

Aventurischer Bote

AUSGABE 159 ❖❖ Mai/Juni 2013 ❖❖ 3,90 €

SPIELHILFE:

DER RINGENDE HERR II -
VON RANG UND AMT

KURZSZENARIO:

DAS LAND DER
12.000 GÖTTER

IMPERAVENTURISCHE NACHRICHTEN:

DER RUF DER DREI RITTER





Liebe Leserinnen und Leser!

Und wieder sind zwei Monate in Aventurien (und auf der Erde) ins Land gegangen. Viel ist in der Zwischenzeit geschehen und wie immer möchten wir Sie über den Boten über alle Neuigkeiten umfassend informieren. Neben den aventurischen Nachrichten finden Sie auch wieder Spielhilfen und Szenarien, dazu ausführliche Meisterinformationen zu den Artikeln im inneraventurischen Teil.

Erfahren Sie mehr über das Ende der Unruhen in Al'Anfa, den albernischen Edlennzug in Richtung der Wildermark und den Streit zwischen Prinz Peleiston von Brabak und Ela, der Königin der Kemi.

Die aranische Königsfamilie ist gezwungen, eine neue Herrscherin für Elburum zu ernennen, da die letzte Sultana verschwunden ist. In den Schattenlanden ist hingegen Brandolf von Ehrenstein aus dem Schatten seines Vaters, des finsternen Herzogs Arngrimm, getreten und macht durch einen Triumph der Schattenlande von sich reden. Und endlich erfährt der Botenleser, was es mit den merkwürdigen Vorkommnissen um den Efferdgeweihten Graustein auf sich hat.



**Drachenkrieger
aus Xorlosch
(Schicksalspfade)**

Im Farbteil geht es mit dem zweiten Teil der Lehen spielhilfe *Der ringende Herr* weiter. Schwerpunkt sind dieses Mal die Ämter und Würdenträger eines Lehens. Damit sollte Ihnen nichts mehr im Wege stehen, die Ländereien der Abenteurer zu verwalten, falls ihnen durch tapfere Heldentaten eine Baronie oder ein Edlengut in die Hände gefallen sind.

Mit Wutzenwald beschreibt *Michael Masberg* auch gleich eine solche Baronie und liefert außer der ausführlichen Beschreibung des Landes auch gleich noch die passenden Werte für die Verwaltung mit.

Dominic Hladek nimmt hingegen mit dem Szenario **Land der 12.000 Götter** die Helden mit auf eine Reise ins ferne Uthuria. Die Ergänzung zu dem Abenteuerband **An fremden Gestaden** bietet weitere Abenteuer während der Überfahrt der Helden und eine erste Erkundung der fremden Umgebung.

In der Artefaktschmiede aus der Feder von *Thomas Craig* können Sie mehr über die Schelmenflöte erfahren, ein von Kobolden erschaffenes Musikinstrument.

Außerdem möchten wir alle Leser auf eine kleinere Neuerung hinweisen: In den Meisterinformationen findet ihr nun eine kleine Meistermaske, die mit einer Zahl versehen ist. Die Zahl führt zu der Seite des inneraventurischen Boten und gibt an, auf welcher Seitenzahl sich der Artikel befindet, dem die Meisterinformation zugeordnet ist.

Ansonsten bleibt mir nur noch viel Spaß beim Lesen und Schmökern des Boten zu wünschen und Sie auf die auf dieser Seite aufgeführte Ankündigung zur nächsten Umfrage aufmerksam zu machen.

Für die Redaktion

Alex Spohr

NACH DER UMFRAGE IST VOR DER UMFRAGE

2012 starteten wir eine große Online-Umfrage, um uns ein genaueres Bild von euren Vorstellungen, Ideen und Wünschen in Bezug zu *Das Schwarze Auge* und *Aventurien* zu machen. An der Umfrage nahmen fast 4000 Spieler und Meister teil – eine beeindruckende Zahl. Vielen Dank noch mal an dieser Stelle für euer Engagement und die Teilnahme!

In den nächsten Monaten wollen wir weitere Umfragen starten, die sich auf bestimmte Bereiche von *Das Schwarze Auge* konzentrieren. Den Anfang macht dabei der Themenkomplex „**Romane**“. Wieder seid ihr gefragt, damit wir uns ein besseres Bild davon machen können, welche Art von Romanen euch interessieren, welches Genre ihr liebt und über welche aventurischen Protagonisten ihr mehr lesen wollt.

