

Aventurischer Bote



AVSGABE 158 ✧✧ MÄRZ/APRIL 2013 ✧✧ 3,90 €

SPIELHILFE:

DER RINGENDE HERR -
EIN LEHEN FÜR DIE HELDEN

KURZSZEPIARIO:

BRABAKULAS TURM

IPPERAVENTURISCHE NACHRICHTEN:

EIN LAUFFEIER AUS HAMMERSCHLÄGEN

DAS MAGAZIN ZUM SCHWARZEN AUGE

AVENTURIEN





Liebe Leserinnen und Leser!

Es ist soweit, ein neuer Aventurischer Bote hat das Druckhaus verlassen, bis zur letzten Zeile voller spannender, bewegender Nachrichten aus allen Winkeln Aventuriens. Als ich gebeten wurde, ihn Ihnen vorzustellen, stellte das für mich eine besondere Ehre dar, immerhin bin ich erst seit kurzer Zeit Teil der *Das Schwarze Auge*-Redaktion. Ich bin also aufgeregt und hoffe, mein erstes Vorwort findet Anklang.

Aber nun zum Boten ...

Im außeraventurischen Teil findet sich der erste Teil von *Der ringende Herr*, einer Spielhilfe zur Verwaltung von an Spielerhelden vergebenen Lehen. Passend dazu gibt es auch gleich eine Beschreibung eines solchen Lehens, nämlich der Baronie Dergelsmund in der Rommilyser Mark, so dass sich alles direkt an einem Beispiel ausprobieren lässt.

Außerdem wartet dieser Bote mit gleich zwei Szenarien auf. *Brabakulas Turm* führt die Helden ins Khoramgebirge, wo sie einer Magierin auf der Suche nach ihrem Mentor helfen sollen. In *3W6+X* dagegen unterliegt der Plot dem Würfelergbnis, potentielle Meisterwillkür und ähnliche Probleme wurden abgeschafft. Dazu gibt es wieder Bestien aus Uthuria (inklusive neuer Erzählungen von Rondrakles).

Im inneraventurischen Teil liest man unter anderem Neues aus Engasal, aus den *Nordmärker Nachrichten* über die Baronie Dohlenfelde und, passend zu *Sturmgeboren*, vom Auszug aus Donnerbach zwecks Besiedlung der Hardoper Ebene. Ebenfalls lassen sich Neuigkeiten über mysteriöse Vorkommnisse in Mengbilla und die Ankunft der Horasier in Brabak vermelden, offenbar soll am Kap eine große Werft für große Pläne entstehen.

Auch aus den Kirchen gibt es eine Menge zu berichten: die Hüterin der Flamme hat zum handwerklichen Kampf gegen Yol-Ghurmak aufgerufen, die Rondrianer verteilen Aufgaben neu, und in der Efferdkirche wütet ein innerer Streit, an dem die Kirche zerbrechen könnte. Außerdem ist jeder Diener Kors angehalten nach Mengbilla zu reisen, um sich um den vakant gewordenen Posten des Tempelvorstehers zu bewerben.

Für die Freunde weniger blutiger Spektakel gibt es stark disputierte Nachrichten aus der Künstlerszene des Horasreiches: General-Intendantin Reshemin Jaraldo hat einen neuen Star für die Vinsalter

Opernsaison engagiert, und der Chefredakteur des Kusliker Kuriers, Ralhion Rabrunnati, wurde aus der Haft des Adlerordens entlassen, in die ihn der brisante Artikel über die Mätresse des Horas im *Aventurischen Boten* 156 gebracht hatte.

Wie immer in dieser Jahreszeit sei hiermit noch eine Warnung ausgesprochen, dass man nicht immer alles zu ernst nehmen sollte, was man liest.

Ansonsten wünsche ich Ihnen viel Spaß mit diesem Aventurischen Boten und hoffe, dass er für jeden Geschmack etwas enthält.

Für die Redaktion,

Marie Mönkemeyer



Gareth
Entdecker

(Schicksalspfade)



Seit Anfang Februar 2013 ist Marie Mönkemeyer Teil der Redaktion. Sie war bisher als Autorin für *Das Schwarze Auge* tätig und studierte klassische Archäologie. Das

Redaktionsteam freut sich über die Verstärkung und auf die gemeinsame Arbeit.



Der ringende Herr I - Von Land und Leuten	3
Ein Lehen für die Helden I - Die Baronie Dergelsmund	8
Brabakulas Turm	13
3W6+X - Das ultimative Szenario zum Auswürfeln!	18
Myranor: Der Kult der Ahmadena	20
Uthurisches Bestiarium	21
Das erste Schicksalspfade-Turnier auf dem Dreieich-Con 2012	23
Produktvorschau	24
Meisterinformationen zu den aktuellen aventurischen Artikeln	25
Chronologie der inneraventurischen Ereignisse	26
Impressum, Kontakt, Abonnement	27
Die inneraventurische Gazette für den Zeitraum Efferd / Travia 1036 BF	Beilage

DER RINGENDE HERR

TEIL I: VON LAND UND LEUTEN

EINE SPIELHILFE ZUM VERWALTEN VON HERRSCHAFTSBEREICHEN VON DOMINIC HLADEK UND MICHAEL MASBERG
MIT DANK AN DANIEL BRUXMEIER, PIKO HOCH, MARC JEPPESEN, DANIEL SIMON RICHTER, ALEX SPOHR,
SEBASTIAN THURAU, CHRISTIAN VOGT UND ANTON WESTE

»Zum Herrscher wird man schneller, als man braucht, das Regieren zu lernen.«

—Hal I. von Gareth, Kaisersprüche, Gareth's Ausgabe von 1003 BF

In dieser und der kommenden Ausgabe des **Aventurischen Boten** präsentieren wir mit **Der ringende Herr** eine zweiteilige Spielhilfe zur Verwaltung eines eigenen Herrschaftsbereichs. Die bewusst reduzierten Regeln erheben keinen Anspruch einer vollständigen Politik- und Wirtschaftssimulation, aber können das Spiel einer Runde, die zu Herren über einige hundert oder tausend Untertanen geworden ist, um zusätzliche Aspekte bereichern und neue Abenteueransätze bieten. Sie können diese Regeln etwa im Zusammenspiel mit den Kampagnenbänden **Von eigenen Gnaden** und **Mit wehenden Bannern** verwenden, aber auch die Barone von **Retogau** (AB 117), **Dergelsmund** (Seite 8) und **Wutzenwald** (AB 159) können ihren Nutzen daraus ziehen.

Im Folgenden wird der belehnte Held als *Spielerbaron* bezeichnet, aber die Spielhilfe muss nicht ausschließlich für mittelreichische Lehnnehmer Verwendung finden. Auch wenn die Regeln vorrangig im vollen Umfang für eine Baronie im Mittelreich gelten, können mit ihnen die Besitzungen bornischer Bronnjaren, liebfelldischer Signores, tulamidischer Potentaten oder andergastischer Freiherren erfasst werden.

Der erste Teil **Von Land und Leuten** widmet sich dem Lehen, den Untertanen sowie der allgemeinen Verwaltung und bildet dies in Regeln ab. Der in der nächsten Ausgabe folgende zweite und abschließende Teil **Von Rang und Amt** liefert weitere Anreize, wie man das Lehen der Helden über eine regeltechnische Verwaltung hinaus in das Spiel am Tisch einbinden kann.

DIE BEDINGUNGEN DES LEHENS

Die Ausgangslage des Lehens setzt sich aus zwei Faktoren zusammen: den *Bevölkerungsgruppen* und der *Bodengüte*. Aus den Bevölkerungsgruppen ergibt sich ein durchschnittliches Basiseinkommen der Untertanen, das die Grundlage für alle weiteren Berechnungen bildet.

BEVÖLKERUNGSGRUPPEN

Fünf Kategorien unterscheiden, wie entwickelt das Lehen ist. Es wird jeweils eine grundlegende Einwohnerzahl angegeben, die Ihnen als Orientierung dienen kann, wenn Sie keine konkreten Aussagen dazu vorliegen haben. **Optional** würfeln Sie 1W6, um

die Einwohnerzahl wie folgt zu modifizieren: -15% (1), -10% (2), -5% (3), +5% (4), +10% (5) oder +15% (6).

♦ **Niemand'sland (150 Ew):** Fernab der Zivilisation bestreiten einige Seelen ihr (Über-)Leben. *Beispiele:* die Grüne Ebene, abgelegene Regionen in Thorwal

♦ **Pionierland (500 Ew):** Die Menschen haben sich das Land erschlossen, doch die Zivilisation ist noch fern. *Beispiele:* Sveltland, Ebene von Hardorp

♦ **Ländlich (1.500 Ew):** Ein gewisses Maß an Zivilisation ist erreicht, es gibt auch einzelne Städte, doch gemeinhin wird man als 'hinterwäldlerisch' belächelt. *Beispiele:* Baronien in Weiden und Greifenfurt, Nostria und Andergast, nördliche Siedlerstädte

♦ **Durchschnittlich (3.500 Ew):** Das durchschnittliche Lehen im mittleren Aventurien. *Beispiele:* Baronien in Kosch, Albernia und den Nordmarken, Mhanadistan

♦ **Urban (7.000 Ew):** Der höchste Grad an Zivilisation in Aventurien ist erreicht. Es gibt viele Städte und das Land ist erschlossen. *Beispiel:* Baronien in Almada und Garetien, Horasreich, tulamidische Stadtstaaten

Von der Art der Region abhängig ist der Anteil der Berufsgruppen unter den Bewohnern und damit die monatlichen Einkünfte der Untertanen. Die **Berufsgruppen** sind gemäß **Meisterschirm 33** in die vier Kategorien *billig* (z.B. Tagelöhner, Knechte, Lehrlinge), *einfach* (z.B. Handwerksgesellen, Gastwirte, Fischer), *qualifiziert* (z.B. Handwerksmeister, Gelehrte) und *hochqualifiziert* (z.B. Edelhandwerker, Magier, spezialisierte Gelehrte) unterteilt. Bitte beachten Sie, dass hier nur die sesshaften Untertanen berücksichtigt sind, die auch Abgaben zahlen, nicht jedoch Bewohner des Lehens, die den Spielerbaron kosten, wie Hofstaat oder Söldner. Die in der Tabelle auf der nächsten Seite angeführte Verteilung ist beispielhaft und kann im Einzelfall anders ausfallen. Hier haben Meister und Spieler in der Ausgestaltung des Lehens das letzte Wort.

Beispiel: Die Baronie Dergelsmund ist ein durchschnittliches Lehen mit 3.000 Untertanen. Daraus ergibt sich ein Basiseinkommen der Untertanen von 29.850 Dukaten im Monat: 995 D (monatliches Einkommen pro 100 Untertanen) x 30 (3.000 Untertanen).

BODENGÜTE

Bodengüte und Klima haben großen Einfluss auf die Wirtschaftlichkeit. Aus ihnen ergibt sich ein Multiplikator, der mit dem oben ermittelten Einkommen verrechnet wird.

TABELLE 1: BEISPIELHAFTE VERTEILUNG DER BERUFSGRUPPEN NACH REGION

Berufsgruppe	je Person und Monat	Niemandland	Pionierland	Ländlich	Durchschnitt	Urban
Billig	1,5 D	69%	58%	20%	10%	10%
Einfach	8 D	30%	40%	75%	80%	70%
Qualifiziert	20 D	1%	2%	4%	8%	15%
Hochqualifiziert	90 D	–	–	1%	2%	5%
Monatseinkommen je 100 Untertanen		365 D	450 D	800 D	995 D	1.325 D

TABELLE 2: BODENGÜTE

Kategorie	Beispiele	Multiplikator
Karg	Wüstengebiete, Steppen, Hoher Norden	x0,25
Unwirtlich	Weidener Land, Koschgebirge, thorwalsche Fjorde	x0,5
Durchschnittlich	Nordmarken, Sveltital, Bornland, alafanische Plantagen, Maraskan	x1
Fruchtbar	Garetien, Mhanadistan	x1,5
Sehr fruchtbar	Almada, Liebliches Feld, Aranien, Balash	x2

Beispiel: Für Dergelsmund, ein Lehen durchschnittlicher Bodengüte, gilt der Multiplikator x1. Das Einkommen der Untertanen bleibt bei 29.850 Dukaten im Monat. Würde dasselbe Lehen in Mhanadistan (Multiplikator x1,5) liegen, stiege das monatliche Einkommen auf 44.775 Dukaten.

SOLL UND HABEN

ЕІННАНМЕН

Der oben ermittelte Wert spiegelt das monatliche Einkommen der Untertanen wieder, es handelt sich dabei jedoch *nicht* um die Einnahmen des Spielerbarons. Um seine Kassen zu füllen, stehen



BESONDERHEITEN

Manche Lehen weisen Besonderheiten auf, die sich positiv auf die Wirtschaftlichkeit auswirken. Einige Beispiele finden Sie in der nachfolgenden Tabelle. Zur vereinfachten Handhabung werden diese Modifikationen zu dem Multiplikator addiert.

TABELLE 3: BESONDERHEITEN

Umstand	Modifikation des Multiplikators
wenige Straßen	–0,2
Anschluss an Reichsstraße ¹	+0,1
schiffbarer Fluss	+0,1
Flusshafen mit Stapelrecht	+0,1
Kohlebergwerk	+0,1
Mine (keine Edelmetalle)	+0,2
Silbermine	+0,3
Goldmine	+0,5

1) Eine Übersicht der aventurischen Straßen vom Standard einer Reichsstraße finden Sie in **Geographia Aventurica** auf Seite 113.

diesem verschiedene Werkzeuge zur Verfügung, die jedoch nicht immer monatlich und nicht zwingend zum selben Zeitpunkt im Jahr greifen.

Der **Zehnt** – üblicherweise 10% der Einnahmen der Untertanen – wird jährlich eingetrieben. In goldenen Zeiten ist ein geringerer Satz (5%) denkbar, während in Kriegszeiten bis zu 50% verlangt werden können. Beachten Sie, dass es sich bei diesen Abgaben zum Teil um Naturalien wie Korn und Schlachtvieh handelt.

Das **Bannergeld** ermöglicht den Freikauf von der Waffenpflicht (Herz des Reiches 44), **Weingeld** zahlt ein Paar bei der Hochzeit, **Sterbegeld** hingegen wird bei Todesfällen aufgebracht. Diese Ab-

TABELLE 4: REGELMÄßIGE EINNAHMEN

Einnahmequelle	Betrag je 100 EW	üblicher Zeitpunkt
Zehnt	jährlich 10% des Einkommens der Untertanen	Erntefest (Travia oder Peraine oder je 50% bei zwei Ernten)
Bannergeld	jährlich 20 D x0 / x1 / x2 / x4 / x8 ¹	Tag des Schwurs (5. Rondra)
Weingeld	monatlich 2 D	—
Sterbegeld	monatlich 3 D	—
Rechtsprechung	monatlich 1 / 2 / 3 / 4 / 6 D ¹	—
Zölle	monatlich 1 / 2,5 / 4 / 5 / 8 D ¹	—
eigene Domäne	jährlich 5 D	Erntefest (Travia oder Peraine oder je 50% bei 2 Ernten)

1) Niemandsländ / Pionierland / Ländlich / Durchschnitt / Urban

GÜTER DES NIEDERADELS

Wenn der Baron Edle ernannt, stehen ihm die Einnahmen aus deren Domänen nicht direkt zur Verfügung. Für die Berechnung der Einnahmen werden die Untertanen des Edlenguts von der Gesamtbevölkerung des Lehens abgezogen. Dem Baron wird jedoch ein jährlicher Zehnt entrichtet. Pro 100 Untertanen des Edlenguts beträgt dieser (Jahreseinkommen x Bodengüte/100). Es ist davon auszugehen, dass in jeder Barone eine Handvoll niederadliger Güter existiert.

Wenn Sie die eventuell unterschiedliche *Moral* und *Loyalität* (siehe unten) von einfachen Untertanen und Edlen differenziert berücksichtigen wollen, können Sie diese einzeln aufführen und für beide Werte einen Mittelwert errechnen.

Ist der belehnte Held selbst Junker oder Edler, können Sie die vorliegenden Regeln auch auf dessen Domäne anwenden. Edle können jedoch nur eingeschränkt Maßnahmen in ihrer Domäne ergreifen. Sehr relevant ist die *Beziehung* des Barons zu dem Spielerehlen, deren Probenmodifikator bei *allen* Maßnahmen greift.

STÄDTE

Orte mit Stadtrecht, das nur durch den Provinzherrn oder die Kaiserin verliehen werden kann, sind der Oberhoheit des Spielerbarons entzogen. Ihre Einkünfte fließen nicht an den Baron, sondern bleiben in der Stadt. Die Einwohner der Städte werden daher für alle Berechnungen von der Gesamteinwohnerzahl eines Lehens abgezogen. Jede Stadt gilt als eigene Partei, zu der der Spielerbaron in *Beziehung* (siehe unten) steht. Der Spielerbaron kann versuchen, seinen Städten Sonderabgaben abzapfen, doch muss er damit rechnen, dass die Stadtbürger sich dagegen wehren – notfalls mit Waffengewalt.

AUSGABEN

Sind die Einkünfte festgestellt, rechnen Sie folgende Ausgaben entgegen. Der **Kaisertaler** wird im Mittelreich von der Kaiserin je Untertan des Spielerbarons verlangt. Aufgrund des Verwaltungsaufwands wird er in vielen Regionen unregelmäßig eingefordert, meist dann, wenn der Kaiserhof gerade in der Nähe weilt – dann jedoch gleich für mehrere Jahre. Die **höhere Adelsinstanz** über dem Spielerbaron – im Mittelreich meist der Graf, bei den Markgrafschaften unmittelbar der Provinzherr – verlangt ihren Anteil am Zehnt. Beides kann in einer gesetzlosen Gegend wie der Wildermark oder der Warunkei ebenso wegfallen wie in unabhängigen Herrschaftsgebieten. Wer den **Tempelzehnt (Wege der Götter 23)** verweigert, gilt schnell als götterlos. Der **Lebensstil** des Herrschers ist selbsterklärend, eine **Garde** oder Büttel dienen dem Aufrechterhalten der Ordnung, **Söldner** der Verteidigung im Kriegsfall. Die **Instandhaltung** der Infrastruktur ist wichtig für den Handel.

Die Kosten für die **Amtsträger** möglicher Hofämter werden im zweiten Teil der Spielhilfe detailliert aufgeführt.

ZEITPUNKT

Die in den Tabellen genannten Zeitpunkte zeigen auf, *wann* im Jahr das Geld in die Kassen kommt beziehungsweise ausgegeben werden muss. Die Eroberung einer Stadt mit frisch gefüllten Speichern bringt entsprechenden Reichtum, die lange Belagerung einer solchen, während die Felder vor den Toren brach liegen, ist dagegen nur schwer durchzuhalten. Und wenn die kaiserlichen Steuereintreiber den Kaisertaler fordern, sollte dieser möglichst auch in den Schatzkammern bereitliegen.

GELD LEIHEN

Sollte das Geld knapp werden, gibt es Institute wie die Nordlandbank oder wohlhabende Bürger, die als Bankiers und Wucherer Geld verleihen. Aventurische Jahreszinssätze, meist zum *Tag des Phex* (16. Phex) fällig, betragen 30% minus SOx2 des Schuldners – beim Hochadel (SO 15+) spekulieren Verleiher eher auf immaterielle Gegenleistungen.

DIE STIMMUNG DER UNTERTANEN

Immer, wenn der Spielerbaron durch Erlasse oder andere administrative Handlungen Einfluss auf die Entwicklung seines Lehens nehmen will, sieht er sich mit der Entschlossenheit oder dem Un-

gaben gelten nicht überall, das Bannergeld etwa wird nur im Mittelreich erhoben.

Die **Rechtsprechung** bringt ebenfalls Geld in die Kassen, während **Zölle** besonders bei blühendem Handel in belebten Regionen interessant sind. Die **eigene Domäne** beschreibt die eigene Wirtschaft, die der Baron unterhält, sei es eine Pferdezucht, Weinkelerei oder Meskinnesbrennerei.

TABELLE 5: REGELMÄßIGE AUSGABEN

Ausgabeposten	Betrag	üblicher Zeitpunkt
Abgabe an höhere Adelsinstanz	jährlich 10% der Jahreseinnahmen	Praios oder Erntefest, seltener Ingerimm oder Phex (handwerklich oder von Handel geprägte Gebiete)
Tempelzehnt	jährlich 10% der Jahreseinnahmen	ebenso
Kaisertaler	jährlich 1 bis 1,4 D je Untertan	Praios
Lebensstil	monatlich 15 / 50 / 150 / 500+ D ¹	—
Amtsträger	monatlich nach Amt ²	—
Garde	monatlich 4 / 6 / 9 / 10 / 15 / 25 D je Gardist ³	—
Söldnerbanner	monatlich 200 D x Erfahrungsklasse ⁴	—
Instandhaltung	monatlich 1 / 2,5 / 4 / 5 / 8 D ⁵	—

1) annehmbar (SO 7-9) / reichlich (SO 10-12) / üppig (SO 13-15) / prachtvoll (SO 16+) gemäß **Wege des Schwerts 180**

2) Die Amtsträger werden im **AB 159** behandelt.

3) nach Dienstgrad: Gemeine/-r / Korporal/-in / Weibel/-in / Fähnrich / Hauptmann/-frau / Oberst/Obristin

4) für Kavallerieeinheiten die anderthalbfachen Kosten; weiterführende Informationen finden Sie in der Spielhilfe **Mit wehenden Bannern: Nachhut**, zum kostenlosen Download im Internet

5) Niemandsland / Pionierland / Ländlich / Durchschnitt / Urban

TABELLE 6: MORAL DER UNTERTANEN

Moralwert	Definition	Probenmodifikator
1	desinteressiert, hoffnungslos	+7
2	verbittert	+4
3	voller Zweifel	+2
4	durchschnittliche Moral	+0
5	recht gut motiviert	-2
6	ganz bei der Sache	-4
7	voller Tatendrang	-7

willen seiner Untertanen konfrontiert. Dies wird durch die beiden Werte *Moral* und *Loyalität* (**Wege des Entdeckers 79ff.**) definiert. Daraus ergeben sich die Zuschläge und Erleichterungen für alle Proben, die das Ausüben der Herrschaft auf die Untertanen abbilden (siehe **Erlasse und Maßnahmen**).

Die **Moral** steht für den Tatendrang und die generelle Einsatzbereitschaft der Untertanen und ist unabhängig von ihrem Verhältnis zum Herrschenden.

Die **Loyalität** bildet das Verhältnis der Untertanen zu ihrem Herrscher ab. Sie hat einen Wert von 0 bis 20, kann durch bestimmte Umstände jedoch in das Negative sinken. Der Startwert liegt in der Regel bei 10, Sie können jedoch die nachfolgende Tabelle zur Ermittlung zurate ziehen.

DIE LIEBEN NACHBARN

Ebenso wie die Untertanen bestimmen die Beziehungen zu den Nachbarn – in der Regel die angrenzenden Lehen, aber auch die übergeordnete Adelsinstanz, Handelspartner, Städte oder andere relevante Personen und Gruppen – den administrativen Handlungsspielraum des Spielerbarons. Es empfiehlt sich, für jeden Nachbarn die Beziehung anhand der nebenstehenden Tabelle festzuhalten. Bei Interaktionen mit dieser Partei gilt der entsprechen-

TABELLE 7A: LOYALITÄT DER UNTERTANEN

Umstand	Start-LO
Vorteil <i>Guter Ruf</i> / Nachteil <i>Schlechter Ruf</i> des Barons	+ / -Stufe
der Baron ist rechtmäßiger Erbe	+3
der Baron entstammt einem neu eingesetzten Geschlecht / dem Neuadel	-3 / -5
der Baron ist ein Usurpator	-5
der Baron ist ein Exot	-1 bis -5
die Untertanen vertrauen dem Baron	+3
hohe / niedrige Moral	siehe Tab.9

TABELLE 7B: PROBENMODIFIKATION NACH LOYALITÄT

LO-Wert	Probenmodifikator
<10	+1 je zwei volle Punkte
10	+0
>10	-1 je zwei volle Punkte

TABELLE 8: BEZIEHUNGEN

Einstellung	Probenmodifikator
verfeindet	+7
abgeneigt	+4
unkooperativ / skeptisch	+2
neutral	+0
kooperativ / offen	-2
verbündet	-4
freundschaftlich	-7

de Modifikator (siehe auch **Erlasse und Maßnahmen**). Sie sollten aber auch den Mittelwert ermitteln, der die allgemeine Stimmung in der Region gegenüber dem Spielerbaron abbildet.

Sowohl *Moral* und *Loyalität* als auch die *Beziehungen* sind einem steten Wandel unterworfen. Zum Teil kann der Spielerbaron sie durch Erlasse sowie den in der kommenden Ausgabe vorgestellten Ämtern beeinflussen, zum Teil sind sie aber auch vom Kampagnenverlauf und rollenspielerischen Szenen abhängig, so dass der Meister nach eigenem Ermessen – gerne in Absprache mit den Spielern – Veränderungen festlegen kann.

ERLASSE UND MAßNAHMEN

Durch Erlasse und Maßnahmen kann der Spielerbaron Einfluss auf die Entwicklung seines Lehens nehmen. Der Effekt einer Maßnahme wird mit einer *Staatskunst*-Probe ermittelt, für die der Spielerbaron auf ein passendes Hilfstalent (*Wege des Schwerts* 15) zurückgreifen kann. Betrifft der Erlass die Untertanen (U) werden die Modifikatoren aus *Moral* und *Loyalität* verrechnet, gilt er einem Nachbarn (N), greift der Probenmodifikator der *Beziehung*. (Auf die Möglichkeiten eingesetzter Amtsinhaber, den Baron zu unterstützen oder Aufgaben zu übernehmen, wird im zweiten Teil der Spielhilfe eingegangen.)

Regelmäßige Maßnahmen wirken auf *Moral*, *Loyalität* und *Beziehungen*. Sie können mehrmals im Jahr zu erneuten Kosten ergriffen werden, jedoch maximal einmal im Monat. Durch längerfristigen Einsatz und dem Ansammeln von TaP* (*Wege des Schwerts* 15) können die Werte dauerhaft erhöht werden (*Entwicklung*). Wird auf sie im Jahr verzichtet, hat dies negative Auswirkungen (*Verzicht*).

Besondere Maßnahmen sind in der Regel nur einmal pro Jahr möglich. Während bei regelmäßigen Erlassen die *Staatskunst*-Probe dem Ansammeln von TaP* dient, haben hier *Erfolg* oder *Misserfolg* unterschiedliche Auswirkungen.

WECHSELWIRKUNGEN

Die Werte in *Moral*, *Loyalität* und *Beziehungen* stehen untereinander in Wechselwirkung. Vor allem aber haben niedrige Werte einen negativen Einfluss auf die Einnahmen des Lehens: Hoffnungslose, illoyale Untertanen erwirtschaften weniger oder hinterziehen Teile des Einkommens, feindlich gesonnene Nachbarn schaden durch Embargos, Grenzsperrungen, Freibeuterei oder anderen Interventionen den Zolleinnahmen.

