

Aventurischer Bote

AVSGABE 156 ✧ NOVEMBER/DEZEMBER 2012 ✧ 3,90 €

SPIELHILFE:
DIE KÖNIGSWAHL
VON MIRHAM

TRACTATUS CONTRA BESTIAS:
DER GESTALTWANDLER

ІМПЕРАВЕНТУРІСЬКІ ПІСЬМІ:
ІВБЕЛ І ТРАВЕР ІМ БОРПЛАНД





Liebe Botenleserinnen und Leser!

Das irdische Jahr neigt sich dem Ende entgegen und es ist mir eine Ehre, Sie zur letzten Botenausgabe für 2012 begrüßen zu dürfen.

Wie immer hoffen wir, dass für jeden Geschmack etwas dabei ist und die Spielhilfen bei Ihnen und Ihrer Spielrunde Anklang finden.

Der inneraventurische Teil präsentiert Ihnen wie immer Neuigkeiten aus ganz Aventurien – vom eisigen Bornland bis hin zu den dampfenden Dschungeln Meridianas.

Die neueste Ausgabe des Salamanders wird wieder über die Entwicklungen der Gildenmagie berichten. Die Kirche der Rondra hat nach den turbulenten Ereignissen der letzten Zeit an Kraft gewonnen und Almada hat einen neuen Meister der Münze. In Al'Anfa sucht die Stadtgarde nach einem gefährlichen Unruhestifter aus dem Umfeld der Tsa-Sekte der Bilderstürmer.

Auch aus dem Horasreich erfährt man Neues, das Heiratsgesuch der Ailyne Nemrods hat erste Reaktionen hervorgerufen und im Bornland harren Bronnjaren und Leibeigene auf das Ergebnis der Adelsmarschallwahl. Doch nicht nur Nachrichten vom Festland haben die Botenredaktion erreicht: Auch auf Maraskan regt sich erneut Unheil.

Im Outgame-Teil präsentieren wir Ihnen dieses Mal den Sieger unseres Wettbewerbs der *Mirhamer Königswahl*. Die Spielhilfe von Kai Lemberg bietet unter anderem ein kleines, dreiteiliges Abenteuer und eine Aussicht wie es im Tiefen Süden politisch weitergeht.

Außerdem stellen wir Ihnen – passend zu der Hofdame aus Ausgabe 154 – die Zofe als Archetypen und Meisterperson vor.

Im *Tractatus Contra Bestias* können Sie mehr über die geheimnisvollen und bedrohlichen Gestaltswandler erfahren, einem echten Klassiker unter den aventurischen Ungeheuern. *Claas Rhodgess* widmet sich in seinem Artikel dem Hintergrund und den Zielen dieser ungewöhnlichen Kreaturen.

HÖRET, HÖRET!

Wir möchten alle Leser auch noch auf zwei wichtige Ankündigungen in diesem Boten aufmerksam machen.

Ulisses Spiele startet eine große Umfrage für *Das Schwarze Auge* zum Thema „Regeln“. Ihr könnt euch ganz leicht daran beteiligen, auf Seite 23 erfahrt ihr mehr darüber.

Außerdem werden Beiträge für die wissenschaftliche Arbeit „Das Schwarze Auge im Spiegel der Wissenschaft“ von *Stefan Donecker* gesucht. Informationen über dieses fantastische Projekt findet ihr ebenfalls auf Seite 22.



Söldnerschütze
(Schicksalspfade)

Mit dem Asarjaban-Ring präsentieren wir Ihnen darüber hinaus ein machtvoll und gefährliches – aber auch humorvolles – Artefakt, welches Sie für Ihre heimische Spielrunde nutzen können. Auch der kleine Artikel zum Thema Körperschmuck sollte mit einem kleinen Augenzwinkern gelesen werden, beinhaltet trotzdem einige wertvolle Erkenntnisse und Artefaktideen.

Passend zur Adelsmarschallwahl erwartet die Leser ein Szenario von *Eevie Demirtel*, im welchem man hautnah politische Intrigen und den Ausgang der Wahl miterleben kann. Wenn Sie die Wahl im Spiel erleben wollen, sollten sie wegen der Spoiler zunächst auf das Lesen des Artikels „Jubel und Trauer im Bornland“ verzichten.

Aus Uthuria erwartet uns eine liebevolle Dryade, die aber so lieblich gar nicht ist, sondern eine echte Bedrohung für jede Heldengruppe werden kann, die ihr bei der Erkundung des Südkontinents begegnet. Den Nanduriaten wollen wir auch einen eigenen Artikel widmen. Ihnen gebührt unser Dank für ihre Arbeit und Mühe. Mögen sie weiterhin ihren nandusgefälligen Dienst verrichten.

Wie immer finden Sie im hinteren Teil des Boten eine Chronologie der inneraventurischen Ereignisse und Meisterinformationen zu den Beiträgen.

Und als kleine Weihnachtsüberraschung finden Sie einen kleinen Comic von *Christian Pollege* im Boten.

Bleibt mir nur noch Ihnen wieder viel Spaß beim Schmökern im Boten zu wünschen. Frohe Weihnachten und ein schönes neues Jahr!

Für die Redaktion

Alex Spohr



Die Königswahl von Mirham	3
Tractatus Contra Bestias: Der Gestaltwandler	7
Das Bornland wählt!	9
Aventurische Archetypen: Die Zofe	14
Myranor: Wolfsgeheul	15
Artefaktschmiede: Der Asarjaban-Ring	16
Uthurisches Bestiarium: Urthurische Dryade (Nursha)	16
Nandurion – der Nachrichtendienst	
des Schwarzen Auges	17
Produktvorschau	20
Meisterinformationen zu	
den aktuellen aventurischen Artikeln	24
Chronologie der inneraventurischen Ereignisse	26
Impressum, Kontakt, Abonnement	27
Die inneraventurische Gazette für den	
Zeitraum Ingerimm / Rahja 1035 BF	Beilage



DIE KÖNIGSWAHL VOM MIRHAM

VON KAI LEMBERG

Stichworte: Intrigen und Kampf um den Opalthron von Mirham

Komplexität (Meister/Spieler): hoch / mittel

Erfahrung (Helden): erfahren

Ort und Zeit: Mirham, ab 1035 BF

Nachfolgend finden Sie für den Kampf um den Opalthron von Mirham drei Szenarioideen, die Sie verwenden können, um Ihre Heldengruppe direkt an dem Konflikt zu beteiligen. Die Konsequenzen für Mirham werden im Anschluss aufgeführt. Alle Angaben dieser Szenarien beziehen sich auf die Situation, wie sie im Aventurischen Boten 150 geschildert wurde.

AUSGANGSSITUATION

Im Jahre 1035 BF erbt *Themodates von Shoy'Rina* den Opalthron, da sein Vater Damian stirbt. Mit kostbaren Geschenken, rauschenden Festen und blutigen Arenaspielen erkaufte der neue König sich die Zuneigung seiner Untertanen und buhlt um die Gunst der Al'Anfaner. Oberste Priorität hat für ihn, dass sein Titel von den neuen Machthabern der Schwarzen Perle legitimiert wird. Dafür strapaziert Themodates seine Finanzen maßlos.

Doch das ausschweifende Leben des neuen Königs führt zu wachsendem Unmut in Mirham. Borongefällige Politiker wollen lieber einen gottesfürchtigen Theokraten an der Macht, Konspiranten wie die *Königstreuen* träumen von einer Unterwerfung Al'Anfas, die gerissenen *Füchse* (mehr zu den Königstreuen und den Füchsen siehe *Meridiana 105*) streben nach einem unabhängigeren Mirham und aufgeklärte Adelige mahnen, dass Hybris und Dekadenz bereits König *Damian* umgebracht haben und letztlich sogar zum Sturz der Granden führten. Sie alle scharren sich um den entschlossenen, gradlinigen Halbbruder des Königs und Hauptmann der königlichen Wache, *Ab'bedudja'ne von Shoy'Rina*, und bestärken ihn in seinem eigenem Machtstreben. Dessen Soldaten gehen mit immer härteren Mitteln gegen Rivalen und deren Verbündete vor.

Die Witwe des verstorbenen Königs, *Arieana von Shoy'Rina*, versichert beiden Konkurrenten ihre Loyalität, während sie jedem

Dieser Beitrag ist der Siegeltitel des Wettbewerbs „Die Mirhamer Königswahl“ aus dem Aventurischen Boten 151. Wir gratulieren Kai Lemberg zum Sieg und danken noch einmal allen Teilnehmern.

behutsam Gift ins Ohr träufelt. Offiziell umgarnt und verführt sie Themodates, damit er sie heiratet und ihre Kinder als seine Erben adoptiert. Insgeheim lässt sie sich auf ein Verhältnis mit Ab'bedudja'ne ein und bestärkt ihn in seinem Argwohn gegenüber dem ruchlosen Themodates.

Währenddessen gehen Höflinge, Beamte und Sklaven über Leichen, um ihre Position bei Hofe zu festigen oder zu verbessern. Die Kamarilla des verstorbenen Königs, der Kult der Arcacine und Agenten der Boronkirche liefern sich eine blutige Fehde, um sich gegenseitig auszulöschen.

EPISODE I: DER BLUTKÖNIG

Die Helden stoßen in Mirham auf die Leiche des erwürgten königlichen Leibarztes. Hofkaplan *Salvinus Gracero* beauftragt die Gruppe mit einer schnellen Aufklärung des Mordes, um seinen Günstling, den Gardehauptmann Ab'bedudja'ne, als kompetenten Ordnungshüter zu profilieren. Doch bei ihren Nachforschungen stoßen die Helden schnell auf weitere Leichen, die immer brutaler getötet werden. Scheinbar willkürlich werden eine Sklavenaufseherin, eine ältere Boroni, ein Verwaltungsbeamter und eine ganze Adelsfamilie umgebracht.

Nach dem Tod der königlichen Amme erkennen die Helden, dass jemand gezielt weitere Nachfahren und Bastarde des verstorbenen Königs Damian aufspürt und tötet. Um dem Mörder beim nächsten Opfer zuvor kommen zu können wenden die Helden sich an den bestinformierten Spezialisten für die Familie Shoy'Rina: Damians Bruder *Hasijavier*, ein Magiedilettant. Der exzentrische Einzelgänger verzaubert eines seiner Teleskope mit *MADAS SPIEGEL* und behält seine Familie so stets im Auge.

Hasijavier entlarvt Themodates als Drahtzieher. Mit einem schamanischen Schädelhelm, den er der Mirhamer Akademie gestohlen hat, kann der König den beinahe unzerstörbaren Knochengolem über kurze



Arieana von Shoy'Rina

Distanz kontrollieren. Mithilfe der Kreatur wollte er mögliche Konkurrenten vertreiben. Doch das mächtige Artefakt ist vom Geist eines rachsüchtigen Schamanen beseelt, der Themodates Hybris und Paranoia auf dämonische Weise fördert. So ist Themodates zum mordenden Blutkönig geworden.

Als die sterbende Amme dem König das Geheimnis um Arieana echsische Herkunft verrät, beschließt Themodates in seinem Wahn seinen und Arieanas Sohn Lucian zu töten, um den Makel von dessen echsischem Erbteil zu tilgen.

Im Finale der Geschichte müssen die Helden das Kind vor dem Knochengolem retten, die Kreatur überwinden und den König von weiteren Verbrechen abhalten.

EPISODE II: MIRHAMIONETTE

Der entlarvte Themodates wird unter Hausarrest gestellt, aber nicht angeklagt. Seine Familie will, nach den Gerüchten um Damian, einen weiteren Skandal vermeiden. Die Helden werden durch das SIEGEL BORONS zum Schweigen über die Vorkommnisse verpflichtet.

Arieana sucht nun einem Weg, das Geheimnis ihrer Herkunft ohne weiteres Aufsehen zu wahren. Sie überredet Hofkaplan Salvinius Gracero beim Patriarchen von Al'Anfa, *Amir Honak*, einen Dispens für die Liturgie BORONS SÜSSE GNADE zu erbitten. Um dem König einen Prozess zu ersparen, sollen seine Erinnerungen über die Zeit während seiner Regentschaft gelöscht werden. Gleichzeitig ersucht Arieana den Procurator von Al'Anfa, Oderin du Metuant, um seine Zustimmung für eine Hochzeit zwischen ihr und ihrem Stiefsohn. Sie hofft Themodates mit der Liturgie mundtot zu machen und durch die Ehe künftig unter Kontrolle halten zu können.

Da die Helden sich bereits bewährt haben, werden sie durch einen EIDSEGEN darauf eingeschworen die beiden versiegelten Depeschen von Salvinius und Arieana den Herren von Al'Anfa zu überbringen und schnellstmöglich mit einer Antwort zurück zu kehren.

Die Gruppe macht sich auf den Weg aus der Stadt. Doch noch bevor sie den Palast verlassen können, lauert Ab'bedudja'ne ihnen mit treuen Mitgliedern seiner Palastwache auf, um die geheimen Botschaften an sich zu bringen. Nur mit Mühe können sich die Helden der Übermacht erwehren und Mithilfe einer Palastsklavin über Geheimtunnel aus der Stadt fliehen. Dürftig ausgerüstet und ohne Pferde müssen sich die Charaktere zu der nahegelegenen Plantage eines alten Kriegsveteranen durchschlagen, wo sie auf Hilfe hoffen können. Dort kommt es zu einem ersten Zusammentreffen mit Menschenjägern vom Stamm der Shokubunga, die Ab'bedudja'ne auf die Helden angesetzt hat.

Es beginnt eine Hetzjagd durch den Regenwald. Für die 75 Meilen von Mirham nach Al'Anfa müssen die Charaktere sich mindestens fünf Tage durch den Dschungel schlagen. Die geländekundigen Waldmenschen sind ihnen dabei dicht auf den Fersen. Mehrfach kommt es zu Attentaten, Hinterhalten und Überfällen durch kleine Jagdtrupps, bis die Helden ihr Ziel erreicht haben oder die Jäger aufgerieben wurden.

In Al'Anfa nimmt der Schwarze General Oderin du Metuant seine Botschaft nach drei Tagen Wartezeit in Empfang. Ausführlich lässt er sich über alle Ereignisse und persönlichen Einschätzungen der Helden berichten, respektiert dabei aber das boronische Schweigegelübde zu den Verbrechen des Blutkönigs. Schließlich verspricht er, in Kürze eine Heiratsvermittlerin zu entsenden, die auch die Entscheidung des Patriarchen verkünden wird, ob das Gedächtnis von König Themodates manipuliert werden darf. Bis dahin befindet der Patriarch sich im Gebet und lehnt eine Audienz ab.

EPISODE III: MIRHAM BREPPT!

Zurück in Mirham stellen die Helden fest, dass die Stadt nicht zur Ruhe gekommen ist. Themodates hat sich aus seinem Arrest befreit und versucht den Hof gegen seine Konkurrenten aufzubringen. Dazu verbündet er sich mit jedem, der ihm Unterstützung zusichert.

Ab'bedudja'ne hat nach dem gescheiterten Angriff auf die Helden viel Unterstützung verloren und will seine Herrschaft nun mit Gewalt durchsetzen. Er hatte Kontakt zu seinem Onkel Arachnor von Shoy'Rina aufgenommen und bat den Piratenfürsten und Kapitän der Stadt aus der Tiefe um Hilfe bei der Eroberung von Mirham. Arachnor hörte den Ruf und stellte seinem Neffen drei Piratenschiffe zur Verfügung. Er selbst ist aber anderweitig beschäftigt (siehe dazu **Bahamuths Ruf**)

Schließlich erobert Ab'bedudja'ne mit seinen Gefolgsleuten die beiden Garnisonen, die Mirhams Bucht vor einlaufenden Schiffen abschirmen, und setzt den Großteil der königstreuen Gardisten fest. Doch Arachnor hat seine Ambitionen auf die Herrschaft in Mirham längst begraben und die einfallenden Piraten denken nicht daran, den Thronanwärter Ab'bedudja'ne bei seiner Usurpation zu unterstützen. Gierig plündern und brandschatzen sie die Villen der Stadt Mirham und bestürmen die prunkvollen Palastanlagen. Für die Helden bietet der Überfall vielseitige Gelegenheiten zum Handeln:

♦ Die Helden können zahlreiche Einzelschicksale beeinflussen, indem sie ein hübsches Mädchen oder einen zarten Knaben vor Übergriffen durch lüsterne Piraten schützen, ein Anwesen vor der Plünderung bewahren, einen Verteidiger von dem sicheren Tod retten oder einen der zahlreichen Brände löschen, die allorts aufflammen. Vielleicht nutzen sie aber auch die Gelegenheit, um Sklaven in die Freiheit zu entlassen.

♦ Die Thronanwärter präsentieren beim Kampf um Mirham eine neue Facette ihrer Persönlichkeit: Aus Reue versucht Ab'bedudja'ne in einem riskanten Unternehmen die Garnisonen zurückerobern, die mittlerweile von Piraten besetzt sind, und die dort gefangenen Soldaten zu befreien. Trotz der vergangen Differenzen ist er für Unterstützung durch die Helden dankbar. *Themodates* verteidigt mit einer Hand voll Vertrauter verbissen seinen Palast. Als passabler Fechter, aber lausiger Strategie droht er überrannt zu werden, wenn die Helden ihm nicht zu Hilfe eilen. Die königliche Witwe *Arieana* fleht die Helden an ihre acht Kinder in Sicherheit zu bringen, die zu Beginn des Angriffs über die ganze Palastanlage verstreut sind.

◆ Vielleicht haben die Helden noch die Möglichkeit den beinahe unbesiegbaren Knochengolem zu kontrollieren, der in den Parkanlagen des Schlosses steht. Sie müssen sich nur mit dem rachsüchtigen Geist auseinandersetzen, der das Kontrollartefakt beseelt, oder den Preis der Macht zahlen ...

◆ Eine Delegation vom Bund der Untiefen, angeführt vom Risikozauberer und Karribd-Paktierer *Drazo'Zzur'Sszizt*, versucht die Akademie der vier Türme zu stürmen. Spektabilität *Salpikon Savertin* und seine Dozenten wissen sich durchaus zu wehren. Trotzdem könnten sie sich für eine Unterstützung durch die Helden dankbar zeigen.

◆ Mit den vorwiegend menschlichen Angreifern kommt auch manches charyptische Übel die Stadt. Vielleicht meuchelt ein *Gal'kzuulim* (**Efferds Wogen 181**) nachts hübsche Frauen, auf der Suche nach Liebe, ein Vinskrapr erwürgt mit Wassertentakeln Unschuldige oder ein kleiner Zirkel von Charyptoroth-Paktierern versucht das Trinkwasser der Stadt dämonisch zu verseuchen.

Drei Tage währt der Ausnahmezustand in Mirham. In dieser Zeit rauben die Piraten Gold, Edelsteine und andere Kostbarkeiten. Auch vor Kunstschatzen und Geiseln machen sie keinen Halt. Bereits am Folgetag verlässt das Flaggschiff des Angriffs, die *Archon Charypson*, reich beladen mit Beute, die Bucht, doch die übrigen Piraten verschanzen sich noch länger im Hafen. Immer wieder rotten sie sich zu neuen Raubzügen und Plünderungen zusammen.

Am Abend des dritten Tages stürmen Veteranen der Basaltfaust in die Stadt. Oderin führt die Kämpfer persönlich an, um die Unruhen in Mirham zu beenden. In kürzester Zeit und mit militärischer Präzision treiben die Elitekämpfer die marodierenden Piraten zusammen und metzeln sie gnadenlos nieder. Keiner der Schurken überlebt diesen Ansturm. Die Helden werden als Ortskundige bereitwillig in die Aktionen einbezogen.

Noch am selben Abend zieht der Schwarze General wie ein Eroberer in den Palast ein. Hoheitsvoll empfängt er auf dem Opalthron die Thronanwärter und wichtige Persönlichkeiten der Stadt (wozu auch die Helden zählen) zu einem vertraulichen Gespräch. Geduldig lässt er sich über die Ereignisse in der Stadt informieren. Die Ergebnisse dieser Beratungen und die Auswirkungen auf die Palaststadt werden nachfolgend konzipiert.

DIE ZUKUNFT DER PALASTSTADT MIRHAM

Wie in Al'Anfa führen die Unruhen in Mirham zu tiefgreifenden Veränderungen in Gesellschaft und Kultur der Bewohner.

Themodates von Shoy'Rina wird als König von Mirham bestätigt. Allerdings zwingt Oderin den Herrscher dazu, sich auf seine Seite zu stellen.

Mit der Zeit lockern Oderin die Zügel und holt seinen König immer öfter nach Al'Anfa. Der Procurator überschüttet Themodates mit Aufmerksamkeiten, um den Neid der Granden und ihre Angst vor einer starken Königsmacht zu schüren. Oderin droht sogar indirekt damit, seine Macht dem König zu vererben, falls er vorzeitig zu Tode kommt.

Arieana von Shoy'Rina kann Oderin in einer privaten Audienz mit ihrer Mischung aus Besonnenheit und Ehrgeiz beeindrucken und mit ihrer Schönheit sogar verführen. Der Schwarze General gewährt ihr den Wunsch, mit Themodates verheiratet zu werden. In Abwesenheit ihres Gatten herrscht Arieana künftig in Mirham und kann sich unter dem milden Lächeln Oderins einige königliche Privilegien zurückerobern.

Neun Monate nach den Unruhen in Mirham bringt Arieana ein Mädchen zu Welt. Wer der Vater von *Victoria Caesaria von Shoy'Rina* ist, behält sie für sich. Neben Oderin, Themodates und Ab'bedudja'ne kommt vielleicht auch ein Held in Frage, den die Vizekönigin während einem der Szenarien verführen konnte. Das Mädchen lebt, wie alle minderjährigen Kinder von Arieana, völlig



Themodates von Shoy'Rina

weltfremd in einem abgeschotteten Flügel des Palastes. Niemand hat Zugang zu diesem Bereich, ohne ausdrückliche Zustimmung der Vizekönigin und die dort arbeitenden Sklaven dürfen die Enklave nicht mehr verlassen.

Ab'bedudja'ne von Shoy'Rina wird des Hochverrates angeklagt und geächtet. Dafür schwört er der Familie Shoy'Rina Rache und flieht in den Dschungel. In den nächsten Jahren wird Ab'bedudja'ne als kompetenter Rebellenführer dem Imperium immer wieder Nadelstiche versetzen, ohne dabei viel erreichen zu können. Solange die Königsfamilie sich von ihm bedroht fühlt und deshalb hinter Al'Anfas Stärke Schutz sucht, verhängt Oderin nur ein obligatorisches Kopfgeld und lässt ihn ansonsten gewähren.

Nach den Kämpfen in Mirham sind weite Teile der Stadt gebrandschatzt und Familien aller Schichten ausgelöscht oder geflohen. Für den Wiederaufbau der Palaststadt benötigt Vizekönigin Arieana dringend Geld und Verbündete. Sie verkauft für horrenden Summen erbliche Adelstitel an reiche Granden und Palastämter an aufstrebende Fana. Die geadelten Häuser müssen für ihr Privileg, künftig einen Prädikatstitel führen zu dürfen, eine jährliche Steuer an das Königshaus entrichten. Die neu bestellten Amtsträger stellen lediglich einen Sklaven (oder vielleicht einen mal einen Helden) zur Wahrung ihrer täglichen Pflichten.

Beim Wiederaufbau der Stadt gelangen die bislang eher geduldeten Handwerker plötzlich zu Reichtum und Einfluss. Leitfigur des aufstrebenden Bürgertums wird der ambitionierte Baumeister *Raffael Santi da Urbino*. Der Architekt und Künstler konstruiert beeindruckende Tempel, restauriert versunkene Pyramiden, baut Mausoleen, mit raumgreifenden Fallen, oder entwirft Prunkvillen mit protzigen Galerien, Spiegellabyrinthen, Mengarien und Irrgärten aus Geheimgängen. Dabei nutzt und kombiniert er physikalische, mechanische, biologische, karmale, magische, elementare sowie dämonische Elemente. Für seine ehrgeizigen Projekte ist Raffael immer wieder auf Spezialisten mit ungewöhnlichen Fähigkeiten angewiesen.

Arieana organisiert rauschende Fest und extravagante Vergnügungen für die reichen Al'Anfaner, um Geldgeber in die Stadt zu locken. Tatsächlich kaufen sich Granden und aufstrebende Fana bald Sommerresidenzen in der Palaststadt Mirham, „um fernab der geschäftigen Metropole Al'Anfa zu entspannen“. Dabei ist es ein offenes Geheimnis, dass die Reichen sich in Mirham treffen, um halbwegs unbehelligt gegen der Procurator zu konspirieren. Mirham wimmelt bald vor Spionen, Gerüchten und Geheimnissen.

Die Prunksucht der neuen Gäste lässt etliche Spielleute, Gaukler, Kurtisanen, Gesellschafter, Scharlatane, Gladiatoren, Künstler, Bettler und Glücksritter nach Mirham strömen. Die Palaststadt wird zu einem kulturellen Zentrum von Meridiana. Doch der Glanz trägt! Die rasch wachsende Vorstadt verkommt zu einem

Slum, wo die gescheiterten Existenzen vor sich hinvegetieren, die keine Anstellung in der Palaststadt gefunden haben.

Darüber hinaus lockt der prahlerische Reichtum allerlei **zwielichtiges Gesindel** in die Stadt: Räuber, Diebe, Dirnen, Zuhälter, Schmuggler, Piraten und Menschenhändler. So begründet die Zaubertänzerin und Belkelel-Priesterin *Nedimsaya* beispielsweise den „Tempel der Verführung“, wo ihre Gäste neben Rauschorgien und sexuellen Vergnügungen aller Art auch dämonische Lust, blutige Exzesse und Schwarzen Wein kosten können. Der Meister der Orgien, der fette *Banjun*, organisiert neben den üblichen Sklavenjagden auch Todeshatzen in einer fallengespickten, dämonenverseuchten Pyramide. Interessierte Zuschauer können die Gemetzel über das Auge eines *Gotongi* mit verfolgen. Schärfster Widersacher gegen solche dämonischen Umtriebe ist *Salpikon Savertin*, Spektabilität der Schule der variablen Form zu Mirham. Der Magier entsendet immer wieder Abenteurer, um verdorbene Zirkel aufzuspüren und auszulöschen.

Die hohen Verluste an Sklaven während der Plünderungen lassen auch den Sklavenhandel wieder aufblühen. Der skrupellose Menschenfänger *Yako-Hay* und sein schwarzzogerischer Kompagnon *Gurr'Nagasch* errichten mit der **Arena Makabara** ein Auffang- und Ausbildungslager für eingefangene Waldmenschen, novadische Kriegsgefangene, mittellose Südländer und verurteilte Straftäter. Neben den üblichen Sklavenzeichen werden Verbrecher, wie einst im *Moghulat Oron*, durch eine grobe Tätowierung oder Brandmarke auf der Wange gekennzeichnet. Einfach, ungebildete Sklaven werden komplett geschoren und bilden selbst unter den Unfreien eine Unterschicht.

Der **Kult der Arcacine** hat nach Damians Tod seinen Einfluss auf das Königshaus Shoy'Rina weitgehend eingebüßt und während der nachfolgenden Machtkämpfe einige Mitglieder verloren. Nun werben die Anhänger des Herrscherkultes um neue Mitglieder und finden unter den alananischen Gästen in Mirham manch williges Opfer. Es ist nicht auszuschließen, dass König Themodates dem Hochmeister noch eine Gefälligkeit schuldet oder Ab'bedudja'ne vor seiner Verbannung zarte Bande mit dem Kult geknüpft hat.