Über unsere Website und den Blog erfahrt ihr, sobald die Umfrage online gegangen ist. Wie schon bei der letzten Umfrage, könnt ihr ganz einfach daran teilnehmen.



Der ringende Herr II - Von Rang und Amt	3
Ein Lehen für die Helden II - Die Baronie Wutzenwald	8
Das Land der 12.000 Götter	13
Artefaktschmiede II: Die Schelmenflöte	19
RPC 2013	21
Produktvorschau	22
Meisterinformationen zu den aktuellen aventurischen Artikeln	24
Chronologie der inneraventurischen Ereignisse	26
Impressum, Kontakt, Abonnement	27
Die inneraventurische Gazette für den Zeitraum Boron / Hesinde 1036 BF	Beilage

DER RINGENDE HERR

TEIL II: VON RANG UND AMT

EINE SPIELHILFE ZUM VERWALTEN VON HERRSCHAFTSBEREICHEN VON DOMINIC HLADEK UND MICHAEL MASBERG
MIT DANK AN DANIËL BRUXMEIER, GERO EBLING, PIKO HOCH, DAVID LUKASEN,
DANIËL SIMON RICHTER UND ALEX SPOHR

„Bei Euch weiß ich mein Lehen in guter Hand. Kümmert Euch gut um meine Untertanen, ich bin zurück, sobald wir diesen Menschenfresser zur Strecke gebracht haben.“

—ein abenteuerlustiger Baron zu seinem Lehensvogt

Der zweite Teil der Spielhilfe beleuchtet die Rolle eines Helden als Herrschender und widmet sich den Hofämtern eines Lehens sowie Ereignissen, die das Leben eines Barons zusätzlich schwer machen können. Auch dieser Teil kann nicht allumfassend sämtliche Aspekte einer adligen Herrschaft berücksichtigen, will aber Meistern und Spielern weitere Inspirationen für das Spiel liefern. Für die Feinheiten des herrschenden Helden in verschiedenen Reichen und Kulturen sei die Lektüre der entsprechenden Regionalspielhilfen empfohlen.

AMTSTRÄGER BEI HOF

Die adlige Hofhaltung kennt eine Reihe von Ämtern. Während die **Pflichtämter** von zentraler Bedeutung für eine funktionierende Lehenverwaltung sind, sind **weitere Ämter** optional oder schlichter Luxus, mit denen der Adlige seinen Reichtum zur Schau stellt oder Gefährten und Verwandte mit einem Status und regelmäßigen Einkommen bedenkt. Letztlich ist der Spielerbaron nicht verpflichtet, überhaupt eines der Hofämter zu besetzen – doch hat gerade die Vakanz eines Pflichtamtes negative Auswirkung auf die Lehenverwaltung. Jedes Amt kann mit einer Meisterperson besetzt werden, steht aber auch anderen Helden offen.

Aus dem Zusammenspiel der *Qualifikation* (von *einfach* bis *hochqualifiziert* gemäß **Meisterschirm 33**) und der *Kompetenz* (der Erfahrung und den damit verbundenen Eigenschafts- und Talentwerten) ergibt sich der übliche Lohn, den der Spielerbaron als zusätzliche monatliche Ausgabe zu entrichten hat. Eine bessere oder schlechtere Entlohnung hat Auswirkungen nach Meisterentscheid.

Die hier angeführten Bezeichnungen für die Hofämter entsprechen der mittelreichischen Tradition. Sie können regional abweichen und

sind letztlich den Vorlieben des Herrschers unterworfen. So mag der Lehensvogt an manchen Höfen als ‚Kanzler‘ oder ‚Majordomus‘ bezeichnet werden, der Schatzmeister als ‚Kämmerer‘ und der Burgoffizier als ‚Rittmeister‘.