TABELLE 9: WECHSELWIRKUNGEN

niedrige Moral	je Punkt unter Moralstufe 4: <i>Loyalität</i> –1, Einkommen der Untertanen –20%
hohe Moral	je Punkt über Moralstufe 4: <i>Loyalität</i> +1
niedrige Loyalität	je Punkt unter 0: Einkommen der Untertanen –10%
schlechte Beziehungen (Mittelwert)	je Stufe unter <i>neutral</i> : <i>Moral</i> –1, Zolleinnahmen –30%
gute Beziehungen (Mittelwert)	je Stufe über <i>neutral</i> : <i>Moral</i> +1

Im zweiten Teil der Spielhilfe finden Sie weiterführende Anregungen wie sich negative Stimmungen nicht nur in der Buchhaltung eines Lehens niederschlagen, sondern sich auch in konkrete Spielansätze für Abenteuer umsetzen lassen.

Im Folgenden finden Sie Beispiele, anhand derer Sie weitere Erlasse des Spielerbarons einschätzen und Ergebnisse festlegen können.

TABELLE 10A: REGELMÄßIGE MAßNAHMEN

Maßnahme	Kosten	Probe	Hilfstalent	Entwicklung	Verzicht
Fest	1 / 5 / 20 / 60 / 200 / 600+ D ¹ je 100 Ew	(U) +4 / +2 / +0 / –2 / –4 / –7 ¹	Hauswirtschaft	<i>Loyalität</i> +1 (30 TaP*)	<i>Loyalität</i> –1
Armenspeisung / Wohltätiges / Tempelspende	50+ D	(U) –1 je 50 D	Götter/Kulte, Hauswirtschaft oder Überzeugen	<i>Moral</i> +1 (50 TaP*)	<i>Moral</i> –1
Investitionen	Multiplikator x 10 D je 100 Ew	(U) +1 je 500 Ew	Baukunst, Handel oder Hauswirtschaft	<i>Moral</i> +1 (50 TaP*)	<i>Moral</i> –1
Korrespondenz mit einem Nachbarn	SO des Adressierten in D	(N) +SO/2 des Adressierten	Menschenkenntnis oder Schriftlicher Ausdruck	<i>Beziehung</i> +1 (50 TaP*)	<i>Beziehung</i> –1

TABELLE 10B: BESONDERE MAßNAHMEN

Maßnahme	Kosten	Probe	Hilfstalent	Erfolg	Misserfolg
Senkung des Zehnts	verringerte Einnahmen	(U) –3 je 5%	Überzeugen	<i>Loyalität</i> +TaP*/3	—
Erhöhung des Zehnts	—	(U) +3 je 5%	Überzeugen	—	<i>Loyalität</i> –2 je 5% Erhöhung
Sonderabgabe ²	—	(U) +1 je D / 100 Ew	Überzeugen	—	<i>Loyalität</i> –1 je D Erhöhung
Empfang ²	SO x SO x SO des Besuchs in D	(N) +SO/2 des Besuchs	Etikette o. Hauswirtschaft	<i>Beziehung</i> +TaP*/5	<i>Beziehung</i> –1
Abkommen ²	SO x SO des Partners in D	(N) +SO des Partners	Überzeugen	<i>Beziehung</i> +TaP*/5	<i>Beziehung</i> –1
Warenschau	50 D / 100 Ew	(U/N) +7	Handel	TaP*x50 D / 100 Ew	—

1) für ein elendes / karges / annehmbares / reichliches / üppiges / prachtvolles Fest

2) bei unterschiedlichen Sonderabgaben, Gästen oder Partnern mehrfach möglich

DURCHSCHNITTLLICHE BEVÖLKERUNGSENTWICKLUNG

Unabhängig von Überfällen marodierender Banden, Kriegen oder Hungernöten, greift folgende allgemeine Regel, um die übliche *jährliche* Bevölkerungsentwicklung abzubilden: Addieren Sie die Probenmodifikatoren, die sich aus den drei Werten *Moral*, *Loyalität* und *Beziehungen* (Mittelwert) ergeben. Das Ergebnis gibt die prozentuale Veränderung an, wobei ein negativer Wert – die aufsummierten Erleichterungen – für Zuwachs, ein positiver Wert – hohe Zuschläge – für Abzüge steht.

Beispiel: *Ein Lehen mit Moral 5 (-2), Loyalität 7 (+1) und auf Skepsis beruhenden Beziehungen (+2) verliert im Jahr 1% seiner Untertanen (-2+1+2=+1). Ist man mit den Nachbarn verbündet (-4) und die Untertanen sind recht gut motiviert (-2) und loyal (Loyalität 12, -1), wächst die Bevölkerung in diesem Jahr um 7% (-4-2-1=-7).*

Nun können die drei Werte innerhalb eines Jahres teils starken Schwankungen unterliegen. Wollen Sie dem gerecht werden, können Sie für die drei Werte jeweils den Mittelwert errechnen.

AUSBLICK

Der zweite Teil der Spielhilfe wird sich anderen Aspekten eines Lehens in Spielerhand widmen, unter anderem:

♦ **Amtsträger:** Ämter wie Haushofmeister, Hofkaplan oder Waffenmeister sind für eine funktionierende Hofhaltung wichtig – gerade, wenn der Baron den Lockrufen des Abenteuers nicht widerstehen kann und bestimmte Aufgaben lieber in vertrauensvolle Hände legt. Sie kosten den Herrscher, bringen ihm aber eine Reihe von Vorteilen, und eine Vakanz kann sich negativ auf die Herrschaft auswirken. Diese Ämter können explizit auch von anderen Helden eingenommen werden.

♦ **Heldentaten und Schicksalsschläge:** Besondere Ereignisse beeinflussen die Herrschaft und bieten Aufhänger für eigene Abenteuer innerhalb des Lehens.

♦ **Kriege und Aufstände:** Was passiert, wenn der unliebsame Nachbar oder der Spielerbaron selbst zu den Waffen ruft? Zudem kann sich die Stimmung der Untertanen gegen den Herrschenden wenden und sich in einem Aufstand entladen: Muss der Spielerbaron abdanken, schlägt er den Aufstand blutig nieder oder kann er die Situation eleganter lösen?

EIN LEHEN FÜR HELDEN

TEIL I: DIE BARONIE DERGELSMUND

VON MICHAEL MASBERG

MIT DANK AN DAVID LUKASEN, KATJA REINWALD UND DANIEL SIMON RICHTER

In der neuen Markgrafschaft Rommilyser Mark werden drei Baronien von offizieller Seite zukünftig nicht belehnt werden. Es steht Ihnen somit frei, verdiente Helden durch die Hand der Markgräfin mit diesen Baronien zu belehnen oder eigene Meisterpersonen als Barone einzusetzen, ohne fürchten zu müssen, mit offiziellen Setzungen in Konflikt zu geraten. Während Zweimühlen im Kampagnenband **Von eigenen Gnaden** beschrieben wird, finden Sie im Folgenden eine Beschreibung der Baronie Dergelsmund. Die Baronie Wutzenwald folgt in der nächsten Ausgabe.



Die Baronie Dergelsmund für den eiligen Leser

Zugehörigkeit: Markgrafschaft Rommilyser Mark, Mittelreich

Geographische Grenzen: Dergel, Olku, Markenforst

Landschaften: Markenforst, Tyrforst, Olkusmoor

Wichtige Gewässer: Dergel (95 Meilen), Olku (40)

Geschätzte Bevölkerungszahl: 3.000 (steigend)

Wichtige Städte und Orte: Dergelheim (500), Holdholtz (350), Olkusmund (330), Fogelhof (270), Perz (40)

Wichtige Verkehrswege: Reichsstraße II (Baliho-Wehrheim-Gareth), Verlängerung der Alten Silberstraße (Perz-Dergelheim-Gassel, von dort über Horeth nach Rankaraliretena); Dergel (schiffbar ab Wehrheim)

Wappen: auf Gold eine blaue Deichsel, zwischen den Balken je ein rotes Bullenhaupt

Wichtige Adelsgeschlechter und einflussreiche Familien:

Binsböckel, Perz, Sturmfels, Fogelholtz, Olkugrund

Vorherrschende Religion: Zwölfgötterglaube (vor allem Praios und Peraine)

Magie: kaum verbreitet, vereinzelt Gildenmagie

Ressourcen und Handel: Getreide, Fischfang, Viehzucht, Teer, Torf

Lokale Helden / Heilige / mysteriöse Gestalten: Randolph Hermar von Rabenmund (erster Fürst Darpatiens), der Finstermann, der Kaiser von Perz

Wundersame Örtlichkeiten: Schloss Randolphshall (verfluchtes Lustschloss)
Lokale Fest- und Feiertage: 3. Boron (Todestag des Fürsten Randolph, Trauertag), 24. Peraine (Tag der Trauer, Gedenken an die Schlacht auf dem Mythraelsfeld)

Stimmung in der Baronie: Die Menschen in Dergelsmund sind furchtsam und von den Schrecken der zurückliegenden Jahre gezeichnet. Dem Frieden traut man nicht, sondern erwartet insgeheim bereits den nächsten Schicksalsschlag.

Über Jahrhunderte ein fürstliches Lehen, zählte Dergelsmund zu den reichsten Baronien Darpatiens, war im *Jahr des Feuers* jedoch von den Verheerungen mit am schlimmsten betroffen und konnte sich in den letzten Jahren – heimgesucht von Kriegsfürsten und dem schrecklichen Finstermann – kaum erholen. Das heutige Dergelsmund ist nach wie vor vom Krieg gezeichnet, doch vom zaghaften Willen zum Wiederaufbau beseelt und mit großem Potential, das noch nicht ausgeschöpft werden kann.

DIE GESCHICHTE DER BARONIE

„Dergelsmund ist die Zierde Unseres Fürstentums, der prachtvollste Stein in Unserer Krone.“

—Fürst Randolph Hermar von Rabenmund, 797 BF

Schon vor 1.900 Jahren gab es erste Versuche menschlicher Besiedlung im Gebiet des heutigen Dergelsmund, doch erst mit der Gründung Veratias, des heutigen Wehrheims, und unter den Romilyser Königinnen konnten sich Siedlungen dauerhaft behaupten. Durch die Nähe zur Garnisonsstadt wurde das Land Spielball verschiedener Fehden und Begehrlichkeiten. Gegen Ende des Bosparanischen Reiches fielen die Ländereien der heutigen Baronie an das Haus Bregelsaum, das unter Kaiser Raul auch den ersten Baron von Dergelsmund unter Gareth Herrschaft stellte. Die Herrschaft der Bregelsaums hielt bis in die Zeit der Priesterkaiser vor 570 Jahren an. Unter Graf Merwan von Rabenmund wurde die Baronie – nach zwischenzeitlicher Herrschaft des erloschenen Hauses Tyrburg – 592 BF Lehen des Hauses Rabenmund. Seit Randolph von Rabenmund, dem ersten Fürsten Darpatiens, war die Baronie ab 792 BF stets Allod der Fürsten und Fürstinnen – eine Tradition, mit der Fürstin Irmegunde von Rabenmund 1018 BF brach und erst ihren Vetter Ludeger und später Wolfrat von Rabenmund belehnte.

Nach dem Tod von Baron Wolfrat 1027 BF behauptete sich sein Schwertsohn und Geliebter Wulfbrand von Rosshagen in der Wildermark als Baron in der im *Jahr des Feuers* verheerten und von Kriegsfürsten gebeutelten Baronie. Er starb 1035 BF ohne Erben und hinterließ ein Lehen, das sich nur langsam von den Schrecken der letzten Jahre erholt.

LAND UND LEUTE

„Nördlich von Wehrheim sorgen die Stahlherzen für Ordnung, aber zwischen Dergel und Olku treibst du besser die Tiere an. Ein trostloser Landstrich, bevölkert von traurigen Gestalten, die dich beäugen, als

DIE BARONIE IM RAULSCHEN REICH

0–466 BF	Haus Bregelsaum
466–592 BF	Haus Tyrburg
592–1027 BF	Haus Rabenmund
1028–1035 BF	Haus Rosshagen / umkämpft

wolltest du ihnen die Kinder rauben. In Perz willst du keine Nacht verbringen. In den Ruinen spukt es, sage ich dir. Und beim Anblick der Ruine Corvinstein legt sich dir ein Schatten aufs Gemüt.“

—Goswin Ehrwald, fahrender Händler, Anfang 1036 BF

Dergelsmund wird begrenzt von den Flüssen Dergel im Norden und Osten sowie dem Olku im Süden. Im Westen durchquert die Reichsstraße II die Baronie von Nord nach Süd. Einige Meilen westlich davon befindet sich im dicht bewaldeten Hügelland die Grenze zur Markgrafschaft Greifenfurt. Ihr genauer Verlauf stellt von jeher einen Streitpunkt zwischen den benachbarten Herrschern dar.

Das Land wurde bereits vor unzähligen Generationen kultiviert, die Wälder gerodet und mussten Ackerland weichen. Nur noch der *Markenforst* im Westen und der *Tyrforst* im Herzen der Baronie künden in aller Bescheidenheit von den einst beherrschenden Wäldern.

Die zahllosen Reisenden, die fruchtbaren Äcker und die fischreichen Flüsse sicherten Dergelsmunds Reichtum über Jahrhunderte. In den Kriegsjahren wurde dies der Baronie zum Fluch. Kriegsfürsten, aber auch Ritter der beiden in der Natterndorner Fehde streitenden Grafen von Hartsteen hofften auf fette Beute oder versuchten, die strategisch wichtige Reichsstraße zu kontrollieren. Dazu kam die wiederholte Heimsuchung durch den Finstermann. Ackerland wurde von der Natur zurückerobert, Räuber wilderten in den Jagdgründen des Barons, viele Güter und Dörfer wurden verwüstet.

Erst langsam erwachen die Dergelsmunder aus ihrer furchtsamen Starre, doch immer noch fürchtet man die Dunkelheit und begegnet Fremden mit Misstrauen. Heimkehrende Flüchtlinge haben mit Vorwürfen der Zurückgebliebenen zu kämpfen oder finden den aufgegebenen Hof im Besitz Fremder vor. Wer sich neu in Dergelsmund niederlässt, muss sich das Vertrauen der Alteingesessenen mühsam erstreiten und sieht sich Vorbehalten ausgesetzt, er habe keine Ahnung von den Schrecken, die sie erdulden mussten. Dies gilt auch für den neuen Baron. Von der Weltoffenheit und Gastfreundschaft, die Dergelsmund durch seine Lage an der Reichsstraße einst prägten, ist wenig geblieben.

DER RINGENDE HERR IN DERGELSMUND

Region / Bodengüte: Durchschnitt / durchschnittlich

Besonderheiten: Anschluss an Reichsstraße, schiffbarer Fluss

Moral der Untertanen: verbittert (2)

weitere Modifikation der Loyalität: –2 (generelles Misstrauen)

WICHTIGE ÖRTLICHKEITEN

DERGELHEIM

Einwohner: 500

Tempel: Praios, Rondra, Travia, Peraine

Gasthäuser und Schenken: Herberge 'Fürstenruh' (Q7/P6/S20), Gasthaus 'Dergelschmaus' (Q6/P7/S6), Taverne 'Zur emsigen Biene' (Q3/P6; vor allem Bauern)

Besonderheiten: Obstgärten, Imkereien

Seit dem Ende von Perz ist Dergelheim die größte Ortschaft der Baronie, durch seine abgelegene Lage im Hinterland jedoch ein eher verschlafenes Nest. Man profitiert ein wenig von dem wiedererwachten Handel über die Alte Silberstraße, schätzt ansonsten jedoch seinen Frieden und gibt sich Fremden gegenüber zurückhaltend. Im Norden schützen Deiche die satten Weiden vor dem alljährlichen Frühlingshochwasser des Dergels.

FOGELHOF

Einwohner: 270

Tempel: Peraine- und Avesschrein

Besonderheiten: Voliere mit berühmter Vogelzucht

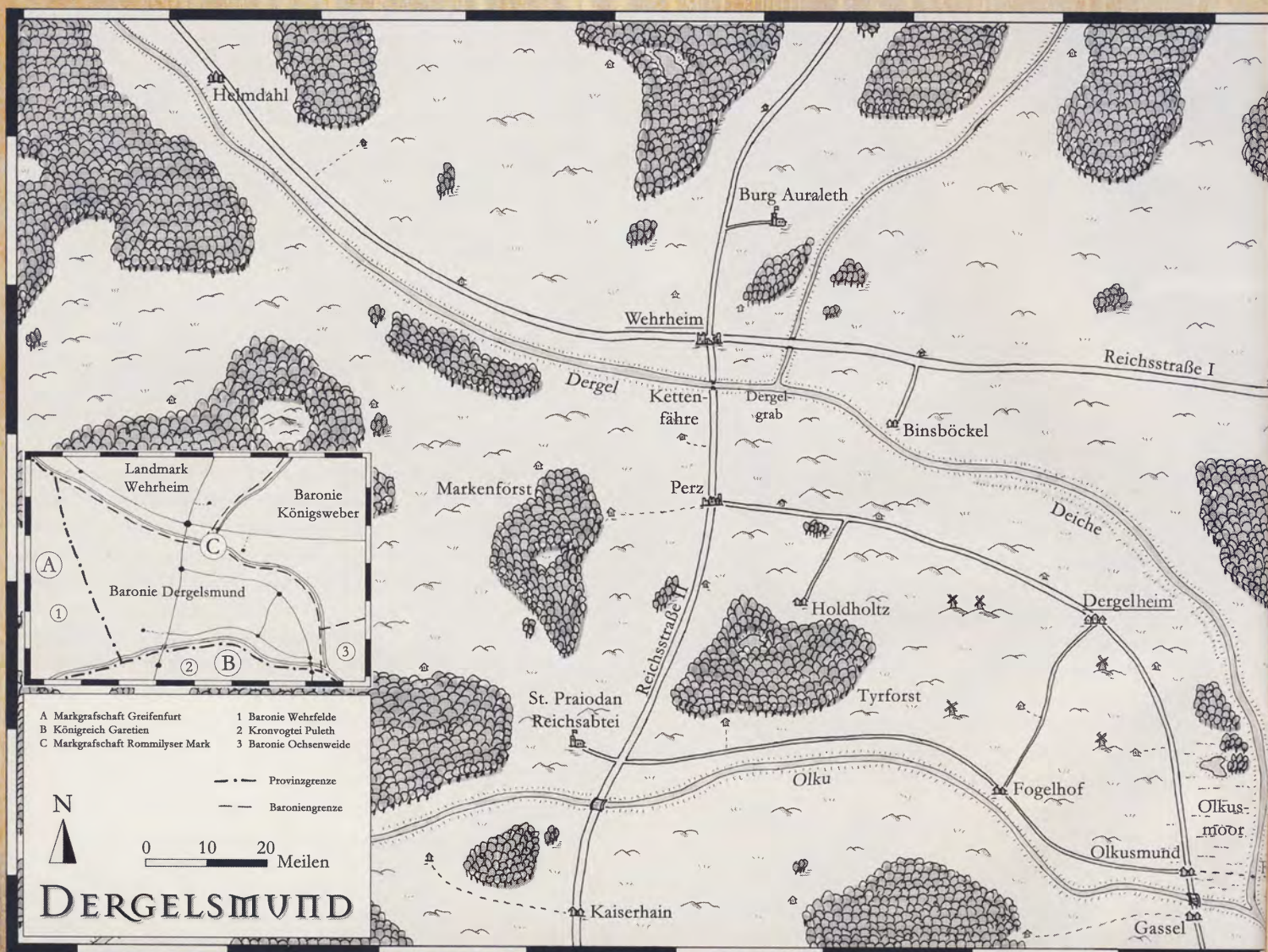
Dorf und Junkergut gehen auf einen Avesgeweihten zurück, der sich zu Rohals Zeiten dem Fogelhof zum Alterssitz erkor. Heute noch zeugt eine kuppelförmige Voliere von seinem damaligen Wirken und die Fogelhofer Singvögel sind beim Adel beliebt. Jedoch hat der Bestand in den letzten Jahren gelitten und die Pflege wurde vernachlässigt.

HOLDHOLTZ

Einwohner: 350

Tempel: Firun

Besonderheiten: Obstgärten, Imkereien



Nördlich des Tyrforstes liegt das Dorf Holdholtz. Ursprünglich eine Holzfällersiedlung unterscheidet es nun wenig von anderen märkischen Dörfern: Es ist eingerahmt von fruchtbaren Äckern und im Norden weiden die Darpatrinder. Eine Besonderheit ist der hiesige Firuntempel, in dem der grimmige Gott als Patron der adligen Jagd verehrt wird. Ihre Gnaden *Firunka von Trallop* (*978 BF, 1,58 Schritt, stämmig, dicke graue Zöpfe) steht dem Tempel seit drei Jahrzehnten vor und genießt bei den Dörflern hohes Ansehen. Nicht von ungefähr befindet sich in Holdholtz daher das Jagdgut des Barons. Das Amt des Forst- und Jagdmeisters, das mit einem Holdholter Junkergut verbunden ist, ist derzeit vakant.

OLKUMUND

Einwohner: 330

Tempel: Efferdschrein

Besonderheiten: Torfstecher, Moor

Am Zusammenfluss von Olku und Dergel haben sich die Reste eines einst größeren Moores erhalten, in dem heute noch Torfstecher ihrer Arbeit nachgehen. Im Süden führt eine Brücke über den Olku und jenseits des Flusses beginnt bei Gassel die Alte Silberstraße nach Rankaraliretena. Östlich quert zudem eine Furt den Dergel, der anschließende Pfad führt zur Neuen Silberstraße. Trotz dieser eigentlich günstigen Lage konnte Olkumund davon nicht profitieren, da der Ort kein Marktrecht besitzt. Da jedoch nach Jahrhunderten am Rande der Vergessenheit die Alte Silberstraße in den letzten Jahren wieder aufblühte, mag sich daraus Gewinn schlagen lassen.

PERZ

Einwohner: 40

Tempel: Peraine (zerstört)

Besonderheiten: Ruine von Burg Corvinstein

Vor dem *Jahr des Feuers* lebten über 600 Menschen in dem Ort, der durch sein Marktrecht und die Lage an der Reichsstraße prosperierte. Der Durchmarsch der Unheiligen Allianz zerstörte Perz jedoch fast vollständig und in den folgenden Jahren wurde der schutzlose Ort wiederholt von Kriegsfürsten und Räubern heimgesucht. Heute ist Perz größtenteils verlassen. Nur wenige Menschen hausen in den niedergebrannten und notdürftig hergerichteten Hütten: Aussätzige, Kriegsversehrte und andere verzweifelte Gestalten, die nirgendwo sonst einen Platz haben.

Nominell ist Burg Corvinstein der Sitz des Barons, doch ist von ihr nicht mehr als eine rußgeschwärzte Ruine geblieben, die sich düster über Perz erhebt.

REICHSKLOSTER SANKT PRAIODAN

Die dem Götterfürsten geweihte Reichsabtei wurde im *Jahr des Feuers* nahezu vollständig zerstört, doch immer

noch verrichten in Ruinen eine Handvoll Geweihte und Mönche ihren demütigen Dienst an Praios. Die Praiosjünger verdienten sich die Achtung der Bevölkerung während der Kriegsjahre, da sie sich trotz eigener Entbehrungen aufopferungsvoll um die Menschen in Perz kümmerten.

SCHLOSS RANDOLPHSHALL

Das am Dergelufer errichtete Lustschloss wurde zu Zeiten des ersten darpatischen Fürsten erbaut. Vor Jahren wirkte von hier aus der Finstermann, seitdem gilt das Anwesen als verflucht. Eine Beschreibung finden Sie im Abenteuer *Von eigenen Gnaden* ab Seite 37, seine genaue Lage in der Nähe von Dergelheim können Sie frei bestimmen.

PERSÖNLICHKEITEN DER BARONIE

Für alle Personen gilt, dass sie von zukünftigen Publikationen nicht aufgegriffen werden.

◆ Hauptmann *Parinor von Perz* (*989 BF, mürrischer Haudegen mit grauem Bürstenschnitt, Dunkelangst) diente bereits unter Baron Wulfbrand von Rosshagen. Ihn quält das Leiden der Bevölkerung. Er wird den neuen Baron nach Kräften unterstützen, so dieser von aufrechter Gesinnung ist und sich um den Wiederaufbau bemüht.

◆ Junkerin *Almadina von Binsböckel* (*1007 BF, rotbraune Locken, Pferdegesicht, zusammengewachsene Augenbrauen) sicherte sich gegen Ende der Wildermark die Herrschaft über Olkumund und wurde von Wulfbrand als Junkerin bestätigt. Nach seinem Tod erhoffte sie sich, Baronin zu werden. Dem neuen Baron wird sie vordergründig ihre Loyalität zusichern, insgeheim jedoch an seinem Sturz arbeiten.

◆ *Giftpfeil-Petta* (*1008 BF, unansehnlich, hinkend, ungewaschen) ist eine Wilderin, die in den westlichen Wäldern jagt, aber auch in der angrenzenden Baronie Wehrfelde. Sie ist verschlagen und eine exzellente Fallenstellerin. Bisher konnte sie sich dank ihrer Ortskenntnis jeder Gefangennahme entziehen.

◆ Eine Kuriosität ist der ‚Kaiser von Perz‘. Als Offizier der Reichsarmee nahm *Delian von Streitzigj.H.* (*1000 BF, schwarzer Schnauzer, wirres Haar, Zahnruinen; trägt einen ‚Krönungsmantel‘ aus Waldlöwenfell) an der *Schlacht auf dem Mythraelsfeld* teil, die er knapp und verwirrten Geistes überlebte. Er sammelte Freischärler um sich, um „von Perz aus das Reich zu erneuern“. Er kämpfte gegen Kriegsfürsten und Räuberbanden ebenso wie gegen Baron Wulfbrand und die „falschen Kaiserlichen“ Marschall Ludalfs. Er wähnt sich in einer Endzeit, in der er und die Seinen die letzte Bastion der Ordnung sind. Berichte über die Kaiserin tut er als Lügengebilde der Heptarchen ab, die ihn aus den Wäldern locken wollen, um seiner habhaft zu werden.

DIE NACHBARN

◆ Jenseits des Dergels liegt die Ruinenstadt Wehrheim mit der gleichnamigen Baronie, über die Trutzvogt *Geldor von Bregelsaum* (*1012 BF, dunkelblonder Vollbart, athletisch, ritterlich) herrscht. Der markgräfliche Gemahl wird zu stark von dem Wiederaufbau

der zerstörten Stadt eingenommen, um sich eingehender mit dem südlichen Nachbarn zu beschäftigen. Für Abkommen, von denen beide Seiten profitieren, ist er ebenso offen wie für Unterstützung bei seiner monumentalen Aufgabe. Stellt es sich der Dergelsmunder Baron gut mit ihm, verfügt er über Geldor über einen direkten Zugang zur Markgräfin.