Mit stillschweigender Duldung durch den Schwarzen Marschall lässt Arieana das Handelskontor **Dependance Mirhama** in Al'Anfa errichten. (Vielleicht in Kooperation mit den Erben des Hauses Ulfhart?) Unter Umgehung des Exklusivvertrages mit Al'Anfa vertreibt sie darüber Juwelen, Edelhölzer, Gewürze, Rauschkräuter und Sklaven aus Mirham und kauft im Gegenzug dringend benötigte Versorgungsgüter und Luxusartikel ein. Die einstigen Handelspartner der Palaststadt versuchen ihren neuen Konkurrenten durch Sabotage und Kaperaufträge aus dem Geschäft zu drängen. Es entbrennt ein Wirtschaftskrieg, für den jede Seite fähige Agenten braucht.

TRACTATUS CONTRA BESTIAS: DER GESTALTWANDLER

VON CLAAS RHODGEß

Selten finden sich in den Stadtarchiven Berichte, die als einwandfreie Belege für Übergriffe durch Gestaltwandler gelten. Ist die geringe Häufigkeit im ersten Moment beruhigend, wird sie durch die Ahnung überschattet, dass sie für gestaltwandelnde Geschöpfe mit niederträchtiger Gesinnung zu selten stattfinden. Kaum einmal gelingt es, eine mörderische Tat überhaupt mit einer solchen Kreatur in Verbindung zu bringen, und selbst wenn es vereinzelt geschieht, ist kaum ein Fall eines dingfest gemachten Formwandlers öffentlich bekannt. Um die Bevölkerung zu beschwichtigen und Erfolge präsentieren zu können, wird das Wissen um den Schuldigen in einem solchen Fall für gewöhnlich vertuscht. Das freundliche Lächeln der wohlbeleibten Obsthändlerin vom Marktplatz, der Gruß des ältlichen Zöllners an der Brücke und die höfliche Reserviertheit der gräflichen Rittmeisterin, all diese Gesichter könnten lediglich Scharade sein, um die Gestaltlosen zu decken.

Trotz der Bemühungen einer Panik entgegenzuwirken, ist die Furcht vor den Gestaltwandlern nicht aus den Köpfen verschwunden. An den Herdfeuern der Bauern erzählt man sich Geschichten über Menschen, die sich die Gesichter anderer überstreifen wie ein Kleidungsstück. Und auch wenn die vereinzelt Berichte und Studien über Gestaltwandler dünn gesät sind, existieren sie nichtsdestotrotz. Grundsätzlich ist über die Spezies des Gestaltwandlers sehr wenig bekannt. Es handelt sich um eine magische Kreatur, die das Aussehen eines beliebigen Menschen – und eventuell auch die Gestalten von Tieren der Größe zwischen einem und zwei Schritt – annehmen kann. Ihre Motive sind fremd, allerdings handelt sie stets in selbstsüchtigem Kalkül. Gestaltwandler können aventurienweit auftreten, sie sind jedoch Einzelgänger.

SAGEN UND LEGENDEN

Neben den netten Lügen junger Bauern, die sich den angeblichen Dienern des Namenlosen gestellt haben wollen, oder Märchen, die Väter sich zum Schutz der Jungfräulichkeit ihrer Töchter ausdachten, gibt es Legenden über Gestaltwandler, die weitaus früher entstanden sind. Die älteste bekannte Quelle bilden die Annalen des Götteralters:

*»INGERimm sandte das Wildfeuer, und Stein und Bein verglühten, und das Wüten des Feuers vernichtete ein Sechstel der Macht des Namenlosen, und die überlebten, wurden zu Gestaltlosen.«
Annalen des Götteralters – Vom Anbeginn der Zeiten*

Obgleich diese kurze Erwähnung Gestaltloser ebenso gut auf Geistererscheinungen hinweisen könnte, sind die Kirchen sich in der Interpretation doch einig. Es handelt sich hierbei um die erste Erwähnung der Gestaltwandler, die zugleich das Rätsel um ihre Herkunft klärt: Diener des Namenlosen, die in ihrer ohnmächti-



gen Wut auf die göttlichen Widersacher versuchen in einflussreiche Positionen zu gelangen, um die Völker Deres dem Dreizehnten untertan zu machen. Diese Auslegung ist zugleich der Grund für die Annahme, dass die Seele jedes Opfers die Macht des Namenlosen stärkt.

Eine andere, kaum bekannte Theorie stammt aus dem Kreis der gildenmagischen Dämonologen. Aus den offensichtlichen Parallelen zwischen der Figur des Gestaltwandlers und des heimtückischen Quitslinga resultierte die Vermutung, dass es sich bei den Gestaltwandlern um den geschickten Versuch der Dämonen aus der Domäne Amazeroths handelt, die Streiter der Zwölfe auf eine falsche Fährte zu locken und ihre Aufmerksamkeit fort von den dämonischen Machenschaften auf die Umtriebe des Namenlosen zu richten.

Ein jüngeres Gerücht spricht dagegen vom Fund eines Textfragmentes in einem leeren

Magierturm in Südwestobrien. Die entdeckten Schriften berichten von einem Wesen mit Namen *Lanvagas*, das bereits in der Zeit vor der dem Mysterium von Kha geschaffen worden sein soll – von einem Gott, der heute vergessen ist. Dieser Gott soll *Lanvagas* mit der halbgöttlichen Kraft der Unsterblichkeit und der Fähigkeit, nach Belieben die Gestalt anderer Individuen anzunehmen, versehen haben, um einen effizienten Spion zu erschaffen.

Im Moment der Vollendung, noch bevor dieser Spion einen Auftrag erhalten konnte, begann der Angriff auf seinen Herrn. In der Annahme die Aggressoren abwehren zu können, versetzte dieser seinen Diener in einen langen Schlaf, um ihn später wecken und als Werkzeug seines Willens nutzen zu können.

Als *Lanvagas* nach tausenden von Jahren von selbst aus seinem Schlaf erwachte, war sein Erschaffer jedoch längst ausgelöscht, sein Name und seine pure Existenz vergessen. So wandelte der Urvater aller Formwandler, versehen mit schier unglaublichen Kräften, auf Dere, ohne Ziel und ohne die Absicht hinter seiner Existenz zu kennen.

VERHALTEN UND LEBENSWEISE

Gestaltwandler sind intelligente und verschlagene Wesen, die in den meisten bekannten Fällen danach streben eine einflussreiche Position in der Gesellschaft einzunehmen und jene auf diese Weise langsam zu infiltrieren. Die Vorgehensweise der Kreaturen folgt dabei oft einem einfachen, aber effektiven Schema: Mittels einer harmlosen und unauffälligen Gestalt gelangen sie in die Nähe der als passend empfundenen Person, für deren gesellschaftliche Stellung sie sich interessieren. Dann beginnen sie, die Zielperson ausgiebig zu beobachten, ihre Geheimnisse zu erforschen, typische Verhaltensweisen zu erlernen und persönliche Erinnerungen in Erfahrung zu bringen.

Oft ziehen sich solche Beobachtungen über Jahre hinweg, doch sobald der Gestaltwandler sich zutraut die Person nahezu perfekt imitieren zu können, schreitet er zur Tat. Da ein offener Kampf – entgegen aller Gerüchte – für einen Gestaltwandler ein ernst zu nehmendes Risiko bedeutet, versucht er das Opfer an einem einsamen Ort in den Hinterhalt zu locken, um es hinterrücks mit bloßen Händen zu erwürgen.

Die Vorteile dieser Taktik liegen klar auf der Hand: Ein überraschter Gegner leistet wenig Gegenwehr. Und selbst wenn es einem glückseligen Opfer gelingt dem Anschlag zu entinnen und zu entkommen, bleibt dem Gestaltwandler genug Zeit, sich vom Ort des Geschehens zu entfernen und temporär ein anderes Aussehen anzunehmen, ehe der Entflohene mit Verstärkung zurückkehren kann.

Hat der Angriff aber Erfolg, so versteckt der Mörder die Leiche seines Opfers und nimmt dessen Platz ein. Angst vor Entdeckung braucht er grundsätzlich kaum zu haben. Nicht nur, dass seine Imitation des Opfers für gewöhnlich derart vollkommen ist, dass nicht einmal nahe Verwandte oder gute Freunde den Schwindel bemerken, obendrein handelt es sich bei dem Wandel des Aussehens nicht um eine Illusion, sondern um eine tatsächliche Veränderung des Körpers.

BEKÄMPFUNG

Wie bereits im Abschnitt *Verhalten und Lebensweise* beschrieben, sind Gestaltwandler Meister der Tarnung. Trotzdem gab es Fäl-

le, in denen die Maskerade dieser Wesen versagt hat und jemand auf den falschen Nachbarn, Lehnsherren oder Verwandten aufmerksam geworden ist, weil beispielsweise eine schlecht versteckte Leiche entdeckt wurde. In einem solchen Fall ist Vorsicht geboten. Sofort auf den Verdächtigen zu zeigen und ihn des Mordes an sich selbst zu beschuldigen, führt schnell zu einem unglücklichen Ausgang. Nicht zuletzt ist der Gestaltwandler gewarnt und wird bei der nächsten Gelegenheit, die sich ihm bietet, versuchen den Mitwisser verschwinden zu lassen. Dann wird er wohl erneut die Gestalt wechseln und vielleicht auch den betreffenden Ort künftig für einige Jahrzehnte meiden.

Der Zufall will es, dass einige Tapfere trotz dieser Schwierigkeiten den Sieg gegen das gestaltlose Übel davon getragen haben. Es ist möglich einen Gestaltwandler dazu zu zwingen seine wahre Identität preiszugeben. Das gestohlene Äußere aufrecht zu erhalten, erfordert ein gewisses Maß an Konzentration, die durchaus gestört werden kann. Es reicht der Genuss von Alkohol, um die Sinne des Gestaltwandlers zu verwirren, aber auch überdurchschnittlich laute Geräusche, wie das Schlagen einer großen Glocke, bereiten ihm Schmerz und sind geeignet ihn zu enttarnen. Ob die angenommene Form während des Schlafs vom Gestaltwandler abfällt, ist bisher ungeklärt, da sich die Gelehrten nicht einig darüber sind, ob diese Wesen überhaupt schlafen müssen.

Hat eine der Kreaturen erst einmal die Kontrolle über ihre Fähigkeit verloren, ist der Anblick ebenso schaurig, wie er beweislustig ist. In dem verwirrten Versuch das Aussehen beizubehalten, verschwimmen die Gesichtszüge des mörderischen Wesens und durchlaufen dabei oft die Gesichter seiner bisherigen Opfer, wenngleich in grotesk verzerrter Form und wild zusammengemischt. Geschieht dies auf einem öffentlichen Platz, beispielsweise auf dem belebten Markt vor einem Tempel, dessen Glocke überraschend geläutet wird, so steht der Gestaltwandler einer Übermacht gegenüber, derer er sich nicht erwehren kann.

Verbreitung: ganz Aventurien

Auftreten: stets einzeln

Größe: je nach imitiertem Opfer		Gewicht: je nach imitiertem Opfer		
INI 9+1W6****	PA 12	LeP 35****	RS 1*	KO 11****
Ringen: DK H	AT 15	TP 1W6(A)		
Waffe: DK je nach Waffe		AT 12**	TP je nach Waffe	
GS 8	AuP 40****	MR 6	GW 13	

Besondere Kampfgregeln: Hinterhalt (35), Gezielter Angriff / Würgeangriff***

* Natürlicher RS der Haut, die aufgrund ihrer Beschaffenheit und der Eigenschaft des Formwandels elastischer ist. Der RS kann durch das Tragen von Rüstungen erhöht sein.

** Der erste Angriff des Gestaltwandlers erfolgt stets aus dem Hinterhalt und gilt dabei in jedem Falle beim Gelingen als *Gezielter Angriff*.

*** Der Würgegriff wird regeltechnisch wie ein *Schwitzkasten* (WdS 92) gehandhabt.

**** Bei diesem Wert handelt es sich um einen durchschnittlichen Wert. Tatsächlich hängt er vom imitierten Individuum ab.



Überhaupt werden die körperlichen Kräfte eines Gestaltwändlers zu hoch eingeschätzt, denn er nimmt lediglich die körperliche Stärke des Imitierten an. Einem kräftigen oder bewaffneten Menschen fiele es nicht schwer, ihn zu besiegen. Die Mär der schier übermenschlichen Kräfte erwächst höchstwahrscheinlich einem verständlichen Irrglauben. Oft ist die Liste der bisherigen Opfer lang und so mancher musste schwer schlucken, als zahlreiche ungeklärte Fälle des Verschwindens auf einmal Sinn ergaben – wie

machtvoll muss eine Wesenheit sein, so viele Menschen ermorden zu können, ohne selbst Schaden zu nehmen? Dazu kommt, dass die wenigen, die dem ersten Angriff eines Gestaltwändlers entkommen sind, oft erklären, dass die Körperkräfte ihres Angreifers den eigenen weit überlegen gewesen seien und nur der Zufall ihnen die Flucht ermöglicht habe. Die Wahrheit ist, dass einem gewürgten Opfer derart schnell die Kräfte schwinden, dass es ihm so vorkommen mag, als sei der Gegner übernatürlich stark.

DAS BORNLAND WÄHLT!

EIN BAUKASTEN ZUR ADELSMARSCHALLWAHL DES FIRUN 1035 BF

„So eine Wahl kann sich beileibe nicht jeder leisten, obendrein ist sie eine ziemliche Zumutung! Nicht nur, dass man sich durch Eis und Schnee kämpfen muss, als wolle man ins Notmärkische rauf, anschließend muss man tagelang saufen, sich langatmige Reden anhören, und zu guter Letzt stimmt man dann für denjenigen, der von allen das kleinste Übel ist unter den Kandidaten. Pojechali, darauf trinken wir!“

—Leomar von Brinbaum, neuzeitlich

Die hier vorgestellten Ereignisse bilden den Rahmen für die diesjährigen Wahlen im Bornland, deren Ausgang von den Spielern im Rahmen der *Lebendigen Geschichte* Aventuriens selbst bestimmt wurde, indem sie für ihren Favoriten stimmen konnten. Der Ausgang der Wahlen steht also fürs offizielle Aventurien dank reger Beteiligung bereits fest, wie Sie aber genau dorthin kommen, wollen wir gerne in Ihre meisterlichen Hände legen. So Sie also Lust haben, die Adelsmarschallwahlen in Ihrer Runde zu bespielen, haben wir einen kleinen Baukasten mit Ereignissen für Sie vorbereitet, an dem Sie sich nach Herzenslust bedienen können. Natürlich können die vorgeschlagenen Ereignisse von beliebiger Seite bespielt werden. Intrigieren Sie für Ischtan von Quelledunkel, bringen Sie den Amtsinhaber um die Ecke, unterstützen Sie die kluge Gräfin von Kasmiref, lassen Sie Ihre Helden von Prinz Joost von Salderkeim aushalten oder verhelfen Sie Ritterin Nadjescha von Leufurten zum Sieg. Der offizielle Ausgang der Wahlen wird zudem in einem Artikel im inneraventurischen Teil dieses Boten auf S. 9f. dargelegt. Zur Ausgestaltung empfehlen wir Ihnen die Regionalspielhilfe **Land des Schwarzen Bären**, wo der Amtsinhaber, die Adelskomture und das Land an Born und Walsach detaillierter vorgestellt werden.



Ischtan von Quelledunkel

DER LANGE WEG ZUR URPE

Es gibt viele mögliche Gründe, den Wahlen beizuwohnen und die Mühen einer Reise durchs winterliche Bornland auf sich zu nehmen:

- ◆ Einer/mehrere Ihrer Helden ist/sind selbst in der Adelsversammlung stimmberechtigt.
- ◆ Die Helden reisen als Unterstützer im Gefolge ihres favorisierten Kandidaten an.
- ◆ Eine Heldin ist der Bastard eines verstorbenen Bronnjaren und will ihre Ansprüche geltend machen.
- ◆ Die Helden wurden angeworben, um einen Kontrahenten zu sabotieren und erhalten so Zugang zur Wahl – unter echter oder sogar falscher Identität („Freilich ist das die Rittfrau zu Krempelow! Wollt ihr etwa mein Wort infrage stellen?“)

EIN EINSTIEG FÜR ECHTE HELDEN ODER: HER MIT DEM IGBRIEF

„Igelbrief“ lautet der klangvolle Name der bornländischen Verfassung, und er stammt von den unzähligen Siegeln, die die alte Urkunde mitsamt Anhängen bedecken. Immer wieder muss während der Wahlen nachgeschlagen werden, häufig sogar auf Wunsch der teilnehmenden Bronnjaren. Da gilt es, die (vermeintliche) Stimmberechtigung eines dahergekommenen Brückenbarons zu prüfen, oder den genauen Wortlaut einer Bestimmung zum Wahlablauf nachzulesen. Zuchtmeisterin Ildara von Schimjontken sucht tapfere Recken, die den Igelbrief von Festum ins sewerische Eschenfurt eskortieren. Auf der Reise den eisbedeckten Born hinauf und von Firunen mit der Kaleschka nach Eschenfurt gilt es, Eis und Schnee zu trotzen, Wegelagerern entgegenzutreten und Sabotageakte (angesägte Achse, blockierte

Straße) der Kandidaten (oder ihrer Unterstützer) zu verhindern, die den Igelbrief aus unterschiedlichen Gründen lieber nicht am Ort der Wahl wüssten.

Zur Ausgestaltung der Reise empfehlen wir Ihnen die Regionalspielhilfe **Land des Schwarzen Bären** und **Wege des Entdeckers** für Inspiration zum Reisen in Eis und Schnee.

ESCHENFURT – DER PABEL DER (BORNPLÄNDISCHEN ADELS-)WELT

Je nachdem, wann und unter welchen Bedingungen die Helden anreisen, können sie entweder – nach Einladung durch den Amtsinhaber oder penetrant auf das Gastrecht pochend – auf Burg Eschenfurt Quartier beziehen, oder aber sie mieten sich im einzigen Gasthaus Eschenfurts, der gemütlichen aber überfüllten *Eschenkrone*, ein. Auch die Bewohner des Örtchens, das seit der Wahlankündigung aus allen Nähten zu platzen droht, bieten je nach Möglichkeit provisorische Lager in ihren kargen Behausungen oder sogar einen Platz im Bett neben wahlweise Tochter/Sohn/oder Hausherr/in an.

Die meisten Adligen halten sich (aufgrund ihrer frühen Anreise und/oder dem eisigen Winter) längere Zeit in Eschenfurt auf. Die ersten treffen bereits Mitte Travia ein, die Letzten reisen erst kurz vor der Wahl an.

SZENEEN IN ESCHENFURT

- ◆ Einige mittellose Brückenbarone zelten eisern im Burggarten / haben in dicke Felle gehüllt Quartier auf dem Dorfplatz bezogen.
- ◆ Junge Bronnjaren messen sich im Wettrinken oder Deutschnickeln.
- ◆ Eine Leibeigene wird öffentlich gezüchtigt, weil sie einer Bronnjarin gegenüber Widerworte gegeben hat.
- ◆ Botenkorrespondent Alriksej Gerberow stellt den Kandidaten unangenehme Fragen.
- ◆ In der *Eschenkrone* geraten die Anhänger zweier Kandidaten aneinander und es entbrennt ein heftiger Streit / eine Schlägerei / eine weinseelige Verbrüderung.
- ◆ Die Met-/Meskinnes-/Kwassetzvorräte der Schänke gehen zur Neige und es mangelt an Honig/noch mehr Honig/Trockenkirschen. Ein Trupp Freiwilliger bricht trotz der eisigen Witterung nach Pervin/Silling/Drauhag auf, um die Vorräte aufzufrischen.
- ◆ Ein Wahlhelfer kündigt lautstark von den Taten eines Kandidaten / will die Stimmen der Brückenbarone mit klingender Münze gewinnen / verbreitet üble Gerüchte über einen Gegenkandidaten.

WARUM GERADE ESCHENFURT?

Nachdem er in seiner Amtsperiode vor allem durch die Entschuldung des Adelsmarschalls und seinen Hang zu Branntwein und Untätigkeit (scherzhaft: „Politik der ruhigen Hand“) glänzte, sah Amtsinhaber Ugo von Eschenfurt in diesem wahltaktischen Manöver die einzige Möglichkeit, seine Wiederwahl zu sichern. Nicht

wenige Festenländer und mittellose Brückenbarone scheuen den beschwerlichen Weg durch das verschneite Sewerien, und so hofft er, dank seiner Fürsprecher auch die diesjährige Abstimmung für sich entscheiden zu können.

DIE KANDIDATEN UND IHRE AGENDA

Eine detaillierte Vorstellung der Kandidaten finden Sie im Aventurischen Boten 154 sowie, noch einmal als Handout ausgearbeitet, unter dem Stichwort „Adelsmarschallwahl“ auf www.ulisses-spiele.de. Es gilt: Jedes Mitglied der Adelsversammlung kann gewählt werden, theoretisch steht also auch einer Kandidatur eines Helden nicht im Weg.

Ugo von Eschenfurt: Amtsinhaber und alter Weggefährte Thesia von Ilmensteins, hat die Hoffnungen vieler Bronnjaren durch weitgehende Untätigkeit enttäuscht, spricht insbesondere konservative Wähler und die Sewerier an, die traditionell für einen der ihren stimmen und wegen des Wahlortes die höchste Wahlbeteiligung aufweisen

Wahlprognose: trotz aller Bemühungen schlecht, aber es kommt ohnehin etwas dazwischen

Ischtan von Quelldunkel: ein Freund klarer Hierarchien, verspricht vollmundig, die Rechte der alten Adelsgeschlechter zu stärken

Hinter den Kulissen: Viele vermuten, dass er nach der Pfeife des grausamen Grafen Alderich von Notmark tanzt, der sich über den charismatischen Junker Hoffnungen auf eine indirekte Herrschaft macht.

Wahlprognose: dank seines düsteren Charismas und seiner aggressiven Rhetorik erschreckend gut

Nadjescha von Leufurten: aufrecht und idealistisch, vielleicht nicht abgebrüht genug für die hohe Politik, beschwört das Bild einer dienenden Adelsmarschallin herauf, die dennoch das Land mit harter Hand zu lenken versteht, und gemahnt an die Verantwortung des Adels

Hinter den Kulissen: Der Freibund besitzt Unterlagen, die die eheliche Abkunft der Ritterin infrage stellen und damit ihre Kandidatur gefährden

könnten. Nadjeschas umtriebiger Bruder ist zudem hoch bei dem Handelskonsortium verschuldet und wird erpresst, Einfluss auf ihre Politik zu nehmen. Nadjescha ahnt zwar, dass Pjerow Schwierigkeiten hat, weiß jedoch nicht um die Hintergründe.

Wahlprognose: kann auch als unbeschriebenes Blatt mit ihrer Ehrlichkeit und ihrer Tatkraft überzeugen, gewinnt die Wahl

Kalinda von Schwertbergen, Gräfin zu Kasmiref: kluger Kopf, diplomatisch und überlegt, ist um den Austausch von Handelshäusern und Bronnjaren bemüht, um ein starkes und einiges Land zu regieren, zielt besonders auf gemäßigte und noch unschlüssige Wähler ab



Nadjescha von Leufurten

Hinter den Kulissen: Die Gräfin hat sich als erste Kandidatin gegen Ugo aufstellen lassen, um seine Wiederwahl zu verhindern, und rechnet sich zu Beginn kaum Chancen aus. Sie wäre auch bereit, einen anderen Kandidaten zu unterstützen, ihr geht es um das große Ganze und eine gute Führung für ihr Land.

Wahlprognose: gute Aussichten auf den Sieg, sollten die anderen Kandidaten sich zu sehr in Extreme versteigen

Prinz Joost von Salderkeim: Lebemann und Freizeitpolitiker, Schwiegersohn Stover R. Stoorrebrandts, kauft die Stimmen vieler mittelloser Barone und tritt für mehr Vorrechte für den Handel ein

Hinter den Kulissen: Joost betreibt den Wahlkampf gemeinsam mit seiner verträumten Gattin Alin mit Geldern aus dem Stoorrebrandtschen Handelsimperium. Der Freibund beäugt ihn als eingetrageten Stoorrebrandt skeptisch, ebenso wie viele Bronnjaren, die nicht zum Geldadel gehören und

von guten Handelsbedingungen profitieren wollen. Der Stimmenkauf jedoch räumt ihm dank der geringen Wahlbeteiligung plötzlich echte Chancen ein.

Wahlprognose: bleibt trotz Stimmenkauf und treuer Gefolgschaft gegen seine Kontrahenten chancenlos

Nicht anwesend:

Graf Firutin II von Gulnitz zu Schlüsselfels, Kandidat für die letzten Wahlen und amtierender Schatzmeister, steht den Pfeffersäcken nahe und gilt als äußerst sparsam. Sein offener Brief, eine für seine Verhältnisse geradezu schroffe Absage, wird am 9. Firun verlesen.

GERÜCHTEKÜCHE

♦ Die **Pfeffersäcke** kaufen die Stimmen der Brückenbarone. (+) Aber das ist ja schon immer so gewesen. (?) Der von Salderkeim hat sogar eine ganze Wagenladung Männer und Frauen von Festum hierher schaffen lassen! (+)

♦ **Ischtan von Quelledunkel** ist mit dunkeln Mächten im Bunde (?) / eine Mirhamionette des grausamen Grafen von Notmark (+/-) / die starke Hand, die das Bornland jetzt braucht! (?)

♦ **Ugo von Eschenfurt** hat viel für das Bornland getan in den letzten 5 Jahren (+/-) / säuft wie ein Loch, seit er damals gegen Borbarad gezogen ist (+/-) / wird teuer dafür bezahlen, dass er die Wahlen verlegt hat (+) hätte die Wahlen ja gleich nach Port Stoorrebrandt verlegen können ... (?)

♦ **Prinz Joost von Salderkeim** ist steinreich, seit er die Tochter des alten Stoorrebrandt geheiratet hat (+) / wird von den Ambitionen seiner Frau getrieben (+/-) / bringt dem Bornland endlich den Aufschwung! (?)

♦ **Nadjescha von Leufurten** ist zu jung und unerfahren für dieses Amt (?) / eine gestandene Ritterin, aufrecht und ehrlich (+) / die neue Thesia von Ilmenstein! (?)

♦ **Kalinda von Schwertbergen** ist ein kluger Kopf (+) / hat damals Jucho von Elkinen vorgeschlagen (+) / wird heimlich von der Nordlandbank gefördert (-) und macht krude alchemistische Experimente (-) / führt ihre Eigenhörigen nicht mit harter Hand (+) und räumt ihnen sogar Mitspracherecht ein (+/-).

DAS OPFER

Die Schlacht auf den Vallusanischen Weiden hat den einst weltoffenen und fröhlichen Mann zutiefst gezeichnet, und seither sucht er häufig Vergessen bei Väterchen Brannt. So trägt der Alkohol letztendlich auch Mitschuld daran, dass Amtsinhaber Ugo von Eschenfurt den Wahltag nicht mehr erleben wird. Durch die Entschuldung des Adelsmarschalls hat er sich bei den großen Handelshäusern, die heute zum Freibund gehören, äußerst unbeliebt gemacht. Seine Untätigkeit während seiner Amtszeit tat ein Übriges dazu, dass seine Beliebtheit heute auf einem Allzeittief dahindümpelt. Seinen Fall leitet aber ausgerechnet

der junge Pjerow von Leufurten ein, der seine Schwester im Wahlkampf unterstützen will und die Gelegenheit wittert, einen unliebsamen Konkurrenten auszuschalten. Ugo von Eschenfurt hat seinen Alkoholgenuss bereits Wochen vor den Wahlen stark eingeschränkt. Die regelmäßigen Trinkrunden der auf der Burg logierenden Bronnjaren machen ihm die Enthaltensamkeit jedoch recht schwer. Seine drei erwachsenen Kinder sowie Gattin Freija von Dutlindhusen sind zu den Wahlen angereist, obgleich die Ehe der beiden nur noch auf dem Papier bestand hat, und reagieren mit großer Bestürzung auf seinen Tod.