PFLICHTÄMTER

Pflichtämter sollten tunlichst und möglichst gut besetzt sein. Ihre **Vakanz** erschwert die Ausführung der Herrschaft. Eine **hohe Kompetenz** des Amtsinhabers verschafft hingegen Vorteile (gestaffelt nach den Stufen *meisterlich* / *brillant* / *vollendet*). Zudem besitzt jeder Amtsträger ein **Spezialgebiet**, in dem er den Spielerbaron bei Erlassen und Maßnahmen entsprechend einer Kooperation mit unterschiedlichen Talenten (**Wege des Schwerts 15**) unterstützen kann – in diesem Fall legt der Amtsinhaber anstelle des Barons die Probe auf das Hilfstalent ab. Mit den entsprechenden Voraussetzungen sollte der Amtsinhaber zudem über passende Talentspezialisierung verfügen.

LEHENSVOGT (HOCHQUALIFIZIERT)

Amtsbereich: Leiter der Hofverwaltung; in Abwesenheit des Herrschers kann er dessen Aufgaben übernehmen (siehe Kasten)

Spezialgebiete: *Etikette, Hauswirtschaft, Rechtskunde, Schriftlicher Ausdruck, Staatskunst*

hohe Kompetenz: Durch geschickte Buchführung sinken die Ausgaben des Lehens um 5% / 10% / 15%.

Vakanz: Die Ausgaben des Lehens steigen um 20%.

Varianten: Verwalter (*ländliche* oder kleinere Lehen, *qualifiziert*), Haushofmeister (Edlengut, *qualifiziert*)

SCHATZMEISTER (HOCHQUALIFIZIERT)

Amtsbereich: an der Seite des Lehenvogts überwacht der Schatzmeister die Einnahmen des Lehens

Spezialgebiete: *Handel, Hauswirtschaft, Rechnen*

hohe Kompetenz: Die Einnahmen des Lehens steigen um 5% / 10% / 15%.

Vakanz: Sämtliche Einnahmen des Lehens werden um 20% reduziert.

TABELLE I: KOMPETENZSTUFEN UND MONATLICHE ENTGELTE

Kompetenz	wichtige Eigenschaften	TaW in relevanten Talenten	einfach	qualifiziert	hochqualifiziert	Verfügbarkeit
unerfahren	10	0–3	3 D	—	—	19 / – / –
erfahren	12	3–6	4 D	10 D	—	18 / 15 / –
durchschnittlich	14	6–9	5 D	15 D	30 D	16 / 14 / 12
kompetent	15	9–12	6 D	20 D	60 D	12 / 8 / 6
meisterlich	16	12–15	9 D	25 D	90 D	8 / 4 / 3
brillant	17	15–18	—	30 D	120 D	– / 3 / 2
vollendet	18	18+	—	—	150 D	– / – / 1

BURGOFFIZIER (HOCHQUALIFIZIERT)

Amtsbereich: Stellvertreter des Lehnsherrn als Befehlshaber, Ausheben von Truppen und Anwerbung von Söldnern; kann zusätzlich den Bereich des *Stallmeisters* und *Waffenmeisters* übernehmen

Spezialgebiete: *Kriegskunst*

hohe Kompetenz: Die *Moral im Kampf* (*Aventurisches Arsenal* 135, *Mit wehenden Bannern* 172) der Garden steigt um 1 / 2 / 3 Punkte. Gleichzeitig sinken die Ausgaben für Garde und Söldner um 5% / 10% / 15%.

Vakanz: Die *Moral im Kampf* ist um zwei Punkte gesenkt. Die Ausgaben für Garde und Söldner steigen um 10%.

Varianten: Hauptmann (*ländliche Lehen, qualifiziert*), Büttel (*Pionierland* oder kleinere Lehen, *einfach*)

HOFKAPLAN (HOCHQUALIFIZIERT)

Amtsbereich: Seelenheil und kirchliche Angelegenheiten, Tempelbau, Gottesdienste, je nach Gottheit sind weitere Aufgaben möglich

Spezialgebiete: *Götter und Kulte*, *Überzeugen*, ein weiteres nach Gottheit (etwa *Rechtskunde* oder *Überzeugen* bei Praios, *Baukunst* bei Ingerimm oder *Handel* bei Phex)

hohe Kompetenz: *Moral* +1 / zusätzlich *Loyalität* +2 / +4

Vakanz: *Moral* -1

HOFHEROLD (HOCHQUALIFIZIERT)

Amtsbereich: Wappenkundiger, Verkündung von Erlassen, Pflege einer Mindestkorrespondenz zu den Nachbarn

Spezialgebiete: *Etikette*, *Heraldik*, *Schriftlicher Ausdruck*

hohe Kompetenz: *Beziehung* +1 zu einem / zwei / drei angrenzenden, adligen Nachbarn