◆ Ein entfernter Vetter Geldors, Baron *Lechdan von Bregelsaum* (*1005 BF, kreisrunder Haarausfall, beleibt und gemütlich), regiert seit kurzem über das benachbarte **Königsweber**. Lechdan ist ein frommer Anhänger des Götterfürsten, dem Fanatismus ebenso fremd ist wie politischer Ehrgeiz. Er verfügt über gute Kontakte zu den Bannstrahlern von Auraeth, die er mit reichen Zuwendungen bedenkt.

◆ Im Westen, durch dicht bewaldetes Hügelland getrennt, liegt die Grenze zur Markgrafschaft Greifenfurt und der Baronie **Wehrfelde**, ehemals Hasenfeld. Hier herrscht Baronin *Thargrin von Arpitz* (*1004 BF, 1,83 Schritt, blonder Bürstenschnitt, kantiges Gesicht), eine ehemalige Kriegsfürstin, die sich in der Wildermark als ‚Löwin von Lodenbach‘ einen Namen machte. Die ehrgeizige Ritterin ließ sich vom schurkischen Meister der Mark für seine Zwecke instrumentalisieren und wäre darüber fast gestürzt, konnte ihren Ruf in der *Schlacht am Stein* jedoch wieder herstellen. Dennoch hadert sie mit ihren zurückliegenden Fehlentscheidungen. In dem Ziel, den Schandfleck auf ihrer Ehre vergessen zu machen, schießt sie mitunter über das Ziel hinaus. Dabei kann sie in Konflikt mit dem Baron von Dergelsmund geraten – etwa weil sie beim Nachstellen von Räubern und Wilderern leichtfertig die Grenze missachtet. Andererseits kann ihre zupackende wie ritterliche Natur sie zu einer Verbündeten machen.

◆ Südlich befindet sich die Grenze zum Königreich Garetien. Jenseits davon liegt die Kronvogtei **Puleth**, ein kaiserliches Lehen, in dem sich auch die gleichnamige Pfalz erhebt. In Vertretung Rohajas herrscht hier Kronvogt *Hadrumir Lechmar von Schwingenfels* (*996 BF, kurze blonde Haare, grimmiger Blick, Narbe am Hals). In den zurückliegenden Jahren hat er sich mitunter selbst kaum besser als ein Kriegsfürst gebärdet. Auch wenn er sich nach außen ronianisch und ritterlich gibt, ist er ein arroganter und rachsüchtiger Traditionalist, für den der Zweck die Mittel heiligt. Er verachtet ‚neuadlige Emporkömmlinge‘ – handelt es sich bei dem Baron von Dergelsmund um einen solchen, wird er danach trachten, ihm das Leben schwer zu machen. Zudem ist ihm wenig daran gelegen, dass der nördliche Nachbar erstarkt, würde eine erholte Baronie Dergelsmund doch ‚seinem‘ Puleth Pfründe streitig machen.

AUFGABEN UND HERAUSFORDERUNGEN

◆ Seit der Zerstörung von Burg Corvinstein verfügt die Baronie über keine nennenswerte Befestigung – aber was ist ein märkischer Baron ohne Burg? Vorerst wird die neue Herrschaft auf einem Gut residieren müssen, doch der Wiederaufbau von Corvinstein oder der Bau einer neuen Burg mag dem neuen Herrn von Dergelsmund ein wichtiges Anliegen sein. Ein solches Vorhaben braucht Arbeitskräfte und verschlingt Unsummen – angesichts der Nöten seiner Untertanen kann sich der Baron damit schnell unbeliebt machen.

◆ Anders verhält es sich mit dem Wiederaufbau der Reichsabtei Sankt Praiodan. Die Geweihten haben sich aufopferungsvoll um die Bevölkerung gekümmert und wenn ihnen nun etwas zurückgegeben wird, wird dies als große Geste wahrgenommen. Da es an kaiserlichen Zuwendungen mangelt, kann sich der Baron dabei nicht nur des Danks der Praioskirche gewiss sein, sondern auch dem der Kaiserin.

◆ In Perz leben Aussätzige und Vertriebene, zudem gelten die Ruinen als verflucht. Reisende machen einen Bogen um den einst reichen Marktflecken und Siedler wollen sich lieber woanders niederlassen. Um Perz wieder in eine blühende Ortschaft zu verwandeln, ist neben großen Investitionen auch viel Überzeugungsarbeit nötig. In wenigen Jahren ist dies nicht zu bewältigen.

BESONDERHEITEN UND GEHEIMNISSE

◆ Ob an den unheimlichen Gerüchten um die Ruinen von Perz und Corvinstein etwas dran ist, ist Meisterentscheid. Vor Jahren sind hier zahlreiche Menschen durch Untote, Drachenfeuer und finsterner Magie gestorben. Nachts umgehende Geister und in Kellern hausende Ghule können Perz zu einem Wehrheim im Kleinen machen.

◆ Der Finstermann ist nicht mehr als eine düstere Legende, doch seine Rückkehr wird immer noch befürchtet. Ein Schurke, der über die entsprechenden Mittel verfügt – von tatsächlich finsterner Magie über Illusionen bis zu geschickten Verkleidungen –, kann sich die abergläubische Furcht der Dergelsmunder zunutze machen.

◆ Seit Ende 1027 BF treibt ein im *Magnum Opus des Weltenbrandes* entstandener *Verdorbener des Humus* (**Elementare Gewalten** 128) sein Unwesen im Olkusmoor. Die Kreatur – im Volksmund nur als ‚das Sumpfding‘ bekannt – bedroht Torfstecher und Reisende, erwacht aber nur unregelmäßig aus seinem Dämmer Schlaf.

◆ Im Markenforst unterhielten die *Waldlöwen* des Schwertfürsten Leomar vom Berg ein kleineres Versteck. Das Mietschwert *Xerwulf Machandel* (*1005 BF, wirres Schwarzhaar, stechender Blick, lange Arme), der seinem Söldnerführer nicht in die Schattenlande folgte, will das Gold des Verstecks bergen – leider ist er vergesslich und kann sich an die genaue Lage nicht erinnern. Bei der Suche nach dem Schatz der Waldlöwen kann Xerwulf der Gegenspieler der Helden sein oder zu ihrem Verbündeten werden. Der Schatz hat einen Wert von 4W20+40 Dukaten, wird aber von einer *Höhlenspinne* (**Zoo-Botanica Aventurica** 176) bewacht, die sich mittlerweile in dem Versteck eingenistet hat.

◆ Überraschend wird das Fundament eines Tempels aus dem vierten Jahrhundert vor Bosparans Fall freigelegt. Bei gründlicheren Ausgrabungen kann der verschüttete Zugang zu einer Priesterkrypta entdeckt werden, die verrät, wer hier verehrt wurde: Praios und Peraine in Gestalt von Greif und Kalb als himmlisches Paar. Diese heute vergessene Verehrung dominierte die antike Greifenmark – das heutige Greifenfurt (**Schatten über Bosparan** 132) – und trat vereinzelt auch im Wehrheimer Umland auf. In der Krypta lässt sich zudem geweihtes Saatgut finden, das der gebeutelten Baronie zugutekommen kann.

◆ Mehr zu den Geheimnissen der Reichsabtei Sankt Praiodan finden Sie in der Regionalspielhilfe **Schild des Reiches** auf Seite 181.

BRABAKULAS TURM

Ein DSA-Kurzszenario für den Meister und drei bis fünf Spieler von Christian Jevb
mit Даркан Марк Антоп und Катя Гиффелs der Rollenspielfreunde
„Goldeper Anker – Bad Pevernahr“ für Kritik und Anregungen.

Stichworte zum Abenteuer: Die Helden untersuchen den Verbleib eines verschollenen Magus und erforschen einen alten Magierturm, dessen ehemaliger Hausherr als Nachtalp seiner Wiederauferstehung harret.

Komplexität (Spieler/Meister): niedrig/niedrig

Erfahrung (Helden): mittel

Ort: Mhanadistan, Fasar, Khoramgebirge, Brabakulas Turm

Zeit: beliebig, ca. 1036 BF

Das vorliegende Szenario ist als klassisches Entdeckerabenteuer konzipiert und führt Ihre Helden in die unwirtliche Gebirgslandschaft des Khoramgebirges. Hier sollen sie im Auftrag der jungen nordmärkischen Magierin *Allissia Ehlerberg* (*999 BF, rote Haare, Sommersprossen, anmutiges Äußeres, kompetente und resolute Analysemagierin, SO 10) ihren verschollenen Mentor *Maloneus* (*956 BF, lange graue Haare, Nickelbrille, meisterlicher Absolvent des Puniner Institutes) finden, der auf seiner Suche nach dem legendären Turm des Brabakula verschollen ist.

Das Abenteuer unterteilt sich grob in die Anreise und das eigentliche Ziel. Dabei werden nur das Setting und der Hintergrund umrissen. Den Schwerpunkt bildet ein alter Magierturm, dessen dunkles Geheimnis es zu ergründen gilt: Hier wurde *Maloneus* Opfer einer magischen Falle. Um der Seele des gefangenen *Maloneus* Frieden zu schenken, müssen die Helden einen alten Fluch brechen, der die Region seit Jahrhunderten bedroht. Neben den Nachstellungen des ruhelosen Geistes *Brabakulas* müssen sich die Helden bei ihren Unternehmungen den Übergriffen einer geheimnisvollen Sekte erwehren.

Die Anwerbung

Die Anwerbung der Helden können Sie klassisch gestalten und an Ihre Heldengruppe anpassen. Neben dem obligatorischen Ausgang in einschlägigen Abenteurerschinken wäre es denkbar, dass die Helden während ihrer Reise auf die junge *Allissia* treffen, die von Straßenräubern bedrängt wird und auf das hilfreiche Eingreifen der Helden angewiesen ist. In beiden Fällen wirbt *Allissia* vertrauenswürdige Helden an (8 bis 10 Silbertaler pro Person und Tag plus Verpflegung).

Einige wenige Hinweise

Die spärlichen Anhaltspunkte aus *Maloneus'* Aufzeichnungen führen nach Fasar, wo es gilt, nach weiteren Informationen über den Turm des *Brabakula* zu suchen. Zur Ausgestaltung finden Sie passende Information in *Land der Ersten Sonne* ab Seite 92.

Vor Ort wird *Melcher ibn Mustafa* (*1001 BF, verschleierter Novadi, geduckte Haltung, meisterlicher Hruduzat-Kämpfer) auf die Nachforschungen der Helden aufmerksam. Jener ist ein Mitglied

der *Qabalya Ashma'Shia* (s. u.) und informiert umgehend seine Bundesbrüder im fernen Bar-el-shadif. Gleichzeitig verübt er bereits hier einzelne Anschläge gegen die Helden:

Mögliche Attentatsversuche in Fasar:

- ◆ Drei Gelbschwanzskorpione (*Zoo-Botoanica Aventurica* 174, Hinterhalt 8) finden sich im Nachtlager eines Helden.
- ◆ Ein Held wird von einem unbekannten Denunziant des Diebstahls bezichtigt; das Diebesgut wird ihm von *Melcher* untergeschoben. Als Fremder fehlt ihm in Fasar eine entsprechende Reputation bzw. Fürsprecher.
- ◆ *Melcher* lädt die weit gereisten Fremden zu einem Umtrunk und reicht dazu eine süße, blaue Frucht (*Merachfrucht*, 5W20SP nach Genuss von Alkohol, *Zoo-Botanica Aventurica* 250)

Die *Haimmamudin*, die tulamidischen Geschichtenerzähler, kennen derweil verschiedene Legenden, die genügend Hinweise geben, dass die Helden den gesuchten Turm im Khoramgebirge lokalisieren können.

ASHMA'SHIA – Die Hüter des dunklen Baums

(8 Mitglieder, der Anführer ist traditionell ein kompetenter Elementarmagier des Erzes)

Die sehr kleine Geheimsekte gründete sich im Jahre 612 BF, als *Brabakulas* Forschungen beinahe zu einer Katastrophe für die gesamte Region geführt hätten. Seit der magischen Versiegelung des Gebäudes wachen die Nachfahren im Geheimen über den verfluchten Turm. Aufgeschreckt durch *Maloneus'* Aktivitäten sind die Mitglieder zurzeit sehr wachsam und halten sich in den größeren Städten der Region auf, um etwaige Komplizen bereits im Vorfeld auszuschalten.

Nach den misslungenen Attentatsversuchen gegen die Heldengruppe scheut sich die *Qabalya* nicht, auf die umliegenden Ferkinastämme der *Bartûni ai-Merech* zurückzugreifen, die sich seit jenen schicksalhaften Tagen aus Dankbarkeit der *Qabalya* verschrieben haben.

DURCHS WILDE MHANADISTAN

Die Reise führt die Helden von Fasar durch die staubigen Steppen *Mhanadistans* ins karge Khoramgebirge, das von bizarren Sandsteintürmen und unzähligen Höhlen und Klüften geprägt ist. Verstreute Hirtensiedlungen und einzelne novadische Zeltlager bieten hier Gelegenheiten, nach dem rechten Weg zu fragen.

Die Mitglieder der Ashma' Shia versuchen im Laufe der Reise, die Helden von ihrem Vorhaben, Brabakulas Turm zu erreichen, abzuhalten. Dazu bedienen sie sich vorrangig der natürlichen Umgebung, indem sie z.B. den lockeren Sandstein zum Abrutschen bringen, ein plötzlich auftretendes Treibsandfeld oder einen Sandsturm heraufbeschwören.

BRABAKULAS TURM

Der Rundturm befindet sich auf einer kleinen Felsnadel am südlichen Rand des Khoramgebirges. In einer Wegstunde Entfernung liegt das kleine Hirtendorf Bar-el-shadif, dessen ferkinastämmigen Einwohner den verfluchten Turm seit Generationen meiden.

Das im tulamidischen Stil errichtete Bauwerk weist eine vom Wind geglättete Fassade auf, unterbrochen von vergitterten Fenstern. Die Wände des Turms sind von organischen Wulsten und Wucherun-

BRABAKULA ἸΠΠ ΔΥΠΧΑΒΑΠ UND DAS ARKANOLABIUM

Der hochgewachsene Tulamide (531-612 BF, brillanter Dämonologe, schwarze Haare, dichte Augenbrauen, wulstige Lippen) war einst ein gewissenloser Schwarzmagier, der sich aus den politischen Wirrungen der Magierkriege herausgehalten hat und in einem abgelegenen Tal im Khoramgebirge seinen skrupellosen Forschungen nachging.

Als Hilfsmittel für seine ehrgeizigen Invocationen formte er mit Hilfe seines treuen Gehilfen *Murgosch Sohn des Murgusch* (359-612 BF, brillanter zwergischer Baumeister und Mechanikus) aus seinem Magierturm eine magomechanische Apparatur: ein Arkanolabium. Gespeist durch das Blut gefangener Ferkinas konnte Brabakula damit gefälschte Abbilder des Sternenhimmels erzeugen und gezielte Sternkonstellationen generieren, die magische Rituale erleichtern.

Bei der Beschwörung eines diensteifrigen *Achorhobai* (Weg der Zauberei 401) unterlief Brabakula schließlich ein folgenschwerer Fehler: Es erschien überraschend ein *Ash' la Par* (s.u.), dessen Beherrschung Brabakula misslang. Während des kurzen arkanen Duells schleuderte der wütende Dämon den Magus gegen die Wand des Turmes und überwucherte ihn mit seinen Fangarmen. Die Gebeine zeugen noch heute von dessen Schicksal. Während sein Körper qualvoll verendete, schirmte der falsche Sternenhimmel Brabakulas Seele vor den Zugriffen durch Golgari bzw. den Häschern der Niederhöhlen ab, so dass er noch heute als Nachtalp im Turm verweilt.

Einzig das beherzte Eingreifen einiger mutiger Abenteurer verhinderte indessen damals das Ausbrechen des entfesselten Dämons. Mit Hilfe eines elementaren Dieners konnte der *Ash' la Par* schlafen gelegt werden. Zusätzlich angebrachte Bannzeichen verhindern seither ein Verlassen des Turms – nicht jedoch das Betreten, sodass in den vergangenen Jahrhunderten vielen wissbegierigen Abenteurern ihre Neugierde zum Verhängnis wurde. Die Seelen der Unglücklichen wurden ein Opfer des gefälschten Sternfirmamentes und harren seither als ruheloser Spuk ihrer Erlösung.

gen überzogen, die sich bis ins felsige Umland erstrecken, was dem Turm Ähnlichkeiten zu einem gewaltigen Baum verleihen. Mittels einschlägiger Analysezauber erkennt man ein feines Gespinnst von Kraftlinien, das den Turm umgibt und sich in der Spitze in einer vertikalen Kraftlinie sammelt.

Am Rande des kleinen Plateaus finden sich die teilweise unter Sand verschütteten Überreste eines Zeltlagers jüngerer Datums. Hier stößt man auf vier Gräber (der angeheuerten Träger) sowie auf Spuren eines Kampfes (abgebrochene Pfeile mit Steinspitzen). Innerhalb der völlig zerwühlten und verwüsteten Ausrüstung findet sich ein leidlich intaktes Buch:

MALONEUS' TAGEBUCH:

Von Interesse sind jene Tage, die er im Umfeld des Turmes verbrachte. Die Datierung wird nach Erreichen des Turms ausgewiesen. Passende Sie diese entsprechend an Ihre Zeitleiste an.

Tag 1: Endlich erreichen wir den Turm. Ich lasse ein Lager errichten und erforsche die nähere Umgebung.

Tag 2: Erneut erliegt einer meiner Träger dem Stich eines Gelbschwanzskorpions.

Tag 3: Ashuan versinkt im Treibsand am östlichen Rand des Plateaus.

Tag 4: Es ist mir gelungen, einige der von außen applizierten Bannglyphen am Eingang zu entziffern. Sie scheinen machtvolle Barrieren auszubilden, die ein Verlassen des Turms verhindern sollen. Doch gegen wen sind sie gerichtet?

Tag 5: Der Zugang ist nun freigelegt. Mein treuer Freund Torben wagt sich alleine zur Erkundung in den Turm. Seine Entsetzensschreie hallen den ganzen Tag aus dem Inneren, bis sie schließlich verstummen. Was mag ihm widerfahren sein? Noch scheue ich eine Erkundung des sinistren Turms.

Tag 6: Wilde Ferkinahorden beobachten uns seit heute Morgen. Meine Träger sind unruhig. Es liegt Meuterei in der Luft. Sollte es zu einem Kampf kommen, werde ich mein Heil in Brabakulas Turm suchen, auch wenn ich noch nicht alle Analysen abgeschlossen habe. Hesinde steh' mir bei!

DIE ERKUNDUNG DES TURMS

Der vor langer Zeit von außen vermauerte Eingang des Turmes scheint jüngst gewaltsam geöffnet und kurz darauf wieder provisorisch mit Geröll verschlossen worden zu sein. Im Bereich der Tür finden sich verwitterte Arkanoglyphen zur Bannung von dämonischen und profanen Wesenheiten, wobei letztere ausgebrannt (von Maloneus) erscheinen und vor kurzem (von der Ashma' Shia) erneuert wurden (*Magiekunde*-Proben +8: Merkmal Elementar, Wirkung: Verhindert das Verlassen des Turm).

In allen Räumen bedeckt eine feine Staubschicht die Einrichtungsgegenstände. Spuren Maloneus' sowie seines Freundes Torben können Sie hier gezielt einsetzen, um Ihre Helden in bestimmte Richtungen zu lotsen.

Alle Fenster sind mit graziilen Jalis, steinerne Gitterwerken, versperrt und von innen gegen Sandstürme mit stabilen Läden verschlossen. Viele Wände sind mit kostbaren Gobelins aus Seide und Brokat verhängen, die Steinfußböden bisweilen mit kunstvoll bestickten Teppichen belegt.

Aventurischer Bote, Rahja 1035 BF

Ein Lauffeuer aus Hammerschlägen



NGBAR. Acht heilige Götterläufe waren vergangen, seit der vormalige Hüter der Flamme Hilpert von Asgareol seinen flammenden Lebensatem zum Schutze beider Völker des Koschs ausgehaucht hatte, um das Land vor den unheiligen Flammen des Alagrimm zu erretten. Acht Jahre, in denen Angbars fleißige Handwerker die Stadt wieder aufbauen konnten und die Kirche des roten Gottes über den Verlust ihres langjährigen Vorstehers trauern durfte.

So geschah es zur diesjährigen Warenausstellung in Angbar, dass der Stein, den Hochwürden Grimmo Janske wiederum acht Monde zuvor in Vallusa ins Rollen brachte – der Bote berichtete –, von der neuen Hüterin Saphira Eisenlieb ergriffen und den Gläubigen als strahlendes Kleinod der Kirche präsentiert wurde.

Wie so oft am Tag der Waffenschmiede, an dem die acht kunstvollsten Waffen mit der begehrten ING21-Rune versehen werden, trat die Hüterin höchstselbst vor die Menge der wartenden Gläubigen, sprach die rituellen Formeln in beiderlei Zunge und übergab die ersten sieben Klingen ihren jeweiligen Schmieden. So verfuhr sie auch beim achten Handwerker, einem Tobrier, der das hohe Handwerk des Messerschleifens nach der Flucht aus dem fernen Ysilia in seine neue Heimat mitgebracht hatte. Doch noch ehe sie diesem seinen Satz filigraner Wurf-dolche übergeben hatte, erhob die Hüterin plötzlich und überraschend das Wort an die Gläubigen – eine Handlung, die bei diesem Prozedere so nicht vorgesehen

ist, was auch an der steinernen Miene des erkonservativen Schürers der Flamme Ibralosch abzulesen war:

„Ihr Bürger des Kosch und reisende Gesellen aus fernen Ländern, die ihr dem roten Gott eure Aufwartung macht am höchsten seiner Festtage, höret, was die flammende Kirche zu sagen hat! Eine jede Esse flammt zornig



auf, jegliches Feuer verzehrt sich selbst in Wut und jeder Schmied trägt die Kunde aus dem

Osten ins Herz des Kultes, von wo es einem Lauffeuer aus Hammerschlägen gleich in alle Winkel der götterfürchtigen Welt getragen werden soll. Die kalten, schwarzen Flammen des zwölfmal verfluchungswürdigen Yol'Ghurmak gewinnen an Stärke, angefacht von kriecherischen Bündlern, Dämonenknechten und verirrtten Seelen aus der Heimat dieses Mannes!“ Dabei zeigte sie mit freundlicher Geste auf den verdutzt dreinschauenden Tobrier und überreichte ihm erst jetzt seine gesegneten Waffen. *„Nicht länger will die Kirche als Arm aller freier und fleißiger Handwerker und als SEIN Werkzeug die Augen verschließen vor diesem Ort! Wir dürfen diese lästerliche Kerbe in unserer Welt nicht mehr ignorieren, hinweg geschliffen gehört die Dämonenschmiede – doch nicht mit dem Schwertarm allein. Viel zu oft glauben wir, dass mit Blut und Feuer allein die Seelen der Verirrten geläutert werden können, und sind deswegen bereit, die wackeren Bewohner unsrer Heimat dafür auf der Wallstatt zu opfern. Nein, ich sage euch, dies ist kein Kampf, der mit Klingen allein zu gewinnen ist! Die Dämonenschmiede ist eine Herausforderung, der sich die gesamte Kirche stellen muss. Yol'Ghurmak knechtet und pervertiert das Feuer – verlieren wir diesen Kampf, verlieren die Menschen ihren Respekt vor der Reinheit der Elemente!“,* sprach die Geweihte einem wütenden Derwisch gleich und blickte am Ende ihrer Rede zufrieden auf ihren Ziehvater, den alten Bruder Basalthar, hinüber, ehe sie ein letztes Mal ausholte. *„Ein jedes Artefakt aus Schaffenskraft mit den eigenen Händen gefertigt, ohne die Elemente zu knechten, kommt dem Schwerthieb eines Ritters gleich, jeder Geselle, der die Wahrheit gen Osten trägt, kann stärker sein als ein Banner Soldaten, jede Gerätschaft, die an Kunstfertigkeit jene übertrifft, die in kalter Berechnung im schwarzen Herz gefertigt wurde, ist ein Geschosshagel, der die Grundmauern der schwarzen Stadt zum Erbeben bringt. Den größten Götterdienst erbringt aber derjenige, der am Tag der Warenausstellung in Yol'Ghurmak weilt und all die Heerscharen Ingerimms mit sich führt.“*

So sprach die Hüterin der Flammen, und wohl in ganz Angbar und in vielen weiteren Städten wird man ihren Aufruf in den nächsten Monden vernehmen. Doch nicht die ganze Ingerimmkirche sieht den Aufruf, sich am Tag der Yol'Ghurmaker

Warenschau mit den Erzeugnissen der Dämonenknechte zu messen, so positiv wie viele der Gläubigen vor Ort. Ibralosch, Sohn des Igen, und weitere dem rechtschaffenen Flügel angehörende Geweihte sollen nach der Ansprache

wutentbrannt in den Tiefen des Tempels verschwunden sein.

*Nandurion Valeren (Michael Keil,
mit Dank an Julian Klippert)*

Das Dominium wagt einen neuen Versuch

DONNERBACH. Die Bemühungen einer Donnerbacher Ritterin, in der Ebene von Hardorp zu siedeln, fanden im Winter 1034 BF ein unrühmliches Ende (siehe AB 152, Seite 4). Doch die Menschen des Fürstentums stünden heute nicht, wo sie stehen, ließen sie sich allzu leicht ins Bockshorn jagen. Darum mag nur die Wenigsten überraschen, was Ausrufer im ausgehenden Winter 1035 BF entlang der Ufer des Neunaugensees verkündeten: Das Dominium wappnet sich für einen neuerlichen Siedlungsversuch und gibt sich mitnichten geschlagen.

Dem Gerede in den Gassen der Donnerbacher Fürstenstadt war zu entnehmen, dass die Last der Verantwortung diesmal auf mehrere Schultern verteilt wurde. Dies entspräche dem Wunsch des Fürstenhauses, das sich nach anfänglicher Zurückhaltung vor allem in Person Thalia Ljosvakis von Donnerbach und ihres Bruders Heorot für den Schritt über den bisher als Ostgrenze geltenden Mandlaril aussprach. Gemeinsam hätten sie – so heißt es weiter – ihre Mutter überzeugt, dem Unternehmen ihren Segen zu geben.

Ihre Gnaden Thalia bestimmte die im ersten Anlauf gescheiterte Sarhild von Birselsburg erneut zur Anführerin, stellte ihr aber Ritter aus den angesehenen Donnerbacher Familien Tüngeda und Effelder mitsamt Gefolge zur Seite. Damit nicht genug, wurden doch von den Ausrüfern in der gesamten Region Handwerker und Waffenvolk, Gelehrte, Götterdiener und andere Gesellen aufgefordert, sich der wackeren Birselsburgerin anzuschließen. Viele folgten diesem Ruf, und so brummen die Gassen Donnerbachs schon vor dem üblichen Beginn der Pilgerzeit vor Betriebsamkeit. Am Glückstag – dem 24. Phex 1035 BF – machte sich schließlich ein großer Siedlertrupp von Donnerbach aus auf den Weg nach Osten. Neben einer ansehnlichen Zahl an Waffenvolk waren vor allem Handwerker und andere Fachleute angeworben worden, den Unbilden

der Ebene die Stirn zu bieten und dieses Mal zu bestehen.