DIE TAT

Am Vorabend der geplanten Abstimmung entbrennt bei den Wahl disputen eine wüste Schlägerei, nachdem erneuter Unmut über die Verlegung der Wahlen laut wird. Unter den Wortführern ist die junge Bronnjarin Aljescha von Dotzen-Gorschnitz, die den Amtsinhaber besonders scharf angeht. Ugo von Eschenfurt zieht sich trotz des Schneetreibens mit einem blauen Auge nach Draußen zurück, um einen klaren Kopf zu bekommen. Zuvor greift er eine der Flaschen Bjaldorner Waldschrat, die einer seiner Unterstützer als Geschenk zu der Wahl zukommen ließ, und verlässt die Burg. Nachdem die Schlägerei abgeebbt ist, folgt Aljescha ihm, um sich zu entschuldigen. Ugo ist jedoch dank des gepanschten Waldschrats völlig betrunken und die beiden geraten erneut aneinander. Aljescha verliert bei dem Gerangel ihre Brosche und zieht sich wütend zurück. Der gepanschte Waldschrat zeigt seine Wirkung, Ugo ist kaum mehr in der Lage, aus eigener Kraft auf die Burg zurückzukehren und stürzt. Pjerow beglückt zeitgleich die blonde Magd Tinka (die später Auskunft über seinen Aufenthalt geben kann) in einem nahen Heuschober. Auf dem Rückweg stolpert er über Ugo, der regungslos im Schnee liegt. Pjerow wittert die Gelegenheit, die Sache zu beenden, und schlägt



Kalinda von Schwertbergen

Ugo mit dem Kopf mehrfach auf einen großen Stein. Es soll so aussehen, als ob der Adelsmarschall ausgeglitten ist und sich den Schädel eingeschlagen hat.

DIE SPUREN

◆ **Der Tatort** ist durch den Schneefall schwer auszumachen. Auf den ersten Blick sieht alles nach einem bedauerlichen Unfall aus. Der Adelsmarschall war betrunken, stürzte und schlug sich den Schädel ein. Nun kommt es darauf an, dass ein Kundiger möglichst schnell die Spuren besieht. Für jede SR die nach dem Fund verstrichen ist, erhöhen Sie die Schwierigkeit der *Fährtsensuchen*-Probe um 2, beginnend bei +6, wenn die Helden den Tatort nicht entsprechend sichern.

◆ **Die Leiche** weist Spuren einer Schlägerei (vom Vorabend) auf. Die rechte Schulter ist angebrochen (ein Sturz), der Schädel an der linken Seite eingeschlagen, vermutlich mit dem blutbesudelten vereisten Stein darunter. Eine *Anatomie*-Probe +6 (alternativ: *Heilkunde Wunden* +10) verrät, dass die Verletzungen nicht zusammenpassen.

◆ **Die zierliche Brosche**, die einige Schritt entfernt im festgetretenen Schnee neben der Leiche gefunden werden kann (20 TaP* aus *Sinnenschärfe*-Proben, eine Probe pro SR), gehört Aljescha von Dotzen-Gorschnitz.

◆ **Haushofmeisterin** Rowinja Sewerski (*995 BF, kugelrund, fürsorglich, friert ständig, wiegt häufig besorgt den Kopf hin und her) kennt den Grund für die wochenlange Wankelmütigkeit des Adelsmarschalls: Er hat dem Alkohol entsagt, um für die Wahlen gewappnet zu sein, und übergab bereits vor Wochen den Schlüssel zum Keller, wo Bier, Wein und Schnaps lagern. Der plötzliche Rückfall kam völlig überraschend.

◆ **Der Gärtner** Grimjan Baerow (*1005 BF, grimmige Miene, Schultern wie ein Bär, wortkarg) befindet sich, nachdem er den Burggarten winterfest gemacht hat, in Winterpause auf seinem Gutshof in Eschenfurt und hat mit der Geburt seiner dritten Tochter in dieser Nacht ein wasserdichtes Alibi.

◆ **Der gepanschte Bjaldorner Waldschrat** enthält deutlich zu viel Alkohol (Giftstufe 7) und macht selbst einen ungeübten Trinker leicht blind (*Zehen*-Probe +9, bei Scheitern 15-20 auf W20). Allein der süßliche Geschmack des Beerenschnapses übertüncht das bittere Aroma. Dass der Schnaps präpariert wurde, lässt sich mit einer Probe auf *Schnaps Brennen* +3 (alternativ: *Alchimie* +7) beweisen. Die Flasche wurde von Pjerow am Abend vor der Wahl als anonyme Gabe vor Ugos Räumen deponiert.

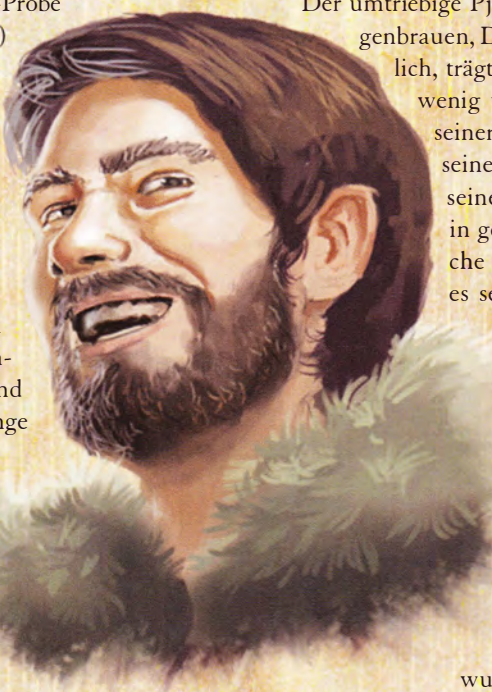
◆ **Die Hauptverdächtige** Aljescha von Dotzen-Gorschnitz (*1011 BF, strohblond, stämmig, breite Schultern, schneidende Stimme) ist von Ugos Politik enttäuscht und hält sich mit Vorwürfen und Anschuldigungen im Vorfeld der Abstimmung nicht zurück. Der Vater der Bronnjarin hat vor fünf Jahren viel Geld in Ugos Wahlkampf investiert, bevor er letzten Winter verbittert starb. Sie unterstützt daher einen (vom Meister frei zu bestimmenden) anderen Kandidaten und provoziert, indem sie auf Ugos Versäumnisse anspielt. Mit dem Mord hat sie tatsächlich nichts zu tun, und gibt vor, alleine auf ihrem Zimmer im Gasthaus *Eschenkrone* gewesen zu sein. Da sie den Adelsmarschall als Letzte lebend gesehen hat und man die Verletzungen aus der vorhergehenden Schlägerei leicht auf die Tat umdeuten kann, wird sie ihre Unschuld wohl nur mit tatkräftiger Unterstützung durch die Helden beweisen können.

DER TÄTER UND DIE MIRHAMIONETTENSPIELERIN

Der umtriebige Pjerow von Leufurten (*1001 BF, kräftige Augenbrauen, Dreitagebart, sieht seiner Schwester nicht ähnlich, trägt teure, aber heruntergekommene Pelze) hält wenig von Politik und unterstützt die Kandidatur seiner Schwester nur aus einem Grund: Er will seine Schulden loswerden. Das Glücksspiel und seine Verschwendungssucht haben ihn in den Ruin getrieben, so dass er bereits das ererbte väterliche Gut lieber den Flammen überantwortete als es seinen Schuldnern zu überlassen. Angestiftet wurde er von seiner ehemaligen Geliebten, Radulja Swerenski, heute Bundmeisterin des Freibundes. Sie finanzierte ihren Aufstieg mit dubiosen Kreditgeschäften und lernte bei einem Besuch in ihrer Heimatstadt Firunen Pjerow von Leufurten kennen. Die Affäre der beiden endete jäh, als sie mitleidlos zusah, wie ihr Liebhaber immer tiefer im Schuldensumpf versank. Als die Kandidatur seiner Schwester für das höchste Amt bekannt wurde, tilgte Radulja einen Teil seiner Verbindlichkeiten und machte Pjerow neue Hoffnungen – in Liebesdingen wie auf weitere Entschuldung. In Wahrheit versucht sie jedoch durch ihn die Wahlen zu

drehen und Einfluss auf Nadjeschas Politik zu nehmen. Die Handelsherrin hat durch die Entschuldung des Adelsmarschalls vor fünf Jahren viel Geld verloren. Seither hegt sie einen persönlichen Groll gegen Ugo und will ihn um jeden Preis verlieren sehen. Der gepanschte Bjaldorner Waldschrat stammt aus ihrem Besitz, einen direkten Mordauftrag gab es jedoch nicht.

Pjerow wird seine ehemalige Geliebte nur unter schwerer Folter oder dem Einfluss von magischem Wirken verraten. Selbst wenn die Bronnjarin dem Wort eines überführten Mörders Glauben schenken, fehlen aber noch immer stichfeste Beweise für ihre Mittäterschaft.



Prinz Joost von Salderkeim

DAS ENDE EINER WAHL

Wenn Pjerow überführt wurde, spricht sich die erschütterte Nadjescha von Leufurten für die Hinrichtung ihres Bruders aus. Ob ihr dies letztlich die entscheidenden Stimmen sichert, oder ob die Abstimmung vor dem Urteil stattfindet, können Sie in Ihrer Spielrunde frei bestimmen. Die Ritterin gewinnt die Wahlen, die Platzierungen der anderen Kandidaten können Sie an die Aktionen Ihrer Helden anpassen. Je nachdem, wie ausführlich Sie die Wahlen und den Mord bespielen, können Sie als Belohnung zwischen 100 und 200 AP vergeben und bis zu drei *Spezielle Erfahrungen* auf häufig genutzte Talente.

ZEITLEISTE

Anfang BOR bis Ende HES Erste Wahlberechtigte erreichen Eschenfurt. Weitere Bronnjaren treffen zu den Wahlen ein. Der idyllische Marktflecken Eschenfurt erreicht die Grenzen seiner Kapazität.

7. FIR Am Vorabend der Wahl trifft der Igelbrief unter Bedeckung auf Burg Eschenfurth ein. Zuchtmeisterin Ildara von Schimjontken berichtet von Sabotageakten bei der Anreise.

8. FIR Die Adelsversammlung im vollends eingeschnitten Eschenfurt wird eröffnet.

9. FIR Die Kandidaten stellen ihr Programm für die Amtsperiode vor. Gräfin Kasmiref trifft wegen eines Achsbruches verspätet ein.

10. FIR

11. FIR

ca. 12. FIR

zwischen 13. und 15. FIR 20. FIR

15. TSA

Ischtan von Quelldunkel lässt (gefälschte) Beweise vorlegen, welche die Abstammung Nadjeschas von den Theaterritern infrage stellen. Ihr Ausschluss kann durch einen (Stellvertreter-)Zweikampf verhindert werden, Zweifel bleiben bestehen.

Nach einem feuchtföhlichen Gelage entbrennt eine wilde Schlägerei, als Sprechchöre die Kandidatur Juchos von Elkinen fordern. Amtsinhaber Ugo von Eschenfurt verlässt wutentbrannt den Saal.

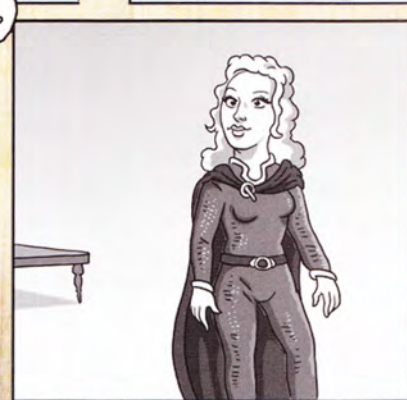
Ugo von Eschenfurt wird vermisst. Erst am Mittag wird seine steifgefrorene Leiche im Schnee entdeckt. Die Zuchtmeisterin setzt die Wahlen bis zur Klärung des Vorfalls aus. Die Brosche der jungen Bronnjarin Aljescha von Dotzen-Gorschnitz wird am Tatort gefunden. Aljescha wird des Mordes verdächtigt. Den Helden gelingt es, den Fall aufzurollen und die Vorwürfe zu entkräften. Der wahre Täter wird entlarvt und eingekerkert.

Die Abstimmung findet statt. Nadjescha von Leufurten gewinnt, ihr Bruder wird wegen feigen Meuchelmords zum Tod durch den Strang verurteilt. Ischtan von Quelldunkel reist trotz des Schneesturms mit seinem Gefolge ab.

Die Straßen nach Silling und Pervin sind wieder passierbar. Die bisher noch festsitzenden Mitglieder der Adelsversammlung verlassen Eschenfurt.

DER PRINZESSIN NEUE KLEIDER

NACH DEM ENDE IHRER VERBANNUNG FREUT SICH YPPOLITA AUF EIN BEVORSTEHENDES FEST



AVENTURISCHE ARCHETYPEN: DIE ZOFE

VON ALEX SPOHR

DIE ZOFE IM SPIEL

Der hier vorgestellte Archetyp wurde mit 110 GP erstellt und bereits mit Start-AP gesteigert. Sie stellt eine Ergänzung zum Archetyp der Hofdame dar, siehe Aventurischer Bote 154.

LANA MIRLENBACH, ZOFE

„Jawohl, sofort Herrin!“

„Bitte verzeiht mir mein Ungeschick, edle Dame. Ich wollte eurem wertvollen Kamm keinen Zacken an Eurem Haar ausbrechen.“

„Ein Abenteurer bist du? Ach, wie wundervoll! Ich würde auch so gerne fremde Länder bereisen ...“

Hintergrund: Das Leben Lana Mirlenbachs ist wahrhaft nicht einfach, doch hat sie eine feste Anstellung am Hofe eines kleinen Edlengutes und kann so ihre Familie finanziell unterstützen – mehr als viele ihrer Freundinnen vorzuweisen haben. Im Gegensatz zu ihrer Herrin war es Lana Mirlenbach nie vergönnt, in einer wohlhabenden Familie aufzuwachsen. Ihr Vater war Kammerdiener, ihre Mutter eine einfache Magd, und so konnte sie sich glücklich schätzen, als sie von den edlen Herrschaften das Angebot bekam, ihrer jetzigen als Zofe zu dienen. Lana wirkt auf den ersten Blick unschuldig und zurückhaltend, aber sie ist im Gegensatz zu ihrer Herrin lebenserfahren und keine Romantikerin. Sie scheut weder eine Liebelei mit einem Stallbur-schen, noch mit dem Baron. Dieses Verhalten bringt sie oft in Schwierigkeiten und könnte auch der Grund sein, warum sie ihr Hab und Gut packen und sich schlussendlich auf Abenteuerfahrt begeben musste.

Kleidung und Bewaffnung: Mit Waffen hat Lana nicht viel zu schaffen. Dafür verfügt sie über die Kunst der Beredsamkeit und ist ausgesprochen anpassungsfähig. Ihre Kleidung ist sauber und ordentlich, wenn auch schlicht. Allerdings besitzt sie sonst nicht sonderlich viel. Sie hat ihren Lohn zu großen Teilen ihrer Familie gegeben, allerdings einen kleinen Rest für schwere Zeiten gespart.



MU 13 KL 13 IN 13 CH 14 FF 14 GE 13 KO 11 KK 9 SO 6

LeP 26 AuP 29 MR 3 INI 10 WS 6

Vor- und Nachteile: Richtungssinn, Verbindungen (15), Wohlklang / Aberglaube 7

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Mittelreich), Ortskenntnis (Stadtviertel)

Talentspiegel: Armbrust +1, Dolche +2, Hieb Waffen +2, Infanteriewaffen +1, Raufen +2, Ringen +2, Säbel 0, Wurfmesser 0, Athletik 0, Klettern +1, Körperbeherrschung +1, Reiten +3, Schleichen +2, Schwimmen 0, Selbstbeherrschung +1, Sich Verstecken +2, Singen +4, Sinnenschärfe +3, Tanzen +4, Taschendiebstahl +1, Zechen +4, Etikette +8, Gassenwissen +3, Lehren +1, Menschenkenntnis +6, Überreden +6, Fährtensuchen 0, Orientierung +4, Wildnisleben 0, Götter/Kulte +4, Heraldik +4, Rechnen +5, Rechtskunde +3, Sagen/Legenden +2, Schätzen +2, Tierkunde +2, Muttersprache: Garethi +11, Sprachen kennen: Thorwalsch +3, Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen +2, Fahrzeug Lenken +3, Handel +2, Hauswirtschaft +10, Heilkunde Krankheiten +2, Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung +2, Kochen +7, Lederarbeiten +2, Malen/Zeichnen +3, Musizieren +6, Schneidern +8

Kampfwerte: Armbrust 8, Dolche 7/9, Hieb Waffen 7/9, Infanteriewaffen 7/8, Raufen 7/8, Ringen 7/8, Säbel 7/7, Wurfmesser 7

Ausrüstung: Messer, einfache Kleidung, Kamm, 20 Silbertaler

ABENTEUERVORSCHLÄGE

◆ Die Zofe dient ihrer Herrin nicht ganz freiwillig, sondern wurde durch Leibeigenschaft dazu gezwungen. Auch wenn sie nicht zu den Mutigsten gehört, so hat die Begegnung mit einem der Helden sie beflügelt und nun bittet sie ihn darum, sie auf seine Abenteuerfahrt mitzunehmen. Alternativ flieht sie vor ihrer Herrin und folgt den Helden solange, bis sie entdeckt wird. Es liegt nun bei der Gruppe zu entscheiden, was mit der Zofe geschehen soll.

◆ Als Dienerin einer machtvollen Herrin bekommt die Zofe auch einige Geheimnisse mit, die sie besser nicht gehört hätte. Sie hat zufällig von einer Intrige gegen ein unschuldiges Opfer gehört, das sie sehr mag, und bittet die Helden mittels eines Briefes, ihm beizustehen. Dabei gerät sie selbst in Gefahr, als ihre Herrin davon erfährt und einen Lakai einsetzt, um die lästige Zofe loszuwerden.

◆ Die Zofe wurde vom Feind ihrer Herrin bestochen und soll Gift in den Wein eines Adligen kippen. Die Helden werden als Gäste der Herrin in den Mordfall verwickelt und müssen herausfinden, wer hinter der Angelegenheit steckt.

◆ Andererseits kann eine Zofe auch eine unschätzbare wertvolle Hilfe für eine Heldengruppe am Hof eines Adligen sein. Wenn ein Held ihr ein wenig Aufmerksamkeit schenkt, so wird sie ihm helfen, wenn es darum geht, dem kaltherzigen Gemahl ihrer Herrin zu schaden.

Tradj, Boron 1035 BF

Weshalb die Kindliche überlebt hat

SINODA. Die Kindliche lebt! Cassimasab von Sinoda aus dem Gefolge Mujiabors des Tätschlers wollte der Hohen Schwester zur Wiedergeburt verhelfen, was misslang. All das wisst ihr natürlich schon, es ist ja auch schon ein paar Wochen her, doch ich war dabei und habe alles gesehen, also lasst mich erzählen! Der Alabasterne Rat sollte tagen, und seine Mitglieder strömten in den Palast unseres Harans, darunter auch die Hohe Schwester und Mujiabor, den ihr einst als Anführer der Fren'Chirakanim gekannt habt, gepriesen seien sie für ihre Schaustücke für die Garethjas! Als die Kindliche soeben die weißen Treppen zum Palast nahm, stürmte Cassimasab mit gezogenem Tuzakmesser auf sie zu. Erschrocken straukelte die Hohe Schwester und purzelte die Treppe hinab, was ihr das Leben rettete. Dann waren auch schon die Verteidiger heran, Wachen, Priester und schließlich Mujiabor. Doch war Cassimasabs Treiben hässlicher als gedacht: Ihr eigener Schatten löste sich von ihr und hieb auf einzigartige Weise mit seiner Schattenklinge auf die Verdutzten ein! Bald war die Treppe von Blut und Gliedmaßen bedeckt, und viele Streiter starben, um Milhibethjidas Leben zu retten. Endlich schien Cassimasab überwunden, ihre Klinge lag am Boden, als ihr eigener Schatten ihr hinterücks das Herz durchbohrte, um schließlich selbst unter den wilden Schlägen der Verteidiger zu vergehen!

Also hat die Hohe Schwester überlebt, und doch wird sie uns verlassen, um sich in ihren Tempel in Asboran zu ihrem Ho-



hen Bruder Frumojai begeben. Ihr wisst das, ihr kennt die Neuigkeit, dass unsere Tetrarchen und die Priesterschaft gemeinsam über Milhibethjida verfügt haben, sich dem alten, für alle Hochgeschwister geltenden Gebot zu beugen, stets in ihrem Tempel zu bleiben. Für uns war die Hohe Schwester immer etwas Besonderes, erinnert euch nur ihrer Gegenwart bei der glorreichen Befreiung Sinodas! Aber habt ihr euch schon einmal gefragt, was passiert wäre, wenn die Kindliche das Attentat nicht überlebt hätte? Natürlich wird die Schönheit siegen, aber vielleicht könnten wir in unserem Leben nicht mehr zu diesem Sieg beitragen, weil auch unsere Hoffnung erst wiedergeboren werden müsste? Daher ergibt das Atten-

tat einen Sinn, und sein Misslingen ist ein warnendes Zeichen. Ja, es ist besser, dass die Hohe Schwester nun in Asboran weilen wird, und die Lücke, die sie hier hinterlässt, werden wir mit der Hoffnung auf den Sieg über die Hässlichen füllen!

Mageljian von Sinoda
(Magnus Epping & Michael Masberg)

Kladj

„Es ziemt uns nicht, uns unbotmäßig in die Belange des Volkes einzumischen, wie Milhibethjida es tat. Die Kindliche ist eine achtbare Schwester, doch ihr Platz ist in Asboran, wie Rur es in seinem Plan bestimmte.“

—Viderasab die Kupferne, Hohe Schwester von Boran

„Die Hohe Schwester ist eine Hohe Schwester. Ihr Platz ist im Tempel, nicht unter uns, wo sie uns mit ihrer Anwesenheit beschämt.“

—Mareran Gemjiojlar, Barun von Syneggyn

„Sie wird uns fehlen. Ihre Stimme trug Vernunft in den Alabasternen Rat, ihr Wort beendete jeden Streit. Wo wären wir ohne sie? Doch das Wesen der Welt ist der Wandel und es mag der Tag kommen, an dem sie zurückkehrt.“

—Garalor von Sinoda, Priester der Zwillinge

„Wir sind ein Volk von streitsüchtigen Kindern, denen man besser keine Königskrone zum Spielen gibt. Nun hätte man uns fast unserer Mutter beraubt. Wir wissen sie jetzt in Sicherheit, aber ihr Wort werde ich weiterhin vernehmen.“

—Mulziber von Jergan, Tetrarch des Nordens

Oberhaupt des maraskanischen Glaubens im Abseits!



uf Milhibethjida, das Oberhaupt des versponnenen Zweigottglaubens des Bannlandes, wurde ein Attentat verübt. Die Attentäterin richtete mit allerlei Echsenwerk ein wahres Blutbad im Palast des Harans von Sinoda an, wo der Alabasterne Rat tagen sollte. Die anmutige Priesterin jedoch hat den Anschlag überlebt, die versuchte Mörderin fand selbst den Tod, und der vermutete Drahtzieher, ein mordender Dichter und poetischer Folterknecht, gestand seine Schuld durch Flucht in den Dschungel. Milhibethjida wird ‚die Kindliche‘ genannt, da sie deutlich jünger wirkt, als die Zahl ihrer Jahre vorgibt. Obwohl der Glauben des Bannlandes kein Oberhaupt kennt, gilt sie den Maraskanern als unwiderlegbare geist-

liche Autorität. Die schändliche Tat der Niedertracht ist daher für den Maraskaner gleichbedeutend mit einem feigen Anschlag auf den Raben von Punin oder die Magisterin der Magister für unsereins. Doch ist den hohen Zwillingspriestern eigentlich geboten, ihre Tempel nicht zu verlassen, eine Vorschrift, an die sich die kindliche Tochter des Widersinns in der Vergangenheit selten hielt. Es ist daher nicht verwunderlich, dass die so genannten Tetrarchen, die vier Weisen des maraskanischen Glaubens, es für angebracht hielten, Milhibethjida fortan in einem verborgenen Tempel auf dem Festland in Sicherheit wissen zu wollen. Die Maraskaner sind ein blutrünstiges Volk, das wie aufmüpfige Kinder bisher gegen

jede Autorität aufbegehrt hat – und wenn es sich seiner Führer nicht durch Mord entledigte, dann durch Intrigen. Einer solchen mag Milhibethjida zum Opfer gefallen sein. Die überraschende Einheit, die das zerstrittene Volk bei dem Kampf gegen die Heptarchen zeigte, scheint dahin. Nun wird wieder blutig um die Macht über das Bannland gestritten. Und der kindlichen Priesterin bleibt nicht mehr, als aus ihrem verborgenen Exil mit anzusehen, wie ihr Werk in blutigen Strömen zerfließt.

Mirlamo ibn Kara
(Magnus Epping & Michael Masberg)

Adventurischer Bote, Ingerimm 1055 BF

Rückeroberung von Drileuen schreitet voran

„Pah, erst ham wa gedacht, dass uns Praios' Antlitz aus'm Arsch scheinen würd'. So gut lief's. Immer mehr Land ham wa dem Feind abgerungen, weggeblasen ham wa die regelrecht. Doch dann blieb de Verstärkung aus. Kämpfer fehlten, Rüstungen konnten nich' ausgebessert wer'n, Waffen war'n knapp. Man, ich sach euch: Wenn wa nicht'n bisschen Unterstützung von den Beilunkern gehabt hätt'n, wär's uns übel ergangen. Verdammst noch ma', als de' Schweinhunde uns dann endlich mit ihrer gesamt'n Streitmacht angegriffen ham, hab' ich schon gedacht, Alrik da kommste nich' mehr raus, gleich wirste auf Golgaris Rücken davonfliegen – wenn de' Glück has'. Pah, weit gefehlt sag' ich euch. Die Rondrianer ham sich nich' überrennen lassen, sondern ham zum Rückzug geblasen und uns mitgenommen. Wollja! Ich sag' euch, dieser Rondrianer, der da das Sagen hat mag jung sein, aber der versteht nicht nur was vom Kampf, sondern auch wie man seine Leute führt! Der stürmt nicht nur voran mit 'nem ‚Dir zu Ehren‘ auf'en Lippen, der weiß wann es nich' mit'em Kopf durch'e Wand geht. Dem würd' ich überall hin folgen, das könnt da mir glauben.“

—Alrik Binsen, Waffenknecht aus Drileuen



DRILEUEN. Nachdem es der vom Schwert der Schwerter selbst angeführten Schar Rondrageweiheter im Herbst 1034 BF gelungen war den Nor-

den der Baronie Drileuen weitgehend unter Kontrolle zu bringen (der Bote berichtete), drangen die Rondrianer in der Folgezeit stetig in den Südwesten der Baronie vor. Unter dem Kommando des Zornesritters Anjun Chadraswar von Leuenfels entrissen sie dem Feind – Knochenritter des gefallenen und unterdessen untoten Rondrageweiheten Adram von Aschenfeld – einzelne Höfe, Dörfer und schließlich ganze Landstriche. In der Folge erfuhren die Rondrianer, deren Kontingent sich nach wie vor aus Streibern der Senne Bornland, der Alten Senne, sowie Rittern des Ordens vom Zorn Rondras zusammensetzte – zunächst zögerlich, schließlich aber spürbare Unterstützung seitens der wenigen braven Tobriern, die in ihrer Heimat verblieben waren. Denn obgleich unter den Dienern der Leuin bei weitem keine Einigkeit in einigen zentralen theologischen Fragen herrschte, ist die Tugend den Unschuldigen Schutz zu gewähren, von jeher unstrittig. So boten bornische Rondrianer aus altem Schwertadel, ebenso wie horasische Geweihte Schulter an Schulter mit gemeingeborenen Zornesrittern dem Feind entschlossen die Stirn. Anfangs schien es fast so, als wäre der Vormarsch unter dem Zeichen der blutroten Löwin nicht aufzuhalten und verhaltene Zuversicht klang aus den wenigen Berichten, die Pericum erreichten. Nach einigen Monden giet er dann aber

doch ins Stocken und kam zwischenzeitlich ganz zum Stillstand. Dies lag zum einen daran, dass der Feind sich auf den Eindringling eingestellt hatte und nicht länger auf der Festung Drileuen seiner harnte. Zum anderen blieb der Nachschub aus Pericum aus. Der Hafen der Metropole am Perlenmeer, in dem sich Kriegs- und Handelsschiffe zeitweise gegenseitig blockierten, war überlastet und dringend benötigter Nachschub konnte nicht fristgerecht auslaufen. Schließlich wich die Rondrakirche auf Befehl der Schatzmeisterin Jessidora de Sylphur auf Pelhafen aus, was weitere Verzögerungen nach sich zog.