Vakanz: *Beziehung* -1 zu allen angrenzenden, adligen Nachbarn

WEITERE ÄMTER

Die weiteren Ämter zeichnen sich nicht durch besondere Vorteile aus, noch hat ihre Vakanz nennenswerte Auswirkungen. In ihrem Spezialgebiet können sie den Spielerbaron bei Amtshandlungen mit passenden Hilfstalenten unterstützen. Zudem kann jedes Amt für Angehörige des Hofstaats zum *Lernen mit Lehrmeister* (*Wege des Schwerts* 167) herangezogen werden.

KRISEN, KRIEGE UND REVOLTEN

Schlechte Beziehungen zu den Nachbarn und eine tiefe Unzufriedenheit der Untertanen können sich gegen den Spielerbaron wenden und sich schließlich in Aufständen oder einer Fehde entladen. Sie können diese Konflikte am Spieltisch ausspielen und zum Gegenstand eigener Abenteuer machen.

Die skizzierten regeltechnischen Lösungswege mittels weniger Proben sind explizit **optional** und sollten nur zur Anwendung kommen, wenn Sie die Herrschaft nicht in den Mittelpunkt Ihrer Kampagne stellen wollen. Doch gerade wenn der Spielerbaron sich lange wenig oder zu schlecht um seine Untertanen gekümmert hat, sollten Sie ihn und seine Gefährten um das Lehen kämpfen lassen, um die Gruppe daran zu erinnern, welche Verantwortung mit einer eigenen Herrschaft verbunden ist.

AUFSTAND DER UNTERTANEN

Sobald die *Loyalität* der Untertanen unter Null sinkt, kann es zu Aufständen kommen. Der Meister addiert die Punkte unter Null zum

HERR BARON UND FRAU BARONIN

Der Spielerbaron kann neben seinen Pflichten als Herrscher zusätzlich den Amtsbereich *eines* Pflichtamtes selber übernehmen und so die negativen Folgen einer Vakanz ausgleichen, jedoch aufgrund seiner anderen Verpflichtungen nicht die positiven Effekte einer hohen Kompetenz erwirken.

Im Falle eines schwachen, regierungsunwilligen oder abwesenden Spielerbarons kann ein Stellvertreter dessen Aufgaben übernehmen, etwa die Angetraute, ein mündiger Nachkomme oder ein eingesetzter Regent. Übernimmt ein Hofamt wie der Lehensvogt zusätzlich die Aufgaben des Herrschers, greifen ebenfalls die Vorteile hoher Kompetenz nicht.

UNFÄHIGE AMTSINHABER

Generell sind Inhaber *qualifizierter* Hofämter mindestens *erfahren*, *hochqualifizierte* Ämter erfordern mindestens eine *durchschnittliche* Kompetenz. Sollte die Kompetenz unter die jeweilige Mindeststufe fallen – etwa, weil der Baron sich nur halbherzig um die Besetzung gekümmert hat oder getäuscht wurde –, greifen trotz Amtsinhaber die Folgen einer Vakanz.

HELDEN IN ÄMTERN

Ein Held in einem Hofamt kann – ebenso wie eine Meisterperson von hoher Kompetenz – Vorteile erwirken, wenn er über einen entsprechenden Talentwert (siehe Tab. 1) in den ausgewiesenen Spezialgebieten verfügt. Ebenso greifen bei zu niedrigen Talentwerten die Folgen einer Unfähigkeit.

GÜTER DES NIEDERADELS

Niederadlige Domänen kennen nur ein Pflichtamt, den Haushofmeister als Variante des Lehensvogts. Die anderen angeführten Pflichtämter werden wie *weitere Ämter* behandelt.

GESINDE UND SOLDATEN

Neben den hier vorgestellten Würdenträgern wird ein Lehen durch eine Reihe dienstbarer Helfer am Leben gehalten. Diese sind in der Regel von *einfacher* Qualifikation, sodass ein *durchschnittlicher Diensthofe* 5 D im Monat kostet. Auf jedes Mitglied der Baronsfamilie und jeden Würdenträger kommen zwei Diener. Zusätzlich ist für jeweils 1.000 Untertanen ein Schreiber (siehe Tab.2) erforderlich.