Doch nicht alle Donnerbacher sind mit dieser Entwicklung einverstanden. Gerade die mächtigen und konservativen Häuser beobachten die Vorgänge mit Argwohn. Hier mag zum einen die Befürchtung, die Familie Birselsburg könnte bei Erfolg manch anderes Geschlecht an Bedeutung überflügeln, eine Rolle spielen. Zum anderen klingt aus mancher Rede die Besorgnis, dass der Schritt über den Mandlaril das bisherige Gleichgewicht der Kräfte gefährde. Sei es, weil Uhdenberg schon einmal deutlich gemacht hat, was es von derlei Ambitionen hält (siehe AB 143, Seite 6). Oder sei es, weil die Elfen solchen Bestrebungen traditionell nichts abgewinnen können. Aber auch die Sorge, das Herzogtum Weiden, der mächtige Freund im Süden, könne sich vor den

Kopf gestoßen fühlen, wird ab und an geäußert. Trallop jedoch enthält sich bislang einer Äußerung, wenngleich der Herzogin und ihren Vasallen nicht entgangen ist, was sich in der Ebene nördlich des Grenzflusses Rathil getan hat. In Rathila, wo im Herbst 1030 BF Donnerbacher und Weidener in der *Schlacht der Schatten* gemeinsam gegen einen alten Feind fochten und obsiegt, begegnen die Bürger dem Geschehen mit Gelassenheit, denn für sie ist der Rathil heute wie ehemals die unverrückbare Grenze des Herzogtums und damit des Reiches. Nördlich davon erhebt Weiden, so heißt es einhellig, keine Ansprüche und das Dominium könne tun und lassen, was es wolle.

Es bleibt abzuwarten, inwieweit die übrigen Anrainer diese Meinung teilen.

Thuronia Kupferstich (Katja Reinwald)

Jetzt endlich auf der
Vinsalter Freilichtbühne
Svelinya Dorester und Brigon Moliesi
in seinem großen, gefühlvollen Drama

Liebe in Zeiten der Zorganpocken

Inszeniert von Maestro Pylander Crassac,
jeden Horastag bis Wassertag
zur zweiten Hesindestunde

.....

Gesucht werden stramme Männer
(und auch Frauen), die der Stadt
Khunchom als Gardist dienen wollen.
Mehrere Stellen neu zu besetzen.

Anforderungen: waffenfähig,
belastbar, körperlich unversehrt.
Kenntnisse des Tulamidyä
unabdingbar.

Interessierte melden sich beim Agha.

Habt ihr auch genug von
Murenas fauliger Ware?

Hat er euch schwächliche Goblins
als Gladiatoren andrehen wollen
und euch alte, zahnlöse Dirnen
als Gespielinnen verkauft? Ja?

Dann kommt besser zu

Shajana Gerinos.

Wir haben die hübschesten und
kräftigsten Sklaven Meridianas.
Hier findet ihr, wonach ihr sucht.
Ihr findet mich in Mengbilla.
Fragt einfach nach Shajana.

Dräuen im Osten Weidens erneut Rotpelze?

SALTHEL. Wie berichtet (siehe AB 152, Seite 6), kommt es in der Grafschaft Sichelwacht in Weiden seit dem Jahr 1034 BF wieder vermehrt zu Scharmützeln mit Rotpelzen. Zwar könnten die Weidener Adligen sich in einer Schlacht in der Baronie Zollhaus behaupten und den Sieg davontragen. Doch könnte die mühsam erkämpfte Ruhe von kurzer Dauer sein. Denn es mehren sich Gerüchte, wonach Kriegshauptling Tschack Chekrai sich an einen unbekannten Ort tief in der Roten Sichel zurückgezogen

hat, um dort eine Heerschar zu sammeln, die den Weidener Osten alsbald mit Tod und Schrecken überziehen soll. Diese Kunde beunruhigt die braven Weidener vor allem wegen der zuletzt überraschend guten Bewaffnung der Goblins, die den menschlichen Kämpfern sehr zu schaffen macht. Der Zorn des Ostweidener Adels gilt der freien Bergbaustadt Uhdenberg, aus deren Schmieden die Goblins solide Stahlwaffen und auch einige Rüstungen erhalten haben sollen. Um diese Ungeheuerlichkeit zu unterbinden, haben ei-

nige Sichter Barone angeblich bereits im Kontor Kolenbrander zu Trallop vorgeprochen und Sanktionen gegen das von den Weidener Getreidelieferungen abhängige Uhdenberg gefordert. Ein Schritt, den das Handelshaus bislang ablehnt. So bleibt den Sichelwachtern wohl nichts anderes, als sich für das Bevorstehende zu wappnen und mit Rondras Segen dessen zu harren, was Tschack Chekrai in seiner Suhle aushecken mag.

Thuronia Kupferstich (Katja Reinwald)

Wachablösung auf dem Sichelstieg

SICHELSTIEG. Seit im Jahr 1028 BF die Festung Leuentruz auf dem Scheitelpunkt des Sichelstieges wiederhergestellt und die Höhlenkapelle der Heiligen Thalionmel geweiht wurde, war der Wehrtempel eine Niederlassung des Ordens der Hohen Wacht zu Ehren der Heiligen Yppolita. Nach Beendigung des rondrianischen Ordenskonklaves von Pericum im Travia 1035 BF (siehe AB 155, Seite 1) verkündete die Großmeisterin des Ordens, Rondrai Leuentreu von Havena, jedoch den Rückzug der Hohen Wacht vom Sichelstieg.

Statt dort weiter auszuharren und den Sichelstieg im Auge zu behalten, wollte der Orden sich auf seine ursprünglichen Tugenden besinnen und Meister Jaakon Zirkisnjak von Turjeleff tatkräftig bei seinen Bemühungen zur Befriedung des Warunker Umlands unterstützen. Leuentruz wurde der Obhut der Kirche und hierin der Verantwortung der Senne des Nordens übergeben. Unter der Führung der Wehrmeisterin Leonetta Rondralieb von Donnerbach zogen mehr als ein Dutzend Geweihte über den Kleinwardstein, die Hauptburg des Ordens, nach Warunk und stellten ihre Klingen in den Dienst des Meisters der Senne Mittellande.

Gut unterrichtete Kreise werten diese Verlagerung der Kräfte als geschickten Zug des Schwertes der Schwerter. Auf diese Weise festigt Ayla von Schattengrund, die den als ihre Hausmacht geltenden Orden einst stiftete, ihren un-

mittelbaren Einfluss auf die Geschehnisse in Warunk. Zugleich übergibt sie einer ihrer schärfsten Kritikerinnen, der Sennenmeisterin Aldare VIII. Donnerhall von Donnerbach, die Verantwortung für einen symbolträchtigen Tempel an der Grenze ihrer Senne. Damit signalisiert die Matriarchin Entgegenkommen und nimmt den Norden zugleich in die Pflicht.

Ein Schritt, der in Donnerbach offenbar richtig eingeschätzt wurde. Im Namen der Meisterin des Bundes verkündete Alinja Leuenklinge von Norburg die Stiftung eines profanen Ritterbundes. Die Größe des eingedenk der Bedeutung dieses Ortes für die Herzogtümer Tobrien und Weiden benannten *Rondragefälligen Ordens von Bär und Wolf* wurde zunächst auf zwei göttergefällige Dutzend Mitglieder festgelegt. Seine Aufgabe ist zum einen die Bemannung von Leuentruz, zum anderen die Überwachung des Sichelstieges zwischen dem Kleinwardstein auf tobrischer und Salthel auf Weidener Seite. Mehrheitlich rekrutieren sich die

Ordensmitglieder unter nachgeborenen Kindern Sichelwachter Adelsgeschlechter, aber auch einige Weidener aus anderen Grafschaften sowie Tobrier haben zu Baliho um Mitgliedschaft ersucht.

Zwei eigens dafür abgestellte Geweihte der Leuengleichen sowie deren Novizen unterstützen den jungen, der Rondrakirche zugehörigen Ritterbund. So entschied sich die alternde Ritterin der Göttin, Kamala Sâyhbar von Neetha, den Orden der Hohen Wacht zu verlassen und in den Schoß der Kirche zurückzukehren. Ehrwürden Kamala ist eine bekannte Mystikerin, von der es heißt, sie habe das Zweite Gesicht. An ihrer Seite dient ein junger Geweihter aus Donnerbach. Die offizielle Stiftung des Ordens sowie die Weihe seiner Insignien wurde im Rondra 1036 BF, im Beisein der Herzogin von Weiden und des Herzogs von Tobrien, von der Meisterin des Bundes Aldare VIII. Donnerhall von Donnerbach auf Leuentruz vollzogen.

Thuronia Kupferstich (Katja Reinwald)

Das Haar wird dünn? Das Volumen lässt nach?

Keine Sorge, wir schaffen Abhilfe!

Jetzt in zehn modischen Farben und alles aus echtem naturbelassenem Engasaler Haar!

Auch für Bärte!

Jede Anfrage wird selbstverständlich diskret behandelt.

Perückenmacherin Remira Lianio

Adlerorden entlässt Schreiberling des Kusliker Kuriers

INSALT/KUSLIK. Drei Wochen nach der Durchsuchung des Kuslikers Kuriers und der Inhaftierung von *Ralhion Rabrunati* ist der Gefangene wieder entlassen worden.

So überraschend der Adlerorden in Kuslik erschienen war und die Verhaftungen durchgeführt hatte, so unvermittelt setzte er den Beschuldigten wieder auf freien Fuß. Abermals erschien in Kuslik eine Abordnung des Ordens vor der Nachrichtengazette. Schnell fand sich eine Menge von Schaulustigen zusammen, die auf die kommenden Ereignisse wartete.

Es bedurfte nur weniger Adlerritter, um Platz für jenen Vierspanner zu machen, in welchem *Ralhion Rabrunati* vor Wochen verschwunden war. Die Kutsche begleitete ein Adlerritter auf einem edlen Ross, dessen langer prachtvoller Umhang den Rücken des Pferdes bedeckte.

Kaum jemand wagte ein Wort zu sagen. Erst als eine Tür aufschwang und ein

geschwächter *Ralhion Rabrunati* aus der Kutsche gezogen wurde, erhob sich ein leises Gemurmel.

„Schweigt still!“, erklang die strenge Stimme des Adlerritters auf dem Schimmel. „Hier tun wir, der Orden vom Goldenen Adler, kund, dass *Ralhion Rabrunati* nunmehr wieder ein freier Mann ist. Unter Berufung auf den göttlichen Praios hat *Ralhion Rabrunati* nach eingehender Befragung gestanden, dass der abgedruckte Artikel über die angeblichen Erlebnisse einer Mätresse nichts als eine niederträchtige Lüge war. In seinem unermesslichen Großmut war es der *Horas* jedoch selbst, der den Vorwurf der Majestätsbeleidigung abwehrte. Doch muss auch eine Strafe erfolgen: Sollte abermals ein derartiger Artikel im *Kusliker Kurier* erscheinen, wird keinerlei Nachsicht mehr gewährt! Der Verantwortliche wird nach Burg Naumstein gebracht werden und dort im tiefsten Kerker den Rest seines Lebens verbringen!

Allen anderen Beteiligten wird die weitere Ausübung ihres Gewerbes im gesamten Reich untersagt werden. Darum hütet euch künftig und nutzt *Hesindes Gaben* mit Bedacht!“

Ohne ein weiteres Wort stiegen die anderen Adlerritter auf ihre Pferde und verließen den Platz ebenso schnell wie sie gekommen waren. Zurück blieb ein geschundener Schreiber, der kurz vor den Zusammenbruch stand. Ein eilig herbeigerufener *Medicus* kümmerte sich um *Rabrunati*, der in die Räume des Kusliker Kuriers gebracht wurde.

Schnell entstanden Zweifel, ob sich der *Horas* wirklich persönlich in den Fall eingeschaltet hatte. Aufmerksame Beobachter wollen vielmehr einen Gesandten des *Immerwährenden Horts der Hesindianischen Gaben* ausgemacht haben, der in Burg Naumstein zugegen gewesen sein soll. Wer letztlich für den milden Ausgang sorgte, wird wohl nie geklärt werden. Dennoch sollte sich ein jeder die mahnenden Worte einprägen, um nicht den Groll des *Horas* oder seiner edlen Recken auf sich zu ziehen.

Siram Kolbrik (Martin Schmidt)

Erneute Kirchenspaltung? Efferdkirche zerstritten!

HAVENA. Wie die *Havena-Fanfare* berichtet, bleiben wir leider auch in diesem Jahr 1036 BF, das so voller lichtbringender Hoffnung begann, nicht von Zwist und Unbill innerhalb der zwölfgöttlichen Kirchen verschont. Diesmal hat der als „Graustein“ bekannte Hochgeweihte des Efferd in *Havena* weite Teile der *Nandus*- sowie der eigenen Kirche gegen sich aufgebracht. Mit einer Aktion, deren Folgen kirchenpolitisch noch nicht überschaubar sind, die aber bereits große Wellen schlägt, ließ er in einem traditionellen Ritus vor aller Augen einen Geweihten des *Nandus* ertränken, nicht ohne vorher die *Excommunicatio* gegen diesen ausgesprochen zu haben.

Der Name des zuvor nahezu unbekannten Geweihten ist seitdem in aller Munde: „Minibor“. Vor einigen Jahren berechnete er aufgrund von bestenfalls ungenauen, womöglich gar frei erfundenen Angaben der aus dem *Güldenland* zurückgekehrten

Lamea-Expedition den Umfang *Deres* auf 36.000 Meilen. Wenn es auch *Bauer Alrik* auf seinem Feld wenig kümmern mag, so wird unter aventurischen Gelehrten die Gestalt *Deres* heftig diskutiert: Ist sie eine Scheibe, eine Kugel, ein gekrümmter Diskus, oder ist das Meer die Grenze der Wirklichkeit, wie es die *Elfen* behaupten? Der naseweise *Nandusgeweihte* jedenfalls, der nicht nur wie selbstverständlich von der Kugeltheorie ausging (obwohl die Mehrheit der *Aventurier* die Scheibentheorie für die glaubhaftere hält), sondern auch noch behauptete, deren Größe errechnen zu können, stieß damals bereits in Gelehrtenkreisen auf Ablehnung. Nun erzürnte er die *Efferdkirche* bei einem Symposium in *Havena* so sehr, dass *Graustein* in efferdgefälligen Zorn zu den genannten, drastischen Maßnahmen griff. Nach der Ersäufung ließ der als begnadeter Mystiker geltende *Efferdgeweihte* verlautbaren, dass es keinem Menschen

zustehe, die Unendlichkeit der Göttermacht zu bemessen. Wenn man nun schon den Umfang *Deres* berechne, könne man dann etwa auch die Macht der Götter berechnen? Glaube die von Ideen wie *Magierphilosophie*, *demokratischem Unfug* und *Borbaradianismus* zerfressene Gelehrtenschaft da draußen etwa, dass die Götter nicht die Herren über die Beschaffenheit *Deres* sind und sie nicht ändern können, wie es ihnen beliebt? Weiterhin sagte er: „Oft genug hat *Efferd* Städte und ganze Kontinente als Strafe unter seinen Fluten versenkt. Und hat nicht der Ungründliche erst kürzlich den Bann über die *Südmeere* aufgehoben mit dem Ergebnis, dass ein Kontinent entdeckt wurde, dessen angenommene Ausmaße größer und gewaltiger zu sein scheinen, als dass sie in die Theorie dieses jämmerlichen Rechenknechtes der *Nanduskirche* passen würden? Was kommt als nächstes? Wollen diese Stümper nun auch den

Strategen der Donnernden beibringen, wie Rondra ihr Schlachtenglück wenden kann?“

Besonders ein ehemaliger Schüler Graustains namens Maxuthür verteidigt die Ansicht seines Meisters mit glühendem Eifer und kündigte an, dass das Schicksal Minibors auch in Zukunft weitere Ketzer treffen könnte. Der große Zulauf der sich um ihn scharenden „Maxuthurier“ untermauert diese Ankündigung.

Wir wollen aber auch nicht die Reaktionen der Gegner verschweigen, die Graustein provoziert hat. Vor allem in Kreisen der Pragmatiker der Efferdkirche sprach man von einem „nie dagewesenen Beweis der Unfähigkeit von Kirchenoberen, die offenbar vor lauter abgehobenem Mystizismus in ihren Kavernen fernab der Realität ihre eigene Welt nicht mehr kennen. *Selbstverständlich* ist das Wort eines jeden Nandusgeweihten ehernes Gesetz. Und wenn die ehrenwerte Besatzung der Lamea mit ihm über die Entfernungen nach Myranor spricht, dann weiß sie schließlich, wovon sie redet. Wo kämen wir denn hin, wenn wir den Worten von Seefahrern *nicht* mehr anstandslos Glauben schenken würden?“ Weiterhin herrscht die Meinung vor, dass man es sich nicht weiter mit den Gläubigen verscherzen dürfe. Auch in diesen Kreisen der erzürnten Efferd- und Nanduskirche hat sich um den bereits als Märtyrer gesehenen Minibor eine Gemeinde gebildet, die „Miniborier“, die auch erste Berechnungen der Größe des neu entdeckten Uthurias für unvereinbar mit der Theorie des Minibor halten und sie deshalb stark anzweifeln. Die auf kirchenpolitische Beschwichtigung setzenden Pragmatiker diskutieren bereits, ob sie die Größe des Kontinents Uthuria per Dekret so anpassen, dass sie mit den Berechnungen Minibors vereinbar wird und in das Glaubensbild der Miniborier passt.

Womöglich zeigt die Zukunft, wer hier „Recht“ behält, falls dies in solch einem Fall überhaupt eine Rolle spielt. Aber während Bauer Alrik ohnehin mit einem Achselzucken und Unverständnis auf solche Zerwürfnisse reagieren mag, sollten wir es nicht alle halten wie Rohal der Weise, als er einst formulierte:

„Könntet ihr sie euch denn vorstellen? Wenn ich euch sagte: Die Welt ist eine

Scheibe, und an ihrem Rande rinnt das Wasser hinab, so fragtet ihr: Was ist jenseits des Randes? Wenn ich euch sagte: Die Welt ist eine Fläche und erstreckt sich bis in die Unendlichkeit, so fragtet ihr: Wie kann etwas sein, das kein Ende hat? Wenn ich euch sagte: Die Welt ist eine Ku-

gel, und Menschen leben auf allen ihren Seiten, so fragtet ihr: Wie kommt es, dass sie nicht herabfallen? Darum sage ich euch: Die Welt ist, was ihr seht, und sie ist vollkommen in ihrer Gestalt.“

Darian Helmisch (Dominic Hladek)

Abenteuerlicher Bote, Efferd 1035 BF

Ein neuer Reichsrat als Bauherr

GARETH. Nach dem Schlachtentod der hochgeachteten und für ihre jahrzehntelange sichere Führung geschätzten Reichsrätin für Kriegswesen *Hitta vom Berg* ist nun endlich die Nachfolge beschlossen worden: Das Amt übernimmt der ehemalige Staatsrat des Königreichs Garethien, *Horbald von Schroeckh*, in seiner Heimat als „Vater von Puleth“ bekannt, weil er es vor den Zerstörungen des Jahrs des Feuers bewahrt hat.

Die Aufgaben des eher im Politischen denn im Militärischen bewanderten Reichsrates sind vielfältig, geht es doch darum, die Vorbereitungen zum Heerzug wider Haffax bestens zu unterstützen

und die reichsüberspannende Logistik zu organisieren, die dem militärischen Kommando zur Verfügung stehen soll. Vordringliches Problem aber ist, eine neue Residenz für die Reichskanzlei für Kriegswesen zu finden: In Gareth steht sie nicht mehr, in Elenvina noch nicht. Schroeckh lasse nun alle Kontakte spielen, heiße es, um im Kanzleiviertel Elenvinas einen anständigen Neubau errichten zu können. Derweil haben die erfahrenen Veteranen unter den Heerführern des Reiches die Ernennung zur Kenntnis genommen.

Jagodar von Galothini (bb)

Abenteuerlicher Bote, Travia 1035 BF

Neuer Ringkampfmeister in Punin!

DUNIN. Überraschend konnte sich ein neuer Ringkampfmeister in der Puniner Arena durchsetzen! Der bis vor wenigen Monaten noch völlig unbekannte Kämpfer, der sich Rondriguez Santo nennt, hat sich in zahlreichen Kämpfen hervor getan und forderte schließlich, auf einer Welle der Begeisterung der Ringkampffans reitend, den amtierenden Meister heraus.

In dem bislang längsten Schlagabtausch in der Geschichte der Arena schenken sich beide Kämpfer nichts und rissen die Zuschauer mit gekonnten Manövern und wagemutigem Einsatz immer wieder zu Be-

geisterungstürmen hin. Rondriguez Santo gewann schließlich und widmete den Sieg, wie auch all seine vorherigen Siege, Praios, dessen Gerechtigkeit und Weisheit ihm die Kraft zu dem Sieg gegeben habe. Der almadanische Ringer trug beim Finaleskampf seine goldfarbene Maske, die er auch außerhalb der Kämpfe niemals ablegen scheint. Die Praioskirche zeigte sich bislang zu keiner Stellungnahme ihres vermeintlichen neuen Kämpfers bereit. Die Identität des muskelbepackten Kämpfers bleibt weiterhin ein Geheimnis.

Dorio Bocacilio (Michael Mingers)

„Manusuna-Horas“ bei Opernfestspielen. Verpflichtung des Kastraten Villani sorgt für Aufruhr

VINSALT. Es war das erfolgreichste Stück der letzten Monate: „Manusuna-Horas – Einhandkaiser“ aus dem Jahr 362 v.BF spülte Geld und Menschenmassen in die Theater der Hauptstadt (siehe AB 153, S. 7). Jetzt soll der namenlose Usurpator des Thrones und Held der Arena nach dem Willen von General-Intendantin Reshemin Jaraldo auch die Kassen der Vinsalter Oper zum Klingen bringen. Für die Opernfestspiele im Hesinde kündigte sie eine neue Interpretation des Stoffes an, in Musik gesetzt von der Belhankaner Komponistin Thespia Rubini. Es ist ein besonderer Moment, wenn die General-Intendantin der Vinsalter Oper im Rahjamond vor das Publikum tritt und die Produktionen der kommenden Festspielzeit ankündigt, nicht nur für Theaterkennerinnen, Kunstliebhaber und solche, die dafür gehalten werden wollen. Und so versammelten sich auch heuer betuchte und weniger betuchte Einheimische ebenso wie auswärtige Gesandte und Schreiberlinge. Alle voller Hoffnung auf die große Sensation, den erschütternden Skandal oder zumindest Gesprächsstoff für die nächsten Tage und Wochen.

Reshemin Jaraldo, mit sicherem Gespür für die Bedürfnisse ihres Publikums, überließ die Gäste im spätsommerlich warmen Opernhaus zunächst sich selbst. „Manusuna-Horas“ als Eröffnungspremiere, diese Ankündigung überraschte wohl niemanden und doch begründete die General-Intendantin nüchtern ihre Wahl, betonte den Stellenwert historischer Stoffe für die Vinsalter Oper und sang einmal mehr das Loblied auf die Renascentia – wie man es dieser Tage allerorten hört, von Grangor bis Dröl, von der Coverna bis zum Aurelat. Nur wenige lauschten beflissen, die Aufmerksamkeit galt meist den anderen Gästen. Wer ließ sich sehen und in wessen Begleitung, wen sollte man später noch auf einen Wein einladen, wem aus dem Wege gehen? Ein kurzes Aufhorchen gab

es erst, als der Name der Komponistin fiel, denn Rubini war in der Hauptstadt bisher nur als Instrumentalkomponistin in Erscheinung getreten. Am Neethaner Teatro Pavone, klärte Jaraldo ihr Publikum auf, sei unlängst Rubinis erstes abendfüllendes

künstlerischen Fähigkeiten der chababischen Kastraten unbestritten, doch geraten die – wie man dieser Tage häufig hört – unnatürlich hohen Stimmen dieser Sänger zunehmend in die Kritik. Es war ein wohl kalkulierter Garadan-Zug der General-Intendantin, dass sie an dieser Stelle ihre eigenen Ausführungen beendete und den Gästen die Möglichkeit gab, das Wort zu ergreifen. Kritisch, doch höflich formuliert waren zunächst die Nachfragen, die Jaraldo überlegen beantwortete, bald gesellten sich auch Sympathiebekundungen hinzu. Es war mehr gesichert als die Aufmerksamkeit des Publikums, nach kurzer Zeit brauchte die Theaterleiterin nicht mehr selbst Stellung zu beziehen, die Gäste trugen die sich zusehends verschärfende Diskussion unter sich aus: Einen bosparanischen Helden könne man unmöglich von einem verkrüppelten Bürschen darstellen lassen, so vertrat es der eine Teil der Anwesenden. Ein flammendes Plädoyer wurde gehalten, man wolle einen gesunden bosparanischen, einen Vinsalter Sänger. – Doch nur weil er so gut gebaut sei wie der Laffé Bosvani, ereiferte sich der nächste. Insbesondere Gäste aus den südlichen Städten erhoben den Vorwurf, man gönne in Vinsalt offenbar auswärtigen Künstlern den Erfolg nicht, den einheimischen Sängern gegenüber sei man hingegen zu unkritisch. Die Frage; ob ein zum Tode verurteilter Thronusurpator denn überhaupt als Held qualifiziere und die Oper nicht lieber eine andere historische Gestalt hätte auswählen können, ging schließlich in den gegenseitigen Beschimpfungen unter. Reshemin Jaraldo zog sich daraufhin bald zurück – nicht unzufrieden, wie Leute in den vorderen Reihen beobachtet haben wollen. Das Publikum blieb seinem Streit und den Bediensteten des Theaters überlassen, die ernsthaften Schäden von Inneneinrichtung und Personen abzuwenden wussten.