„Es war ein bitt're Erfahrung, als uns nichts blieb, denn der Rückzug. Viele von uns hatten seine Gnaden Anjun darum ersucht freigestellt zu werden, um jene zu beschützen die zurückbleiben wollten. Doch er hat alle Gesuche abgelehnt, um unsere Kampfkraft nicht zu schwächen. Was blieb ihm auch anderes? Er konnte den freien Bauern nicht befehlen mit uns zurückzuweichen, so sie es nicht wollten. Er konnte uns aber auch nicht gewähren lassen, denn dieser Tod wäre sinnlos gewesen und hätte nur unsere Reihen geschwächt.“

—Iljitsch Fulgaferox von Schwertbergen, Ritter der Leuin aus der Senne Bornland



Nicht alle in Drileuen verbliebenen Menschen konnten oder wollten gerettet werden. Zu vertraut war diesen das stete Ringen und das Wechselspiel der Mächtigen, in dem sie wenig mehr als ein Spielball waren und nur selten mit der Verbesserung ihrer Lage rechnen konnten. In manchem Herz hatten die Erfolge der Rondrianer zwar zarte Zuvorsicht geweckt, doch bei weitem nicht alle wollten Haus und Hof aufgeben, allein getrieben von der Hoffnung dieses Mal würden die Streiter der Löwin am Ende obsiegen. So mussten diese hinnehmen, dass jene, die sie zu beschützen gelobt hatten, sich nicht der Obhut der Rondrakirche unterstellten.

„Niedergemacht haben sie meine Eltern. Gute Menschen, die niemandem ein Leid zugefügt hatten. Wir hatten – selbst unter der schwarzen Knute – ein halbwegs auskömmliches Leben. Doch dann kamen diese Rondrianer und alles wurde schlimmer. Erst versprachen sie uns, wir bräuchten nun keine Angst mehr zu haben und alles würd' gut. Und dann zogen sie sich wieder zurück. Zurück sag ich euch und überließen meine Eltern, die den Hof ihrer Vorväter nicht verlassen wollten, einfach dem Feind. Der hat sie in Stücke gerissen, um sich an den Rondrianern zu rächen. Von wegen gut – schlimmer ist es, schlimmer als unter den Schwarzen!“
—Ekwin Kinsküsch, junger Bauer aus Drileuen

Einige Zeit sah es ganz danach aus, als würden die Schergen des Knochenritters die Rondrianer ganz aus Drileuen vertreiben. Schritt um Schritt mussten diese zurückweichen, ehe sich das Blatt im Frühsommer 1035 BF wendete. Von Beilunk aus war Drileuen aufmerksam beobachtet worden und als der Anführer der Rondrageweihten bereits Wege in die Gleißende auskundschaften ließ um notfalls dort Schutz zu suchen, kam just von dort unerwartete Hilfe. Zunächst nur zögerlich schlossen sich den Rondrianern einzelne Streiter – vornehmlich aus dem Gefolge Mirshan von Streitzigs j.H. sowie der Familie Rauleu – an. Schließlich unterstützte gar die Fürst-Illuminierte Gwidühenna selbst die Streiter der Leuin und ließ dringend benötigte Vorräte an diese verteilen. Als dann endlich das von Pelhafen aus in See gestochene Schiff mit frischen Kämpfern, Ausrüstung und Vorräten an Bord in Beilunk eintraf, säumten die Rondrageweihten nicht und wandelten Rückzug in Angriff. Unterstützt von ihren neuen Verbündeten konnten sie nur wenige Wochen später das verloren gegangene Land zurückerobern. Dabei brachten sie dem Feind empfindliche Verluste bei und schließlich zogen des Aschenfelders Knochenritter sich weit in den Südtel Drileuens, vor allem aber in die alte Klippenburg, zurück.

„Natürlich haben wir geholfen und die Bresche genutzt, die uns die Rondrianer am Radrom geschlagen haben. Ich muss schon sagen, sehr effektiv, wie das ablief. War aber auch lange überfällig, dass sie mal was dauerhaft halten und nicht nur immer wie der Blitz dreinfahren, nur um es dann sich selbst zu überlassen. Nur recht, dass sie es in Drileuen anders halten, denn so können meine Schiffe helfen das Delta am Radrom zu sichern.“
—Mirshan von Streitzig j.H.

Von einzelnen Scharmützeln abgesehen, mittels derer Anjun Chadraswar von Leuenfels den Feind im Süden beschäftigt hielt, konzentrierte sich das Augenmerk der Rondrianer im Hochsommer 1035/1036 BF jedoch auf das Radromdelta, wo Befestigungen mit Unterstützung der Beilunker Befestigungsbaumeister Starkentrutz verstärkt und insbesondere die Dammstraße mit ihren Furten stark bewacht wurde. Das Gebiet entlang des Radrom galt bald als verhältnismäßig sicher, vor allem auch, weil auf dem Fluss regelmäßig die schnellen Segler Mirshan von Streitzigs patrouillierten und dabei manches Räubernest aushoben.

*Xandros Fernel, Leiter des
Perricumer Redaktionshauses
(Alex Kärgelein & Katja Reinwald)*

Bosparanisches Blatt, Peraine 1035 BF

Adlerorden besucht Vinsalter Kriegerakademie

UINSALT. Die angehenden Absolventen der Akademie der Kriegs- und Lebenskunst erhielten jüngst hohen Besuch: Eine Abordnung des Ordens vom Goldenen Adler unter Leitung des Comto Geheimsiegelbewahrs Amaldo Ravendoza stattete der ehrwürdigen Akademie einen Besuch ab. Vor dem Akademiegelände begrüßten Akademieleiterin Silvana von Garlischgrötz und ihr Stellvertreter den Comto Geheimsiegelbewahrer und geleiteten ihn zusammen mit den Seinen durch das große Tor auf das Akademiegelände. Der Besuch erfolgte natürlich nicht spontan, sondern war im Vorfeld mit der Akademieleitung abgestimmt, um den laufenden Lehrbetrieb möglichst wenig zu stören. Was genau hinter der hohen Wehrmauer geschah, blieb zunächst verborgen, doch konnte das Bosparanische Blatt einige Informationen erhaschen. Die Akademieleitung führte die Adlerritter zunächst in den imposanten großen Fechtsaal. Hier dankte Comto Ravendoza dem versammelten Lehrkörper

für seine treuen Dienste und erinnerte ihn gleichsam an seine Pflichten. Anschließend begrüßte er jeden Lehrmeister persönlich und richtete einige Worte an jeden einzelnen. Den Höhepunkt des Tages bildete die Stippvisite bei jenen Kadetten, die kurz vor ihrer Abschlussprüfung stehen. Hier appellierte der Comto Geheimsiegelbewahrer mit eindringlichen Worten an die Reichstreue und die Einhaltung aller Pflichten, die einem Abgänger der Akademie der Kriegs- und Lebenskunst bevorstehen. Neben der persönlichen Ehre, so Comto Ravendoza, gehe es auch immer um das Ansehen der Familie Firdayon und des Horasreichs. Anschließend kam den Kadetten eine besondere Ehre zu Teil. Unter den Augen von Silvana von Garlischgrötz durften sie in kurzen Übungskämpfen die Klingen mit dem Marschall und dem ihn begleitenden Großkomtur Refano ya Torcesti kreuzen. Letzterer ist an der Akademie kein Unbekannter, da er des Öfteren besondere Seminare für die höheren Jahrgängen anbietet.

Bei den folgenden Duellen gab jeder Kadett sein Bestes, wollte man sich nicht nur vor der Akademieleiterin, sondern vor allem vor den Kämpfern des Kaiserhauses beweisen – nicht zuletzt um die eigene Tauglichkeit für eine spätere Aufnahme in den Adlerorden zu demonstrieren. Die Kadetten hielten sich gut, sodass den beiden Kämpfern schnell der Schweiß auf der Stirn stand. Einige wollen vertraute Blicke zwischen dem Großkomtur und der Akademieleiterin gesehen haben, was die Gerüchte um die gutausschende Akademieleiterin weiter schüren wird. Am Ende des Tages trat Comto Ravendoza erneut vor den Lehrkörper. Diesmal waren seine Worte weit weniger streng. Dafür lobte er die Vorbildlichkeit der Unterweisungen und hob das Engagement der Kadetten und die Güte des von der Akademieleiterin aufgestellten Lehrplans hervor, mit denen die Akademie voller Zuversicht in die Zukunft blicken kann.

Miro Koreon della Collis (Martin Schmidt)

Salamander

Quartalsschrift für angewandte Magie und Alchimie

Salamander, Boron 1055 BF

Beinahe unbemerkt von restlicher Magierschaft Magierkolleg in Honingen gegründet – Graue Gilde kündigt strenge Visitation an

HOWANGEN/HONINGEN. Während der Großteil der aventurischen Gildenmagier auf dem letztjährigen Allaventurischen Konvent der Magie in Kuslik weilte, wurde gewissermaßen verborgen vor den Augen der drei großen Gilden in der kleinen Stadt Honingen und somit mitten im traditionell magiefeindlichen Albertaina ein neues magisches Lehrinstitut ins Leben gerufen – wir scheuen uns bewusst hier den ehrwürdigen Namen Akademie zu benutzen.

Dies war zumindest der Eindruck, der bei den Vertretern der Gilden entstand, als sie nach der Rückkehr aus Kuslik von der Gründung erfuhren. Tatsächlich haben sich mittlerweile jedoch Gerüchte erhärtet, dass einzelne der Magister sogar dem Konvent anfangs beiwohnten, allerdings vor dessen Ende abreisten, um gemeinsam mit Magister Ephraim O. Ilmenblick, dem spiritus rector und Leiter des Kollegs die Eröffnung

des Kollegs zu feiern. Auch wenn man den Vorwurf der Heimlichkeit nicht gelten lassen will, so war das Vorgehen der Collegae doch zumindest ungeschickt, hat es doch den Argwohn der Großen Grauen Gilde des Geistes erweckt, deren Anerkennung man sich am Kolleg erhofft.

Aus Kreisen im Umfeld der Gildenleitung lässt sich erfahren, dass dort mittlerweile ein offizieller Antrag des *Collegiums der kreuzen-*

den Kräfte und der magischen Verständigung zu Honingen vorliegt, in dem um wohlwollende Begutachtung und Anerkennung als reguläre Akademie ersucht wird. Dem Antrag werden jedoch gut informierten Kreisen zufolge eher geringe Chancen eingeräumt, selbst nach der Ausräumung der vom ODL vorgebrachten Zweifel an der charakterlichen und moralischen Eignung Ilmenblicks. In keinem Fall kann jedoch mit einer definitiven Anerkennung vor dem nächsten Allaventurischen Konvent der Magie im Jahre 1041 BF gerechnet werden – nicht etwa wegen bürokratischen Hürden, wie wir es in weniger seriösen Blättern lesen konnten, sondern wegen der gildenübergreifenden Regularien, die zweifelsfrei besagen, dass die Bestätigung als Akademie nur auf einem regulären Konvent erfolgen kann, wie es etwa auch zuletzt bei den Schulen in Bethana und Sinoda gehandhabt wurde.

Allerdings hat die Graue Gilde schon jetzt angekündigt, zu gegebener Zeit eine Visitation durch den bekannten Magister viatoris Puniniensis *Corvinus Corinthis* durchführen zu lassen. Kenner der magischen Gemeinschaft werten dies als ein deutliches Signal, den der Visitor ist als einer der penetranteren Paragraphenreiter der Gilde bekannt und wird es dem jungen Institut in Honingen sicher nicht leicht machen. Bereits dieser Tage hat Corinthis das Kolleg warnen lassen, den Lehrbetrieb ohne Erlaubnis der Gilde aufzunehmen und in diesem Zusammenhang mit schärfsten Sanktionen gedroht. Magister Ilmenblick und seinen Getreuen scheint in jedem Fall eine schwierige Zeit voller Bewährungsbevorstehen.

Golems, Golems, Golems!
Hereinspaziert, Golem-Freunde! In
Mirham gibt's Golems, dass euch die
Augen übergehen. Die beste Auswahl
an Golems jenseits des Regengebirges.
Golems im Sonderangebot. Wir haben
große Golems, kleine Golems, Wachs-
Golems, Holz-Golems. Wir haben
Türen-Golems, Truhe-Golems, Tier-
Golems und Liebes-Golems. Wir haben
leckere Golems, stinkende Golems,
heiße Golems, kalte Golems.
Kommt schon, ihr wollt 'nen Golem?
Kommt, ihr Golem-Freunde. Was
immer ihr wollt, wir haben es für euch.

Schon wieder eine Kristallkugel
zerstört? Gönn't Euch eine echte
Sargentillian!
Kristallkugeln von Septima
Sargentillian, nur echt aus Silas.

Ein Paraphernalium muss noch vor
dem nächsten Vollmond nach Brabak?
Eine geheime Nachricht absolut diskret
zum Grafen von Marrinko? Eine
dringende Botschaft noch heute nach
Glyndhaven? Wendet Euch an den
Orden vom Pentagramm zu Vinsalt!
Einfache Nachrichten schon ab
15 Dukaten, Eildepeschen mit
aventuriertweit garantierter Zustellung
in 4 Tagen ab 15x15 Dukaten.
– Seit Drakhards Zeiten gilt:
Vertrau dem OPV!

Aufgepasst, Golem-Kunden. Nutzt
unser Golem für 100 Dublonen-
Sonderangebot. Ihr kauft einen Golem
zum regulären Preis und ihr erhaltet
dafür einen weiteren Golem von
gleicher oder schlechterer Qualität für
nur 100 Dublonen.

In eigener Sache

Auf ihren persönlichen Wunsch wird unsere langjährige Berichterstatteerin Melisande Melders zukünftig nicht mehr vom reisenden Hof der Kaiserin Rohaja von Gareth berichten. Die geschätzte Collega will sich zukünftig neuen Herausforderungen stellen. Wir danken Melisande für die langen und aufopfernden Jahre, in denen sie uns getreulich Bericht aus dem Schatten der Raulskrone gegeben hat, und wünschen ihr Phexens Segen und Hesindes Gunst auf ihren weiteren Pfaden.

Als neue Korrespondentin am reisenden Kaiserhof wird uns fortan die gelehrte Dame Elida Altschulz Kunde geben von der hohen Politik des Reiches.

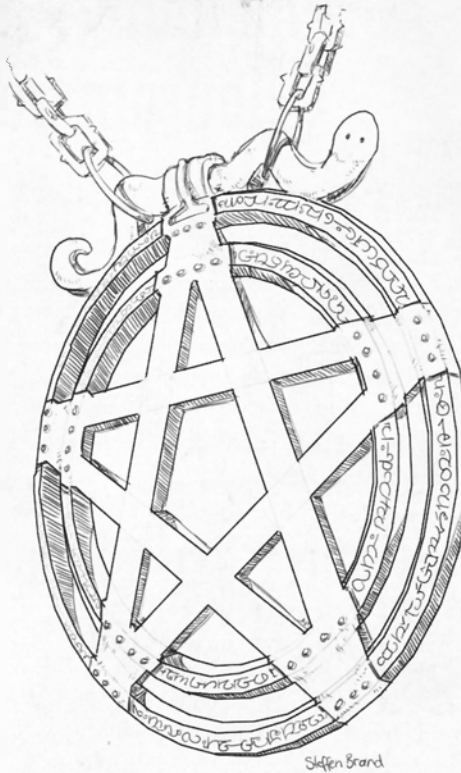
Baltram von Liepenberg
leitender Schriftmeister

Klarstellung zur Gildenmagischen Kleiderordnung

DUNIN. Nachdem auf dem letztjährigen Allaventurischen Konvent der Magie endlich der neue Commentariolus *Sirdon Kosmaars* zu den Convents-Regulatorien des *Codex Albyricus* von der Puniner Spektabilität präsentiert werden konnte und die Gilden in einer ihrer seltenen gemeinsamen Beschlüsse, diese Auslegungen der Verhaltens-, Durchführungs- und Bekleidungs Vorschriften als allgemein und gildenübergreifend anerkannt ratifiziert hatten, war in den vergangenen Monden Kontakt mit den Kanzleien der meisten großen Reichen Aventuriens aufgenommen worden, um ihnen die neue Beschlussfassung mitzuteilen und ihre Anwendung in den betreffenden Territorien rechtssicher bestätigen zu lassen.

Dass sich die Gilden in diesem Zusammenhang bemühten weitere rechtliche Vorteile für ihre Mitglieder herauszuschlagen und somit wieder verstärkt ihrer Funktion als Interessensvertretung der Magierschaft gegenüber weltlichen Machthabern nachkamen, kann auch als Reaktion auf die Bestrebungen zur Gründung der ominösen *Freien Gilde* gewertet werden, deren Vorwürfe ja gerade mangelnden Eifer der Gilden auf diesem Gebiet anprangerten.

Bemerkenswert ist jedoch auch ein Traktat *Kosmaars*, das dieser Tage an den Akademien aller Gilden zirkuliert und in dem der Autor des oben genannten Commentariolus



noch einmal ausdrücklich auf das Faktum hinweist, dass trotz gewisser Freiheiten, die die Kleiderordnung in ihrer neusten Form bietet, „*ein Magus als solcher stets und immer an seiner Kleidung kenntlich sein muss, sei es nun bei der Ausübung seiner Kunst oder auf der Wanderschaft.*“

Er führt über dies aus, dass ein Amulett mit mysteriösen Zeichen, eine kleine Gewandbroche oder ähnlicher Schmuck für dieses Unterfangen selbstverständlich nicht ausreichend ist, wie wohl ein Gewand, das sich in seinem Schnitt moderat den lokalen Bekleidungsgepflogenheiten anpasst, durch arkane Symbole, ebensolche Applikationen und eine geeignete Kopfbedeckung den Anforderungen durchaus genügen kann. *Kosmaar* weist in diesem Zusammenhang auch darauf hin, dass die Befolgung dieser Regularien nicht zuletzt Schutz des Trägers dient, da es seine Legitimation als Gildenmagier untermauert und ihn somit von kenntnisfreien Pfuschern, dreisten Scharlatanen und gildenlosen Schurken abhebt.

Wie man hört, soll die Denkschrift vor allem an den Magiern im Lieblichen Feld und den Tulamidenlanden gelten, da die Bekleidungs Vorschriften dort häufig bedenklich weit ausgelegt und teilweise gar nicht mehr oder nur noch fragmentarisch befolgt werden.

In eigener Sache

Die Schriftleitung des Salamanders muss bedauerlicherweise darauf hinweisen, dass die Sonderausgabe unseres Periodikums zum letztjährigen Allaventurischen Konvent der Magie aufgrund der großen Nachfrage leider vergriffen ist.

Offener Brief an Kharima von Ulmenhain

Das Heiratsgesuch der schönen Witwe Aylina von Ulmenhain (siehe Ausgabe 154), initiiert von ihrer Schwester Kharima, hat nicht nur die Herzen lediger Jungmänner entflammt, sondern offenbar auch die Gemüter erhitzt. So erreichte die Botenredaktion ein offener Brief eines alten Weggefährten *Dexter Nemrods*, den wir unseren Lesern nicht vorenthalten wollen.

Werte Kharima,

mit Entsetzen habe ich Euren Aufruf im Boten gelesen. Eure Liebe zu Eurer Schwester in allen Ehren, aber was fällt Euch ein, sie so zu verscherbeln? Sie gar als Preis eines Turniers auszuloben? Und dann auch noch in einem, bei dem nicht einmal das Recht der

hohen Geburt etwas zählt! Sicher wäre dies ein Weg, um einen Galan für sie zu finden, aber haltet Ihr Eure Schwester für derart unmündig, sich einen solchen nicht selbst wählen zu können? Immerhin hat sie in der Vergangenheit oft genug bewiesen, dass sie sich auf den Umgang mit dem anderen Geschlecht wohl versteht. Und dann geht Ihr gar so weit, dem Sieger nicht nur Eure Schwester, sondern auch gleich die Baronie Ulmenhain zu versprechen! Pfui! Wollt Ihr Ulmenhain etwa einem Erbschleicher in den Rachen werfen? Denn eben diese, und nur diese, lockt Ihr mit einer solchen Ankündigung zuhauf an. Außerdem, wie kommt Ihr das Erbe Seiner Exzellenz, möge Boron ihm behüten, so in den Schmutz ziehen! Er ist für das Reich

gefallen, und Ihr vergebt seine Baronie an einen dahergelaufenen Liebhaber Eurer Schwester? Zu Retos Zeiten wäre so etwas nicht passiert! Ihr solltet Euch schämen für Euer Tun und solcherlei nicht über den Boten austragen!

Ich ermahne Euch, auch im Interesse Eurer Schwester, die Turnei und das darauffolgende Spektakel abzusagen. Und ich ermahne jeden Mann, der edel in Herz und Geist ist, sich nicht an einem solchen Treiben zu beteiligen. Er tut dabei weder sich noch der Baronin von Ulmenhain einen Gefallen!

Hochachtungsvoll und in Sorge

Hartmuth von Hallerstein

Marie Mönkemeyer

Wir leisten Abbitte

und entschuldigen uns in aller
gegebener Form bei Ihrer Kaiserlichen
Majestät Rohaja von Gareth für die
Glosse Raulsches Reich in Gefahr? –
Noch immer kein Erbe in Sicht
von Itsadora Alrikshuber. Es war nicht
unsere Absicht, einen derartigen
öffentlichen Druck aufzubauen und
die Götter selbst wissen, nichts lag
uns ferner als Majestätsbeleidigung.
Die Veröffentlichung war nicht abge-
sprochen und wird selbstverständlich
personelle Konsequenzen haben.

Für die Redaktion
Baltram von Liepenberg,
Leitender Schriftmeister

Eilmeldung: Iphemia von Elburum auf Reisen

ELBURUM. Wie wir aus zuverlässiger
Quelle erfahren haben, hat sich
Sultana Iphemia auf eine Reise
mit unbekanntem Ziel begeben. Mit einem
großen Teil ihrer Palastwachen und einem
Trost von sicherlich einhundert Männern
und Frauen verließ sie ihren Herrschaftssitz
Richtung Westen. Gerüchten zu Folge will
sie der Mhaharani einen Besuch abstatten.

Andere Zungen behaupten die Sultana
habe ein großes Interesse an der Vergangen-
heit ihrer Kultur entwickelt und suche am
Barun-Ulah nach Hinterlassenschaften aus
der Zeit des Diamantenen Sultanats oder
gar der Magiermoghule vom Gadang.

*Raminja saba Telbaresh
(Marc Jenneßen und Alex Spohr)*

Aventurischer Bote, Ingerimm 1055 BF

Wahrer der Ordnung auf Pilgereise

Aventurischer Bote, Ingerimm 1055 BF

Schändlicher Spott

L'ANFA. Die Perle des Südens
kommt einfach nicht zur Ruhe.
Wieder kam es in Al'Anfa zu Aus-
einandersetzungen zwischen den Fana und
der Stadtgarde. Der Stein des Anstoßes war
dieses Mal jedoch äußerst ungewöhnlich:
Auf den Märkten der Stadt wurden farbi-
ge Stadtkarten Brabaks aufgehängt, die die
Würdenträger des kleinen Königsreiches
verunglimpften.

Gegen den Widerstand der Fana, die sich
köstlich über diesen Scherz amüsierten,
sammelte die Stadtgarde die Karten wie-
der ein und brachten sie in die Obhut des
Praiostempels, der diese schändlichen Wer-
ke konfiszierete.

Es gibt Gerüchte, dass die Karte von einem
Tsageweihten gemalt wurde, der einer ket-
zerischen Sekte von Bilderstürmern ange-
hören soll und mit diesem Machwerk einen
Streit zwischen Fana und Garde entfachen
und die Ordnung wieder in Chaos stürzen
wollte. Andere Stimmen vermuten dahinter
einen Anhänger Xeledons oder einen alan-
fanischen Patrioten, der die Karten als pas-
sende Antwort auf die Brabaker Bilderpos-
tillie anfertigen ließ. Reaktionen aus Brabak
und Trahelien blieben bislang aus, haben
beide Reiche doch andere Sorgen (der Bote
berichtete in der letzten Ausgabe über den
Thronfolgestreit). Dennoch sind auf die Er-
greifung des Schurken 10 Dublonen Kopf-
geld ausgesetzt werden

Derio Mantago (Alex Spohr)

HAVENA. Es war im letzten Götterlauf
als Praiosson Greiffas, der Wahr-
rer der Ordnung Greifenlande, im
Anschluss an einen Praiosdienst seinen Ent-
schluss, eine Pilgereise gen Beilunk auf sich
zu nehmen, äußerte. Schon bald darauf hat-
te er den Praiostempel und Havena hinter
sich gelassen.

Mittlerweile sind viele Monde vergangen,
seit Praiosson Greiffas die Grenzen seiner
Ordnung verlassen hat und im einfachen
Büßergewand gen Rahja entschwand. Zu
Beginn glich die Pilgereise einer feierlichen
Prozession. Der Landadel Alberbias über-
schlug sich in der Bewirtung des hochran-
gigen Gastes und in so machen Dorf erbaten
sich die Bewohner den ein oder anderen Se-
gen. Auf seinem Weg durch Alberbia geleite-
ten zahlreiche Gläubige aus Adel und Volk
den Wahrer der Ordnung. Sei es um ihn si-
cher in die nächste Baronie zu geleiten oder
auch bis an die Grenzen Alberbias. Doch
kaum waren die Grenzen der Ordnung
Greifenlande überschritten wurden die Mit-
teilungen seines Fortschreitens betreffend
spärlich. Mittlerweile wird seine Rückkehr
sehnlichst erwartet.

Die Amtsgeschäfte in Havena hat derwei-
len Praiadane von Hohenfels, die Vorstehe-
rin des Honinger Praiostempel übernom-
men. Wie sich der geneigte Leser erinnern
mag, war der Tempel im Rahja 1034 BF un-
ter mysteriösen Umständen niedergebrannt.
Ein schauriges Verbrechen, welches bis zum
heutigen Tag der Aufklärung harret.