Die genaue Zahl benötigter **Garden** ist schwer pauschal zu bestimmen und abhängig von der Größe des Lehens, der Anzahl der Burgen, Wehrtürme und Zollstationen sowie der generellen Lage in der Region. Mindestens ist jedoch pro Mitglied der Baronsfamilie und Würdenträger ein Gardist erforderlich.

Moralwert – unzufriedene, aber entschlossene Untertanen revoltieren eher als Standesgenossen, die sich aufgegeben haben – und legt einmal pro Monat auf diesen Wert eine Probe mit 1W20 ab. Gelingt die Probe, kommt es zum Aufstand. Der negative LO-Wert gibt dabei an, wie viel Prozent der Untertanen sich erheben. Diese Untertanen zahlen keine Abgaben und werden aus den Einnahmeberechnungen herausgenommen. Jeden Monat, den der Aufstand anhält, sinkt die *Loyalität* um einen weiteren Punkt – wodurch sich prozentual mehr Untertanen gegen die Herrschaft wenden.

TABELLE 2: BEISPIELE FÜR WEITERE HOFÄMTER

Amt	Qualifikation	Spezialgebiet	Amtsbereich
Ausrufer	qualifiziert	Überzeugen	Verkündung von Erlassen
Baumeister	hochqualifiziert	Baukunst	Bau- und Infrastrukturmaßnahmen
gelehrter Berater	qualifiziert	variabel	Beratung im Fachgebiet
Hofalchimist	hochqualifiziert	Alchimie	Beratung, Schutz
Hofmagus	hochqualifiziert	Magiekunde	Beratung in magischen Belangen, Schutz des Barons
Hofmedicus	hochqualifiziert	Heilkunde	Wohlergehen des Barons
Hofnarr	einfach	Gaukeleien	Feste und Empfänge, Unterhaltung
Hofsänger / -musiker	einfach	Singen, Musizieren	Feste und Empfänge, Unterhaltung
Jagdmeister / Wildhüter	einfach	Wildnisleben	Jagden, Wildhüter
Kammerherr	qualifiziert	Hauswirtschaft	persönliche Gemächer des Barons
Küchenmeister	qualifiziert	Kochen, Hauswirtschaft	Vorräte, Weinkeller, Empfänge
Mundschenk	einfach	Etikette, Hauswirtschaft	Bewirtung
Richter	hochqualifiziert	Rechtskunde	Urteile, Auslegung von Gesetzen
Scharfrichter	einfach	Überzeugen	Verhindern von Krisen
Schreiber	einfach	Schriftlicher Ausdruck	Briefverkehr
Stallmeister	einfach	Abrichten, Tierkunde	Versorgung und Pflege der Pferde
Tierführer	qualifiziert	Abrichten, Tierkunde	Pflege und Ausbildung von Tieren (Jagdhunde, Falken)
Waffenmeister / Fechtlehrer	hochqualifiziert	Waffentalent, Lehren	Adjutant des Burgoffiziers, Rüstkammer, Drill, Ausbildung

Beispiel: Die Loyalität ist auf -6 gesunken. Zusammen mit der durchschnittlichen Moral der Untertanen (Moral 4) ergibt sich daraus ein Wert 11, auf den die Probe abgelegt wird. Gelingt sie, revoltieren bei einem Lehen mit 3.000 Einwohnern 180 Untertanen (6%).

Das Volk beruhigen: Um die Aufständischen Macht des Wortes zu beruhigen, muss eine Überzeugen-Probe gelingen, die um die Probenmodifikatoren aus Moral und Loyalität erschwert ist. Für je 100 D, die der Spielerbaron ausgibt, ist die Probe um 1 Punkt erleichtert. Als Hilfstalent kann auf Menschenkenntnis zurückgegriffen werden. Gelingt die Probe, beruhigen sich die Untertanen für $TaP^*/3$ Monate, doch nach Ablauf dieser Frist kann sich der Aufstand wieder entzünden.