Opernwerk mit großem Erfolg aufgeführt worden. Und dort habe die Komponistin auch schon mit jenem Sänger gearbeitet, der jetzt in der Titelrolle von „Manusuna-Horas“ erstmals in Vinsalt auftreten werde. – Erneutes Aufhorchen: Es würde also nicht Stordian Bosvani singen, jener Tenor, der seit den Festspielen im letzten Jahr als der neu aufgehende Stern am Vinsalter Opernhimmel gefeiert wurde und mit dessen erster Hauptrolle man fest gerechnet hatte? Nein, erklärte Jaraldo, Gabrino Villani übernehme die Titelpartie, der Soprankastrat und erste Sänger des Teatro Pavone. Diese Ankündigung löste erhebliche Unruhe aus. Zwar sind die

Thallian Berylli (Sarah Manthey)

Kommentar: Das Horasreich im Wandel

Der vorausgehende Artikel eines unserer Korrespondenten im Alten Reich erschien bereits vor einigen Monden in der Vinsalter Gazette ‚Das Spektakel‘, die sich trotz des reißerischen Namens auch mit ernsthaften Ereignissen der Kunst- und Theaterszene der horasischen Hauptstadt befasst. Wir drucken ihn erneut, nicht nur um unsere Leserinnen und Leser mit einer Episode aus der künstlerischen Szene des Nachbarreiches zu unterhalten, sondern auch, um einen Blick auf die dort lebenden Menschen und die horasische Gesellschaft zu werfen. Zu Zeiten Amenos III. war uns der liebevollste Menschenschlag weitgehend fremd. Nur wenige Tapfere unterstützten etwa unseren Kampf wider den Dämonenmeister. Angetan mit Perücken, mit gepuderten Gesichtern und Schönheitsflecken gab man sich am Yaquir – fern von Orks und Dämonen – lieber dem Müßiggang hin. Auch die Vinsalter Oper trug leider dazu bei: Zwar waren heroische Gestalten und ihre Taten vorgebliches Zentrum der Bühnenhandlung, doch standen in der Ausführung meist nur Pomp, Prunk und Spektakel im Vordergrund. Die Oper vermochte ihr Publikum nicht zur Nachahmung heroischer Taten anzuregen, nur zum passiven Genuss. Und auch die augenscheinlich gar zu fernen Schlachten konnten kein Umdenken in der horasischen Gesellschaft bewirken. Erst mit dem Thronfolgekrieg setzte ein Wandel ein. Die horasische Bezeichnung ‚Krieg der Drachen‘ mutet aus unserer Sicht hochtrabend an, doch waren diese Konflikte tatsächlich die schwerwiegendsten in unserem Nachbarreich seit geraumer Zeit.

Auseinandersetzungen um die Krone sind zwar bedauerlich, hier brachten sie jedoch das lang verschüttete Beste in den Menschen wieder zum Vorschein: Einsatzbereitschaft und Kampfesmut, Verantwortungsgefühl und Loyalität. Nicht mehr der wohlhabende Edle, der jeder Torheit in Sachen Putz und Gewandung nachläuft, solange sie nur neu ist, und die Stutzerin, die besser mit dem Taschentuch als mit der Klinge umgeht, stehen für das heutige Horasreich, sondern der emsige Patrizier und die tapfere Offizierin. Beinahe Menschen wie wir. Horasische Körper werden wieder gestählt – in Ermangelung äußerer Bedrohungen in Sport und Spiel, Wagenrennen und Ringkampf, aber sie werden gestählt. Die Perücken sind verboten und auf Scheiterhaufen verbrannt worden, die Verweichlichung ist deutlich zurückgegangen. Doch vor Ort spürt man noch immer die Überreste des Älteren. Gerade im Chababischen gehört ein dekadenter Lebenswandel nach wie vor zum guten Ton und ebendieser klingt auch im Gesang des Kastraten. In Neetha nämlich – und damit kommen wir zum Aufhänger dieses Artikels zurück – ist es bis heute üblich, die Hauptrollen in der Oper von Kastratensängern darstellen zu lassen. Warum die verstümmelten Knaben, die von Kindheit auf im Gesang ausgebildet werden, im Chababischen so zahlreich sind, dass sie zu einer tragenden Säule des Musiklebens werden konnten, entzieht sich unserer Kenntnis, wie wir das gesamte Phänomen mit Verwunderung betrachten. In Vinsalt jedoch, der nebenstehende Artikel zeigt es deutlich, ist die Kritik auf mehr

gestützt als auf Verwunderung. Anders als das dortige Theaterpublikum vielleicht selbst glaubt, sind dafür aber nicht in erster Linie ästhetische oder persönliche Gründe verantwortlich, auch nicht solche der Glaubwürdigkeit. Vielmehr steht die Abwendung von dem verstümmelten Körper des chababischen Sängers stellvertretend für die Abkehr von der jüngeren horasischen und damit eigenen Vergangenheit, von der Dekadenz, Verweichlichung und körperlichen Schwäche. Ohne Vergangenheit mag der Mensch aber nicht sein und wenn die eigene nicht mehr taugt, greift man auf die der Ahnen zurück. Da man am Yaquir, anders als bei uns, nie etwas Eigenes von Grund auf neu errichtet hat, warf sich die horasische Bevölkerung nach dem Thronfolgekrieg in die Arme der sogenannten Renascentia. Man arbeitet an der Wiedergeburt des alten Bosparan oder dessen, was man dafür hält. Das neue Körperbild ist nur ein Beispiel. Vielleicht ist es aber kein Schritt zurück, der gegangen werden sollte, sondern einer nach vorn. Ein Schritt, den unsere Vorfahren schon vor vielen Generationen gegangen sind, als sie sich von einem dekadenten Bosparan lossagten. Wollen wir hoffen, dass die horasische Gesellschaft uns auf diesem Weg nun vollends nachfolgt – denn in die bosparanischen Träume mag sich auch das eingeschlichen haben, was schon einmal zum tiefen Fall nicht nur eines Reiches, sondern des halben Kontinents geführt hat.

Perdia Hullheimer (Sarah Manthey)

Kosch-Kurier, Travia 1036 BF

Was lange währt, wird endlich gut Wiederaufbau der Koscher Fürstenresidenz abgeschlossen



NGBAR. Nach neun Jahren Bauzeit ist endlich die fürstliche Residenz, das Wasserschloss Thaleßia, wieder vollendet. Damit geht ein großer Wunsch Seiner Durchlaucht Blasius vom Eberstamm gerade rechtzeitig zu seinem 68. Tstatag in Erfüllung.

Das Schloss war im Jahre 1027 BF von dem dämonischen Flammenadler Alagrimm in der Schlacht um Angbar vernichtet worden; damals kam auch der erste Enkel des Fürsten ums Leben. Dieses furchtbare Ereignis veranlasste Herrn Blasius, der Hauptstadt den Rücken zu kehren und

mit seinem Hofstaat nach Fürstenhort in den Koschbergen zu ziehen. Allein seine greise Mutter Thaleßia weigerte sich, das nach ihr benannte Schloss zu verlassen. Mit großer Beharrlichkeit und einem fast zwergischen Gedächtnis für Details führte sie das Regiment über den Wiederaufbau

– sehr zum Leidwesen von Baumeister Dilbusch, Sohn des Dorbo, der schon die ursprünglichen Pläne entworfen hatte. Schwierig gestaltete sich das Vorhaben auch deswegen, weil nur wenigen Meilen entfernt in der Mitte des Sees die Kaiserpfalz Pervalia ausgebaut werden sollte – und edle Materialien wie Eternenmarmor, Koschbasalt und andergastische Steineiche sind rar. So kam es immer wieder zu Reibereien zwischen Händlern, Fuhrleuten und Beauftragten der Bauherren, die mehr als einmal durch das persönliche Auftreten der energischen Greisin ent-

schieden wurden: „Die gute Kaiserin hast sicher Geduld, sie ist ja noch jung, im Gegensatz zu meinem Sohn.“ Doch nun ist das große Werk vollendet, und die Boten des Fürsten sind in die drei Grafschaften des Kosch und die anderen Lande ausgesandt worden, um eine erlesene Gästeschar nach Angbar zu laden. In seiner Bescheidenheit hat Fürst Blasius seinen Tsatag in der Einladung gar nicht erwähnt, aber in alter Tradition und Treue sind seine Vasallen schon jetzt auf der Suche nach einem passenden Geschenk. Aus gut informierten Kreisen ist zu hören, dass man auch in der

Kaiserlichen Familie darüber nachdenkt, wie man Blasius dem Reichstreuen eine angemessene Freude machen kann. Derweil werden auf dem Wasserschloss die letzten Handgriffe am Baduarsaal angelegt, der aufgrund seiner Intarsien das Juwel der Anlage darstellt. Zwar ist die neue Residenz nicht so trutzig wie die uralte, zugige Stammburg, dafür aber repräsentativer und komfortabler – und auf Gemütlichkeit legen wahre Koscher bekanntlich seit jeher besonderen Wert.

Karolus Linneger (Kai Rohlinger)

Nordmärker Nachrichten, Tsa 1035 BF

Vom Ende einer blutigen Fehde

ESTE CALBROZIM. Fast sechs Götterläufe nach dem Mord an Reichskammerrichter Bernhelm von Sturmfels am 17. Ingerimm 1029 BF (Der Aventurische Bote berichtete, siehe AB 126, S. 7) fand der Erbstreit um dessen Baronie Dohlenfelde endlich seinen Abschluss: Im tiefsten Winter, am 30. Tsa 1035 BF, dem Tag der Erneuerung, nahm

der Isenhager Graf Ghambir dem Reichskammerrichter Angrond von Sturmfels den traditionell auf Rogolan gesprochenen Lehenseid ab. Sein Halbbruder Hagen von Salmingen-Sturmfels, bereits Herr der Koscher Baronie Dunkelforst und der töbrischen Baronie Baruns Pappel, hatte das Nachsehen. Besondere Brisanz erhielt der Streit um Dohlenfelde dadurch, dass beide

Brüder das Amt eines hochadligen Reichskammerrichters ausübten und Mitglieder im reichsweit bekannten Koradinerbund (Siehe AB 142, Seite 5) waren.

Zur Eskalation kam es im Boronmond 1032 BF, als Hagen und dessen Getreue Dohlenfelde überfielen, nur knapp konnte Angrond entkommen. Im Rondramond 1033 BF kehrte dieser mit einer imponierenden Heerschar in seine Heimat zurück, am Heiligen Schwertfest kam es zur Entscheidungsschlacht auf dem Schönbunder Grün. Zwei beeindruckende Heere trafen aufeinander, es war das größte Gefecht in den Nordmarken seit langer Zeit.

Es stritten nicht nur Nordmärker gegen Nordmärker, vielmehr kämpften auch zahlreiche Koscher insbesondere für Hagen, während nicht wenige Al-

bernier für Angrond einstanden. Auch Garetier, Almadaner und sogar Horasier fanden sich auf der Walstatt im Eisenwald ein. Die Schlacht tobte damals einen halben Tag und wurde gleichermaßen mit rondragefälliger Ritterlichkeit und großer Verbitterung geführt. Am Ende musste Hagen, verwundet in Gefangenschaft geraten, seine Niederlage eingestehen. Eine erschreckend hohe Zahl an Toten und Verwundeten blieben auf dem Schlachtfeld zurück. Unter den gefallenen Recken fanden sich mehr nordmärkische Adlige, als in der Schlacht auf Crumolds Auen den Tod gefunden hatten. Allein drei Barone hatte Boron zu sich gerufen: Garmwart von Quakenbrück, Lechdan von Wolfsstein und Nerek von Schnakensee. Als Grablege sowie zum Gedenken und zur Ehr' der Gefallenen wurde nach zwei Jahren Bauzeit ein prächtiger, in den Granit einer Steilwand des Eisenwalds gehauener Borontempel geweiht – von beiden Parteien gestiftet und erbaut von erzzwergischen Meistern.

Dass es nach der Schlacht auf dem Schönbunder Grün noch mehr als zweieinhalb Jahre dauern sollte, bevor der Bruderzwist mit Angronds Vasalleneid formell beendet wurde, lag an der peniblen Prüfung des Falles durch Graf Ghambir. Ohne die Gründe für seine Entscheidung offenzulegen, erklärte der Erzzwerg auf Nachfrage, dass sein Urteil nichts damit zu habe, dass Angrond militärisch triumphiert habe („Bin ich ein traditionsvergessener Ambosszwerg, der dem Urteil der Axt traut?“). Auch spielte es keine Rolle, dass Hagen ein



Neffe der Borbaradianerin Charissia von Salmingen, der berühmten „Erzschurkin des Kosch“, und schon Herr über zwei Baronien sei („Interessiert mich Drachenwerk? Kann Hagen nicht bis drei zählen?“). Und schon gar nicht sei von Relevanz, dass Angrond dereinst in Calbrozim seinen Knappendienst leistete („Sein Rogolan ist nicht akzentfrei, er leidet zudem an einer Rechenschwäche.“). Auf die Bemerkung, dass der Streit um Dohlenfelde schon fünf lange Götterläufe gedauert und genügend Unheil gebracht habe, erwiderte Ghambir, sich langsam über seinen langen Bart streichend: „Unheil? Die Ele-

mentarkriege brachten Unheil! Und fünf Jahre? Lang? Für einen Bruderkrieg?“ Dann musste der Graf schallend lachen. Der große Verlierer des Streits um Dohlenfelde ist ohne Zweifel Hagen und mit ihm das Koscher Haus Salmingen. Schon während des Bruderkriegs hatte sich Hagen aus dem Koradinerbund zurückgezogen, nach seiner Niederlage demissionierte er als Reichskammerrichter. Der Sieg Angronds ist jedoch schal, konnte die Herzogenstadt Twergenhausen die Adelsfehde doch nutzen, Kontrolle über den Handel auf der Via Ferra, der wichtigsten Handelsstraße im Eisenwald, zu erlan-

gen. Herzog Hartuwal macht in Elenvina derweil keinen Hehl daraus, dass er die Ansprüche des „Koradiners“ Angronds von Anfang an unterstützte – nicht ohne zu betonen, dass sein Bruder Frankwarden den „Koschbaron“ Hagen favorisierte. In der Praioskirche wiederum hatte sich der nun in Ungnade gefallene Illuminatus Jorgast für Hagen stark gemacht, während Wahrer der Ordnung Pagol hinter Angrond stand.

Herabbrand Brauer (Heiko Brendel, mit großem Dank an die drei Dutzend an der Geschichte beteiligten Briefspieler)

Belenas Bote, Hesinde 1035 BF

Frevel und Ungeheuer

MENGBILLA. Gleich mehrere Ereignisse haben unser geliebtes Mengbilla diesen Monat in Aufruhr und Sorge versetzt.

Während der letzten Monate wurden im alten Kriegshafen häufiger gemarterte Leichen angespült, die allesamt ein ungewöhnliches Merkmal aufwiesen. Der Herrin Tsa zum Hohn handelte es sich bei den Toten um Kinder, von denen keins den zehnten Götterlauf erlebt hatte. Erschreckenderweise erschien bei allen der Leib wie der eines Kindes, doch waren die im Schmerz verzerrten Gesichtszüge wie die greiser Frauen und Männer. Einem gnadenvollen Wink seines Herren folgend – Dank sei dem Herren Boron und der Kirche der Nacht – entsandte der Deuter Bishdariels Coragon Dolizar ein halbes Dutzend Questadores, um den schändlichen Kindermorden Einhalt zu gebieten und den Mörder seiner gerechten Strafe zuzuführen. Nach anstrengender Suche gelang es in den verwüsteten Ruinen Armanios den Magier Ingarin Ugolinuez zu stellen und ihm die Schuld an den Morden und weiteren finsternen Ritualen nachzuweisen. Als sei dieser Götterfrevel nicht genug, bedrohte am nächsten Morgen im Licht der aufgehenden Sonne ein gigantischer schwarzer Schlinger die Mauern unserer Stadt. Verschiedenen Aussagen zufolge soll dieser eine Höhe zwischen einem und vier Dutzend Schritt gehabt haben. Jeder seiner gewaltigen Schritte

ließ Sumus Leib beben, Menschen flohen in Panik und flehten Götter und Heilige an, ihr Leben zu verschonen. Mit erschreckender Leichtigkeit gelang es der Kreatur, in die Stadt einzudringen und erhebliche Schäden an Gebäuden und Behausungen anzurichten. Viele ehrbare Bürger fanden an jenem Morgen den Tod und sie mögen einkehren in die zwölfgöttlichen Paradiese. Die Wütere der Abscheulichkeit zog eine Schneise der Verwüstung hinter sich her, die zielgerichtet zum Platze Kermal-ibn-Aldars führte. Wir vermögen nicht zu sagen, was an jener Stelle genau passiert ist, aber das Ungeheuer schien immer kleiner zu werden, bis es schließlich ohne jede Spuren oder einen Hinweis auf den Grund seines Erscheinens verschwand. Wir danken den Göttern, dass sie uns vor noch Schlimmerem bewahrt haben. Noch wissen wir nicht, wie wir all die Informationen und Vermutungen in Einklang mit den Geschehnissen bringen sollen. Manch ein Beobachter berichtet von einem echsischen Schamanen, ein anderer will ein ungewöhnliches Artefakt in den Händen von fremdländischen Questadoren gesehen haben. Es ist wohl nur der Fantasie angstgeplagter Bürger zuzuschreiben, dass ein raubkatzenhäuptiges Wesen gesehen wurde, in das sich der schwarze Schlinger verwandelt haben soll, ehe er verschwand.

Vitorio Erabenaz (Tim Steeger)

Tempelrufer, Tsa 1035 BF

Wettstreit um Nachfolge

L'ANEA. Ihre Exzellenz Korisande von Pailos, Vorsteherin des Tempels des Mantikor, lässt verkünden, dass ein jeder Geweihte des blutigen Schnitters, der sich für würdig hält, das Amt eines Sohnes des Mantikor anzutreten, sich bis zum 15. Rondra 1036 BF in Mengbilla im Tempel des Löwenköpfigen Skorpions einfinden soll. Anlass dieses Aufrufs ist das Verschwinden des Karmal ibn Dajn, der sich während eines korgefälligen Rituals das Herz aus der eigenen Brust schnitt und es dem Mitleidlosen selbst opferte. Weder bestimmte der 'Sohn des Mantikor' einen Nachfolger, noch kann sein Platz von seinem Bezwinger in Anspruch genommen werden. Ob eben jenes Ritual mit der Sichtung eines gigantischen Schlingers und dessen seltsamem Verschwinden in Verbindung steht, vermag Ihre Exzellenz nicht zu sagen. Gemeinsam wird nun das Fest des Schwertes gefeiert und in den darauf folgenden Tagen im blutigen Wettstreit so lange gekämpft, bis Kor sich einen würdigen Tempelvorsteher erwählt hat. Gerüchten zufolge hat Ihre Exzellenz Eildepeschen an die Nandustempel in Vinsalt, Brabak, Fasar und Methumis entsendet. In diesen soll sie verkündet haben, dass ein jeder, der die heiligen Blutspiele durch staubige Vorträge oder nüchterne Zurückhaltung zu entweihen gedenkt, den Zorn eines jeden Jüngers oder gar des geifernen Schnitters persönlich erfahren soll.

Jeromir Angbarer (Tim Steeger)

Mengbillaner Gong erklingt wieder. Ewiges Licht im Süden?

HÖT-ALEM. Der Gläubige kann aufatmen. Die Gebete sind endlich erhört worden. Zu Beginn dieses Monats wurde eine Gesandtschaft der Praioskirche vom Wahrer der Ordnung Praionor di Balligur in die von Praios verlassene Stadt Mengbilla entsandt. Der Grund dafür liegt im Erklin-

gen des Gongs des ehemaligen Praiostempels in Mengbilla. Der Gong ist seit dem schändlichen Verbot des Praiosglaubens in Mengbilla vor über einhundert Jahren das letzte Mal erklungen und Seine Eminenz erreichte die Kunde, dass der Klang des Praiosgongs dazu beigetragen hat, die Bevölkerung vor einem großen Unheil zu

bewahren. Ob es sich um ein Phexensstück handelt oder ob Praios höchstselbst dafür verantwortlich ist, wissen wir nicht, aber Seine Eminenz ist sich gewiss, dass dies ein Hinweis auf das Ewige Licht und seinen Fundort ist. Wir hoffen das Beste und werden die Gesandtschaft in unsere Gebete einschließen. Möge es sich als Zeichen beweisen, dass der Glaube des Herrn Praios im dunklen Mengbilla wieder hell erstrahlen wird.

Cordovan Munter (Tim Steeger)

Nordmärker Nachrichten, Efferd 1055 BF

Ein neuer Graf der Elenviner Mark

ELENVINA. Jubelt, Nordmärker! Nicht nur einen neuen Herzog bescherte Euch der Götter Gnade – nein! Auch der unselige Zwist zwischen den Söhnen Seine Hoheit Jast Gorsam vom Großen Fluss, möge er in Frieden ruhen, wurde mit einer ehrvollen Zeremonie endlich beigelegt.

Im Boronmonde noch überreichte Seine prinzliche Hoheit Frankwart vom Großen Fluss nach Entschluss seines Onkels, des Lichtboten Hilberian selbst, die Herzogenkrone in die Hände seines älteren Bruders (der Bote berichtete). Seine Hoheit Hartuwal vom Großen Fluss zeigte die Gnade, die einem gekrönten Haupt wohl ansteht, und verzichtete nicht nur auf jegliche Strafen an seinen Bruder ob dessen unrechtmäßigem Griff nach der Krone.

Am Tage der Erneuerung leistete sein jüngerer Bruder Frankwart den Vasalleneid als Graf der Grafschaft Elenvina in die Hände des neuen Herzogs der Nordmarken. Alsdann wurde Seine prinzliche Hoheit von Ihrer Hochwürden Praluciata von Luring-Zwillenforst bei einem prachtvollen Praiosdienst in der Wehrhalle Elenvinas gekrönt.

Treue und Gefolgschaft gelobte Herr Frankwart, während seine Hoheit Hartuwal Schutz und Lehen seinem Bruder versprach.

„Im Grunde ist es doch Seiner Hochwohlgeboren Frankwart ganz gewiss nicht ungelegen, anstatt der beschwerdevollen Regentschaft des Herzogtumes nun die vergleichsweise leicht zu führende Grafschaft Elenvina zu Lehen zu haben. Be-

denkt doch, wie aufsässig und starrsinnig die Isenhager beispielsweise sind – oder wie schwierig die Gratenfelser waren, ehe mein lieber Onkel Alrik sie führte. Im Elenviner Land dagegen befinden sich einige der schönsten Jagdreviere Nordmarkens, und es wird sicher nicht mehr lange dauern, bis Herr Frankwart zu einer prunkvollen Jagd oder wieder zu einem seiner legendären Bälle lädt.“

—*Praihild Greifax, Hofdame in Gratenfels*

Ein rauschendes Fest auf der Veste Eilenwid-über-den-Wassern beschloss den Tag der Erneuerung, und nicht nur die getreuen Gefolgsleute Seiner Hoheit, meistens dem Bund der Koradiner angehörig, fanden sich hierzu ein. Auch jene, welche beim Streite der Brüder Seiner prinzlichen Hoheit Frankwart die Treue gehalten hatten, wurden von Seiner Hoheit in seiner Gnade aufgenommen und in die Herzogenburg geladen.

Für Gesprächsstoff und Gerüchte sorgte die Tatsache, dass Ihre Hochwohlgeboren Calderine von Hardenfels, Gräfin zu Albenhus, und Seine Hochwohlgeboren Ghambir Sohn des Gruin, Graf des Isenhags, des öfteren in tiefen Gesprächen mit dem Vorsteher des Albenhuser Bundes, Phexhild Ehrwald, zu sehen waren. Es wird gemunkelt, dass Gräfin und Graf über den Handel ihr Vermögen für Truppen aufstocken, um dem mächtigen Gratenfelser Grafen bei potentiellen Schwierigkeiten mindestens auf Augenhöhe zu begegnen. Auch dürften die guten Kontakte seiner Hochwohlgeboren Ghambir zu den Bergkönigreichen eine große Rolle spielen.

„Eine glückliche Hand hat Seine Hoheit bei dieser Feier bewiesen – fast der gesamte Adel Nordmarkens ist in Eintracht versammelt. Bedauernswert ist es aber, dass ausgerechnet einige derer fehlen, auf die der alte Herzog und sein Sohn Frankwart große Stücke hielten – wie beispielsweise die Damen von Rickenhausen und Nablafurt sowie der Herr von Rabenstein. Dass indes Seine Exzellenz Jorgast von Bollharsch-Schleiffenröchte abwesend war, der sich auf einer Pilgerfahrt befindet, dauerte Graf Frankwart sichtlich.“

—*Winrich Herdfried von Altenberg-Sturm-fels, Vorsteher des Hauses der heimeligen Göttin zu Elenvina*

Fast zum Eklat kam es jedoch, als ein Vasall Graf Ghambirs von Isenhag den Heerführer des Grafen Alrik Greifax zu vorgerückter Stunde als 'fähig wie eine stinkende Sumpfrantze' beschimpfte, was der Gratenfelser nur darum nicht mit einer schallenden Maulschelle und einer Forderung beantwortete, weil ihn zwei nüchternere Standesgenossen rechtzeitig aufhielten und damit verhinderten, dass der aufgebrachte Gratenfelser den Frieden der Herzogenburg brach.

So scheint zwar der Streit zwischen den Herzogensöhnen für's erste beigelegt – doch sind die Risse, die dieser durch den Adel des Herzogtumes trieb, noch lange nicht ausgeheilt.

Alara Togelstein-Horning (Tina Hagner)

Bitte die Zwölfe um Ordnung in Deiner Heimat!

ORGILSHEIM. Das sonst so beschauliche, malerisch am Halwartsstieg im reichen Gratenfeller Becken gelegene Städtchen Orgilsheim kennt seit dem Tod des vielumtrauten Herzogs Jast Gorsam vom Großen Fluss keine Ruhe mehr: Baron Ulfried von Streitzig ä. H., der bisherige Herr dieses Landstrichs, war ein enger Jugendfreund des verblichenen Herrschers. Gleichsam war er jedoch auch Mitglied der Nordmärkischen Tafelrunde unter Herzog Koradins Wappenschild, jener Turniergemeinschaft, aus der auch der Attentäter Seiner Hoheit entsprang. Wie groß musste Herrn Ulfrieds Zorn gewesen sein, als er – seiner anderen Waffenbrüder gleich – nach dem Tod des Herzogs unter Haft gesetzt wurde und erst durch Intervention der Kaiserin wieder auf freien Fuß kam. Nur wenige Tage danach, am 17. Praios, ging die Burg Orgilsheim in Flammen auf, was die Stadt in ein entsetzliches Chaos stürzte.