Ihro Hochwürden kann, wie auch Wahrer
Greiffas, dem Zweig der Traditionalisten
zugeordnet werden, sie ist bekannt für ihre

strenge Auslegung der Gebote. Im Ge-
gensatz zu Praiosson Greiffas, stammt die
Custoda Lumini des Honinger Tempels
allerdings aus einem einflussreichen Adels-
haus des Honinger Landes. Diese Herkunft
scheint dem Wirken ihrer Hochwürden eine
besondere Strahlkraft zu geben, welche im-
mer wieder zu Unstimmigkeiten mit den
anderen bedeutsamen Havener Tempeln,
vornehmlich des Efferd und der Rondra,
führt. Die Geweihte scheint wieder verstärkt
auf den ihrer Kirche zustehenden Einfluss
zu pochen. Ein Unterfangen in welchem
Praiosson Greiffas in den vergangenen Jah-
ren wenig Erfolg beschieden war.

Bis heute liegt im Dunkeln, welche Gründe
den Wahrer der Ordnung Greifenlande zu
seinem Pilgergang trieben. In den Taver-
nen und Kontoren Havenas wird eifrig über
mögliche Ursachen für die Reise des Metro-
polititen gemunkelt. Vor allem im Einfluss-
bereich des Hafens wird darüber spekuliert,
dass der letzte große Auftritt des Wahrers
der Ordnung im Rahmen eines Ketzerpro-
zesses gegen eine Havener Handelsherrin
der Grund sein könnte. Aus Kreisen des
Ältestenrats, wird hingegen das Verhalten
Praiosson Greiffas während der Separation
Alberbias als wahrer Ursprung seiner Reise
genannt. Der Wahrer der Ordnung hatte
sich damals deutlich auf die Seite der Inv-
her ni Bennain gestellt und dem Abfall vom
Reich eine Rechtsgültigkeit zugesprochen.
Dies stand im drastischen Gegensatz zu der
Positionierung der restlichen Praioskirche.

*Danyll ui Maecymynn
(Jan Peter Hoppe und Marcus Buss)*

Blutiger Sand

FASAR. Nach Wochen des Blutvergießens (der Bote berichtete in Ausgabe 154) strömten im Peraine-Mond Gäste aus ganz Aventurien in die schönsten aller Städte: Fasar. Fürst Kahjid ben Farsid höchstselbst hatte zum Alaian (*Anm. d. Red.:* eigentlich Hafla Al'Aianim-bî-Chisan, ein Volksfest mit Arenaspielen und Pferderennen, im Volksmund schlicht Alaian) geladen, nachdem auf sein Geheiß hin und in wochenlanger Arbeit der Murak al'Kira-Arena zu altem Glanze verholzen wurde. Nicht wenige folgten dem Aufruf des Erhabenen: Gesandte der Potentaten aus Khunchom und Rashdul, Alim ibn Jikhaban, der junge Emir von Floesern und der Sultan von Jindir kamen – um nur wenige zu nennen – um zu feiern, Gladiatoren bei ihren Kämpfen in der Arena zuzusehen und stolze Reiter auf den edelsten Pferden Deres zu bestaunen. Zahlreich kam auch das Gauklervolk in die Stadt, um die Besucher des Alaians auch außerhalb der Arena zu unterhalten.

Am 19. Peraine war schließlich der erste Tag der Spiele gekommen. Der Richter der neun Streiche und Alev ben Zahir, ein Wesir des Fürsten, eröffneten das Alaian in der Murak al'Kira-Arena mit der traditionellen Zeremonie. Die Zuschauer feierten und bejubelten Fürst Kahjid, der als Ausrichter und Gastgeber der Feierlichkeiten in seiner Ehrenloge Platz genommen hatte.

Die ersten beiden Tage des Alaian standen ganz im Zeichen der Tierhatzen! Tiger, Löwen und Khoramsbestien trafen im Sand der Arena auf verurteilte Verbrecher und gestandene Gladiatoren, doch der Höhepunkt der Tierkämpfe war die Schlacht der *Söhne Tulams* gegen die verhassten *Echsen von Mhandistan*! Ein Dutzend waffenstarrer tulamidischer Krieger gegen zwei leibhaftige Schlinger! Die Bestien gingen unter lautem Gebrüll auf ihre Gegner los! Eine der Echsen

versuchte gar, die Westtribüne zu erklimmen, starb bei dem Versuch jedoch – Feqz sei Dank – unter den Hieben der Tulamiden.

Am dritten Tag des Alaian erfüllte erstmals das Donnern von Pferdehufen die von Fürst Kahjid so prächtig hergerichtete Arena: es war Zeit für das große Streitwagenrennen, welches an das 76. Donnersturmrennen erinnerte, das vor einigen Jahren auch durch Fasar führte. Das entscheidende, letzte Rennen gewann die große Ishannah Nedimsirasunya aus Baburin mit knappem Vorsprung vor ihren Kontrahenten.

Der vierte und fünfte Tag des Festes standen ganz im Zeichen der Gladiatoren. Unter den Augen Fürst Kahjids ben Farsids traten Gladiatoren aus den besten Schulen Fasars, Al'Anfas und Mengbillas in der berühmten Nordkurve der Arena gegeneinander an. Unter dem Jubel des tobenden Publikums kämpften und starben sie für einen kurzen Moment ewigen Ruhmes. Am ersten Abend waren es Yuan die Khoramsbestie und Tiro Ramirez, die die Massen begeisterten, hatten beide doch schon unzählige Kämpfe nicht nur in den Blutgruben Fasars, sondern auch in ihrer gemeinsamen Heimat Al'Anfa ausgetragen. Der Höhepunkt der Gladiatorenkämpfe war jedoch Trollkopfs neunter Kampf. Sollte der Sklave diesen für sich entscheiden, so würde er nicht nur seine Freiheit wieder erlangen, sondern wäre er auch ein gemachter Mann. Ein Kunststück, das in den letzten 30 Götterläufen nur fünf Gladiatoren gelang! Der Sandmeister schickte drei ausgewachsene Löwen gegen den Nordmann! Zwei von ihnen tötete Trollkopf, doch dann geschah das Unausweichliche und er tat – unter den Augen des Fürsten – seinen letzten Atemzug im Sand der Arena.

Die eigentliche Sensation des Alaians aber sind und bleiben die Reiterspiele an den letzten beiden Tagen. Ben Farsid hatte angekündigt, dem Gewinner

der Rennen höchstpersönlich einen überaus kostbaren Preis zu überreichen. Viele Erhabene der Stadt, unter ihnen Habled ben Cherek und Malek Bey fanden sich an diesen letzten Tagen in der Arena ein, um die prächtigen Rösser und ihre Reiter zu bestaunen. Im alles entscheidenden Rennen gingen nicht nur Favoriten wie Dschadir ibn Hamil – der Reiter des Fürsten – Mustafan ben Rashal von den Beni Novad und Sedef ben Sedef von den Beni Shadif, sondern auch Außenseiter wie Nahib ben Barbur von den Beni Avad oder Emilio di Labado aus Almada an den Start.

Am Ende aber war es mit Sedef ben Sedef ein Novadi, der nach einem atemberaubenden Rennen, die Ziellinie als Erster überquerte. Die Zuschauer tobten und jubelten und erwarteten ehrfürchtig den Auftritt des Fürsten bei der Siegerehrung. Es dauerte seine Zeit bis schließlich Yussuf ibn Rohal, ein Wesir des Erhabenen, vortrat, um im Namen Kahjids ben Farsids zu sprechen: der Fürst sei nicht anwesend und die Preisverleihung musste warten, denn nur der Erhabene wusste um die Natur des ausgelobten Preises. Rufe hallten daraufhin durch die

Arena und Stimmen wurden laut, die dem Fürsten eine Schmähung Rashtul-lahs und eine Beleidigung der Novadis Fasars vorwarfen, war Sedef ben Sedef doch ein Anhänger des Wüstengottes. Mehr und mehr Vorwürfe wurden laut und es kam zu tumultartigen Unruhen auf den Rängen. Panik kam zwischen den rund 12.000 Zuschauern auf und in dem Geschiebe und Gedränge stürzten Menschen in die Arena oder wurden niedergetrampelt. Nach wenigen Tagen des Friedens griffen die Unruhen schnell um sich. Die Garde des Fürsten musste sich nach Yol'Fessar zurückziehen, während die Viertel Keshal Isiq und Mantrabad in Straßenkämpfen und blutigen Unruhen versanken. Seitdem hat der Fürstenpalast seine Tore geschlossen und die Stimme des Fürsten schweigt beharrlich.

Rashid ibn Jassafer
(Niko Hoch und Rebecca Beyer)

Der Herr der Münze

Vom Aufstieg, Fall und erneutem Aufstieg des almadanischen Kanzlers

LICKPUNKT ALMADA. Mancher sah ihn nach dem Abdanken des tyrannischen Mondenkaisers bereits als neuen Fürsten von Almada – am meisten wohl er sich selbst. Doch die Fürstenkrone wurde auf ein anderes Haupt gelegt. Wer ihn bereits abgeschrieben hat, wird nun eines Besseren belehrt: Die Raulsche Kaiserin macht Rafik von Taladur zum Herrn der Münze. Das Portrait eines Ehrgeizigen.

Rafik Listhelm Maldonado von Taladur ä.H. wurde 989 BF als viertes Kind eines zwar alt ehrwürdigen, doch völlig verarmten Rittergeschlechts geboren. Als er auszog, hatte er nicht mehr als den Namen seiner Familie – sowie seinen Ehrgeiz und scharfen Verstand, die er wohl schon damals in Witz und Charme zu kleiden wusste. Vom einfachen Schreibgehilfen des gräflichen Vogts arbeitete er sich bis in die Puniner Kanzlei hoch und brachte es schließlich an das kaiserliche Rechtsseminar, an dem er an der Seite des nordmärkischen Prinzen Hartuwal Gorwin vom Großen Fluss studierte. Aus dieser Zeit stammt die nicht immer freundschaftliche Konkurrenz, die die beiden Männer bis in diese Tage hinein pflegen. Signor von Taladur schloss mit Auszeichnung ab und kehrte an den Yaquir zurück. In den folgenden Jahren baute er sich ein Netz persönlicher Beziehungen zu einigen einflussreichen Magnaten auf, dem es wohl zu verdanken ist, dass er 1020 BF den lange vakanten Posten des almadanischen Kanzlers erringen konnte.

Der Königsflüsterer

Seitdem hat das almadanische Königreich viele Herrscher kommen und gehen sehen, doch Signor Rafik blieb. Während sein alter Konkurrent Hartuwal vom Großen Fluss jedoch zum Reichserzkanzler aufstieg, blieben Signor Rafik höhere Ämter verwehrt. Dies wird dem ehrgeizigen Emporkömmling, dessen Vorliebe für erlesenes Gebäck und das teure Punipan weitläufig bekannt ist, nicht geschmeckt haben. Auch darin darf die Motivation zu suchen sein, die Signor Rafik zu einem, wenn nicht gar dem prägenden Architekten des kurzlebigen almadanischen Kaiserreichs gemacht haben. Mehr noch als alle anderen hat er seinen König Selindian Hal

von Gareth darin bestärkt, sich zum Gegenkaiser ‚Hal Secundo‘ salben zu lassen. Anders als bei der albernischen Sezession ging es ihm jedoch nicht um eine Unabhängigkeit Almadass, sondern um ein geeintes Kaiserreich unter almadanischer Führung, mit Punin als neue Kapitale und ihm als Meister der Hofkanzleien. Nicht von ungefähr nahm Signor Rafik den Titel ‚Reichserzkanzler‘ an, womit er in einem Zuge Signor Hartuwal eben diesen absprach.

Doch die Rechnung ging für Signor Rafik nicht auf: Das Raulsche Reich entzweite sich immer mehr und schließlich stellten

der Horas und Kaiserin Rohaja von Gareth der eigensinnigen Provinz im *Weissensteiner Schluss* ein letztes Ultimatum. Zwar versuchte Signor Rafik, der zwischenzeitlich gar das Amt des ‚Reichsregenten‘ bekleidete, unermüdlich, die Wogen zu glätten, doch konnte sich selbst der Königsflüsterer gegen Ende bei seinem tyrannischen Geschöpf kein Gehör mehr verschaffen. Als ein Krieg unabwendbar wurde, wurde aus dem bekennenden Gefolgsmann des Tyrannen ein Abweichler, dessen Beispiel viele Magnaten folgten, die sich so gerade rechtzeitig vor dem Zorn der Kaiserin retten konnten.

Nicht verstummende Gerüchte behaupten, dass Signor Rafik sich insgeheim schon lange vorher von seinem Kaiser abgewandt hatte und geheime Verhandlungen mit Reichsgroßgeheimrat Rondrigan Paligan über eine friedliche Lösung des Konflikts führte, bei der Almada sein Gesicht wahren könne. Stimmen diese Gerüchte, wird er ohne Frage einen Preis für seine Unterstützung gefordert haben. Weniger als die Fürstenwürde mag man sich bei Signor Rafik nicht vorstellen. Doch diese ging, wie allgemein bekannt, an Signor Gwain von Harmamund. Vielleicht war es falsches Kalkül des Kanzlers oder Ausdruck einer zu behutsamen Vorsicht, dem alten Marschall als Symbolfigur des Aufstandes gegen den Mondenkaiser den Vortritt zu lassen. Signor Rafik, der sich für ein paar Jahre Reichserzkanzler nennen durfte, blieb der Posten, auf dem er seit fünfzehn Götterläufen unverändert saß: Kanzler des almadanischen Fürsten.

Der Elenviner Erbstreit

Allgemein wurde angenommen, dass er damit den Zenit seiner Macht überschritten hatte. Doch wie es scheint, ist die Allgemeinheit wieder einmal dem Fehler ausgeessen, den Emporkömmling und seinen Ehrgeiz zu unterschätzen. Die Ironie der Geschichte will, dass er seinen erneuten Aufstieg ausgerechnet dem Elenviner Erbstreit verdankt, der drohte, Signor Hartuwal um sein Erbe zu bringen. Letztlich konnte sich der nordmärkische Prinz – der nun als Herzog und Reichserzkanzler in Personalunion als mächtigste Person nach der Kaiserin im benachbarten Raulschen Reich gelten darf – behaupten. Doch sein Bruder Signor Frankwart bereitete Signor Rafik den Weg: Im Zuge seiner glücklosen, gerade einmal drei Monde währenden Herzogenpro-



klamation ging dem Prinzen der Titel des Vogts von Molay verloren. Ein Amt, in dem er ähnliches Missgeschick bewies wie bei seinen gescheiterten Brautwerbungen: Man erinnere sich nur daran, wie Signor Frankwart von almadanischen Edelleuten festgesetzt wurde und in seinen eigenen Minen als Arbeiter schuften musste, bis ihn ein Lösegeld von der Schmach erlöste.

Die Gunst der Stunde nutzend muss Signor Rafik Forderungen für seine Verdienste beim Aufstand der Disentes geltend gemacht haben. Anders lässt es sich kaum erklären, dass die kriegerische und nicht gerade für ihre Gnade bekannte Kaiserin ihn mit Molay beehrte – und zwar nicht als Vogt, sondern

als unmittelbar ihr unterstehenden Reichsbaron. Als solcher gebietet Signor Rafik nun nicht nur über das größte Silbervorkommen im Mittelreich, sondern auch über die kaiserliche Münze. Als er in jungen Jahren auszog, soll er keinen roten Heller in der Tasche gehabt haben. Nun ist Rafik von Taladur der Herr der Münze.

Es scheint, als könne ihm nichts anhaben. Als Kanzler dient er mittlerweile dem vierten almadanischen Herrscher. Dem almadanischen Kaiserreich war er Hebamme wie Henker gleichermaßen, er hat das *Puniner Manifest* und den almadanischen Vorstoß in unsere Heimat ebenso mitgetragen wie den Aufstand der Disentes. Nicht einmal die

Verwicklung seines Oheims in eine okkulte Verschwörung schadete ihm.

Ohne Frage ist dieser Mann gefährlich und am Ober- wie Unterlauf des Yaquirs ist man gut beraten, seine nächsten Schritte genau im Auge zu behalten. Fürst Gwain ist alt und ohne Erben. Es ist nur eine Frage weniger Jahre, bis über die almadanische Fürstenwürde neu verhandelt wird. Und dann wird Signor Rafik bereitstehen, um endlich dorthin zu gelangen, wo ein Mann seines Formats sich sieht: in die Reihen der Ersten des Raulschen Reiches.

Sanya Serpolet (Michael Masberg)

Abenteuerlicher Bote, Rahja 1035 BF

Rondrakirche erstarkt

„Anno 1028 BF stimmte Yandros die Lazaar in eurer Gazette den Abgesang auf die Kirche der Herrin Rondra an. So ist es nun an euch, Fernel, seinen Irrtum zu korrigieren. In einem hatte er Recht, euer Kriegsberichterstatter: der Tag der Löwin ist nah. Bei allem anderen trog ihn seine Befürchtung. Der Schwertbund ist nicht vergangen, nicht in Feuer, nicht in Blut, noch in kaltem Tod. Geläutert durch die letzten Jahre, erstarken wir mit jedem Tag.“

—Rondred Donnerklinge, Hoher Herold des Schwertbundes, Rahja 1035 BF

PERRICUM. Die letzten geschäftigen Tage des Jahres hielten Perricum in unbarmherzigem Griff, als sich unerwarteter und überdies sehr hoher Besuch in der Schreibstube des Perricumer Redaktionshauses des Boten einfand. Seine Eminenz, der Hohe Herold und als solcher Roter Rat der Rondrakirche, Rondred Donnerhall von Salzsteige, gab sich die Ehre,

um – wie er ungewohnt leutselig ausführte – „die Botenschreiberlinge mit direkter Kunde zu verwöhnen, statt zu warten, bis die Erkenntnis sie von selbst ereilt“. In seiner Hand hielt er eine mitgenommene Ausgabe des 112'er Boten, in dem einst verkündet worden war, „Die Rondrianer (seien) am Ende ihrer Kräfte“. Es sei nicht seine Art, die Dinge zu beschönigen und Herr di Lazaar habe – abgesehen von den erwartungsgemäßen Übertreibungen – durchaus den Kern der Sache berührt. Doch habe kein geweihter Diener der Löwin jemals ernsthaft am Fortbestand der Kirche gezweifelt, „denn für jedes Schwert, das in der Schlacht brach, wurde ein neues in der Glut des Glaubens geformt“.

Nicht zuletzt das Wiedererstehen des damals als vernichtet geltenden *Ordens vom Heiligen Blute* (der Bote berichtete) könne also als Indiz dafür genommen werden, dass die Rondrakirche sich zunehmend von

den unleugbar erbrachten Opfern erholt. Derzeit gebe es „kaum einen Tempel, der nicht mindestens einen Novizen ausbildet, kaum einen, der nicht in wenigen Wochen neue Schwerter der Herrin weihen und zugleich neue Pagen in Unterweisung nehmen wird.“ Auf die Frage hin, wie sich dieses Erstarken denn in Zahlen ausdrücke, lächelte der Hohe Herold zahnblitzend und wandte sich zum Gehen. „Zahlen, mein lieber Fernel, sind der Strohhalme von Kleingläubigen und nicht von Belang. Von Belang ist, dass die Tempel und Burgen der Sturmherrin nach wie vor ein Schild sind und zwar einer, der allen Rissen und Schmarren zum Trotz, seine Pflicht tut.“

Noch gibt es sie, die leeren Tempel, doch ihre Zahl nimmt – Berichten aus allen Provinzen und angrenzenden Reichen zufolge – stetig ab. Denn allenthalben nehmen sich junge Rondrianer der heiligen Stätten an, tragen das Wort ihrer Göttin in die Lande und nähren die anhaltend hohe Verehrung Rondras mit Wort und Tat.

Xandros Fernel

*Leiter des Perricumer Redaktionshauses
(Katja Reinwald)*

Festumer Flagge, Phex 1035

Jubel und Trauer im Bornland

Ein Bericht zur Adelsmarschallwahl 1035 BF

FESTUM. Nach langen Monden des Bangens, in denen Gevatter Firun das Land fest in seinem eisigen Griff hielt, ist das höchste Amt im Land an Born und Walsach neu vergeben. Die ersten

Wähler fanden sich bereits kurz nach der Ankündigung ein. Scharf war die Kritik am wahltaktischen

Manöver des Ugo Damian von Eschenfurt, der mit der Verlegung der Wahl ins sewerische Eschenfurt wohl hoffte, mit Stimmen der treuen Sewerier den Sieg davon zu tragen. Doch es sollte alles anders kommen.

Die Kaleschka nach Eschenfurt war trotz vereister Straßen prall gefüllt und ich fand mich, zwischen Bärenfellmützen einge-

pfercht, bei süffigem Meskinnes wieder, vertieft in politische Debatten. Als wir Eschenfurt erreichten, platzte der beschauliche Ort, mit sonst kaum mehr als ein paar Hundert Einwohnern, bereits aus allen Nähten. Wer keine Aufnahme in der Burg gefunden hatte, zeltete gemeinsam mit dem Flachadel wacker auf den gefrorenen Äckern. Das Gasthaus war bis auf den letzten Platz belegt, doch Freibauer Hinski war so freundlich, mich für die Dauer meines Aufenthalts in seinem eigenen Bette unterzubringen. Erst kurz vor Eröffnung der Adelsversammlung traf Zuchtmeisterin Ildara von Schim-

jontken mit dem Igelbrief (*Red.: die Verfassung des Bornlandes*) ein, der die beschwerliche Reise von Festum nach Eschenfurt wohl nur dank Bedeckung durch tapfere Recken heil überstanden hatte. Auch die Gräfin von Kasmiref hatte nach Firunshag einen Achsbruch erlitten und traf mit deutlicher Verspätung ein. Hitzig geführte Debatten entbrannten, auch über die Rechte des Adelsmarschalls, was wohl der Verlegung der Wahl geschuldet war. Es wurde getrunken, diskutiert, und die Anwärter auf das höchste Amt sprachen mit glühenden Worten von ihrer Zukunftsvision für das Bornland. Ritterin Nadjescha von Leufurten gemahnte in ihrer Rede an die Verantwortung und Pflichten der Bronnjaren, während der in den Vorjahren als „Väterchen Bartlos“ verspottete Ischtan von Quelldunkel die Oberhoheit des alten Adels beschwor. Kalinda von Schwertbergen bestach durch ihr ruhiges Kalkül und forderte den Ausgleich zwischen Handel und Bronnjaren, Stoorrebandt-Schwiegersohn Prinz Jost von Salderkeim hingegen, von dem man munkelte, er habe ganze Wagenladungen gekaufter Brückenbarone nach Eschenfurt karren lassen, ließ sogar eigens einen Demagogen aus Festum kommen, der die Vorteile einer fruchtbaren Zusammenarbeit zwischen Geldadel und Handelskonsortien pries. Allein der Amtsinhaber wirkte abgeschlagen, und auch seine die letzte Amtszeit maßgeblich prägende „Politik der ruhigen Hand“ konnte ihm abseits seiner sewerischen Stammwähler kaum Stimmen sichern.

Einen Skandal löste schließlich Ischtan von Quelldunkel aus, als er die Rechtmäßigkeit der Kandidatur Nadjeschas von Leufurten anzweifelte, und ihre Abstammung für fragwürdig erklärte. Erst ein Zweikampf aufs zweite Blut, den die Leuenfurterin tapfer selbst focht und von Quelldunkel feige durch einen Stellvertreter ausfechten ließ, konnte alles ins rechte Licht rücken.

Des Abends aber wurde, wie bei den Bronnjaren so üblich, dem Alkohol reichlich zugesprochen. Sprechchöre forderten die erneute Kandidatur des Landesvogts Jucho von Elkinen und es entbrannte eine wüste Schlägerei, bei der Amtsinhaber Ugo von Eschenfurt ein blaues Auge davontrug. Meine Erinnerung an die folgenden Ereignisse ist – geschuldet ist es wohl Brüderchen Meskinnes – stark getrübt, wofür ich mich bei den Lesern vielmals und in aller Form entschuldigen möchte. Ein unglaublicher Werwolf und mein revoltierender Magen fesselten mich an meine Liegestatt, und ich kann mich nunmehr auf Augenzeugenberichte berufen [...] (*Red.: gekürzt, ausführlicher Bericht in der Festumer Flagge*)

Das Wehklagen war groß, als man den Adelsmarschall am nächsten Tag fand – tot und steifgefroren lag er im Schneetreiben! Unsere aufrichtige Anteilnahme galt in diesen schweren Stunden seinen Angehörigen, die die schlimme Nachricht mit Bestürzung aufnahmen. Nachdem Ugo von Eschenfurt in der Zeit vor der Wahl wohl besondere Zurückhaltung an den Tag legte, schien er am Abend seines Ablebens wieder seinem alten

Laster zu frönen. Er hatte wohl so stark getrunken, dass er stürzte, sich den Schädel blutig schlug und es schließlich nicht mehr vermochte, aus eigener Kraft die rettende Burg zu erreichen. Nahe der Leiche aber fand man die Brosche der jungen Aljescha von Dotzen-Gorschnitz, deren Äußerungen nicht unschuldig am Ausgang des Vorabends gewesen waren. Schnell stand der Mordvorwurf im Raume, und allein durch die Umsichtigkeit der Gräfin von Kasmiref und einiger aufrechter Fürsprecher konnten die Anschuldigungen wiederlegt werden.

Die Zuchtmeisterin setzte den Wahlfortgang aus, um die Angelegenheit zu klären. Zeugen wurden befragt, vom Zechgenossen bis hin zur Haushofmeisterin, und ganz Eschenfurt wurde auf den Kopf gestellt. Während mancher Bronnjar behauptete, es handele sich um einen schicksalsträchtiges, vielleicht gar göttergewollten Unglück, wollten die Rufe nach Aufklärung nicht verstummen – und sie sollten Recht behalten!

Ausgerechnet Pjerow, der Bruder der aufrechten Nadjescha von Leufurten, wurde schließlich als feiger Mörder überführt und beschloss sein Leben entehrt und würdelos am Strang.

Der Kandidatur der Ritterin schadete dieser Umstand dank ihrer integren Reaktion jedoch nicht. Sie konnte die wenig später erfolgte Abstimmung mit knapper Mehrheit für sich entscheiden. Das Land an Born und Walsach hat eine neue Adelsmarschallin! Möge Nadjescha von Leufurten es in eine sichere Zukunft führen!

Alriksej Gerberow (ED)

Kusliker Kurier, Hesinde 1035 BF

„Ich war die Geliebte des Horas!“ – Eine Mätresse packt aus!

Pikante Enthüllung aus dem Sangreal: Gezielte Zuführung von Gespielinnen?

HORASIA/KUSLIK. Dieser Tage wurden uns von einer Dame, die aus naheliegenden Gründen ungenannt bleiben möchte, vertrauliche Informationen über höchst private Kontakte mit ihrer Imperialen Majestät anvertraut. Gleichwohl sich der Kusliker Kurier der Brisanz dieser Enthüllungen bewusst ist, sehen wir das berechtigte Interesse des Volkes an Nachrichten über seinen Herrscher und uns somit verpflichtet unser Wissen mit der werten Leserschaft zu teilen.

Besagte Dame, nennen wir sie fortan einfach *Signora R.*, sagte uns, sie sei in den legendären Kurtisanenschulen Belhankas ausgebildet worden und hätte regelmäßigen Umgang mit Potentaten aus den besten Kreisen unseres Reiches. Durch eigene Recherchen des Kuriers ließ sich in Erfahrung bringen, dass sie in der Tat dem berühmten Belhankaner *Lyceum Tulipan*, das für seine alananischen

Praktiken bekannt ist, entstammt und dem Vernehmen nach noch keiner ihrer Klienten über ihre vielfältigen Dienste als Gesellschafterin klagen konnte.

In den letzten Monden habe *Signora R.* nach Auskünften vermehrt Klienten aus dem Kusliker Patriziat gehabt und somit mehr oder weniger fest in unserer schönen Stadt am Yaquirmund residiert.

Eines Abends sei nun auf Vermittlung eines ihrer vornehmsten Kunden eine maskierte Person auf sie zugekommen und habe ihr eine horrend Summe Goldes angeboten, damit ihr Herr die Dienste der Signora für einige Zeit exklusiv in Anspruch nehmen dürfte. Aufgrund der beinahe obszönen Höhe des angebotenen Honorars, hakte *R.* nach, doch auf ihre misstrauischen Nachfragen, erwiderte der Maskierte, dass in keinem Fall nähere Auskünfte über den potentiellen Kunden gegeben würden und zudem vollste Diskretion und Verschwiegenheit zu garantieren sei.

Nur weil ihr Stammkunde sich für die Ehrenhaftigkeit des Boten verbürgte, ging *Signora R.* auf die ominöse Offerte ein und wurde einige Tage später wie vereinbart von einer Droschke ohne Wappen abgeholt. Während der Fahrt wurden ihr die Augen verbunden und als sie wieder sehen konnte, befand

sie sich in einem von verschwenderischem Luxus überbordenden Schlafgemach, das mindestens einem Fürsten gehören musste. Anstand und Sitte verbieten uns, genauer darauf einzugehen, was in den folgenden Tagen dort geschah, doch nach den Aussagen der *Signora* kann es kaum einen Zweifel geben, dass es unser junger Kaiser war, mit dem sie viele rahjagefällige Stunden verbrachte. Zwar wurden ihr stets aufs Neue die Augen verbunden, bevor man den jungen Mann hereinführte, doch *Signora R.* meint in den langen Gesprächen, die der Unbekannte angesichts seiner Unerfahrenheit mit ihr führte, eindeutig erkannt zu haben, dass

es sich um niemand anderen als ihren Herrscher handeln konnte. Warum die *Signora* ihr vereinbartes Schweigen nun gegenüber dem *Kurier* gebrochen hat, können wir nicht mit Sicherheit sagen, doch aus einigen subtilen Andeutungen der Dame meinten wir herauslösen zu können, dass ihr junger Klient die Stunden mit ihr nicht völlig freiwillig verbrachte und das Geschick des Jünglings die *Signora* dauerte. Möglicherweise erhofft sie sich von ihrer Enthüllung, unserem Kaiser weitere erzwungene Rahjastunden ersparen zu können.

Ralhion Rabrunati
(Franz Janson)

Bosparanisches Blatt, Tsa 1035 BF

Chababisches Blut für Albernía?

UINSALT. Neben den bedeutsamen Angelegenheiten, durch die das Schicksal unseres Reiches maßgeblich beeinflusst wird, muss sich der Kronkonvent auch immer wieder mit eher skurrilen oder zumindest abseitig erscheinenden Themen beschäftigen. Zu dieser Kategorie ist wohl auch die Debatte zu zählen, die dieser Tage im Haus der Edlen zwischen gewichtigen Konsultationen über Glashandelsmonopole und dem Großen Gerechtigkeitsdekret geführt wurde: Wie der gut informierte Leser aus diversen Gazetten erfahren konnte, sucht das albernische Herrscherhaus eine Braut für den jungen Infanten *Finnian ui Bennain* und in den letzten Wochen und Monden kamen auch einige Häuser des horasischen Adels auf den Gedanken, ihre Blutlinie um eine Verbindung nach Havena zu bereichern. Die Sache verselbstständigte sich, nachdem Herzog *Cusimo Garlischgrötz* angekündigt hatte, seine gerade erst drei Götterläufe zählende Tochter *Larona* den Bennains als potentielle Braut anzubieten und andere Adlige heftig protestierten. In ihren Einwänden betonten sie, dass ein solcher Vorschlag vom gesamten Reich getragen werden müsse und daher im Kronkonvent zu verhandeln sei. So kam es nun dazu, dass sich das Haus der Edlen mit der Frage auseinandersetzen musste, wen das Reich als Braut unterstützen können und ob eine solche Bewerbung überhaupt erwünscht sei. Letzteres war heiß umstritten, denn der Vater des jungen Finnian ist – oder besser gesagt: war – niemand anderes als der mehr-

fache Reichsverräter *Romin Galahan!* Nach zähen und ermüdenden Verhandlungen einigte man sich letztlich auf einen äußerst ungewöhnlichen Vorschlag, der nur als reine Kompromiss- wenn nicht gar Verlegenheitslösung angesehen werden muss: Man nominierte die junge *Ricarda ash Manek*, deren Name außerhalb des Horasreiches vermutlich noch nie jemand gehört haben mag, wenngleich das altherrwürdige Geschlecht ash Manek natürlich zu den edelsten Häusern Chababiens gehört.

Aus gewöhnlich gut informierten Kreisen ist zu vernehmen, dass die Wahl gerade daher auf die junge Chababierin fiel, weil man im Falle der wahrscheinlichen Ablehnung durch das albernische Herrscherhaus eher sein Gesicht wahren könnte als wenn man eine höherrangige Kandidatin ins Rennen geschickt hätte. Letztlich muss man sich jedoch fragen, ob eine solche Verhandlung im Rahmen der Konsultationen des Kronkonvents nicht ohnehin eher einer Farce gleichkommt und man die Entscheidung über eine solche Entscheidung von eher untergeordneter politischer Brisanz nicht eher den einzelnen Adelshäusern selbst überlassen sollte. Der Herzog von Grangor hat etwa bereits angekündigt, dass er seine Tochter nach wie vor für eine vortrefflich geeignete Kandidatin hält und sie dem Prinzen von Albernía schmackhaft zu machen gedenkt – wenn nicht mit Unterstützung des horasischen Adels, dann eben in seiner Funktion als Markgraf des Windhag.

Adamante Fernell
(Franz Janson)

Olfaktorische Belästigungen haben ein Ende!

Haben ihnen zur späteren Stunde auf einem Ball schon einmal strenge Gerüche zu schaffen gemacht? Leert sich rasch der Salon, wenn Sie ihn betreten? Oder hat der Tanzpartner gar missbilligend die Nase gerümpft? Das muss nicht sein! Die *Sikram-Kugeln* aus dem Hause *di Punta* sind die Lösung! Einfach ein Exemplar in der Frisur versteckt und die parfümierten Öle werden sie den ganzen Abend in Wohlgeruch hüllen. Nur 5 Silbertaler das Stück, 10 Dukaten für einen Beutel!

„Die Welt auf dem Madamal“ – die neue fantasiereiche Oper von Palmor Quintora. Auf den Opernfestspielen im Hesinde nur im Vinsalter Opernhaus.

Nach „Der stoßende Degen der Liebe“ und „Dein Liebreiz gleich dem Morgenrot“ nun der neue Roman aus der Feder des begnadeten *Balafur Fonfara*: „Die Hände des Comto“ Mehr holde Damen – Mehr stattliche Herren – Noch mehr Skandale

Angrella werde lieber mein. Gandraschs Bart ist viel zu klein. Der meine aber ist sehr stattlich. Außerdem mach ich ihm platt, ich haue ihm die Zähne raus. Wenn er dich führen darf nach Haus. Daran komm zu mir nach Angorantosch. Dein Lubrax Sohn des Limborosch

Robuste Duellgegner gesucht!

Um unseren Vorfahren Anselmo ter Grachen nachzueifern und die göttergefällige Zahl von 6x12 Duellen gegen würdige Gegner anzufechten, suchen wir nach fähigen Duellanten, die es wagen die Klinge mit uns zu kreuzen und auch die beinahe sicher bevorstehende Niederlage gut verwinden können. Hinterlasst Nachricht im Klub der Lilienstecher zu Vinsalt gez. Edorian ter Grachen

Aufstand in Baburin

BABURIN. Nicht nur der Aufruf unserer über alles geliebten Mhaharani zum Kampf gegen die dämonischen Horden des Verräters Helme Haffax knüpft neue Verbindungen zum Raulschen Reich.

Noch während im Baburiner Land das Heer der Gerechten sich auf die große Schlacht gegen den Dämonenbündler vorbereitet, verkündeten Herolde die frohe Kunde, dass die stolze Kommandantin Ariana von Pfiffenstock-Ruchin den Rahjabund mit Erngrimm von Revennis, dem ältesten Sohn des Herrschers von Baburin schließen wird. Ein Bund, mit dem unser stolzes Aranien seine Verbundenheit und Freundschaft mit dem geschundenen Reiche Rauls bekundet und der durch zahlreiche Wettkämpfe und Darbietungen zu Ehren des Brautpaares begleitet wurde.

Doch die Festlichkeiten wurden von einer besorgniserregenden Wendung überschattet. Noch während der Bundandacht vor der eigentlichen Trauung kam der Zweitgeborene des Sultans unter mysteriösen Umständen ums Leben. Statt jedoch nach aranischer Tradition ein Strafgericht mit der Klärung der Umstände zu betrauen, nahm das Herrscherhaus mehrere aranische Adlige und Bürger fest und beschuldigt gar die Mondsilberwesira Shahane ay Zedrakkin, bei der Verschwörung mitgewirkt zu haben. Der treue und kluge Assad ibn Merkan, jüngster Sohn derer von Revennis und als einziger der männlichen Erblinie tief verbunden mit unseren Traditionen, bemühte sich zwar nach Kräften in seiner Position als Agha zu vermitteln, doch leider vergebens. Der lange schwelende Unmut der Stadt über Sultan Merkan von Revennis Verweigerung, sich aranischer Tradition und Kultur anzupassen, brach sich in heftigen Auseinandersetzungen in den Straßen Baburins Bahn. Nur mit Unterstützung der Rondrakirche und des Heer der Gerechten konnte die fürstliche Garde einen Aufstand der entrüsteten Bevölkerung unter dem Banner der Mondsilberwesira und einiger einflussreicher Kaufleute verhindern. Unblutig, aber gnadenlos wurden Versammlungen auseinander getrieben, Waffen annektiert und vermeintliche Aufwühler im Saray al'Namji eingekerkert. In den unruhigen Tagen, die auf das Ereignis folgten, wurden dann einige Attentäter präsentiert, aber auch Beweise, die die Mondsilberwesira der Buhlschaft mit der Herrin der Schwarzfauen Lust bezichtigten. Doch wie glaubwürdig sind diese Fakten, wo sie doch

vom Haus derer von Revennis und nicht von einem vor Rondra und Praios vereidigten Gericht geprüft wurden? Kein segensreicher Beginn für die Vermählung des Brautpaares, zumal Gerüchte laut werden, dass die Braut selbst mit der Verbindung nicht einverstanden sei und die Nacht vor der Trauung selbst mit einem Liebhaber verbracht haben soll.

Sherizeth saba Mirjana (Nicole Euler)

Stimmen

„Schon seit seiner Amtseinsetzung durch diese mittelreichschen Besatzer beschämt Merkan von Revennis unser stolzes Erbe mit seiner Ignoranz. Weigert er sich doch immer noch, sich Sultan zu nennen, und lässt sich sogar offiziell mit Fürst betiteln! Seine Söhne schickte er fort ins ferne Weiden um das Kriegshandwerk zu erlernen, genügt unser glorreiches Keshal Hashinnah nicht seinen Ansprüchen? Und sein Erstgeborener ist aus dem gleichen Holz geschnitzt. Hätte man ihm nicht wenigstens eine traditionsbewusste Adlige unseres Landes als Gattin an die Seite stellen können statt dieser Landrichterin? Schade, dass der junge Assad nicht das Erbe seines Vaters antreten kann. Auch wenn er nur ein Mann ist, versteht er doch unsere Tradition und wäre ein würdiger Herrscher unserer geliebten Stadt.“

—Byalabeth saba Turmai, Palastwesira

„Mögen die Dornen auch blutige Striemen durch unser Land gezogen haben, die Kraft dieses Bundes vor Radscha wird dem Land Stärke verleihen. Die Wurzeln der Vergangenheit sollen unter dem Glanz ihrer Lei-

denschaft verdorren und in der Harmonie ihres Bundes vermag der Samen für einen Neuanfang entspringen.“

—Sharan Tarefsun ash'Yakuban,

Rahjageweiheter Bundsprecher des Paares

„Stellt die Vermählung der einflussreichen Obersten Landesrichterin Perricums mit dem designierten Nachfolger des Fürsten eine geschickte politische Vereinigung mit dem Haus Paligan und der aranischen Herrscherfamilie dar, so war sie für die hiesigen Adligen und Bürger eine unverzeihliche Kränkung - vor allem da aufgrund des Alters der Edlen kaum Hoffnung auf einen legitimen Nachfolger besteht.“

—Zulhamin saba Alayeth, scharlatanische Lehrmeisterin aus Baburin

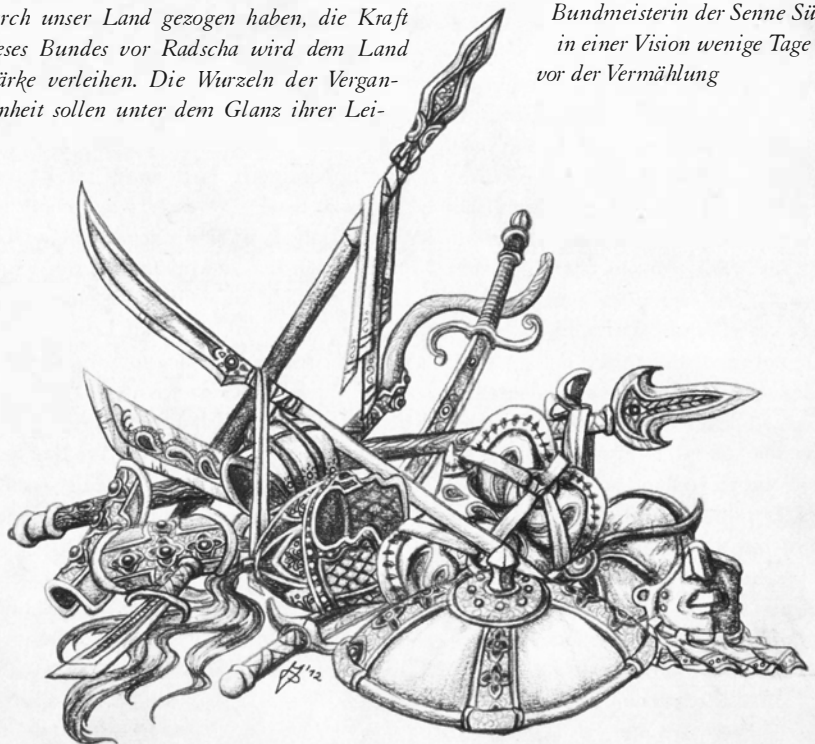
„Die Mondsilberwesira Shahane ay Zedrakkin wurde mit sofortiger Wirkung all ihrer Ämter enthoben. Eine Übergabe der Flüchtigen an die Mada Basari oder einen Tempel der Lieblichen Göttin wird auf Anordnung Sultana Sybia al'Nabab und ihrer Exzellenz Yassalin Tarfilasunya al Faschina mit 15 Dinar entlohnt.“

—Saref ibn Saiman, Mondsilberhadjin Baburins

„Unter dem Stern des Widderköpfigen zur Tagundnachtgleiche kämpft die junge Löwin gegen die Diener der Vielgeschlechtlichen Versucherin um ihre Zukunft. Nur wenn sie im Feuer gestählt hervorgeht, wird sie den Mut im Angesicht der Unbesiegbaren bewahren und im bevorstehenden Kampf mit der Stärke der Alveransleuin standhalten können.“

—Bibernell Rishal von Henigsford,

Bundmeisterin der Senne Süd in einer Vision wenige Tage vor der Vermählung



WOLFSGEHEUL

DRITTES ABENTEUER DER KYRBLUTHAVEN-KAMPAGNE VON MORITZ MEHLEM UND ADRIAN PRAETORIUS,
MIT IDEEN VON ULI LINDNER UND FABIAN TALKENBERG

HINTERGRUND DER KAMPAGNE

Pardona hat es auf die Runenmagie der Kyrbluthavener abgesehen und will den Seekönig durch eine Marionette auf dem Thron ersetzen. Dazu lässt sie ihre Nachtalben in mehreren Schritten die Region destabilisieren, bevor sie zum entscheidenden Schlag ansetzt. Ihre Ränke werden in den nächsten Botenausgaben nach und nach offenbart.

In diesem Szenario bekommen es die Helden mit einem Albenwolf zu tun, einem Geschöpf, das zumeist in den Bereich von Mythen und Legenden verwiesen wird, das aber hier plötzlich in Fleisch und Blut mit seinen 2 Schritt Schulterhöhe vor den Helden von Kyrbluthaven auftaucht.

Die Shakagra haben dem Ahmadena-Kult Kyrbluthavens diese Bestie als Geschenk zusammen mit einem magischen Amulett überbracht, mit dem der Kult den Willen des Wolfs brechen kann. So zwingt sie ihn, die Gehöfte um Kyrbluthaven herum heimzusuchen, um die Bevölkerung des Städtchens auch weiterhin nicht zur Ruhe kommen zu lassen.

ABENTEUERAUFWÄNGER

In den vergangenen beiden Nächten wurden aus einem Hof nördlich von Kyrbluthaven zwei Knechte verschleppt, Gerüchte von einem riesigen Wolf machen die Runde, da immer wieder Wolfsgeheul vernommen werden kann. Zuvor verschwanden alle Einwohner eines Nachbarhofes auf unerklärliche Art und Weise. Da die Helden mittlerweile schon zweimal an der Rettung von Kyrbluthaven beteiligt waren, bietet es sich nur an, dass sie auch diesem Geheimnis auf den Grund gehen.

DAS EIGENTLICHE ABENTEUER

In dem kleinen Bauernhof leben Ejrik Ejriksson mit seiner Frau und ihren beiden Kindern, der dreijährigen Hanna und der zwei Jahre alten Elga. Die einzigen beiden Arbeiter, die in ihren Diensten standen, sind in den letzten beiden Nächten verschwunden. Durch den dauerhaften Schneefall war es morgens nicht mehr möglich, irgendwelche Spuren zu finden, um zum Beispiel herauszufinden, wohin die Vermissten verschwunden sind, oder was sie geholt hat.

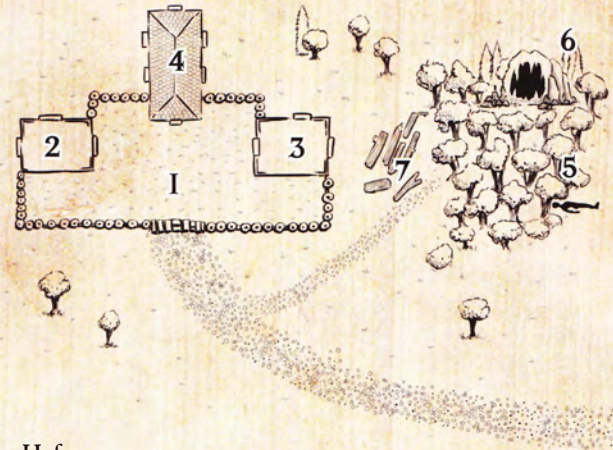
Bei einer Untersuchung der näheren Umgebung können die Kadaver der beiden verschwundenen Landarbeiter, wie auch die Leichen der fünf Bewohner des anderen Hofes (ein Ehepaar mit drei Kindern) in einem nahe gelegenen Wald gefunden werden. Dies erfordert eine *Fährtsensuchen*-Probe +12, oder mehrere Stunden Suche bei *eisiger Kälte*.

Der Albenwolf hat die Hjäldinger hierher verschleppt, um sich erst an ihrer Angst zu laben und sie bei Bedarf zu verspeisen. Von hier aus fällt es deutlich leichter, seine Spur aufzunehmen, da das verbleibende Laubdach noch einige Spuren im Schnee bewahrt hat (*Fährtsensuchen* +3 um bis zur Höhle zu finden).

Natürlich können die Helden dem nächtlichen Schrecken auch auf dem Ejrikssonhof auflauern, wobei die Bestie bei zu starker Gegenwehr versuchen wird, sich zurückzuziehen. Ihre Spur nachts im Schneegestöber aufzunehmen, wird ohne magische Hilfe kaum möglich sein.

Der Albenwolf wird seine Verletzungen ausheilen, bevor er dann wieder beginnt, den Hof heimzusuchen.

Dieses kurze Szenario lebt vor allem von der vermittelten Stimmung: Schneesturm, eisige Winde, schauerliches Geheul, riesige Krallenspuren an der Palisade, Blutspritzer hier und da, die Überreste der vom Wolf gefressenen Leichen ...



Der Hof

- 1 Der Hof ist mit einer etwa 3 Schritt hohen Palisade umgeben.
- 2 Holz in den verschiedensten Bearbeitungszuständen und Werkzeuge liegen hier ebenso herum.
- 3 Drei leichte Kanus finden sich in diesem Schuppen, dessen zwei Fenster wahrscheinlich die Schwachpunkte der „Festung“ sind.
- 4 Ein sechs Schritt hohes Langhaus mit soliden Holzmöbeln. Hier könnte man sich so einigeln, dass kaum noch Gefahr bestehen sollte.
- 5 Hier finden sich die fürchterlich zugerichteten Leichen der Bewohner des Nachbarhofes sowie die beiden Knechte.
- 6 In dieser dunklen Höhle, die den Ejrikssons bekannt ist, lebt der Wolf zurzeit.
- 7 Hier liegen viele, viele Holzstämme sorgfältig gestapelt.

Der Gegner

Albenwolf

LE 50 AuP 65 MR 4 (+8*) WS 12 RS 2 GS 12

INI 16+1W6 PA 14

Biss: AT 18 TP 1W6+8 DK H

Klauen: AT 18 TP 1W6+6 DK HN

Nachtsicht, Anspringen (8), Gezielter Angriff (6), 3 Aktionen pro Kampfrunde
Schleichen 12 (18/15/16), Sich Verstecken 12 (18/15/16)

* Da der Albenwolf bereits unter einer Beherrschung steht, muss diese für eine eigene erst überwunden werden.

Der Albenwolf greift, wenn möglich, nicht von vorne an, sondern wird aus dem Hinterhalt zuschlagen. Er versucht einzelne Opfer zu verschleppen und zu erlegen. Auch gegen eine kampfbereite Gruppe wird er zunächst aus den Schatten heraus zuschlagen und sich dann für den nächsten Angriff zurückziehen.

Das magische Amulett

Die unscheinbare Silberscheibe, die dem Wolf an einem Band um den Hals gehängt wurde, fällt unter dem dichten Fell des Tiers kaum auf. Das nachtalbische Artefakt ermöglicht es dem Träger des passenden Gegenstücks ähnlich dem HERR ÜBER DAS TIERREICH Kontrolle über den Wolf auszuüben. Sobald die zweite Scheibe aber mehr als 500 Schritt entfernt ist, besteht keine magische Verbindung mehr und das Tier folgt einfach seinen Instinkten.

ARTEFAKTSCHMIEDE

VON MIRIAM COPPELY UND ALEX SPOHR

Ab dieser Ausgabe des Aventurischen Boten wollen wir Ihnen in unregelmäßigen Abständen neue magische Artefakte präsentieren, die Sie als Ergänzung zu den bereits in **Wege der Alchimie** beschriebenen Gegenständen betrachten können. Den Anfang macht ein höchst mysteriöser Ring aus Rohalischer Zeit.

DER ASARJABAN-RING

Beschreibung: Ein unscheinbarer Ring aus Messing. Die einzige Auffälligkeit ist die stilisierte Gravur eines Panthers auf der Außenseite.

Wirkung: Wenn der Träger des Rings die tulamidischen Worte *Asarjaban shadar!* (Tulamidisch für: *Asarjaban erscheine!*) ausspricht, erscheint neben ihm eine Wolke aus schwarzem Rauch, aus der sich der in dem Ring gefangene Zant manifestiert. Der Ringträger kann ihm nun einen Befehl erteilen, dazu muss ihm jedoch eine *Kontrollprobe* gelingen. Die Probe setzt sich aus MU+MU+KL+CH+CH/5 zusammen, unabhängig davon, ob der Träger des Rings auch den INVOCATIO MINOR beherrscht. Der einzige weitere Modifikator der Probe ist die *Gesinnung* des Befehls (siehe WdZ 179). Bei einer gescheiterten Probe zieht sich der Zant wieder in den Ring zurück, ebenso, falls er besiegt oder der Befehl ausgeführt wurde. Durch einen Patzer bei der Artefakterstellung hat der Zant jedoch nur während der Nacht eine unheimliche, an einen riesigen Panther erinnernde Gestalt. Tagsüber kann er zwar ebenfalls gerufen werden, jedoch entspricht seine Erscheinung dann einer kleinen schwarzen Katze.

Hintergrund und Besonderheiten: Zu allen Zeiten haben Magier und andere Zauberer Dämonen in Gegenstände gebunden, damit sie deren Macht zum richtigen Zeitpunkt zur Verfügung haben. Auch der Asarjaban-Ring wurde zu diesem Zweck erschaffen, nur unterlief seinem damaligen Erschaffer ein folgenschwerer



Fehler. Anstatt eines finsternen Dämons erscheint tagsüber nur eine kleine schwarze Katze. Einst von einem Gefolgsmann Borbarads erschaffen, wurde der fehlerhafte Ring bald weggeworfen und seine Spur verlor sich lange Zeit im Kanalsystem von Zorgan.

Der Zant hört auf den Namen Asarjaban und hat im Laufe der Jahrhunderte ein eigenes Bewusstsein entwickelt. Er ist gelangweilt und mürrisch, deshalb kommentiert er die Befehle seines Herrn meist spöttisch und voller Sarkasmus. Insbesondere wenn er ihn in Katzengestalt ruft, macht der Zant gerne darauf aufmerksam, dass er wenig ausrichten kann und schüttelt meist nur den Kopf. Dennoch wird er sich selbst als Katze auf jeden Gegner stürzen, wenn der Besitzer des Ringes dies wünscht.

Wert: 5 Silbertaler / 300 Dukaten

Kategorie: semipermanenter Spruchspeicher mit einer Anwendung pro Monat, danach muss sich der Ring eine Woche aufladen

Typ und Ursprung: Beschwörung, Dämonisch (Xarfai), gildenmagisch oder borbaradianisch

Auslöser: Schlüsselworte (1 Aktion) UND Berührung mit Kulturschaffendem (insgesamt +5)

Astralenergie: nicht analysierbar (wegen des Patzers)

Thesis: sehr selten

Komplexität: nicht feststellbar (wegen des Patzers)

Wirkende Sprüche: INVOCATIO MINOR (14 Zfp*, belegt mit den Eigenschaften Existenz, Präsenz, AT+1 und +5 LeP)

Varianten: Nicht immer muss ein Zant in einem solchen Artefakt lauern. Auch andere Dämonen wie ein Hesoth oder ein Sordul können in einem fehlerhaften Ring eingesperrt sein.

UTHURISCHES BESTIARIUM

EINE SPIELHILFE FÜR UTHURIA VON RENÉ LITTEK

UTHURISCHE DRYADE (PURSHA)

„...obwohl, bisweilen warten doch verführerische Frauen und Männer im Wald, aber auch das ist keine Begegnung, die man herbeisehnen sollte. Die Söldnerin Lucinda war etwas vorausgegangen, als aus dem Wald ein Jüngling trat, der einem Nanshemu ähnelte. Doch dann be-

merkten wir die Blätter, die zwischen seinen Haaren hervorwuchsen, schwerer Blütenduft wehte zu uns herüber und die grünen Augen schienen zu leuchten. Der schöne Fremde zeigte ein perfektes Lächeln, trat zur verträumt blickenden Lucinda und gab ihr einen innigen Kuss. Dann verschwand er im Wald, so plötzlich wie er gekommen war.