Baron Ulfried ist seither verschollen. Noch am Vorabend des Unglücks habe er eine Austrittsurkunde aus dem koradinischen Turnierbund aufsetzen lassen sowie ein Dekret, dass seinen einstigen Waffenbrüdern verbietet, je wieder Orgilsheimer Grund zu betreten. Es heißt, Baron Ulfried habe mit Marbo angebandelt, so sehr habe er sich über den Tod seines alten Freundes Jast Gorsam geärgert. Andere behaupten, sie hätten ihn in der gleichen Nacht im Rondratempel zu Orgilsgrab gesehen, wo er ein Racheopfer am Altar das blutigen Kor dargebracht habe. Tatsache ist, dass derart viel Irrsal und Wirrsal in Orgilsheim herrschten, dass am Folgetag die Wachen des Wilmibert von Bregelsaum, Burggraf von Kleinels-ternhöf, eines minderen in Orgils Heim gelegenen kaiserlichen Eigengutes, für Ordnung im Hauptort der Baronie sorgen mussten. Dieser als Konkurrent des Barons bekannte Mann ging sogar noch weiter und erklärte sich im Namen der Kaiserin „zum vorläufigen Vogt der Or-

gilsheimer Lande“ und zum Testamentsvollstrecker. Zwar stimmt es, dass Herr Ulfried ein Dutzend streitlustige Kinder aus vier Ehen hinterlassen hat und sein Erstgeborener Wolfhold von Streitzig als notorischer Glücksritter bis zum heutigen Tag unauffindbar bleibt, jedoch konnte ein Testament bisher nicht gefunden werden. Herr Wilmibert nutzt offenkundig die Uneinigkeit der Hinterbliebenen, um mehr und mehr seine Macht in der Baronie auszubauen. Der Landgraf und Reichskronanwalt Alrik Greifax scheint keine Einwände gegen die juristisch fragwürdigen Machenschaften des kaiserlichen Burggrafen zu hegen, solange zumindest Recht und Ordnung sowie die Sicherheit auf dem Halwartsstieg garantiert sind. Anders die Geweihten: sie hört man in den Tempeln zu Orgilsheim beten: „Seliger Herr Orgil, du treuer Knappe des Heiligen Hlûthar, bitte die Zwölfe um Ordnung in Deiner Heimat!“

Prajost Kelkheimer (Jens Marx)

Aventurischer Bote, Travia 1036 BF

Brabaks neue Werft – erste Antworten

BRABAK. Einige Zeit ward es ruhig um eben jenes Thema, das in der Königsstadt am Kap für viel Gesprächsstoff gesorgt hatte: die Errichtung der neuen Werft. Diese nämlich versprache Auskommen für manch einen Tagelöhner, der sich und vielleicht eine Familie zu versorgen hat, und schürte daher bei mehr als nur einem Arbeiter große Hoffnungen; bei anderen hingegen große Furcht vor Veränderungen. Seit dem Auslaufen der „Khadantreu“ aus Brabak konnte der Bote in der Sache nichts Neues ans Licht des Herrn Praios bringen. Dann, vor zwei Wochen, waren Aushänge in der Stadt zu finden, die im Namen der *Brabacischen Vereinigten Occidental-Compagnie* (BVOC) nach Zimmermännern und -frauen sowie Steinmetzen suchten. Inter-

senten sollten sich auf dem Anwesen der Zeforikas einfinden. Jene, die sich meldeten – und dies waren nicht eben viele –, konnten bestätigen, es gehe um den Bau einer Werft:

„Ja, die Werft. Aber damit rausrücken, wo sie gebaut werden soll, wollten'se nicht. Nun muss ich meine gute Fiorella überzeugen mit mir zu gehen. Na die wird toben – und allein die gütige Frau Travia weiß, wovon ich rede!“

—Yuan, Steinmetz

Damit war den Spekulationen um den Bauherrn der neuen Werft in Brabak ein Ende gesetzt und jene, die die BVOC dahinter sahen, konnten sich bestätigt fühlen. Auf diesen Aushängen schließlich war auch erstmals das Wappen zu sehen, das



die Compagnie sich gegeben hat: ein an eine Windrose gemahnendes Steuerrad, das von einer Harpyie, dem Wappentier Brabaks, umgriffen wird.

Da ein Schreiber des Boten nicht selten weitestgehend frei von allen Talenten des Herrn Ingerimm ist, kostete es den Boten gutes Gold, und mehr als nur einmaliges Flehen zum göttlichen Fuchs, den Bestimmungsort eines Küstenseglers in Erfahrung zu bringen, auf dem die Arbeiter die Stadt zwei Tage später verließen: Nagra.

Jene kleine Ortschaft, westlich der Stadt Brabak an der Küste gelegen, soll also die Werft der BVOC beherbergen. Bis heute dauert unser Besuch hier in der eigentlich etwa 600 Seelen beherbergenden Ortschaft an. Das Bild, das sich uns dieser Tage bietet, erscheint wie von Xeledon gemalt: Einerseits stehen hier Holzhütten ohne erkennbare Ordnung, von denen die größte eine Herberge ist. Vorwiegend Fischer leben in Nagra und Bauern, Handwerker reparieren, was kaputt geht, und bauen,

was gebraucht wird; zudem sorgen vier Büttel für Ordnung. Ein malerisches, verschlafenes und ganz typisches Küstendorf des Königreichs. Auf der anderen Seite stehen Zelte, von Menschen bewohnt, die erst kürzlich hier eintrafen, und auf einer Anhöhe steht ein großes Zelt, über dem stolz und majestätisch das Adlerbanner flattert. Zwischen den Zelten und der Küste ist ein großes rechteckiges Areal durch Pflöcke abgegrenzt. An seinem Rand stapeln sich Steine, Holzlatten und anderes Baumaterial, und gut fünfzig Männer und Frauen sind auf dem Bauplatz mit Schaufeln, Hämmern und Meißeln emsig zugange. Zwischen den Zelten spielen tagsüber die Kinder der Arbeiter.

Man mag sich wundern, weshalb ausgerechnet dieser Flecken gewählt wurde, um eine neue Werft zu bauen. Dass die Königsstadt aus Platzgründen ungeeignet erscheint, ist nur zu offensichtlich. In Nagra hingegen finden sich dieser Platz und eine recht große, verzweigte und geschütz-

te Bucht mit einer geeigneten Wassertiefe. Auch gibt es Gerüchte, die nahelegen, dass sich zusätzlich ein Kai für hochseetaugliche Schiffe an die Werft anschließen soll. In Nagra, und damit wollen wir für dieses Mal schließen, sind die Meinungen zu diesen Vorgängen und Plänen durchaus sehr gespalten:

„Hier war es schön ruhig, bevor die kamen. Und nun hört man den halben Tag Gehämmer und Gebrülle und dann sind da diese arroganten Menschen aus dem Zelt mit dem Papageienwimpel ... Was? ... Aar? ... Meinetwegen ...“

—Gaiomo, weißhaariger Fischer

„Jetzt ist hier richtig viel los! So viele neue Menschen sind hier und sie bauen eine Werft! Ich will keine Bäuerin mehr werden, ich will eine berühmte Steuerfrau sein!“

—Zeradja, heranwachsende NAGRANERIN

Muliro Larekos (Christian Bender)

Belhankaner Beobachter, Efferd 1036 BF

Ezzelino Merzari ein Verräter?!

BRABAK. Es ist ein Skandal im höchsten Maße und verdient es, kundgetan zu werden! Dieser Tage waren Bewohner Brabaks im male- rischen Belhanka angelandet, was ihnen zunächst, ob der Schönheit unserer Heimat, kaum zum Vorwurf gemacht werden kann. Doch diese Männer und Frauen wagten es, Aushänge, die erstaunlicher- weise ohne große Mühen zu entziffern waren, aufzuhängen. Sie besaßen die Im- pertinenz, um Zimmerleute zu buhlen, und versprachen große Belohnungen für diejenigen, die sie in den Süden begleiten. Eigentlich, so sollte man meinen, wird sich niemand finden, der sein Leben im unterprivilegierten und bekanntermaßen kaum von Reichtümern gesegneten Bra- bak fristen will, wenn er hier im von den

Göttern geliebten Reich des Horas weilen kann. Doch muss es zu denken geben, dass den Aushängen zufolge tatsächlich der eigent- lich höchst ehrbare Ezzelino Merzari die Leitung des Baus innehat! Es muss ja noch gestattet sein zu fragen, ob sich jener nicht des Landesverrats schuldig macht, trägt er doch horasisches Wissen und ho- rasische Errungenschaften in einen fremden Staat. Es muss ja auch noch gestattet sein zu fragen, ob der Horas im Bilde war, oder ob hier nicht vielleicht eine Verschwörung ungeheuerlichen Ausmaßes offenbar wird – ohne gleich den Adlerorden auf den Plan zu rufen!

Quido Berylli (Christian Bender mit Dank an Franz Janson und Martin Schmidt)

Eilmeldung

Bislang war nicht bekannt, welchen Namen Thesia Gilia, die Königin der Ama- zonen, ihrer Tochter und Erbin gegeben hatte. Nun hat der Bote aus zuverlässiger Quelle erfahren, wie die Prinzessin fortan heißen wird: Valaria!

Mögen die Zwölfe, allen voran Rondra, ihre schützende Hand über die kleine Leu- in halten.

Neue Uthuria- Expedition

ENGASAL. Herzog Garf von En- gasal hat bekannt gegeben, dass sein Reich sich ebenfalls an der Erforschung Uthurias beteiligen will. Trotz Ermangelung einer eigenen Flotte und nicht vorhandenem Hafen will er noch binnen Jahresfrist eine Flottille in See stechen lassen. Für dieses Vorhaben werden tapfere Helden, Schiffsbauer und Holzfäller gesucht, die einen Beitrag für das Gelingen des wagemutigen Plans bei- steuern wollen.

Als Belohnung hat der Herzog nicht we- niger als Land für jeden in der Übersee- Kolonie versprochen und dem erfolg- reichsten Questador sogar den Titel des Vize-Herzogs.

Außer Landgewinn gilt die hesindegefäl- lige Erkundung des Südkontinentes als des Herzogs wichtigstes Ziel. Im Fokus dieser Forschungen sollen vor allem die uthurische Flora und Fauna stehen, aus der man neue schmackhafte Zutaten und Gewürze für die engasalische Küche ge- winnen will.

Ablasion Sauerwein (Axel Spohr)

BEGEGNUNGEN

Während der Untersuchung des Turmes versucht Brabakulas Geist als gebundener Nachtalp, einzelne Eindringlinge mittels gezielter Attacken zu schwächen. Seine Angriffe erfolgen stets aus dem Hinterhalt und umfassen meist nur einige wenige Attacken, ehe er sich wieder zurückzieht.

Die Helden können fälschlicherweise die zaghaften Versuche Maloneus*, Kontakt mit ihnen aufzunehmen (s. u.), mit den Übergriffen durch den gefährlichen Nachtalp in Verbindung bringen. Um das Aufkommen einer unheimlichen Spannung zu unterstützen, sollten Sie zuerst die vergeblichen Bemühungen von Maloneus, die Helden anzusprechen, beschreiben und erst nach dem Auffinden einzelner Leichname den eigentlichen Nachtalp als reale Gefahr in Erscheinung treten lassen.

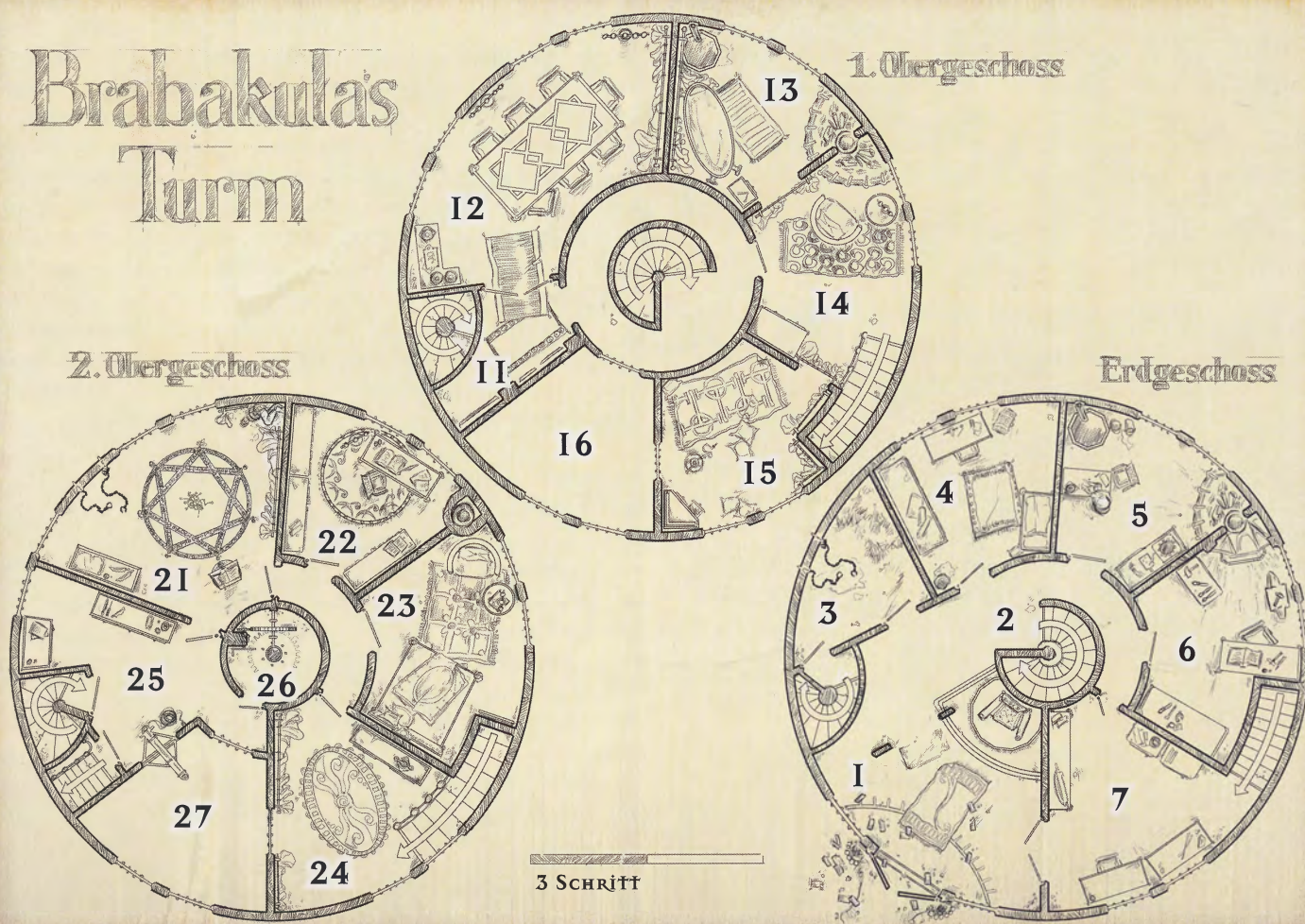
DIE EINZELNEN RÄUME

Im Erdgeschoss befindet sich u. a. die große **Eingangshalle (1)**, in dem der Magus im Stile eines arkanen Potentaten Hof hielt und die Abgaben der umliegenden Dörfer entgegennahm. Darunter befanden sich auch Opfersklaven, die unmittelbar in die angrenzenden **Zelle (3)** verbracht wurden. Von hier führt eine schmale **Treppe** in das zweite Obergeschoss (25). Größere Mengen an Materialien können direkt in den angrenzenden **Lagerraum (7)** bzw. mittels eines Lastkrans über die Galerie hoch gehievt werden.

In der **Küche (5)** stößt man auf die mumifizierte Leiche eines Zwerges (Murgosch), der auf einem Schemel hockt, den Oberkörper gegen eine Tischplatte gelehnt, auf dem neben einem staubigen Teller und einem umgestoßenen Becher ein aufgeschlagenes Buch (s.u.) liegt. In der gut ausgestattete Werkstatt mit eigener **Esse (6)** verwahrte Murgosch neben solidem Werkzeug auch einige magische Essenzen (2x Waffenbalsam Stufe D, 38 Unzen Mindorium, 25 Unzen Arkanium).

Über eine Treppe gelangt man in den kühlen Kellerraum, in dem einst verderbliche Lebensmittel gelagert wurden. Hier verharren die Seelen der verstorbenen Glücksritter als leicht schimmernde Schemen in Agonie (gefesselte Seelen **Wege der Zauberei 205**). Sie sind Opfer des Arkanolabiums. Unter ihnen befindet sich auch die apathische Seele Murgosch, der den Helden – so sie denn Kontakt mit ihm aufnehmen – Hinweise auf die Nutzung des Arkanolabiums geben kann.

In den Obergeschossen finden sich die Privatgemächer Brabakulas: Im „**Spielzimmer**“ (15), das mit etlichen erotischen Szenen geschmückt ist, liegt inmitten eines ausladenden Diwans die Leiche des Thorwalers Torben, das jüngste Opfer des Nachtalps wurde. Im **Schlafraum (23)** finden sich vor einem großen Wandspiegel die sterblichen Überreste eines alten Magiers, den Allissia als ihren Mentor identifiziert.



Anmerkung: Verteilen Sie innerhalb der einzelnen Geschosse weitere Leichen (insgesamt 8 bis 10) in unterschiedlichen Stadien der Verwesung, die im Laufe der Jahrhunderte Opfer des Nachtalps wurden, was Rückschlüsse auf die Mächtigkeit des Nachtalps erlaubt.

Die **Invocationskammer (21)** besitzt einen Boden mit Intarsien in Form eines Heptagramms aus Mondsilberfäden. Hier sind noch deutlich die Spuren einer abgebrochenen Dämonenbeschwörung zu sehen: teilweise abgebrannte Kerzen, dunkle Blutflecken, verwischte Kreidezeichnungen, Ruß von magischen Entladungen im Mittelpunkt des Heptagramms, etc. Ein sauberer Gobelin an der Wand verdeckt die skelettierten Gebeine Brabakulas, die von steinernen Armen an die Wand gebunden wurden. Am Gürtel des Magus baumelt noch immer der Schlüssel zum Starten des Arkanolabiums (s.u.).

Dort, wo sich vor dem Umbau zum Arkanolabium die zentrale Wendeltreppe bis ins Dachgeschoss erstreckt hat, befindet sich die **Apparatekammer (26)**. Diese ist angefüllt mit bronzenen Zahnrädern, Kettenriemen aus Arkanium und Antriebswellen aus Toschkrl. In der Mitte liegt ein unförmiger Gesteinsbrocken, der eine schwarze, ölige Oberfläche aufweist. Aus dem Brocken breiten sich unzählige Stränge aus, die wie ein Pilzgeflecht den Boden der Kammer bedecken. Dies stellt das versteinerte Herz des Dämons dar. Der einzige Zugang stellt eine Revisionsöffnung dar, mit einem Durchmesser von nur vier Spann (Zwergengröße) im **Lageraum (25)**.

Im **Dachgeschoss (31)** befindet sich auf einer Empore das Steuerpult des Arkanolabiums. Mittels Hebel, konzentrischen Scheiben und Reglern ist es von hier aus möglich, den projizierten Sternenhimmel an der Innenseite der Kuppel derart zu manipulieren, dass sich die gewünschten Sternbilder ergeben. Dieser falsche Sternenhimmel erstrahlt über einer großen Glaskuppel, die den **Ritualraum (21)** überspannt. Auf einem Pult liegt ein Foliant, der die Sternbilder den jeweiligen Tagesdaten zuweist.

MALONEUS SCHICKSAL

Nachdem der erfahrene Magus den Turm betreten hat und einige interessante Beobachtungen machen konnte, fiel er einer perfiden Falle zum Opfer: Ein magischer Wandspiegel im **Schlafgemach (23)** fing seine Seele ein (Zauberkomponente erzwungene Seelenwanderung). Vor dem Spiegel liegen seither die sterblichen Überreste seines ausgezehnten Körpers.

Maloneus kann zwar in seinem Gefängnis die Anwesenheit der Helden spüren, verfügt jedoch nur über sehr eingeschränkte Sinne. Er versucht daher die Helden mittels der Zauber **MOTORICUS (Liber Cantiones Deluxe 181)** und **VOCOLIMBO (Liber Cantiones Deluxe 273)** auf sich aufmerksam zu machen, indem er z.B. Türen öffnet, Gegenstände als hinweisende Pfeile anordnet oder mit hohler, unheimlicher Stimme ruft, ohne jedoch verständliche Wörter erzeugen zu können. Helden, die den Spiegel direkt betrachten, sehen das verschwommene Gesicht eines bärtigen, alten Mannes. Da er keine verständlichen Wörter übermitteln kann, schreibt er mittels des Zaubers **MENETEKEL (Liber Cantiones Deluxe 178)** eine Botschaft auf den Spiegel – die jedoch spiegelverkehrt erscheint.

MURGOSCHS NOTIZENBUCH

Das Buch diente Murgosch vorrangig als Gedankenstütze, in das er Ideen für die absonderlichsten Konstruktionen und Mechaniken niederschrieb und auch die Funktion des Arkanolabiums beschreibt (Spezielle Erfahrung *Mechanik*, TaW 14+). Auf den letzten Seiten schreibt der Zwerg über das Unglück, das seinem Meister und ihm widerfahren ist: Er berichtet davon, dass er „sein (Brabakulas) vorwurfsvolles Antlitz nicht mehr habe ertragen können und es verhängen hätte.“ Zudem habe sich nach dem Abbruch der Beschwörung „das unfassbar Böse in der innersten Apparatur verkrochen.“ Aus dem Buch geht auch das genaue Datum der gescheiterten Invocation hervor. Er selber schien den Turm aufgrund von „hinterlistiger Zauberei (Bannglyphen)“, die „die bärtigen Wilden (Ferkina)“ angebracht haben, nicht mehr verlassen haben zu können. Trotz der Misere, in der er sich befand, beschreibt er, wie er pflichtbewusst die beschädigten Zahnräder ausgebaut, gesäubert und zum Wiedereinbau vorbereitet habe.

LICHT IM DUNKELN

Maloneus hat in den Monden seiner Gefangenschaft mittels verschiedener magischer Analysen einige Rückschlüsse ziehen können: Die Spiegelfalle ist eng mit Brabakulas Geist verbunden, sodass nur dessen endgültige Austreibung den Zauberbann brechen, und somit Maloneus Seele Ruhe finden kann. Eine klassische Austreibung des Nachtalps mittels der üblichen Zauber gestaltet sich jedoch äußerst schwierig. Der falsche Sternenhimmel in der Kuppel des Turms erzeugt eine sphärische Verzerrung, die einen Durchtritt in die vierte Sphäre massiv erschwert (jede Art von Exorzismen sind zusätzlich um 20 Punkte erschwert.) Diesem Umstand sind auch die Seelen der verstorbenen Glücksritter zum Opfer gefallen. Erst, wenn der falsche Sternenhimmel korrigiert ist, zerbricht diese sphärische Abschirmung. Dazu muss das Arkanolabium wieder instandgesetzt und mittels eines Blutopfers gestartet werden. Dann kann anhand des Sternfolianten die aktuell gültige Sternstellung übertragen und die Abschirmung aufgehoben werden.

Die notwendigen Aktionen (und Hinweise darauf) im Überblick:

- ◆ Schlüssel zum Aktivieren finden (hängt an Brabakulas versteckten Leichnam, Raum 21)
- ◆ Beschädigte Zahnräder ersetzen (Werkstatt, Raum 6, Apparatkammer Raum 26)
- ◆ Sternkonstellation berechnen und einstellen (Steuerpult und Foliant in Raum 32)
- ◆ Nutzung des Arkanolabiums (Aufzeichnungen Murgoschs, Raum 5)
- ◆ Blutopfer (hierfür stellt sich die zu allem entschlossene Allissia zur Verfügung, 3W6SP, Ritualmesser Raum 25)

Die Helden sind nun gefordert, möglichst viele der fehlenden Hinweise zu finden. Allissia können Sie hierbei als Joker einsetzen, wenn entsprechendes Fachwissen in Ihrer Heldengruppe fehlt. Je nach Situation und Ressourcen können Sie Allissia mit folgenden Fähigkeiten ausstatten: meisterlich in Ur-Tulamida, Magiekunde, Sternkunde, Rechnen, Mechanik und passenden Zaubern, z.B. ODEM ARCANUM, ANALYS, etc.

Bedenken Sie bitte, dass Brabakulas das für ihn gefährliche Vorhaben der Helden erkennt und jene entsprechend hart attackiert. In dieser Situation könne Sie bei Bedarf Torben als rachsüchtigen *Poltergeist* (Wege der Zauberei 205) auf Seiten der Helden in das Geschehen eingreifen lassen.

ΕΙΝ ΕΠΕΔΕ ΜΙΤ SCHRECKEN

Sobald die Sternenmanipulation beseitigt ist, ergreifen die verbit-
terten Seelen der Glücksritter Brabakulas zeternde und kreischende Seele und zerren sie mit auf ihrem Weg in die höheren Sphären, wo bereits ein ungeduldiger Erzdämon seiner harrt. Im Spiegel zeichnet sich ein letztes Mal das Gesicht Maloneus ab, der mit einem letzten, dankenden Gruß auf den Lippen erlöst entschwindet.

Die Helden werden diesen Moment jedoch nicht gebührend be-
gehen können, erzittert doch urplötzlich das gesamte Bauwerk in seinen Grundfesten: Die Aktivierung des Arkanolabiums mittels Blutmagie hat den schlafenden Dämon geweckt, der sich nun erneut in Windeseile im Gemäuer ausbreitet:

Sollten es Ihre Helden schaffen, Brabakula mit konventionellen Methoden wie Liturgien, Zaubern oder Ritualen zu bannen, so kommt es aufgrund der arkanen Strömungen ebenfalls zu einer Erweckung des Dämons und somit zum fulminanten Showdown.

Die Wulste in der Außenfassade beginnen pulsierend zu wachsen. Steinerne Tentakel und Fangarme überwuchern die Fenster und Türöffnungen und teilen gezielte Attacken aus. Nach einigen wirkungslosen Aktionen gegen die Tentakel sollte schnell klar werden, dass der Dämon nur zu besiegen ist, wenn sein Herzstück zerstört wird. Jenes befindet sich in der zentralen Apparaturkammer (s. o.). Hier trifft man nach der Erweckung auf ein feines Gespinnst, das als pulsierender blutroter Schleim die gesamte Kammer überwuchert. Aufgrund der Enge des Raums können hier nur 1W6+3 der dämonischen Schlagarme die Helden gleichzeitig attackieren. Sobald durch das Wachsen des Ash' la Pars größere Schäden am Gebäude entstehen, lässt die Wirkung der Bannglyphen nach, da deren Wirkung auf den Turm als Ganzes fokussiert ist.

DER MÜHE LOHN

Für diese Abenteuer erhält jeder Held pauschal 350 Abenteuerpunkte sowie Spezielle Erfahrungen in *Geographie*, *Magiekunde*, *Sternkunde*, *Sinnesschärfe* und dem am meisten genutzten *Zauber* oder *Kampftalent*. Welche Artefakte und Kleinodien die Helden aus Brabakulas Turm retten können, legen wir in Ihre meisterlichen Hände. Darunter können sich z.B. einzelne, machtvoll Unikate befinden, die jedoch nur noch eine beschränkte Anzahl an Ladungen aufweisen. Nicht zuletzt stellt das Wissen um das Arkanolabium einen nicht zu beziffernden Wert dar.

DIE WERTE DER ANTAGONISTEN

BRABAKULA, EHEMALIGER DÄMONOLOGE

Brabakula fristet seit seinem tödlichen Unfall ein Unleben als Nachtalp, eine Daseinsform, die es dem Schwarzmagier schlussendlich ermöglicht, wiederbelebt zu werden. Als schwarzer Schatten ist es daher sein Ziel, genügend Lebenskraft zu sammeln, um wieder eine körperliche Präsenz zu erhalten. Mit Hilfe von ahnungslosen Glücksrittern ist es ihm in den vergangenen Jahrhunderten gelungen, bereits eine große Menge Lebensenergie zu erbeuten, so dass er kurz vor seiner Wiederauferstehung steht. Wir gehen davon aus, dass Ihre Helden dieses Vorhaben vereiteln, so dass wir nachfolgend nur die Werte in der Nachtalpgestalt angeben. Sollte es Brabakula jedoch gelingen, wieder eine körperliche Gestalt anzunehmen, orientieren Sie sich für die Werte an einem brillanten Magus (Merkmalskenntnisse Beschwörung, Dämonisch, Herrschaft, Form), dessen Astralenergie jedoch zum Zeitpunkt der Wiedererweckung noch nicht zur Gänze regeneriert ist.