In der Nacht meldeten die Wachen, dass Lucinda in den Wald gerannt sei. Wir folgten ihrer Spur am Morgen und fanden sie bei einem gewaltigem Baum, zusammen mit etwa zwei Dutzend der ‚Blatthaare‘, unter denen ich auch den Jüngling sah. Doch wir hätten Lucinda fast nicht erkannt: Ihre Haut war grün, ihr vormals drahtiger Körper zeigte nun rahjagefällige Rundungen und die zahlreichen Narben auf ihrer Haut waren verschwunden. Als wir auf die Lichtung traten, hielten die Wesen mit dem Liebesspiel ein und schirmten finster blickend den Baum vor uns ab. Aus der Haut einiger der Wesen wuchsen gar spitze Dornen. Lucinda zischte uns ein ‚Geht!‘ entgegen, eine Anweisung, der wir ob der Überzahl schweren Herzens Folge leisten mussten.

In Anlehnung an die Baumnympfen meiner Heimat habe ich diese Wesen ‚Uthurische Dryaden‘ getauft, aber mir sind die zyklöpischen eindeutig lieber ...“

—Rondrakles, Abenteurer, neuzeitlich

Die Uthurische Dryade oder *Nursha*, ist ein Laubbaum, der Menschen und andere Rassen mit einem Teil seiner Selbst infiziert, meist über den Kuss einer seiner älteren Dryaden. Diese schützen den Baum, der im Gegenzug seine Dryaden von Krankheiten heilt, ihnen ein liebliches Äußeres und Alterslosigkeit schenkt, sowie die Fähigkeit, allein von Sonnenlicht und Wasser zu leben. Der Blütenduft der Dryaden kann das andere Geschlecht bezaubern und unter ihrer Haut verbergen sie Dornen zur Verteidigung. Jedoch sind sie anfällig für Kälte und Lichtentzug, der sie auf Dauer aushungert. Die Verwandlung dauert eine Weile und willensstarke Opfer können sich dem *Ruf des Baums* über Tage oder Wochen entziehen. Einige Legenden sprechen aber auch von unglücklichen Liebespaaren oder Todkranken, die sich freiwillige mit dem Baum verbanden. Je älter der Baum wird, umso mehr Dryaden hat er und desto stärker ist sein Ruf.

Eine Heilung durch das Fällen des Baumes, Aushungern der Dryaden oder ein gezieltes Bannen von Humus zeigt unterschiedlichste Wirkungen, hat jedoch am ehesten Erfolg wenn das Opfer noch nicht lange unter dem Einfluss der Baums stand.

Die Früchte der *Nurshagelten* als Potenzmittel unter den Uthuriern und ihr Blütenstaub kann zu einem Atemgift verarbeitet werden, das einen unkontrollierten Liebesrausch bei den Opfern auslöst.

Uthurische Dryade

Die Werte einer ‚Dryade‘ entsprechen dem jeweiligen Wirt der Pflanze, jedoch erhalten diese die Vorteile *Altersresistenz*, *Gut Aussehend* und *Natürliche Waffen* (Dornen). Ausrüstung haben sie meist keine mehr. Beim Boxen, Raufen und Ringen können sie dank der Dornen am ganzen Körper automatisch echten Schaden anrichten. Die Anzahl der Dryaden, sowie die Stärke von Blütenduft und dem Ruf des Baumes richten sich nach dem Alter des Baumes (5W20). Pro 10 Jahre verfügt er über 5 Dryaden und 1 ZfP im Ruf des Baumes (ähnlich *IMPERAVI*, bzw. *BANNBALADIN* für den Blütenduft der Dryaden).

Gegenüber Eismagie werden sie empfindlicher (+3 TP).

Beute: ca. 2W20 Früchte oder Blütenstaub für 1W6 Dosen *Nurshama*

Konfliktverhalten: Die Dryaden verteidigen ihren Baum bis zum Tod

Nurshama (Pflanzliches Atemgift)

Wirkung: Versetzt alle atmenden Lebewesen in einem Umkreis von 3 Schritt in einen Liebesrausch, in dem sie wild übereinander herfallen. Dabei lassen sie sich in ihrem Liebesspiel nur von direkter Gefahr für ihr Leben stören. Um die Wirkung abzuschütteln, muss eine *Selbstbeherrschungs*-Probe +10 Alter des Baumes gelingen, allerdings erhält das Opfer für die Dauer der Wirkung den Nachteil *Brünstigkeit* +10 und entsprechende Reize lassen ihn in den Liebesrausch zurückfallen. Einzelopfer des Giftes müssen sich selbst Erleichterung verschaffen. Die wilden Stämme verwenden es gerne für ihre Fruchtbarkeitsrituale, aber auch um Feinde unblutig aufzuhalten oder gefangen zu nehmen.

Beginn: 2 KR

Dauer: 1W6 Stunden

Preis: ca. 80 D

Halbbarkeit: 6 Mon.

Herstellung: Pflanzenkunde +6 oder Alchimie +9

ΠΑΝΔΥΡΙΟΝ – DER ΠΑΧΗΡΙΧΤΕΠΔΙΕΠΣΤ DES SCHWARZEN AUGES

„Schon gesehen? Tweet oder Artikel?“

„Ich hab schon mal was vorgeschrieben, bin aber noch drin ... kannst du die Bilder hochladen und dann vö? Hallo? Noch jemand da? Mift.“

—Nandurion-Skypekonferenz, neuzeitlich

KURZCHARAKTERISTIK

Nandurion ist ein nicht-kommerzielles Fanprojekt mit den Schwerpunkten Neuigkeiten, Rezensionen und Angebot von inoffiziell Material zu *Das Schwarze Auge*.

Gebräuchliche Namen: Nandurion, die Nanduriaten

Wappen/Symbole: Lächelndes Einhorn (für seine Freunde: Charlie), auch stilisiert als Silhouette eines Einhorns in einem Kreis

Wahlspruch: *Difficile est satiram non scribere.* (bosp.: Es ist schwierig, keine Satire zu schreiben.)

Herkunft: Datenlimbus, gegründet TsA 1033 BF

Persönlichkeiten: Curima, Emerald, Fenia, Feyamius (Beilunker Reiter), Isaria Josch, Julian Amirwolf Klippert (Autor und Myranian/Alveranian), Krassling, Christian Goswin Lange (Romanautor), Melanie Maier (Illustratorin), Salaza, Rhena Tauglanz, Thamor (Derograph), tzzzpff, Vibarts Voice und Wolkentanz

Personen der Historie: u.a. Alex Spohr und Eevie Demirtel

Finanzkraft: minimal (Eigenfinanzierung, Sachspenden in Form von Rezensionsexemplaren und Gewinnspielpreisen)

Niederlassungen: Im Datenlimbus unter www.nandurion.de, www.facebook.com/nandurion und [@Nandurion](https://twitter.com/Nandurion).

Größe: klein (aktuell 16 Personen)

GESCHICHTE

Nandurion wurde im August 2010 als neues Portal für Nachrichten rund ums Schwarze Auge gegründet, nachdem die ehemalige Internetseite Alveran diesen Dienst eingestellt hatte. Mit wachsendem Kreis der Nanduriaten und tatkräftiger Mithilfe zahlreicher Leser beim Zusammenstellen von News konnte das Angebot schrittweise erweitert werden, sodass nach und nach auch Rezensionen, Spielhilfen und mehr ins Programm aufgenommen wurden.

ΠΑΝΔΥΡΙΟΝ ΗΕΥΤΕ

STRUKTUR

Nandurions Tätigkeitsfelder lassen sich in drei Bereiche unterteilen, die den Halbgöttern Nandus, Xeledon und Simia gewidmet sind. Gemäß den Aspekten der göttlichen Schirmherren gelten Wissen, satirischer Spott und kreative Schöpfungskraft als die Ideale dieser Rubriken.

ΠΑΝΔΥΣ ΠΕΡΙΓΚΕΙΤΕΝ

Hier befindet sich der Nachrichtendienst, der über die Homepage, Facebook und Twitter verfügbar ist. Berichtet wird über alles, was irgendwie mit Das Schwarze Auge zusammenhängt: Produktneuigkeiten, Conberichte, Neues aus Fankreisen und einiges mehr – was immer den Nanduriaten vor die Hörner kommt, wird aufgeschrieben. Dabei versuchen sie, den Inhalt neutral, wenn auch ab und an mit einem zwinkernden Auge, zu präsentieren. Der unregelmäßig stattfindende *Blick über den Dererand* sammelt Interessantes für Fantasy-Liebhaber, Nerds und Rollenspieler aus der Welt jenseits von Das Schwarze Auge.

ΧΕΛΕΔΩΝΣ ΣΠΟΤΤΓΕΣΑΓ

In dieser Rubrik dreht sich alles um Rezensionen, Kommentare, Interviews und eigene Berichte. Das Herzstück sind Rezensionen zu Produkten des Das Schwarze Auge-Kosmos. Die Nanduriaten versuchen, möglichst alles zu rezensieren, was aktuell zugänglich ist. Da auch der irdische Tag nur 24 Stunden hat, konzentrieren sie sich vor allem auf neues und offizielles Material. Im Prinzip wird aber kein Produkt für eine Rezension ausgeschlossen.

In dieser Sparte werden Meinungen geäußert, und wie der Name nahe legt, kann der Tonfall hier durchaus spöttisch ausfallen. Dies ist aber nie böse gemeint, sondern dient in erster Linie der Erquickung der Leserschaft.

Eine Besonderheit bei den Rezensionen stellt der *Botendisput* dar, bei dem mehrere Rezensenten ihre Gedanken fortlaufend einbringen, um so der vielgestaltigen Natur der Artikel Rechnung zu tragen.

Unter der Überschrift *Heiliger Strohsack* werden im Spottgesang Kolumnen zu allen denkbaren Das Schwarze Auge-Themen präsentiert: Vom kommentierten Con- und Workshopbericht aus eigener Feder über Untersuchungen zur Geschichte der Cover bis hin zum praktischen Regelwerkstest in der Realität findet sich hier ein buntes Sammelsurium von Texten zur rurgefälligen Vielfalt des schönsten Hobbies der Welt.

Nandurion fragt nach ist die Interview-Rubrik, bei der Autoren und andere Personen aus dem DSA-Umfeld zu Nandus und dem Dererand befragt werden.

SIMIAS WERKBANK

Hier bietet Nandurion ausgewählte inoffizielle Spielhilfen und Abenteuer in einem einheitlichen Layout an, das sowohl auf dem offiziellen als auch auf dem Nandurion-Fanpaket basiert. Das Heldenatelier-Fanpaket, ein Gemeinschaftsprojekt mit dem DSA4-Forum, stellt zudem eine Sammlung an hochwertigen Zeichnungen aus der Hand verschiedener Künstlerinnen bereit, mit denen jeder Hobbyautor seine inoffizielle Publikation illustrieren kann. Zusätzlich

findet der Interessierte in der Werkbank auch das eine oder andere Gimmick wie Rezepte oder Musikstücke.

In unregelmäßigen Abständen veranstaltet Nandurion Gewinnspiele und Wettbe-

werbe, bei denen den Teilnehmern attraktive Preise winken. Beiträge zu Kreativwettbewerben bekommen oft einen Platz in der Werkbank. Gerade zu besonderen Ereignissen wie der Veröffentlichung eines lange erwarteten Produkts, dem Tsatag Nandurions oder zur Weihnachtszeit, zu der auch dieses Jahr wieder ein prall gefüllter Adventskalender angeboten wird, gibt es meist etwas zu gewinnen.

ERSCHEINUNGSBILD UND SYMBOLE

Innerhalb des Datenlimbus verwenden alle Nanduriaten üblicherweise den Tarnnamen, den sie als Mitglieder der Organisation tragen. Auf Konventen trägt der Nanduriat ein schwarzes, kragenloses Hemd mit kurzen Ärmeln, das auf dem



Herzen neben seinem Namensschriftzug auch eine heraldische Darstellung des Einhorns im nandusgefälligen Schlangenkreis der Erkenntnis darstellt. Tritt er aber in seiner Tarnprofession auf (z.B. als Beilunker Reiter oder Derograph), muss man sich auf andere Merkmale konzentrieren. So ist etwa der Einsatz von Schreibgriffel und Notizblock oder gar eines arkanomechanischen Vademecums ein sicherer Hinweis auf einen Nanduriaten im Einsatz.

Nicht selten darf ein Nanduriat darüber hinaus eine in der Organisation weit verbreitete Zwergschneeeule aus der Familie *Featherly* als Vertrauter begleiten.

VERBÜNDETE

Bei Nandurion freut man sich stets über Unterstützung jeder Art. Das kann ein kleiner Hinweis auf etwas Berichtenswertes sein (entweder per E-Mail oder über den Limbusbriefkasten) oder ein Gastbeitrag – sei es eine Gastrezension, ein Bericht über eine Con oder einen Workshop, ein ausführlicher Spielbericht oder was einen sonst so bewegt.

Wer also einen Band gelesen und eine Meinung dazu hat, wem etwas zum Thema Das Schwarze Auge auf der Seele liegt, das er oder sie der Welt mitteilen möchte, und wer schon immer mal eine Spielhilfe zu einem bestimmten Thema schreiben oder ein eigenes Abenteuerszenario verfassen wollte, braucht sich hierzu nur an die Adresse redaktion@nandurion.de zu wenden. Entwürfe aller Art werden mit Spannung und Vorfreude erwartet und gegebenenfalls gemeinsam zur Veröffentlichung aufbereitet.

Die Nanduriaten suchen im Sinne des tsagefälligen Wandels und des simiagefälligen Fortschritts außerdem stets Neuzugänge in ihren Reihen, so dass sich Interessierte gerne auch zu diesem Zwecke melden können.

Ein herzlicher Dank der Nanduriaten gilt all jenen, die schon in der Vergangenheit mit News, Gastbeiträgen, Fanwerk und kritischen Kommentaren weitergeholfen haben. Besonderer Dank gebührt dabei *Verena Schneider* und *Diana Rahfoth*, die mit ihrer liebevollen Gestaltung einiger exklusiver Rubriklogos den Internetauftritt der Organisation und auch diesen Artikel visuell aufgewertet haben.

GEHEIMNISSE

Am 1. Travia (oder 1. Peraine, je nach Standpunkt) sollte man nicht jeder Meldung uneingeschränkt trauen, denn auch in dieser hochseriösen Nachrichtenagentur kann es dann einmal heißen: *ausgephext!*

WAS DEPKT/DEPKEN ... ÜBER PANDURION

Nox Edler von Ni: „Damit hat sich Nandurion keinen Gefallen getan!“ (beim Lesen des jüngsten Aufmachers)

Orkenspalter TV: „Nänuḱ nāḱ NUK näääḱ!“

Noioniten: „Wir erwarten sie.“

WAS DEPKT PANDURION ÜBER...

Den Aventurischen Boten: „Bedrucktes Papier? Etwas altmodisch, aber dafür meistens verlässlich! Der Limbusversand ist interessant.“

Die Spielerschaft: „*Nerds und Freaks allesamt, in unterschiedlichen Kreisen der Verdammnis. Ergo: Genauso wie wir.*“

Die Nachrichtenagentur Nanduria: „*Unsere Brüder und Schwestern im Geiste, doch leider oft mit zu viel Ernst bei der Sache.*“

PANDURION IM SPIEL

Wer über Artikel und Neuigkeiten in den verschiedenen Rubriken auf dem Laufenden bleiben und somit Nandurion als *Informationsquelle* nutzen möchte, hat dazu im Datenlimbus mehrere Möglichkeiten: Bei einem Besuch der Homepage www.nandurion.de findet man auf der Startseite einen Überblick über die letzten Neuigkeiten. Des Weiteren kann man Nandurion auf Twitter folgen ([twitter.com/@Nandurion](https://twitter.com/Nandurion)) und den Newsletter oder auch den RSS-Feed der Artikel abonnieren. Auf der öffentlichen Facebookseite (www.facebook.com/Nandurion) werden Hinweise auf neue Artikel und Twittermeldungen automatisch gepostet.

Alle Artikel (mit Ausnahme der Twittermeldungen) werden auch im DSA4-Forum für den dortigen ‚Blogwatch‘ importiert. Da Nandurion über kein eigenes Forum verfügt, arbeitet man mit dem DSA4-Forum zusammen, wo über die Artikel und deren Inhalt diskutiert werden kann. Artikel und einzelne Beiträge können aber auch auf der Nandurion-Seite (ohne Anmeldung) oder bei Facebook (mit Anmeldung) kommentiert werden.

Nanduriat

Eigenschaften: MU 14, KL 14, IN 13, CH 13, FF 13, GE 11, KO 12, KK 10

Nanduriatenzunge: INI 10+1W6 AT 14 PA 10 TP(A) 1W6 DK HNSP+

LeP 28 AuP 33 WS 8 RS 0 MR 6 GS 9

Vor- und Nachteile: Besonderer Besitz (Das Schwarze Auge-Sammlung), Breitgefächerte Bildung, Eisern, Flink, Prophezeien / Arroganz oder Streitsucht 7, Sucht (Limbusaufenthalt) oder Prokrastination 6, Konstruktionswahn 6, Neugier 7

Sonderfertigkeiten: Nandusgefälliges Wissen, Meister der Improvisation

Talente: Selbstbeherrschung 0, Sinnenschärfe 7, Überreden 7, Schriftlicher Ausdruck 10, Geschichtswissen (Das Schwarze Auge) 10, Sagen/Legenden (Community) 10, Drucker 4, Prophezeien 7

Erfahrene Nanduriaten: AT/PA +2/+1, LeP -1, AuP -2, MU +2, Talentspezialisierung: Feinmechanik (Wortpresse), eventuell höhere relevante Eigenschaften und Talente

Kampfverhalten: Nanduriaten verwickeln sich häufig in Wortgefechte. Diese versuchen sie zunächst in *Formation* durch *Tod von lustigen Links* wegzublödeln. Sollten sie jedoch mit einem *Ausfall* oder einer *Finte* ernsthaft angegriffen werden, verteidigen sie sich mit einer *Faktenwand*.



DAS ENDE DER WELT PAHT ...

... zumindest, wenn man der allgemeinen Deutung des aztekischen Kalenders glauben möchte. Wir haben jedoch im Rahmen der Uthuria-Recherchen tiefer gegraben und können euch versichern: Es geht weiter. Grund genug für uns, in dieser Produktvorschau auch schon mal einen Blick ins Jahr 2013 zu werfen.

GEHEIMNISVOLL UND GEFÄHRLICH

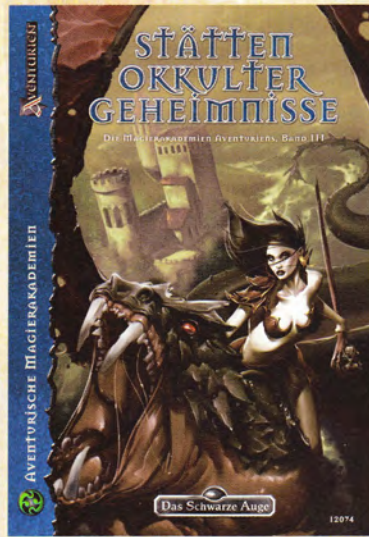
So würde wohl der ungeschulte Geist die **Stätten okkulten Geheimnisse** beschreiben. Für die Magier und anderen Magiebegabten, die in eben diesen Stätten ihre Kunst schulen, gilt natürlich anderes. In diesem dritten Band zu den Magierakademien werden unter anderem Al'Anfa, Bethana, Kuslik, Lowangen, Norburg, Punin, Rommilys und Vinsalt beschrieben. Außerdem werden einige neue und alte Schulen vorgestellt, etwa Elburum, Tuzak, Ysilia, Yol-Ghurmak oder Mendena. Hinzu kommen diverse private Lehrmeister. Der Band erscheint im Dezember, rechtzeitig, um ihn sich unter den Tannenbaum legen zu lassen – oder auf das Jahreswechselfenntagramm, ganz nach jeweiliger Tradition.

WER BEGEHRT EINPLASS?

Endlich ist sie da, die Box zur sagenumwobenen, zur grandiosen, zur gnadenlosen Hauptstadt: Die Garethbox naht und bringt die Tore, vor denen sie steht, praktischerweise gleich mit. Die Box ist so prall gefüllt, dass wir Angst hatten, wir würden den Deckel nicht mehr zubekommen und stellt als Weihnachtsgeschenk sicher alle anderen Gaben in den Schatten. Zumindest kann sie ihr gigantisches Gewicht dazu einsetzen, sie plattzudrücken. In den Handel kommt sie Anfang Dezember und wir möchten uns schon jetzt bei den Händlern entschuldigen, die ihretwegen die Weihnachtstage mit Hexenschuss verbringen.

AUCH DER HÖCHSTE TURM HAT EIN ENDE

Das gilt sogar für die stolzen **Türme von Taladur**. Im Dezember erscheint mit **Türme aus Kristall** der fünfte Teil der Romanreihe. Geschrieben wurde er von Dorothea Bergermann und in ihm hat der Taladurer Adel seine Samthandschuhe endgültig abgelegt und greift nicht mehr zur Intrige, sondern vermehrt zum blanken Stahl.



Mit **Meister der Türme** von Stefan Schweikert erreicht die Reihe dann im Februar 2013 ihr furioses Finale. In diesem sechsten und letzten Band der Reihe bringt der Autor alle Handlungsfäden zusammen und zu einem – oft genug überraschenden – Ende.

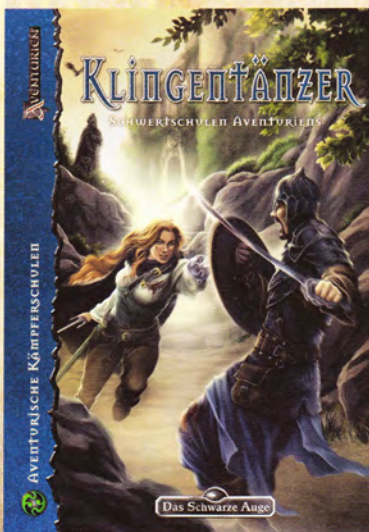
JEDES SCHWERT HAT EIN GUTES UND EIN BÖSES ENDE

Und diese nicht zu verwechseln ist die erste Lektion, die angehende Krieger und Schwertgesellen auf ihrem schmerzhaften und anstrengenden Weg zur Meisterschaft erlernen. Mit diesem leid– aber auch ehrenvollen Handwerk befasst sich **Klingentänzer**, das für das Frühjahr 2013 geplant ist. In ihm werden die Kriegerakademien Aventuriens vorgestellt. Aber auch die Schwertgesellen und ihre Schwertschulen werden detailliert beschrieben und man erfährt, dass ein Kriegerbrief oder ein Schwertgesellenring mit mehr einhergeht, als einer „Lizenz zu töten“.



AUF IN DIE GRÜNE HÖLLE

Eigentlich wollten wir euch schon auf der Dreieichcon den ersten Band der Uthuria-Regionalkampagne **Grüne Hölle** vorstellen, aber aus verschiedenen Gründen haben wir uns entschlossen, uns bei der Entwicklung etwas mehr Zeit zu lassen. **Porto Velvenya** wird darum voraussichtlich erst Ende Februar in den Handel kommen, dann aber auf dem endgültigen Stand der Uthuria-Diskussion sein und auch das Bonus-PDF zu **An fremden Gestanden** berücksichtigen.



Einen Monat später, im März, ist der zweite Teil der Uthuria-Romanreihe **Die Rose der Unsterblichkeit** angedacht. **Schwarze Segel** beschreibt u.a. die Ankunft der alananischen Expedition und die Gründung von Porto Velvenya. Aber, und das ist die Überraschung, es wird die Geschichte nicht wie geplant beenden. Es wird noch einen dritten Teil geben, der aller Voraussicht nach ebenfalls 2013 erscheinen wird. Der Zweiteiler wird also zur Trilogie. In **Die Rose der Unsterblichkeit 3: Schwarzes Land** stößt die nach Uthuria gereiste Truppe dann weiter ins Landesinnere vor – oder zumindest der Teil von ihnen, der die Reise bis dahin überlebt hat.

DIE ZWERGE KOMMEN!

Auf verschiedenen Internetseiten konnte man schon die Sculptps (also die fertig modellierten Vorlagen) einiger Zwergenfiguren für das *Das Schwarze Auge*-Miniaturenspiel **Schicksalspfade** sehen. In den Handel gelangen sie allerdings erst Mitte 2013, zusammen mit dem **Kampagnenband**, der die Stärken von Schicksalspfade so richtig ausspielen wird: Heldenentwicklung und Kampagnenspiel. Noch dieses Jahr erreichen euch jedoch die ersten Figuren der Thorwaler Ottajasko und der Tulamidischen Reiter und auch einige weitere Helden und Schurken wagen sich auf das Schlachtfeld. Wer also nordisch-salzig oder wüstensandgeschmirelt aufs Spielbrett ziehen will, kann dann auch loslegen.



Angroschgeweihter

Schwertgesellin

SCHICKSALSPFADE



Bild oben: Auf der linken Seite der Drachenkrieger, auf der rechten Seite der Zwergensöldner, in der Mitte der Weidener Ritter als Größenvergleich; Bild links: Zwergenschütze; Bild mitte: Zwergische Schwertgesellin; Bild rechts: Angroschgeweihter.



Impressionen vom Schicksalspfade Kampagnenturnier 2012 "Zweist um Zhamorrah" auf der Dreieich-Con.



„DAS SCHWARZE AUGE IM SPIEGEL DER WISSENSCHAFT“ – BEITRÄGE GESUCHT

In den Kulturwissenschaften zeichnet sich in den letzten Jahren ein deutlicher Trend ab, die Hintergründe von Fantasy- und Science-Fiction-Settings zum Inhalt wissenschaftlicher Betrachtung zu machen. Als Geisteswissenschaftler/innen und langjährige und begeisterte DSA-Spieler/innen sind wir der Meinung, dass auch **Das Schwarze Auge** einen solchen akademischen Begleitband verdienen würde. Für dieses Projekt suchen wir nach wissenschaftlichen Beiträgen, die sich mit den Motiven, Ideen und geistesgeschichtlichen Traditionen beschäftigen, die unserem bevorzugten Rollenspiel zugrunde liegen. Mögliche Themen wären etwa:

- ◆ Borbarad zwischen Faust, Nietzsche und Robespierre – Schwarzkünstler, Machtphilosoph oder Revolutionär?
- ◆ Die Zwölfgöttlichen Kirchen als Synthese zwischen antikem Polytheismus und christlicher Kirchenstruktur
- ◆ Das Mittelreich in den Augen frühneuzeitlicher Staatstheorie – Wie hätte Samuel von Pufendorf das Raul'sche Reich beurteilt?
- ◆ Die Sieben Sphären verglichen mit historischen kosmologischen Modellen

Die Beispiele sind nur als Anregungen zu verstehen, um zu verdeutlichen, worum es uns geht: eine Beschäftigung mit Inspirationsquellen und historischen Vorbildern. Wir freuen uns auf Ideen, an die wir selbst niemals gedacht hätten. Beiträge aus allen geistes-,

kultur- und sozialwissenschaftlichen Fachrichtungen (Philosophie, Geschichte, Politikwissenschaft, Theologie, Sozialwissenschaften, Sprachwissenschaft) sind uns willkommen!

Wenn Sie daran interessiert sind, einen Aufsatz beizusteuern, senden Sie bitte bis **15. März 2013**

- ◆ ein ca. halbseitiges Abstract
- ◆ einen tabellarischen Lebenslauf sowie eine Liste Ihrer bisherigen Publikationen (wenn vorhanden)
- ◆ eine Textprobe (einen wissenschaftlichen Aufsatz, gegebenenfalls auch eine universitäre Seminararbeit o. Ä.)

an DSA_und_Geschichte@gmx.de.

Bis zum 15. Mai 2013 wählen wir aus den Einsendungen diejenigen Vorschläge aus, die in den Band aufgenommen werden können. Der Abgabetermin für die fertigen Beiträge in einer Größenordnung von 35.000 – 45.000 Zeichen (inkl. Fußnoten und Literaturverzeichnis) ist der 15. Dezember 2013.

Wir hoffen, Ihr Interesse geweckt zu haben und freuen uns auf Ihre Vorschläge! Bei offenen Fragen können Sie sich jederzeit an uns wenden!

Stefan Donecker

EINE XELEDONGEFÄLLIGE KARTE BRABAKS

Obwohl die Karte für Unruhen gesorgt hat, wollen wir sie Ihnen nicht vorenthalten. Anbei finden Sie auch eine Zeichnung des Verdächtigen.



EINLADUNG ZUR GROßEN UMFRAGE ZUR REGELVERSION 4.1

Das Schwarze Auge

Die Meinungen zum *Das Schwarze Auge*-Regelsystem 4.1 gehen im Allgemeinen, vor allem aber im Speziellen weit auseinander. Die große *Das Schwarze Auge*-Umfrage im letzten Jahr hat uns gezeigt, dass der *Das Schwarze Auge*-Spieler im Schnitt weitgehend mit dem Regelsystem zufrieden ist. Dabei gingen die Einzelbewertungen jedoch stark auseinander. Wendet man sich einzelnen Regelabschnitten zu, das zeigen Forendiskussionen und Mails an die Feedback@Ulisses-Spiele.de deutlich, ist die unterschiedliche Bewertung noch stärker ausgeprägt. Was die einen toll finden, finden andere zu komplex; was die einen zu schlicht finden, ist den anderen schlanker Spielstil.

Dabei kristallisierten sich verschiedene Fragen und Diskussionskomplexe heraus, die immer wieder aufkamen und auf die wir vermehrt angesprochen wurden. Da wir immer auf der Suche nach dem *Das Schwarze Auge*-Spielerlebnis sind, das möglichst viele Spieler glücklich macht und nach Regeln, die das Spiel unterstützen, möchten wir Ihnen zu einigen dieser Thematiken Fragen stellen, um von subjektiven Eindrücken und Einzelmeinungen wegzukommen und ein wirkliches Meinungsbild der *Das Schwarze Auge*-Community zu erhalten.

Warum das Ganze und warum jetzt? Die Regionalbeschreibungen sind abgeschlossen, die relevanten Regelbände haben schon einige Jahre auf dem Buckel. Das erscheint uns als der ideale Moment, um einen kritischen Blick auf das Regelsystem, seine Stärken und Schwächen und einige seiner Grundlagen zu werfen. Der Ausgang dieser Umfrage wird den Grundton für eventuelle Regelveränderungen vorgeben. Sie stellen also mit der Teilnahme an dieser Umfrage ganz entscheidend die Weichen für die Zukunft des *Das Schwarze Auge*-Regelwerks!

Kann es auch dazu führen, dass *Das Schwarze Auge* 5 kommt? Das ist durchaus eine mögliche Konsequenz. Kommt *Das Schwarze Auge* 5 auf jeden Fall? Nein, eine neue Edition ist keine beschlossene Sache. Sie entscheiden mit der Teilnahme an dieser Umfrage mit, inwieweit ein *Das Schwarze Auge* 4.1 mit erweiterten Regeln, ein 4.2 oder gar ein *Das Schwarze Auge* 5 am Ende kommender

Entwicklungen stehen wird und wie kommende Regeln bei *Das Schwarze Auge* konzipiert und gewichtet sein werden. So eine Entwicklung kann und soll natürlich nicht übers Knie gebrochen werden und wird eine längere Zeit in Anspruch nehmen. Es ist auch durchaus wahrscheinlich, dass wir weitere Umfragen mit anderen Schwerpunkten durchführen werden.

Was für Fragen stellen wir Ihnen?

Hier geht es durchaus ans Eingemachte: 3W20 oder 1W20? Intuition beibehalten oder streichen? Wie detailreich sollen Regeln sein? Soll die Magieresistenz ein aktiver Wert werden? Was können wir als Verlag besser machen? Zu diesen Fragen und vielen mehr mit ähnlicher Tragweite möchten wir Ihre Meinung wissen.

Wie nehme ich an der Umfrage teil?

Unter folgendem Link wartet bis zum **31.12.2012** der Online-Fragebogen auf Sie:

<http://www.ulisses-umfrage.de>

Um eine größtmögliche Sicherheit der Umfrage zu gewährleisten, haben wir Andreas Kensik von Kensik.com mit der Durchführung der Umfrage beauftragt. Es ist eine Registrierung mit Namen und E-Mailadresse für die Teilnahme notwendig. Die Ergebnisse werden uns jedoch anonymisiert übermittelt.

Als kleines Dankeschön verlosen wir unter allen Teilnehmern der Umfrage folgende Preise:

- 3 x ein Komplettsset der streng limitierten grünen Wege-Bände (bestehend aus den grünen Bänden **Wege der Zauberei**, **Wege der Götter**, **Wege der Helden**, **Wege des Schwerts**)
- 5 x **Wege der Alchemie** in der streng limitierten Version
- 5 x **Von Toten und Untoten** in der streng limitierten Version

Wir möchten uns schon im Voraus sehr herzlich für Ihre Teilnahme bedanken und sind gespannt auf Ihre Meinung und Ihr Feedback.

MEISTERINFORMATIONEN ZU DEN ARTIKELN DES AVENTURISCHEN BOTEN 156

MEISTERINFORMATIONEN ZU »WESHALB DIE KINDLICHE ÜBERLEBT HAT« UND »OBERHAUPT DES MARASKANISCHEN GLAUBENS IM ABSEITS!«

Das fehlgeschlagene Attentat auf *Milhibethjida* ist Teil des Königsplans der Skrechu (**Schattenlande 238f.**), der ihre maraskanische Gegenspielerin schwächen soll.

Der Oberste der Schlangenkultisten, *Muzzekibn Sarhidi* (**Schattenlande 242**), brachte die junge Kriegerin *Cassimasab von Sinoda* zu seiner Herrin, die sie mit einem hypnotischen Tötungsbefehl und ritualisierten Zaubern (in ihrer Wirkung mit **ECLIPTIFACTUS** und **SENSATTACCO** vergleichbar) in ein tödliches Werkzeug wandelte: *Milhibethjida* sollte sterben. Der Verdacht, wer hinter dem Attentat stünde, sollte zudem auf jemanden aus dem *Shikanydad* fallen und Zwietracht säen. Daher wurde mit *Cassimasab* gezielt ein Mitglied der ehemaligen Sinodaner Rebellengruppe *Fren'Chira Marustazzim* ausgewählt, deren Leute heute regulär dem Alabasternen Rat unterstehen.

Das Attentat ist gescheitert, dennoch trägt der Plan Früchte: Die bestürzten Tetrarchen und die meisten Hochgeschwister setzen – im „*Interesse der Kindlichen*“ – durch, dass *Milhibethjida* sich in ihren Tempel nach *Asboran* begibt. Sie verweisen dabei auf ein altes Gebot, nachdem Hochgeschwister ihren Tempel nicht zu verlassen haben (**Schattenlande 148**), über das sich *Milhibethjida* jedoch in den letzten Jahren – gegen wachsenden Widerstand – hinweggesetzt hatte. Für die nächsten Jahre ist die mysteriöse Heilige und größte Hoffnung auf ein geeintes Maraskan gezwungen, fern der Insel zu bleiben, und kann keinen direkten Einfluss auf den Alabasternen Rat ausüben. Mehr denn je ist sie auf Vertraute – etwa Ihre Helden – angewiesen, um ihre langfristigen Ziele voranzutreiben. Erst **1038 BF** wird sie nach Maraskan zurückkehren.

Mujiabor (**Schattenlande 168**) hat *Sinoda* verlassen. Teile seines alten Haufens haben sich ihm angeschlossen. Der krankhaft misstrauische Kriegswezyrad sah sich schweren Vorwürfen anderer Mitglieder des Alabasternen Rats ausgesetzt, obwohl auch seine Leute bei der Vereitelung des Attentats beteiligt waren. Er meint sich verraten und hat diversen Personen Vergeltung angedroht.

MEISTERINFORMATIONEN ZU »AUFSTAND IN BABURIN«

Die Ereignisse um die Hochzeit in Baburin konnten von den Spielern auf verschiedenen Conventions bei dem „Erlebe-Aventurien“-Abenteuers *Schleierspiel* miterlebt und maßgeblich beeinflusst werden. Das im **Aventurischen Jahrbuch** erscheinende Abenteuer bietet sich als Einstiegs- oder Zwischenabenteuer im Rahmen der Kampagne um den Belkelelsplitter **Schleiertanz/Schleierfall** an, in dem auch die Hintergründe des Attentates und der Täter näher beleuchtet werden. Vorbereitend auf *Schleierspiel* steht es dem

Spielleiter frei, die Aufstände und hier präsentierten Hintergründe für eigene Abenteuer zu nutzen.

DIE LAGE IN BABURIN

Schon seit Jahren gärt unter den baburischen Bewohnern die Unzufriedenheit über die stark vom Mittelreich geprägte Herrschaft des Hauses von *Revennis*. *Merkan von Revennis* zeigt nicht nur kein Verständnis für die alten Traditionen, sondern führte sogar ein mittelreichisches Hofprotokoll mit Weidener Bräuchen ein. Die Ignoranz *Merkans* aber auch den Missmut des Volkes wussten Feinde des Herrscherhauses wohl zu nutzen und die Flüchtlingsscharen noch aus Zeiten der oronischen Herrschaft haben mit ihrem Elend und Unzufriedenheit die angespannte Stimmung in der Stadt immer mehr aufgeheizt. Während die Kirche der *Rondra* offen Position zum Fürsten bezieht, versuchen die *Phexkirche* im Hintergrund den Einfluss des Haus von *Revennis* zu schwächen. Mittlerweile regiert faktisch ein Rat von Handelsmagnaten, *Mada Basari* *Phexgeweihten* über die Geschicke der Stadt, doch in einem mühseligen bürokratischen Kampf legt der Fürst sich immer wieder mit dem Rat an. Die einflussreichsten und aktivsten Gegner des Fürsten sind die gewiefte Palastwesira *Byalabeth saba Turmai* und die machthungrige Mondsilberwesira *Shahane ay Zedrakkin*. Hier bieten sich viele Möglichkeiten für Helden, sowohl auf Seiten der Fürstenfamilie Intrigen aufzudecken oder im Auftrag der Gegenseite Informationen zu beschaffen und einflussreiche Sympathisanten der Herrscherfamilie zu denunzieren. Besonders *Shahane* in ihrer Position als verdeckt agierende Satrapa *Baburins*, lässt Ortsfremde gerne für kleinere Aufträge anwerben und bietet sich als Graue Eminenz im Hintergrund an, die entweder im Abenteuer *Schleierspiel* oder aber in eigenen Abenteuern durch Helden enttarnt werden kann. Die angespannte Lage der Stadt und dadurch resultierende starke Präsenz von Garde als auch dem eingeschränkten Waffenrecht endet erst nach der Abdankung *Erngrimm* und der offiziellen Ernennung seines Bruder *Assad ibn Merkan* zum designierten Nachfolger des Fürsten.

DUNKLE KULTE

Hinter den Anschlägen auf das Fürstenhaus steckt in Wirklichkeit der oronisch angehauchte *Levthanskult* der *Ach al'Jahangir* (Ur-Tulamidisch.: Bruderschaft der Eroberer). Zwar wird er im Abenteuer *Schleierspiel* als Werkzeug der Intrigen gegen das Haus *Revennis* fast vollständig aufgerieben, doch kann der urtulamidische Kult auch schon vor diesem Abenteuer als Widersacher oder geheimer Auftraggeber eingesetzt werden. Zentrales Ziel der Kultisten ist weltliche und magische Macht in sich zu einen und das urtulamidische Patriachat wieder zu errichten. Verehrt wird der kraftvolle und mächtige *Alef Aytan* als Sinnbild der männlichen Überlegenheit und der Eroberung. Durch den versteckten Einfluss



Das Ende des Winters - eine neue Ära für das Bornland

der Satrapa Shahane haben sich die ohnehin schon leicht prekären Rituale des Kultes immer weiter dunkleren Praktiken angenähert. Die Kultisten achten durch weite Roben und kunstvoll verzierte Masken mit Blumenornamentik und Hörnerdarstellungen sehr auf Anonymität und keiner kennt die wahre Identität ihres Anführers. Einflussreiche Positionen in Baburin werden mit Ach al'Jahangir besetzt, potentielle neue Rekruten heimlich gefördert und unliebsame Rivalinnen aus dem Weg geräumt. Nach *Schleierspiel* gibt es immer noch den einen oder anderen unerkannten Kultisten, der den Kult nach Maßgabe des Spielleiters entweder wieder aufbauen oder rächen könnte. Im offiziellen Aventurien wird die Bruderschaft nicht mehr weiter thematisiert werden.

DAS SCHICKSAL DERER VON REVENNIS

Erngrim von Revennis verliert aufgrund der Ereignisse das Vertrauen seines Vaters und verzichtet unter anderen aufgrund dieses Ehrverlustes auf sein Recht als Erstgeborener. Der fälschlicherweise als tot erklärte *Wulfian von Revennis* überlebte das auf ihn gezielte Attentat nur knapp, wird aber der Mittäterschaft an der Entführung der Braut seines Bruders beschuldigt und (fälschlicherweise) als Mitglied eines frevlerischen Kultes enttarnt. Der

ehrenhafte Ritter wählt das anonyme Exil und kann sich unter dem Namen des von ihm verehrten Königs Isegrein im Laufe der nächsten Jahre mit vielen ruhmreichen Heldentaten schmücken, die Hoffnung vor Augen dass er einst in den Augen seines Vaters wieder rein gewaschen sein würde. *Ariana von Pfiffenstock-Ruchin zu Revennis* bemüht sich die entsetzlichen Ereignisse um ihre Entführung zu verdrängen, doch auch der arbeitsreiche Alltag als Kommandantin der Heer der Gerechten lässt sie nicht vergessen, dass für sie niemals eindeutig zu sagen vermag, wer nun wirklich der Vater ihres ungeborenen Kindes ist.

MEISTERINFORMATIONEN ZU »DER HERR DER MÜNZE«

Tatsächlich unterhielt *Rafik von Taladur (Herz 182)* geheime Kontakte zu Reichsgroßgeheimrat *Rondrigan Paligan* (ebenda, 170) und arbeitete am Ende des von ihm mit aufgebauten Gegenkaisertums, wurde dann jedoch von den Ereignissen überrollt. Weitere Hintergrundinformationen hierzu finden Sie im Abenteuer *Der Mondenkaiser*.

Für seine Hilfe erhoffte er sich die Fürstenwürde, die dann jedoch an *Gwain von Harmamund* ging. Seitdem fühlt er sich von der

Kaiserin übergangen und versucht mit Wissen, Gold und allerlei Intrigen, seine Macht zu erhalten und als ‚Schattenherrscher‘ auszubauen. So wusste er die missglückte Herzogenproklamation des nordmärkischen Prinzen *Frankwart vom Großen Fluss* (**Aventurischer Bote 153–154**) für sich zu nutzen. Doch der Reichsbaron von Molay zu sein, ist für ihn nur eine weitere Etappe seines Aufstiegs aus den Niederungen des verarmten Landadels, der durch den Fürstentitel Almadass gekrönt werden soll.

In den nächsten Jahren wird Rafik behutsam darauf hinarbeiten und seinen neuen Einfluss geschickt nutzen. Dabei wird er weder offen gegen den Fürsten agieren noch ihm gezielt schaden, wohl aber politische Erfolge als seine darstellen. Da der alte Offizier Gwain den Tanz auf dem politischen Parkett nicht mit Rafiks Virtuosität beherrscht, hat der ‚Herr der Münze‘ leichtes Spiel, um sich auf den Tag vorzubereiten, wenn Boron den Fürsten abrufet und die Karten im almadanischen Machtbolan neu ausgegeben werden.

MEISTERINFORMATIONEN ZU »BLUTIGER SAND«

Die geschilderten Ereignisse stehen in einem engen Zusammenhang mit dem Alveraniar Abenteuer **Chal'Serah – Simia im Drachen** von *Niko Hoch* und *Rebecca Beyer*. Das Dual –parallele Abenteuer für zwei Gruppen mit jeweils bis zu 6 Spielern wird bereits seit dem Feencon 2012 von den Alveraniaren auf großen und kleinen Rollenspiel-Conventions angeboten. Welche Umstände den Fürsten davon abhalten, sein Versprechen zu halten und dem

Sieger des Alaian einen außerordentlich kostbaren Preis zu überreichen, können die Spieler im Verlauf des Abenteuers erfahren. In zukünftigen Ausgaben des Boten werden die folgenden Ereignisse ebenfalls näher beleuchtet.

MEISTERINFORMATIONEN ZU »RÜCKEROBERUNG VON DRILEUEN SCHREITET VORAN «

Wenngleich das Schlachtenglück in Drileuen noch immer wankelmütig ist, zeichnet sich im Lauf des Jahres 1035 BF – dank des besonnenen Vorgehens des Zornesritters Anjun – zunehmender Erfolg der Rondrageweiheten ab. Bislang meiden die Rondrianer die Klippenfestung Drileuen, in der sich ihr hiesiger Erzfeind Adram von Aschenfeld verschanzt hat sowie deren direkte Umgebung mit- samt Heiligtum und widmen sich stattdessen der Rückeroberung und Sicherung des wenig besiedelten Westens der Baronie. Hierbei greifen sie gerne und wiederholt auf die Hilfe reisender Abenteuer zurück. Helden mit gutem Leumund betraut Anjun bisweilen sogar mit kleinen Kommandounternehmungen, die vornehmlich der Schwächung von Adrams Knochenrittern dienen sollen.

In Warunk beobachtet der Meister des Bundes Jakoon Zirkisnjak von Turjeleff die Fortschritte der nach wie vor nicht homogenen Gruppe Rondrianer mit Skepsis. Die führende Rolle des Zornesordens in dieser Unternehmung erfüllt ihn mit Groll, was ihn bislang davon abhielt, seine Glaubensgeschwister seinerseits zu unterstützen.

CHRONOLOGIE DER INNERAVENTURISCHEN EREIGNISSE IM AVENTURISCHEN BOTEN 156

Sommer 1034 bis Herbst 1035 BF: Die Streiter der Rondrakirche erkämpfen Landgewinne in Norden, vor allem aber im Nordwesten der Baronie Drileuen.

Travia 1035 BF: In Sinoda scheitert ein Attentat auf die Hohe Schwester *Milhibethjida*. Die Kunde davon verbreitet sich schnell. Die bestürzten Tetrarchen und die meisten Hochgeschwister setzen durch, dass Milhibethjida sich in ihren Tempel in Asboran begibt und ihre berüchtigten Ausflüge zukünftig unterbunden werden.

Mitte Boron 1035 BF: Der almadanische Kanzler *Rafik von Taladur* wird zum Reichsbaron von Molay ernannt. Er gebie-

tet fortan über das größte Silbervorkommen des Reiches und die kaiserliche Münzstätte.

Firun 1035 BF: Adelsmarschallwahl in Eschenfurt.

Phex/Peraine 1035 BF: Aufstände in Baburin.

Peraine 1035 BF: Melisande Melders, langjährige Berichterstatteerin des Aventurischen Boten am Kaiserhof, lässt sich von ihren Aufgaben freistellen. Ihre Nachfolgerin wird Elida Altschulz.

Ende Peraine 1035 BF: Vom 19.–25. Peraine findet in Fasar das Hafla Al'Aianim-bi-Chisan statt, ein großes Volksfest mit Arenaspielen und Pferderennen.

Winter 1035 BF: Die Knochenritter Adrams von Aschenfelds zwingen die Rondrianer zu einem geordneten Rückzug.

Ingerimm 1035 BF: Ein Anhänger Xeledons bringt spöttische Karten in Umlauf.

Rahja 1035 BF: Die Rondrianer erhalten Unterstützung aus Beilunk.

Gegen Ende 1035 BF: Iphemia von Elburum verlässt mit einem größeren Tross den Pfauenpalast und begibt sich nach Yerkesh.

Eine Zeitleiste für die Ereignisse um die Adelsmarschallwahl finden Sie auf Seite 13.

KONTAKTADRESSEN

FRAGEN ZUM ABO UND
ÄNDERUNGEN
einzig und allein an:

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

Tel.: 04331 - 8 44 - 0

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

Fax: 04331 - 8 44 - 2 40

abo@percom.biz

NACHBESTELLUNGEN



zu erreichen unter

www.f-shop.de

oder über

Ulisses Spiele GmbH
Industriestraße 11
65529 Waldems Steinfischbach
Tel.: 06087 - 988 70 50

(Hier gelten die üblichen Regeln für den
Versand und die Mindestbestellmenge
des F-Shop. Details finden Sie unter
www.f-shop.de.)

REGELFRAGEN ZU DSA

einzig und allein und
ausschließlich per eMail an:

dsaregeln@ulisses-spiele.de

REDAKTIONSADRESSE

Ulisses Spiele GmbH
DSA-Redaktion
Industriestraße 11
65529 Waldems Steinfischbach

oder per eMail an
Eevie Demirtel
Britta Neigel
Daniel S. Richter
Alex Spohr

avbote@ulisses-spiele.de

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



Impressum

Herausgeber: Ulisses Spiele GmbH, Industriestr. 11, 65529 Waldems Steinfischbach

Redaktion: Eevie Demirtel (ED), Britta Neigel (BN), Daniel Simon Richter (DSR), Alex Spohr (AS),
Mario Truant (MT), André Wiesler (AW)

Lektorat: Britta Neigel

Mitarbeiter dieser Ausgabe: Rebecca Beyer, Marcus Buss, Miriam Connely, Stefan Donecker, Magnus Epping,
Nicole Euler, Niko Hoch, Jan Peter Hoppe, Franz Janson, Marc Jenneßen, Alex Kärgelein, Kai Lemberg,
René Litteck, Michael Masberg, Moritz Mehlem, Marie Mönkemeyer, Adrian Praetorius, Katja Reinwald,
Claas Rhodéß, Martin Schmidt

Illustrationen: Steffen Brand, Miriam Cavalli, Jenny Harder, Jennifer Lange, Melanie Maier, Anja di Paolo,
Melanie Philippi, Christian Pollege, Diana Rahföth, Janina Robben, Verena Schneider, Christian Schob,
Elif Siebenpfeiffer, Florian Stitz

Cover: Anna Steinbauer

Titelzeile des inneraventurischen Teils: Mia Steingräber

Satz & Layout: Christian Lonsing

Der Aventurische Bote erscheint zweimonatlich. Copyright © 2011 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems, für die
Inhalte. DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN und DERE sind eingetragene Marken. Alle Rechte von
Ulisses Spiele GmbH vorbehalten. Nachdruck von Artikeln (auch auszugsweise) nur mit vorheriger schrift-
licher Genehmigung des Herausgebers. Ähnlichkeiten mit lebenden oder verstorbenen Personen wären rein
zufällig und unbeabsichtigt. Besuchen Sie unsere Website www.ulisses-spiele.de.

Abonnementbedingungen siehe Abo-Bestellcoupon.

Coupon bitte ausschneiden oder kopieren und ausgefüllt einsenden an:

PerCom Vertriebsgesellschaft mbH; – Abo-Service –; Am Busbahnhof 1; 24784 Westerröndfeld

ABO-BESTELLUNG AVENTURISCHER BOTE

(Bitte den zutreffenden Kasten ankreuzen.)

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

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

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

Meine Adresse (bitte in Blockschrift ausfüllen!):

Name, Vorname: _____

Straße: _____

PLZ, Ort: _____

eMail-Adresse: _____

Ermächtigungserklärung zum Einzug des Bezugsgeldes per Lastschrift:

Hiermit ermächtige ich Sie widerruflich, die von mir zu entrichtenden Be-
zugsgeldzahlungen von dem nachstehend genannten Konto einzuziehen.
(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)

Kontonummer: _____

Bankleitzahl: _____

Geldinstitut: _____

Kontoinhaber: _____

(Bitte Adresse angeben, falls vom Empfänger abweichend.)

Straße: _____

PLZ, Ort: _____

Gemäß Fernabsatzgesetz § 312 d BGB und Wider-
rufsrecht § 355 BGB besteht ein Widerrufsrecht von
14 Tagen nach Vertragsabschluß.

Den Widerruf können Sie schriftlich und ohne
Angabe von Gründen an die PerCom Vertriebsge-
sellschaft mbH; Abo-Service; Am Busbahnhof 1;
24784 Westerröndfeld senden.

Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Ab-
sendung des Widerrufs (Datum des Poststempels).

(Datum & Unterschrift des Kontoinhabers)

Zum Verbleib beim Abonnenten:

Abonnementsbestellung für die Zeitschrift AVENTURISCHER BOTE am _____ abgeschickt.

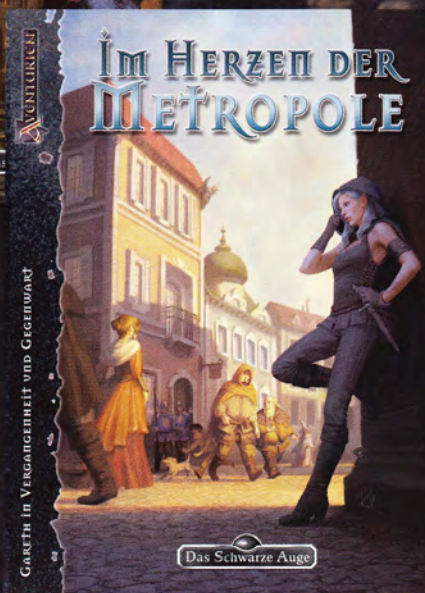
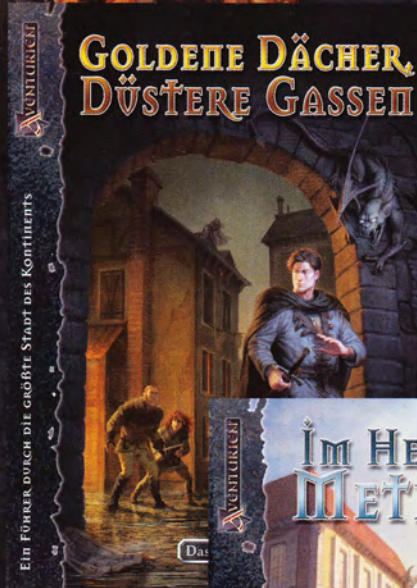
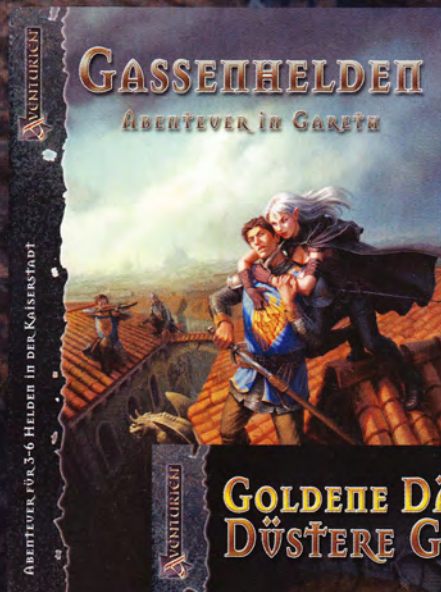
Vertrauensgarantie: Mir ist bekannt, dass ich diese Bestellung innerhalb von 14 Tagen schriftlich bei der PerCom Vertriebs-
gesellschaft mbH; – Abo-Service –; Am Busbahnhof 1; 24784 Westerröndfeld ohne Angabe von Gründen widerrufen kann.

Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs (Datum des Poststempels).

Das Schwarze Auge

LICHTE HELDEN, DUNKLE GASSEN

Gareth-Box - € 60,00
Dezember 2012



 **ULISSES**
SPIELE