Eine gewagte Taktik der Helden könnte es hingegen auch sein, die Auferstehung Brabakulas zu forcieren – denn damit verliert der Nachtalp seine hinterhältigen Fähigkeiten. Brabakula nimmt dann, bei einer merklichen Übermacht der Helden, die gefangene Seele Maloneus' als Geisel, die er mittels eines automatisch gelingenden HÖLLENPEIN malträtieren kann, um so Allissia zur Aufgabe zu bewegen.

Brabakula ist in dem vorliegenden Szenario der eigentliche Hauptgegner, der den Helden während ihrer Untersuchungen vorrangig zusetzen wird – entsprechend gefährlich sollten Sie ihn darstellen.

Brabakula als Nachtalp

Typ: mächtiger Nachtalp

Beschwörung: - (kann nicht beschworen werden, da bereits aktiv)

Beherrschung: - (kann nicht beherrscht werden, da bereits aktiv)

Austreibung: +24 (zusätzlich +20 bei aktiver Sternenmanipulation)

Angriff (Würgen): INI 24+ 1W6 AT 18 PA 12 TP 1W6 SP* DK HN

LeP 468 **AuP** unendlich **MR** 14 **RS** 7 **GS** 10

*) Je SP zusätzlich auch Verlust von Sirkayan; dadurch kann sich der Nachtalp die vollen SP als LeP-Gewinn gutschreiben.

Besondere Eigenschaften: Lebensraub II, Tagespräsenz, Formlosigkeit II, Körperlosigkeit I, Unsichtbarkeit II, Astralsinn (14), Geisterpanzer, Präsenz II, Geistersprache, Schaden auf belebte Materie, KL 19, Blutgier 9

Besondere Kampfregeln und -manöver: Hinterhalt (8, nur aus dem Schatten heraus, viel Licht hilft!), Immunität gegen profane Waffen / Gifte / Krankheiten / elementare Schadenszauber, Gezielter Angriff: Sobald Brabakulas AT um 10 Punkte besser gelingt als dem Opfer dessen PA, hat er seinen Gegner umhüllt und entzieht ihm schlagartig 1W20 LeP (vgl. SF *Gegenhalten*). Wenn er dann wieder von seinem Opfer ablässt, muss diesem eine Mut-Probe+10 gelingen, sonst ergreift es in wilder Panik die Flucht, bzw. verkriecht sich im äußersten Winkel des Turms.

Besonderheiten Ähnlich zu der Ahnenmacht Schwarmkörper kann sich Brabakulas Schattengestalt mittels einer Aktion in Schattenfetzen auflösen, was als automatisch gelungene Parade gilt. Die einzelnen Schattenfetzen können nicht attackiert werden und benötigen 2W6+3SR, um sich wieder zusammenzufinden. In dieser Zeit kann der Nachtalp selber keine Aktionen ausführen.

ASH' LA PAR, VIER GEHÖRPTER DÄMON AUS DER DOMÄNE DES AGRIMOŦH

Ash' la Par, der unnachgiebige Zersetzer, das wuchernde Verheeren, ein vier gehörnter Dämon, ist nur in wenigen Aufzeichnungen vermerkt und wird entsprechend selten beschworen. Er fährt zumeist in ein Gebäude ein, das er mit seinen unzähligen Armen überwuchert. Beim Wachsen entzieht der Dämon dem Baustoff seine Essenz, so dass es schließlich als morsches Gebälk oder zerbröckelten Sand zusammenstürzt, während die dämonische Essenz als wucherndes Geschwür weiter wächst und eine Wüstenei hinterlässt. Das „Herz“ des Dämons ist dabei an den Ort seiner Invocation gebunden. Hier findet sich die Ausgangszelle, aus der die unzähligen Arme erwachsen.

Beschwörung +21

Beherrschung +11

Wahrer Name 1/3

Basiskosten 20

MR 14

Werte für einen der unzähligen Stein-Arme:

Schlag: INI 8+1W6 AT 12 PA 8 LeP 15 RS 5

WS 4* **TP** 2W6+1 **DK** NSP** **GS** 0***

Kampftaktik: Wuchtschlag, Niederwerfen

Besonderheiten:

*) Beim Erleiden einer Wunde zerbricht der steinerne Fangarm in unzählige Schrapnellgeschosse, die im Umkreis von 3 Schritt 2W6+2 TP anrichten.

**) Langer Arm.

***) Alle 1w6+1 KR wächst ein neuer Arm heran, dessen Distanzklasse je KR um 1 ansteigt, beginnend mit H. Die Arme befinden sich hauptsächlich in den massiven Außenwänden, bisweilen breiten sie sich aber auch in den Steindecken und das angrenzende Umland aus.

Werte für das „schwarze Herz“:

LeP 40 **RS** 3 **PA** 0 **GS** 0

Besonderheiten: Regeneration I (Entzieht dem Gestein des Mauerwerks die Substanz, so dass der Turm immer brüchiger wird)

Besonderheiten allgemein: Existenz

Mögliche Dienste: Zerstören von unbelebter Materie (Elemente Erz, Holz)

ERFAHRENER STAMMESKRIEGER DER BARTŦPI AI-MERECH

Die bärtigen Ferkina-Krieger der BartŦpi ai-Merech lösen mit ihrem Dienst einen jahrhundertalten Schwur ein, den der Stamm der Qabalya geleistet hat.

Anzahl: 2W6+14 (je nachdem, wie viele der Krieger auf Raubzug sind)

Streitaxt: INI 14+1W6 AT 17 PA 13 TP 1W6+5 DK N

Kurzbogen: INI 13+1W6 AT 21 TP 1W6+4 RW 5/15/25/40/60

TP +1/1/0/0/-1

Waffenlos: INI 12+1W6 AT 17 PA 13 TP 1W6(A) DK H

LeP 35 **AuP** 41 **MU** 15 **KO** 14 **RS** 2 **MR** 2 **GS** 6

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Eisern, Wuchtschlag, Selbstbeherrschung (15/14/15) 12, Klettern (15/13/15) 11

3W6+X

DAS ULTIMATIVE SZENARIO ZUM AUSWÜRFELN!

EINE SPIELHILFE FÜR GEPLAGTE MEISTER VON AXEL SPOR

Sie lieben es zu würfeln, schätzen unzählige Stunden Spielspaß mit immer anderen Wendungen? Ihre Helden wollen noch echte Überraschungen? Sie verachten Meister, die zwanghaft versuchen, Einfluss auf die Abenteuerhandlung zu nehmen? Dann ist 3W6+X das Richtige für Sie. Nehmen Sie einfach ein paar sechs- und zwanzigseitige Würfel zur Hand und lassen Sie den Zufall entscheiden, welchen Herausforderungen sich Ihre Helden als nächstes stellen können und welche Gefahren auf sie lauern.

Die Helden befinden sich auf dem Weg ... (W6)

- 1 in ihre Stammkneipe
- 2 in die Kaiserstadt Gareth
- 3 von Gradnochsjepegurken ins warme Brabak
- 4 nach Uthuria
- 5 zu einem alten Weggefährten
- 6 nach Nirgendwo

als plötzlich ... (W6)

- 1 eine Horde blutrünstiger Orks hinter der Wegbiegung hervorsprecht.
- 2 ein Wagen mit Achsbruch vor ihnen auf der Straße von Räubern überfallen wird.
- 3 Nahema auf einem Streitwagen an ihnen vorbeirauscht.
- 4 ein Drache mit einer Prinzessin in seinen Klauen vorbeifliegt.
- 5 ein Pilgerzug Bannstrahler auf sie zuhält, der augenscheinlich auf Ärger aus ist.
- 6 eine fliegende Festung am Himmel auftaucht, die droht über ihnen abzustürzen.

Unmittelbar danach hält ein Jüngling/eine junge Frau auf sie zu, der/die ... (W6)

- 1 tränenüberströmt
- 2 sturztrunken
- 3 verzweifelt
- 4 hysterisch lachend
- 5 bierernst
- 6 händeringend



(W6)

- 1 vom Schicksal der jungfräulichen Schwester erzählt, die von finsternen Schurken entführt wurde.
- 2 wüste Schmähungen in Richtung der Helden schleudert.
- 3 berichtet, dass die Toten in seinem/ihrem Heimatdorf wieder aufstehen.
- 4 nach neuen Mitverschwörern für seine Sache sucht.
- 5 versucht, den Helden (vermeintlich) magische Ausrüstung zu verkaufen.
- 6 einen der Helden/eine Heldin für die/den lange verschollene(n) **(W6)**
 - 1 Bruder/Schwester
 - 2 Vater/Mutter
 - 3 Onkel/Tante
 - 4 Todfeind/ Geliebte/n
 - 5 Mörder
 - 6 echte(n) Helden/ Heldin hält.

Er/Sie ... (W6)

- 1 ist auf der Suche nach einer Hexe, die einen Fluch von ihm/ihr nehmen kann.
- 2 will gegen die Orkfront im Svellttal mobil machen und sucht Gleichgesinnte.
- 3 kann den Weg nach Hause nicht finden und benötigt daher die Hilfe wackerer Recken.
- 4 ruft W6+3 Helfer herbei, um nach der Ablenkung die Habe der Helden zu erbeuten.
- 5 muss durch den Wald seine/ihre Großmutter besuchen und hat panische Angst vor Wölfen.
- 6 hat heute noch nichts vor und will sich den Helden anschließen.

Auf ihrem weiteren Weg begegnen die Helden ... (W6)

- 1 einer Horde Brüllmorfus
- 2 W6+3 Todeshörnchen
- 3 einem Scheinbasiliken
- 4 einem echten Basiliken
- 5 2W6–2 Orks oder Goblins
- 6 einer Expedition aus Engasal

und stoßen dabei auf Spuren ... (W6)

- 1 einer lange verschollenen Zivilisation.
- 2 eines Piratenschatzes.
- 3 der verloren geglaubten Gerbaldskrone.
- 4 einer namenlosen Verschwörung.
- 5 hochelfischer Geheimnisse.
- 6 ihrer eigenen Vorfahren.

Als Lohn der Mühen winken ihnen ... (W6)

- 1 der Ritterschlag und W6 Punkte *Guter Ruf*.
- 2 8W20–7 Abenteurpunkte.
- 3 die Hand einer Kalifentochter/eines Prinzen.
- 4 ein feuchter Händedruck.
- 5 der Nachteil *Gesucht I*.
- 6 3W6+X Dukaten.

Für alle möglichen Gegner in diesem Abenteuer gelten folgende Werte:

AT	8+2W6–4	PA	5+1W6+1
LeP	18+3W6	AuP	20+3W6

menschliche Gegner haben außerdem (W6)

- 1 2W20+4 AsP und 2W6 Zauber (Spalten A-F entsprechen hier 1-6 auf W6)
- 2 1W20+8 KaP und 1 W6 Liturgien (Grad mit W6 ermitteln)
- 3 Wuchtschlag und Sturmangriff
- 4 Finte und Meisterparade
- 5 Beidhändiger Kampf II oder Schildkampf II
- 6 alles oben genannte

SpIELEN, ABER WO?

(W20)

- 1 in den Dschungeln Meridianas
- 2 in Thorwal, dem Gjalskerland oder Nostragast
- 3 in der Khôm oder den Echsensümpfen
- 4 in einem zwergischen Bergkönigreich
- 5 im Land der Ersten Sonne
- 6 irgendwo am Großen Fluss
- 7 in den Elfenwäldern
- 8 im Herz des Reiches
- 9 in den Schildlanden
- 10 im Land des Schwarzen Bären
- 11 im Reich des Roten Mondes
- 12 im Reich des Horas
- 13 im Hohen Norden und dem ewigen Eis
- 14 in den Schattenlanden oder auf Maraskan
- 15 in einer Feenwelt
- 16 im Norden Uthurias
- 17 in einer Globule
- 18-20 in der Kaiserstadt Gareth

KLEINER PLOßBAUKASTEN

(W6)

- | | |
|-------------------------------------|---|
| 1 Ein dreiköpfiger Drache | 1 verlangt im Gegenzug für seine Gnade hohe Tribute. |
| 2 Eine finstere Hexe | 2 hat den Sohn/ die Tochter des Dorfschulzen in seiner/ihrer Gewalt. |
| 3 Ein blutrünstiger Räuberhauptmann | 3 droht mit wahnsinnigen Experimenten eine Kraftlinie zu zerstören. |
| 4 Ein missliebiger Kobold | 4 braucht Strohmannen für eine seiner Schurkentaten. |
| 5 Ein goldgieriger Söldnerführer | 5 hetzt seine Gegner gegeneinander und bringt dadurch Land und Leute in Gefahr. |
| 6 Ein wahnsinniger Schwarzmagier | 6 braucht eine seltene Zutat/ein Artefakt und versucht die Herausgabe zu erpressen. |

DER KULT DER AHMADEPA

VIERTES ABENTEUER DER KYRBLUTHAVEN-KAMPAGNE, VON MORITZ MEHLEM UND ADRIAN PRAETORIUS

HINTERGRUND DER KAMPAGNE

Pardona hat es auf die Runenmagie Kyrbluthavens abgesehen und will den Seekönig durch eine Marionette auf dem Thron ersetzen. Dazu lässt sie ihre Nachtalben in mehreren Schritten die Region destabilisieren.

ABENTEUERAVHÄNGER

In den bisherigen Abenteuern der Kampagne haben sich immer wieder Hinweise gefunden, dass ein Ahmadena-Kult hinter den Geschehnissen steckt. Entweder auf Weisung des Seekönigs oder auf eigene Initiative gilt es nun, diesen Kult zu zerschlagen.

DAS EIGENTLICHE ABENTEUER

Durch Fundstücke im Hort Isjolls, das Amulett des Albenwolfs, durch sorgfältige Detektivarbeit oder das glückliche Aufsnappen eines Gerüchts haben die Helden erfahren, dass ein Ahmadena-Kult hinter den Problemen steckt und sich hinter einer Gruppe Hjäldinger Piraten verbirgt, die Untergrundkämpfe ausrichten, bei denen große Summen gewettet werden.

In Kyrbluthaven finden aber fast nur rituelle Kämpfe zwischen Hjäldingern und Nachtalben statt – bei diesen ist der Hjäldinger stets im Nachteil (durch schlechtere Ausrüstung, auf ihn gewirkte Magie etc.) und wird immer getötet, um die Erhabenheit des Volkes der Pardona aufzuzeigen. Die Leichen werden durch den Fluchttunnel

im Meer entsorgt. Obwohl es Gerüchte gibt, dass die Kämpfe nicht mit rechten Dingen ablaufen, gibt es immer wieder Freiwillige, die der hohe Gewinn lockt. Natürlich kann sich auch ein Held für einen solchen Kampf anheuern lassen.

In Keller der Hafentaverne „Zum fröhlichen Bjarrik“ befindet sich der Eingang zum Kultgewölbe. Der Wirt ist Mitglied des Kultes und wird, wenn ein Kampf stattfindet, jedem den Zutritt gestatten, da er davon ausgeht, dass es sich um geladene Gäste handelt. Findet allerdings kein Kampf statt, so wird er argwöhnisch nachfragen, was Fremde in seinem Keller wollen.

Um normale Gäste nicht zu erschrecken, betreten die Shakagra das Gewölbe ausschließlich durch den Tunnel.

Sollten die Helden einen Zeitpunkt abpassen, an dem sich besonders viele Menschen in das Versteck begeben haben, so findet gerade ein Kampf statt. Die wöchentlich stattfindenden Kämpfe haben 1W20+10 Zuschauer, aber die Helden darauf geachtet, dass sie die Gewölbe betreten, wenn kaum jemand in der Arena ist, so sind sie ungestört. Wurde das Versteck nicht länger beobachtet, findet bei 1-5 auf W20 derzeit ein Kampf statt oder wird gerade vorbereitet.

1) Eingangshalle

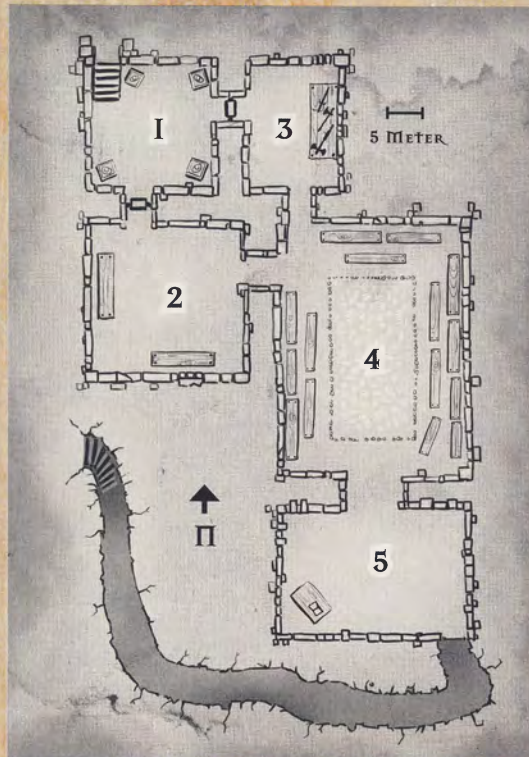
Sechs in Wandhalterungen eingelassene Fackeln erhellen den Raum. In jeder Ecke steht die Statue eines über 2 Schritt großen Hjäldingers, der scheinbar mit seiner Axt die Mitte des Raumes bedroht. Zwei Kultisten haben Wachdienst.

2) Vorbereitungsraum

An den Wänden stehen stabile Holzbänke, auf denen sich die Kombattanten auf ihre Kämpfe vorbereiten. Wenn ein Kampf bevorsteht, rüsten sich hier ein Shakagra und ein Hjäldinger. Zwei Kultisten kontrollieren den Vorgang.

3) Wettbüro

An einem Tisch kann man Wetten auf die Kämpfe abschließen. Zudem lagern hier allerlei Waffen und Ausrüstung, mit denen sich die Kämpfer ausstatten können: Harnische und Schilde, Kriegsbeile und Streitkolben, vereinzelt Albensäbel. Zu jeder Zeit stehen hier vier Kultisten.



4) Tempelarena

Zwei Reihen Sitzbänke sind hier im Kreis um die Arena (20x30 Schritt) angeordnet. Wie schon beschrieben, gewinnt immer der Dunkelelf, selbst wenn die Hohepriesterin dazu ihre dunklen Gaben einsetzen muss. Falls hier ein Kampf ausbricht, werden sich die Zuschauer nicht beteiligen, sondern mit hektischen Fluchtversuchen für weitere Verwirrung sorgen. Die Kämpfer werden ihr Duell ungestört weiter austragen.

5) Allerheiliges

Neben dem Lager der Hohepriesterin steht ein kleiner Schreibtisch mit ihren Notizen.

Durch diese kann man dem Kult fast alle bisher begangenen Schandaten nachweisen. Ein Eintrag verweist darauf, dass Asgir Sturmrufer, ein Berater des Seekönigs, und Burriga, eine Harpyienkönigin, bei der Entführung des Seekönigs helfen sollen. Entkommt Aztharil in diesem Szenario, so wird sie an ihren Plänen festhalten. Schalten die Helden sie aus, werden ihre Verbündeten – nicht wissend, dass sie nicht mehr lebt oder gefangen genommen wurde – auch ohne ihre Hilfe fortfahren.

6) Fluchttunnel

Hinter einem Wandteppich mit einer Schlachtszene verbirgt sich eine Geheimtür, durch die man in einen engen Tunnel gelangt. An dessen Ende befindet sich ein kleiner Brunnen, über dessen

15 Eisensprossen man an die Oberfläche gelangt. Hohepriesterin Aztharil wird diesen Weg zur Flucht nutzen. Sie wird kaum in einen Kampf eingreifen, sondern sich bei der ersten bietenden Gelegenheit ihre Unterlagen greifen und versuchen zu entkommen. Dabei werden ihr die Kultisten den Rücken freihalten und sich furchtlos in den Nahkampf stürzen.

DIE GEGNER

Aztharil, Hohepriesterin der Ahmadena

LE 27 AuP 28 AE 48 KE 45 MR 10 WS 6 RS 3 (Schwarzstahlkettenhemd) GS 8

Stab: INI+W6 10 AT 10 PA 16 TP 1W+1 DK NS

Konzentrationsstärke

Liturgiekunde 12 (15, 16, 16); Pech und Schwefel; Schwindende Zauberkraft

Selbstbeherrschung 8 (16/9/10)

Invocatio Minor 14 (15/15/16), Dunkelheit 12 (14/14/12)

Nachtalbische Krieger

LE 30 AuP 34 AE 32 MR 7 WS 5 RS 6 (Schwarzstahlplattenrüstung) GS 9

Albensäbel: INI 17+W6 AT 17 PA 15 TP 1W+5 DK N

Wuchtschlag, Konzentrationsstärke, Kampfgespür, Finte, Meisterparade, Entwaffnen

Fulminactus 11 (15/16/12), Blitz 12 (12/15/16), Dunkelheit 9 (12/12/14)

Selbstbeherrschung 11 (15/12/14)

Für alle Nachtalben gilt:

Dämmerungssicht, Herausragendes Gehör, Lichtempfindlich,

Eisenempfindlich (Eisenwaffen erzielen +1W6 TP)

Kultist

LE 31 AuP 30 MR 3 WS 6 RS 2 GS 8

Spatha: INI 11+W6 AT 13 PA 12

TP 1W6+4 DK N

Aufmerksamkeit, Finte

Selbstbeherrschung 5 (12/13/12)

Hjäldinger Kämpfer

LE 37 AuP 38 MR 3 WS 8 RS 3 GS 8

Kriegsbeil: INI 10+W6 AT 16 PA 13

TP 1W6+5 DK N

Aufmerksamkeit, Wuchtschlag,

Niederwerfen

Selbstbeherrschung 7 (14/15/16)

UTHURISCHES BESTIARIUM

VON REPÉ LITTEK, MIT ДАРКАН GERO EBLING

„Stoerrebrandts Hafen, Neu-Havena, Uthuriana, Heldenhafen ... egal, wie die Geschichte oder ein kaiserlicher Kartograph, dem das Durch-einander irgendwann zu bunt wird, unseren Landungsort letztendlich nennen wird, ihr wollt wissen, wie wir dort den gewaltigen Gryphonen-Sarkophag in den St.-Kherian-Schrein geschafft haben? Nun, das ist eine recht abenteuerliche Geschichte voll von Geschöpfen des Lichts und der Finsternis.“

—Rondrakles, zyklöpäischer Abenteurer, über seine Abenteurer in Uthuria

TEBO

„Kurz nach Einbruch der Dämmerung brach aus einem stinkenden Sumpfloch eine dünne, etwa zwergengroße Gestalt hervor. Die dunkelgrüne Haut war verschrumpelt wie die einer Rosine und ihre pupillenlosen Augen leuchteten in einem unheilvollem Weiß. Sie bleckte ihre langen spitzen Zähne und wir zogen unsere Waffen. Vielleicht würde der Kreatur erst jetzt gewahr, dass wir in der Überzahl waren, denn sie wandte sich zur Flucht, um sich nach einigen Schritten in einen räudig aussehenden Panther zu verwandeln. Vielleicht war es auch der Schutz des Sarkophags, der das Wesen auf Abstand hielt. Wir fühlten uns jedenfalls noch einige Nächte beobachtet und bisweilen glaubten wir, den Panther im dichten Unterholz verschwinden zu sehen. Als ein Geier begann, über uns zu kreisen, haben wir die Wachen verdoppelt. Später wurde mir von einem alten Mütterchen der Einheimischen versichert, dass es sich bei den Wesen um einen Tebo, den wandelnden Geist eines verdorbenen Tierkriegers handelt.“

—Erzählung des Rondrakles, neuzeitlich

Der Tebo ist in der Tat ein Tierkrieger, der in Schande oder von einem anderen Tebo getötet wurde und vor Zorn nicht seinen Weg ins Jenseits finden konnte. Der Tebo wird im Untod feige und verschlagen und erhält neben seiner bisherigen Tiergestalt die Fähigkeit, die Gestalt eines Geiers anzunehmen. Einige glauben, dass die ursprünglichen Tebo Diener der Kharthariak (siehe **An fremden Gestaden**) waren. Tebo sind anfällig für Waffen, die aus den Knochen oder Zähnen ihres ehemaligen Seelentiers gefertigt sind und nehmen doppelten Schaden durch diese. Gleiches gilt für Gegenstände, die den Sonnengöttern geweiht sind.

Bei Tag verbergen sie sich in Höhlen, unter modrigen Baumstämmen oder auch in den dunklen Abgründen eines Sumpfes. Obwohl sie alle Lebewesen als Nahrung betrachten, verfolgen sie Tierkrieger mit besonderem Hass und werden diese stets bevorzugt angreifen.

Tebo

INI 6+1W6 **AT** 10 **PA** 10 **LeP** 35 **AuP** unendlich
Klauen: TP 1W6+3 **DK** HN **Biss:** TP 1W6+2 **DK** H
MR 12 **RS** 2 **GS** 7 **GW** 10

Beute: Einige Tebo tragen Schmuck und Waffen aus ihrem früheren Leben, zudem horten sie bisweilen Schätze ihrer Opfer als Trophäen. Einige aventurische Alchimisten und Zauberer glauben, dass der Staub aus Teboknochen dunkle Mixturen und Zauber unterstützt.

Besondere Kampfgregeln: Gezielter Angriff, des Weiteren verfügt ein Tebo jeweils über eine der besonderen Kampfgregeln seines früheren Seelentieres auch in seiner menschlichen Gestalt.

In ihrer Tiergestalt verfügen Tebo über die körperlichen Werte des früheren Seelentieres oder eines Schwarzgeiers, behält jedoch die eigene LeP bei.

Konfliktverhalten: Ein Tebo ist feige und geht daher listig und verschlagen vor, seine bevorzugte Angriffstaktik ist der Hinterhalt. Sieht ein Tebo sich einer Übermacht ausgesetzt, flieht er schnellstmöglich, verfolgt aber seine potentielle Beute, in der Hoffnung, überraschend zuschlagen zu können.





UCURAN ODER GREIFPARDER

„Wir hatten den Sarkophag des Heiligen gerade aus dem Unterschlupf des besiegten Nachtherrschers herausgeschafft und waren noch nicht lange unterwegs, als aus den Augenwinkel einige huschende Schatten sahen. Wir hatten kaum Zeit, uns auf einen Angriff vorzubereiten, als uns ein ausgezerrt wirkender Mann den Weg verspernte. Er war über und über mit schwarzen Symbolen tätowiert und sein Gesicht wurde von einer finsternen Hörnermaske verborgen. Er kreischte etwas, das uns durch den Widerhall der Maske noch bedrohlicher erschien. Auf sein Kommando hin erschienen nun zwei Dutzend jener seltsamen Vögel aus den Büschen, von denen mir andere Entdecker bereits erzählt hatten (man nannte sie gemeinhin ‚Tribunare‘). Die Viecher griffen uns dann auch direkt an. Der Kampfplatz war für uns denkbar ungünstig an einem Engpass, sodass wir uns gegenseitig kaum zur Hilfe kommen konnten und schon musste ich befürchten, dass wir Männer an den ‚Hornschädel‘ und sein Federvieh verlieren würden. Doch da sprang ein heller Schatten über uns hinweg und packte sich einen der Vögel. Wir sahen einen weißen, schwach im Zwielflicht leuchtenden Parder mit dem Kopf eines Falken und einige der Männer glaubten bereits, dass Praios einen seiner Greifen zu unserem Schutz entsandt hätte. Mit einem gewaltigen Satz sprang er dem Magier Numinoron von Ranak zur Seite. Für einen Herzschlag hatte ich befürchtet, dass der ‚Greifparder‘, wie wir ihn später nannten, den Magier ob seiner Magie angreifen würde, doch stattdessen fing er im Sprung ein schattenhaftes Geschoss aus der Hand des Hornschädels ab. Ich nutzte die Gelegenheit und warf meinen Pailos in die Maskenfratze unseres Angreifers, der daraufhin tot zu Boden sackte. Die schwarzen Symbole lösten sich wie Rauch von seiner Haut und nun sahen wir, dass er die grüne Haut eines Nanshemu hatte. Seine gefiederten Verbündeten jedoch blieben uns

noch etwas erhalten, bis sie einsahen, ihr Heil in der Flucht zu suchen.

Als der Kampf vorbei war, sah ich, dass einige Greifkatzen sich auf dem Sarkophag niedergelassen hatten, ganz wie ein neugieriges Publikum. Jetzt erhoben sich die kleinen Räuber und flogen zum Greifparder hinüber, der bereits am Kadaver eines der Tribunar-Vögel nagte, um ihm beim Abendmahl Gesellschaft zu leisten.“

—Erzählung des Rondrakles, neuzeitlich

Der Greifparder ist ein Verwandter der Greifkatze und möglicherweise auch der Greifen zu sein, auch wenn er nicht wie diese über Flügel verfügt. Doch besitzt er den Kopf eines Falken und den schlanken Leib des Parders. Anders als aventurische Greifkatzen ist er auch keine generelle Aversion gegen Zauberer zu haben, sondern scheint wiederum klar zwischen wohlwollender und finsterner Magie unterscheiden zu können, was wohl eine gewisse Intelligenz

voraussetzt. Sein schwach leuchtendes Fell verleiht ihm einen gewissen Schutz vor Magie, was auch dazu geführt hat, dass frevlerische Jäger dem Tier nachsetzen, um sein Fell zu erbeuten, behält es seine antimagische Wirkung auch nach dem Tod des Tieres bei. Hin und wieder jedoch präsentiert sich ein sterbender Ucuran einem Helden als Beute, in der Hoffnung, dass sein Fell den Streiter vor der Finsternis bewahrt. Interessanterweise können die Greifparder zwischen einem solchen Geschenk und einem erjagtem Fell unterscheiden. Bisweilen greifen die Ucuran überraschend auf der Seite der Ordnung in Kämpfe ein, wenn diese zu unterliegen droht oder gegen einen Feind des Sonnengottes streitet. Greifparder haben, ähnlich den maraskanischen Pardern, Baumnester als Lager.

Ucuran

INI 14+1W6	PA 14	LeP 50	AuP 60
Biss:	AT 15	TP 2W6+2*	DK H
Prankenhieb:	AT 15	TP 1W6+4*	DK H
MR 10/5	RS 2/5**	GS 17	GW 12

Beute: 30 Rationen Fleisch, Fell (Luxusartikel)

Besondere Kampfregeln: Gelände (Dschungel) bzw. Gelände (Baum), Hinterhalt (10), Anspringen (6) / Verbeißen, Gezielter Angriff / Doppelangriff (Prankenhieb und Biss)

Konfliktverhalten: Furchtlos, kämpft gegen Feinde der Götterordnung auch bis zum Tod

* Kann magische Wesenheiten wie Dämonen verletzen.

** Rüstungsschutz gegen magischen Schaden, dieser Rüstungsschutz bleibt bei einem Umhang aus dem Fell erhalten. Da der Umhang jedoch weiterhin schwach leuchtet, erschwert er offen getragene Verstecken-Proben um 3 Punkte.

DAS ERSTE SCHICKSALSPFADE-TURNIER AUF DEM DREIEICH-CON 2012

Zwist um Zhamorrahs Ruinen beendet

Wie wir bereits im **Aventurischen Boten** 155 berichteten, hatten sich diverse Gruppen bewaffneter Recken aus aller Herren Länder in Samra eingefunden.

Und wie es kommen musste, wenn derart heißblütige Menschen aufeinander treffen, entbrannte zwischen diesen Waffenträgern ein heftiger Kampf, nachdem die Recken eilig und mit großer Ausrüstung das kleine Örtchen angesteuert hatten. Doch bevor die unterschiedlichen Gruppen das Ziel ihres

Begehrens in den Hügeln erreichten, stellten sich ihnen anscheinend uralte echsische Schrecken entgegen. Eine Balayanim aus Fasar erzählte von krokodilgestaltigen Marus und einem krötenartigen Wächter, die ihre Lanze von Tulamidischen Reitern heldenhaft bezwungen hatte. So dann konnten sie mit den Ausgrabungen zu beginnen. Und eben dieselben Tulamidischen Reiter konnten ihre Ausgrabungen erfolgreich zu Ende führen und mit ihrer Beute, die sie verbissen gegen alle Raubversuche verteidigen konnten, mit größtem Tempo Richtung Fasar davonreiten. Mehr als eine in Tuch eingeschlagene Kiste vermochte aber niemand von den Dörflern zu erkennen. So müssen der Auftraggeber und die Art des erbeuteten Artefaktes leider weiterhin im Dunkeln bleiben.

Schon bald darauf kehrte in Samra wieder die alt bekannte schläfrige Ruhe ein. Auch die anderen Bewaffneten zogen alsbald ihrer Wege.

Mirlano ibn Kara

Das erste **Schicksalspfade**-Turnier fand am 17. November 2012 auf dem Dreieich-Con statt und in seinem Verlauf kamen erstmals die Einsteiger-Kampagnenregeln aus dem Grundbuch von **Schicksalspfade** zum Einsatz. Das heißt, dass die Charaktere zwischen den Szenarien die Chance hatten, aufzusteigen und sich zu verbessern, bis sie einander im Finale gegenüberstanden.

Wir wollen uns an dieser Stelle herzlich bei allen Teilnehmern des Turniers bedanken und nun diejenigen nennen, die das Siegerpodest erklimmen konnten:

- | | | | |
|----------|------------------|---------------------|---------------|
| 1. Platz | Christoph Pflaum | Tulamidische Reiter | 71 Siegpunkte |
| 2. Platz | Andreas Heid | Tulamidische Reiter | 58 Siegpunkte |
| 3. Platz | Maik Malcherek | Reichsarmee | 57 Siegpunkte |

Unseren herzlichen Glückwunsch also vor allem an Christoph Pflaum, dessen Tulamidische Reiter dafür Sorge getragen haben, dass das (bisher unbenannte) Artefakt aus Zhamorrahs Ruinen auch im *Lebendigen Aventurien* seinen Weg wohlbehalten in die Selemir Villa des Sammlers Tubarek al'Kain gefunden hat. Und wer weiß, was der damit anzustellen gedenkt und wann dieses Artefakt wieder auftauchen wird. Vielleicht müssen eines Tages tapfere Recken der **Schicksalspfade**-Fraktionen oder

mutige Helden von **Das Schwarze Auge** ausziehen, um zu verhindern, dass mit eben diesem Artefakt Schindluder getrieben wird. Bis dahin mögen euch die Würfel allezeit gewogen bleiben!

Daniel Simon Richter



SO PPE SATT

Wenn dieser Bote erscheint, sollte der Frühling sich hoffentlich endlich eingestellt haben, so dass sogar bei uns im Taunus die Sonne scheint. Wenn aber das Wetter weiterhin auf Trübsinn besteht, haben zumindest wir in der nächsten Zeit eine Menge Sonne für euch auf Lager.

ES WERDE LICHT!

Den Anfang der Lichtoffensive macht im April die **Quanionsqueste**. Wir haben sie im letzten Heft ja schon kurz beleuchtet, aber diesmal möchte ich noch ein paar erhellende Einzelheiten aufstrahlen lassen. In gleich vier vollständigen Abenteuern und sechs Szenarien können sich die Helden auf die Suche nach dem heiligen Licht machen. Dabei führt sie die Spur quer durch ganz Aventurien. Besonders spannend ist jedoch, dass die Helden diese Abenteuer zum Großteil in einer beliebigen Reihenfolge spielen können. Dabei erfahren die Helden die Vergangenheit und Gegenwart der Praioskirche und formen ihre Zukunft mit.

Genau diese Zukunft wird auch im Hintergrundteil näher in Augenschein genommen – wohin geht die Praioskirche? Wer sind die wichtigen Personen und welche Orden und Sekten sind von Bedeutung und wie ticken sie?

Wo so viel Licht ist, ist natürlich auch jede Menge Schatten – und der wird in Form der Gegenspieler der Helden beschrieben, die nun wirklich finstere Gesellen sind und dem Meister zum Teil auch nach oder abseits der Queste als Schurken zur Verfügung stehen.

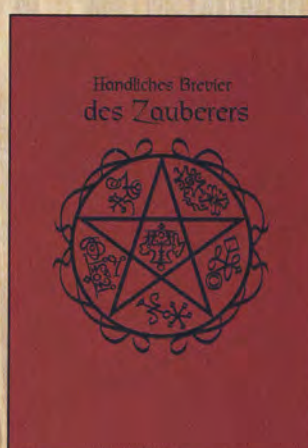
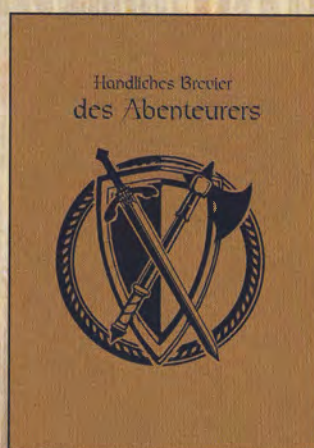
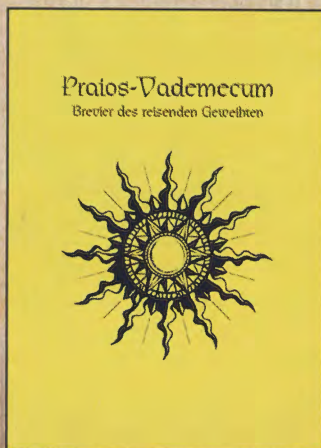


GOLDIGE GESELLEN

Passend zur Quanionsqueste erscheint im Mai/Juni das **Praios-Vademecum**. Dass das keine Hexerei ist, dürfte beim Herrn des Lichts selbstverständlich sein. Was läge auch näher, als das Gebetsbuch des Praios zur thematisch passenden Kampagne zu veröffentlichen? In ihm findet der Gläubige oder Interessierte tiefe Einblicke in die Denkweise eines Praiosdieners, seine heiligen Pflichten und Liturgien und die Antwort auf viele Fragen, die auch am Spieltisch von besonderer Bedeutung sind. Wie stehen Praiosgeweihte im Alltag nun wirklich zur Magie oder zu Recht und Unrecht? Welche Orden und Strömungen gibt es und welche davon ist für den eigenen Geweihten die geeignetste? Das Vademecum wird für das Spielen oder Meistern der Quanionsqueste nicht benötigt, kann aber weitere spannende Impulse geben.

SCHWARZ AUF WEIß

Die Quanionsqueste erstreckt sich, wie viele andere Kampagnen auch, über einen recht großen Zeitraum und ist vor allem für viele ereignisreiche Spielabende gut. Wohl dem, der ein Notizbuch zur Hand hat, und noch schöner, wenn dieses sich auch vom Äußeren gut in einen Das Schwarze Auge-Spieltisch einpasst. Aber auch für Larper sind die im Mai/Juni erscheinenden handlichen Breviere für den Abenteurer bzw. den Zauberer ein stilsicheres Accessoire, um Wichtiges und Interessantes niederzuschreiben. Die Hardcover-Notizbücher sind vom Format deutlich größer als die Kleinen Breviere und bieten damit noch mehr Platz für noch mehr Das Schwarze Auge.



ZIEHT EUCH WARM AN!

Die Kehrseite zur sonnigen Quanionsqueste erwartet euch im April/Mai. Dann nämlich erscheint mit **Frostklirren** das erste von drei Einsteigerabenteuern. Die Trilogie **Erben des Schwarzen Eises** führt die Helden mitten ins ehemalige Eisreich Gloriana. Um das Abenteuer und die Kampagne spielen zu können, benötigt man nur das Basisregelwerk.

WO MAN SINGT, DA ...

Aventurien verfügt über ein umfangreiches und packendes Liedgut, das in verschiedenen Publikationen immer wieder angedeutet wurde. Von den Freuden eines aventurischen Liederabends am Lagerfeuer kann auch die Redaktion ein Lied singen. Und darum tut sie es jetzt auch: Wir präsentieren voller Stolz unseren ersten Ausflug ins Musikgeschäft! Auf der für Weihnachten 2013 geplanten CD, die auch als

Download erhältlich sein wird, wird die Redaktion des Schwarzen Auges aventurisches Liedgut zum Besten geben. Die 2 x 12 Tracks des Doppelalbums sind ein Rundumschlag durch alle erdenklichen aventurischen Regionen und Tonarten. Enthalten sein werden unter anderem *Weine nicht um mich, oh Al'Anfa* von Alex Spohr, *Hyller Wein* von Marie Mönkemeyer, Eevie Demirtel interpretiert das *Almadalied* neu, während sich Daniel Simon Richter an der *Carmina Argelianis* versucht. Als Bonustrack präsentieren André Wiesler featuring Die Korknaben außerdem den Gassenhauer *Ein guter Tag zum Sterben*.

Eine kleine Vorschau auf die Trackliste:
CD1

Rote Rosen aus Belhanka
Weine nicht um mich, oh Al'Anfa
Wir lagen vor Kannemünde
Neun kleine Wüstenkrieger
Aranische Nächte

CD2

Gurvanische Choräle 1 - 12
Ein guter Tag zum Sterben (André Wiesler feat. die Korknaben)
Die Pailos-Fischer
Horasischer Wein



STEIN AUF STEIN

Im zweiten Uthuria-Roman mit dem Titel Schwarze Segel erreichen Alrik, Wahelahe, Karas und die anderen Entdecker die Küste Uthurias und gründen die Stadt Porto Velvenya, die ihr als Spieler acht Jahre später im gleichnamigen erste Teil der Regionalkampagne Grüne Hölle besuchen könnt. Dass die alanfische Expedition nur von den wenigsten Bewohnern Uthurias mit offenen Armen aufgenommen wird, versteht sich von selbst. Aber mit diesem Maß an Gegenwehr haben sie nicht gerechnet. Hinzu kommen üble Gesellen, die sie selbst eingeschleppt haben und die normalen politischen Intrigen, die aufblühen, sobald die Granden wieder festen Boden unter den Füßen haben.

BLUTIGE SPUREN

Während der Leser Porto Velvenya betritt, haben die Helden in *Der Fluch der Blutsteine* die Stadt verlassen, um sich in das Reich der Xo'Artal zu begeben. Dieses faszinierende Volk und ihr Lebensraum im Norden Uthurias wird im zweiten Teil der Regionalkampagne Grüne Hölle vorgestellt und den Spielern sogar als spielbarer Charakter verfügbar gemacht. Der Band enthält Werte und Regeln zur Xo'Artal-Blutmagie, zu ihren zahlreichen Göttern und den magischen Goldintarsien ihrer Krieger.

Im Abenteuerteil dringen die Helden weit in das Reich der Hochkultur vor und werden aktiver Teil einer Veränderung, die das Volk und seine Zukunft für lange Zeit beeinflussen wird.

SPRICH MIR PACH

Eine weitere Neuerung steht uns im digitalen Zeitalter bevor: Die Große Das Schwarze Auge Aussprachedatenbank. Wie werden Gareth, Fasar, Chôrhop oder H'Rabaaal richtig ausgesprochen? Welche Silbe wird bei N'shr Ssa'Kh'r Ssech betont und wie heißt Schwertkönig Raidri Conchobair im O-Ton der Redaktion? Mit über drei Stunden Laufzeit und mehr als 1.500 Begriffen aus der Welt des Schwarzen Auges ist diese Doppel-CD unverzichtbar beim Vorbereiten von Spieleabenden. Die streng limitierte Sammleredition enthält außerdem 30 Minuten Bonusmaterial zu Ausspracheregeln für den neuentdeckten Südkontinent Uthuria.

MEISTERINFORMATIONEN ZU DEN ARTIKELN DES AVENTURISCHEN BOTEN 158



MEISTERINFORMATIONEN ZU

»EIN NEUER GRAF DER ELEPVIER MARK«

Der Konflikt zwischen den Brüdern Hartuwal und Frankwart ist mit Frankwarts Grafenkrönung für die nächste Zeit beendet. Beide werden lernen, Hand in Hand zu arbeiten, und in den folgenden Jahren mit zunehmender Effektivität die Führung der Nordmarken übernehmen. Ob die augenblickliche Verbundenheit zwischen Hartuwal und Graf Alrik Bestand hat oder bröckelt, sobald der neue Herzog die Zügel anzieht, wird sich zeigen müssen.

Dass jedoch Seine Hoheit Hartuwal in die Hintergründe des Attentäters Bärhardt von Kranick verstrickt und nicht unschuldig an dem Attentat ist, wird sich erst in den folgenden beiden Jahren erweisen. Schlussendlich wird der Herzog über diese Geschichte stolpern und Platz für seinen Bruder und später Sohn machen.

MEISTERINFORMATIONEN ZU

»EIN NEUER REICHSRAT ALS BAUHERR«

Horbold von Schroeckh ist ein liebenswerter Trottel, dem man von Seiten der Krone zu viel Aufmerksamkeit geschenkt hatte, um ihn

ohne Gesichtsverlust fallen lassen zu können; immerhin war er der Stellvertreter der Kaiserin in ihrer eigenen, mächtigsten Provinz: Garetien. Nun ist er auf einen Posten gehoben worden, dessen Bedeutung schon in der Vergangenheit ganz von der Persönlichkeit bestimmt war, die ihn bekleidete. Hitta vom Berg war den Heerführern willkommen – Schroeckh wird ihnen nicht im Weg stehen. Die Zugriffsgelüste der Elenviner Schreiberlinge auf das Heerwesen durch einen Hohlkopf an der Spitze erfolgreich zu dämpfen, soll zwischen drei wichtigen Beratern der Kaiserin ausgeküngelt worden sein: Rondrian Paligan, Barnhelm von Rabenmund und Herzog Hartuwal von den Nordmarken.

MEISTERINFORMATIONEN ZU

»FREVEL UND UNGEHEUER, WETTSREIß UM NACHFOLGE, MENGBILLANER GONG ERKLINGT WIEDER«

Die obigen Artikel verweisen alle auf die Ereignisse die sich innerhalb des Multi-Parallelen-Abenteuers (MPA) 2012 der Alveraniare ereignet haben. Im Folgenden sind Meisterinformationen zum DSA-Gruppenabenteuer **Donner und Sturm** und den daraus resultierenden Folgen für Aventurien enthalten. Bei dem im Artikel „Frevel und Ungeheuer“ erwähnten Schlinger handelt es sich um die Bestie G'dzill, welche durch ein altechsisches Artefakt aus dem ewig wachenden Schlaf geweckt worden war. Es handelt sich keineswegs um eine normale Bestie, sondern vielmehr um einen Alveraniar des Kr'Thon'Chh. Seine Aufgabe war es, über die Bestie Harodia als Teilleib des Omegatherions zu wachen. Nachdem der zentrale Körper des Omegatherions in **Donner und Sturm** vernichtet wurde, lösen sich nach und nach die Teilleiber auf und damit auch die Bestie Harodia. Aus seinem Schlaf erwacht wurde der Alveraniar durch ein echsisches Artefakt nach Mengbilla gelockt, um gegen den von Kr'Thon'Chh auserkorenen Feind anzutreten. Unter Zuhilfenahme von vier mal neun Helden und der Mächte Zsahh und H'Szint konnte eine Transformation G'dzills durch dem Achazschamane Schar'Kar in einem großen Ritual ein-

geleitet werden. Schließlich war es die Selbstentleibung des Tempelvorstehers Karmal ibn Dajn, dessen Leib als Kern für G'dzills neuen Körper fungierte und sich in Kar'Anoth, (Die Krallen, die das Zwielflicht teilen) verwandelte. Hier sei auf die Alveraniarskärtchen verwiesen, die man bei offiziellen Spielrunden der Alveraniare erhält. Sobald fünf Karten gesammelt wurden, kann man sich mit der Redaktion unter feedback@ulisses-spiele.de in Verbindung setzen und einen seiner Charakter ins offizielle Aventurien einbinden lassen. Wie das Einbinden im Detail von statten geht, geschieht unter Absprache und unter Berücksichtigung der anstehenden Publikationen. Für den offenstehenden Posten des Tempelvorstehers des Tempels des löwenhäuptigen Skorpions würde sich dies zum Beispiel anbieten.

MEISTERINFORMATIONEN »ZU BITTE DIE ZWÖLFE UM ORDNUNG IN DEINER HEIMAT«

Die Ereignisse in Orgils Heim eignen sich dazu Helden, im Auftrage des Landgrafen Alrik oder der Geschwister von Wolfhold von Streitzig nach dessen Verbleib oder dem seines Vaters suchen zu lassen. Der Brand wurde von Ulfried inszeniert, um als tot zu gelten. Er will insgeheim nach den Drahtziehern hinter dem Mord an Herzog Jast Gorsam suchen. Und aufgrund gewisser Briefe seines Jugendfreundes hat er auch einen klaren Verdacht, der in Richtung Elenviner Kanzleiviertel (siehe AB 145) führt ...

DAS KIND HAT EINEN NAMEN!

Vielen lieben Dank an alle Teilnehmer unserer Suche nach einem Namen für die kleine Amazonenprinzessin. Über 130 Einsendungen kamen bei uns an! Aus all den fantastischen Vorschlägen den richtigen auszuwählen, fiel uns nicht leicht, doch wir haben uns schließlich für Valaria entschieden.

Der Vorschlag kam von Wolfgang Bauer. Herzlichen Glückwunsch.

CHRONOLOGIE DER INNERAVENTURISCHEN EREIGNISSE IM AVENTURISCHEN BOTEN 158

Hesinde 1035 BF: Kindermorde in Mengbilla, Angriff einer schrecklichen Kreatur, die schlussendlich vertrieben werden kann.

1. Tsa 1035 BF: Frankwart vom Großen Fluss wird zum Graf der Elenviner Mark ernannt.

30. Tsa 1035 BF: Graf Ghambir beendet den Streit um Dohlenfelde, die jahrelange Adelsfehde ist damit auch formell beendet.

Phex 1035 BF: Die Siedler brechen von Donnerbach aus in die Hardorper Ebene auf.

Winter 1035 BF: In Donnerbach wird ein neuerlicher Versuch, die Ebene von Hardorp zu besiedeln beschlossen; Der rondrianische Orden der hohen Wacht verlässt den Wehrtempel Leuentrutz auf dem Sichelstieg und zieht nach Warunk.

Ingerimm 1035 BF: Am Tag der Waffenschmiede ruft Sephira Eisenlieb zum Kräfteressen mit Yol'Ghurmak auf.

Spätsommer 1035 BF: „Manusuna-Horas“ wird mehrfach aufgeführt und ist das erfolgreichste Stück des Jahres in der Vinsalter Oper.

Frühjahr 1036 BF: Beginn des Baus der Werft von Nagra.

Praios 1036 BF: Ralhion Rabrunati wird aus der Gefangenschaft entlassen.

17. Praios 1036 BF: Der Nordmärker Baron Ulfried von Streitzig ä. H., ein Jugendfreund und Jast Gorsams, kommt anscheinend bei einem Brand in seiner Burg ums Leben.

Rondra 1036 BF: Aldare VIII. Donnerhall von Donnerbach stiftet den Rondragefäll-

ligen Orden von Bär und Wolf auf Burg Leuentrutz, in der Weidener Grafschaft Sichelwacht.

15. Rondra 1036 BF: Der Sohn des Mantikor soll im alananischen Kortempel bestimmt werden.

Efferd 1036 BF: Skandal um Baumeister Ezzelino Merzari.

1. Travia 1036 BF: Efferdkirche streitet über Größe der Kontinente. In Punin findet ein spektakulärer Ringkampf statt. Engasal rüstet Flotte nach Uthuria.

15. Travia 1036 BF: Einweihung des Koscher Fürstenschlosses Thalessia.

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
Marie Mönkemeyer
Britta Neigel
Daniel S. Richter
Alex Spohr

avbote@ulisses-spiele.de

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

Das Schwarze Auge

**ULISSES
SPIELE**

Impressum

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

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

Lektorat: Britta Neigel

Mitarbeiter dieser Ausgabe: Christian Bender, Björn Berghausen, Heiko Brendel, Tina Hagner,
Dominic Hladek, Christian Jeub, Michael Keil, René Littek, Sarah Manthey, Jens Marx, Michael Masberg,
Moritz Mehlem, Michael Mingers, Adrian Praetorius, Katja Reinwald, Kai Rohlinger, Martin Schmidt,
Tim Steeger

Illustrationen: Steffen Brand, Esther Brendel, Daniel Jödemann, Sabrina Klevenow, Diana Rahfoth,
Janina Robben, Lydia Schuchmann, Anna Wedler, Fabrice Weiss, Karin Wittig

Cover: Tristan Denecke

Titelzeile des inneraventurischen Teils: Mia Steingraber

Satz & Layout: Christian Lonsing

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

Coupon bitte ausschneiden oder kopieren und ausgefüllt einsenden an:

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:

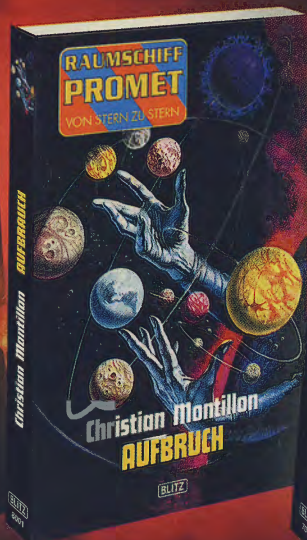
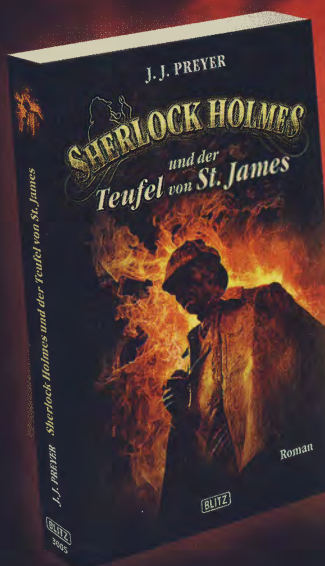
Abonnementsbestellung für die Zeitschrift AVENTURISCHER BOTE am _____ abgeschickt.

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).

K U L T

Neue Texte!



Hier lauert feinster Nervenkitzel!

www.BLITZ-Verlag.de

BLITZ