Den Aufstand niederschlagen: Wird der Aufstand blutig niedergeschlagen, ist die Sache schnell entschieden – ausgebildeten Garden können einfache Bauern wenig entgegensetzen. Eine Kriegskunst-Probe, erschwert um einen Punkt je 100 Aufständischer, bestimmt die Effektivität der Maßnahme. Bei gelungener Probe wird es für $TaP^*/2$ Monate zu keiner weiteren Erhebung kommen, allerdings sinkt die Moral um eine Stufe und je TaP^* lassen 5% der Aufständischen ihr Leben – wodurch sich die Zahl der Untertanen reduziert. Misslingt die Kriegskunst-Probe, werden die Garden der Lage nicht Herr und der Aufstand währt einen weiteren Monat. Unter den Garden sind Verluste zu beklagen, zudem erheben sich weitere 3% der Untertanen, bei einem Patzer gar weitere 7%.

INTERVENTIONEN DER NACHBARN

Einmal im Jahr würfelt der Meister für jede Partei, mit der der Spielerbaron verfeindet ist, 1W20, um zu prüfen, ob es in diesem Götterlauf zu einer Intervention kommt. Die Auswirkungen sind Anregungen, die der Meister im Detail abwandeln kann. Sie können diese Angaben auch als Richtlinie nehmen, wenn der Spielerbaron ähnliche Vorhaben gegen einen Nachbarn plant.



TABELLE 3: INTERVENTIONEN

IW20	Intervention
1-5	Keine Intervention: Man belässt es beim Säbelrasseln, ohne zu weiteren Maßnahmen zu greifen. Dennoch können die Zolleinnahmen des Spielerbarons darunter leiden (siehe Teil I, Wechselwirkungen).
6-8	Abwerbung: Es werden gezielt (<i>hoch</i> -)qualifizierte Untertanen abgeworben. Dadurch verändert sich die Verteilung der Berufsgruppen (siehe Teil I, Bevölkerungsgruppen): 1% (<i>hoch</i> -)qualifizierter Untertanen werden zu <i>einfachen</i> Untertanen.
9-10	Demagogen: Bezahlte Demagogen versuchen das Volk aufzuheizen. Mit ihren Reden erzielen sie pauschal $1W6+7$ - <i>Moral</i> TaP*. Die <i>Loyalität</i> der Untertanen sinkt um $TaP^*/3$ Punkte. Der Spielerbaron muss der Aufrührer – die nicht zwingend offen agieren müssen – habhaft werden und das zerrüttete Vertrauen wiederherstellen, etwa durch bezahlte Ausrufer, eigene Reden oder Taten.
11-13	Intrige: Der Nachbar versucht, das Verhältnis des Spielerbarons zu einem anderen Nachbarn zu zerrütten. Bis die Intrige aufgedeckt ist, sinkt die <i>Beziehung</i> um 1 bis 3 Stufen.
14-16	Verräter: Ein Hofamt wird vom Nachbarn gekauft oder erpresst. Geheimnisse werden verraten und der verräterische Inhaber eines Pflichtamtes agiert, als wäre der Posten vakant. Gerade durch eine geschickt gefälschte Buchführung kann der Baron den Schaden erst sehr spät registrieren.
17-18	Freischärler: Vom Nachbarn unterstützte Freischärler agieren wie eine Räuberbande (siehe Tab.5).
19-20	Offene Fehde: Eine – unter Umständen lang anhaltende – Fehde lässt sich kaum in knappen Regeln erfassen. Eingehende Informationen zum Ehrenhändel finden Sie in Herz des Reiches ab Seite 40.

BESONDERE EREIGNISSE

HELDENTATEN

Ein Spielerbaron ist in der Regel ein Held und als solcher vollbringt er mit seinen Gefährten Taten, die ihn im Ansehen seiner Untertanen und unter Umständen seiner Nachbarn steigen lassen. Manche Entscheidung eines Heldenlebens kann sich aber auch negativ auswirken. Die nachfolgende Tabelle soll dem Meister helfen, die Folgen einzuschätzen.

TABELLE 4: EXEMPLARISCHE HELDENTATEN

Ereignis	Auswirkung
der Spielerbaron bekommt eine Auszeichnung verliehen	LO steigt in Höhe des SO-Bonus
aufopferungsvolle Tat zum Wohl der Untertanen	LO +1
Bau eines Tempels	<i>Moral</i> +1
die allgemeine Situation verbessert / verschlechtert sich nachhaltig	<i>Moral</i> +1 / -1
der Spielerbaron steht einem Nachbarn bei / verweigert ihm die Hilfe	<i>Beziehung</i> +1 / -1 ¹

¹) im Falle eines ausgeschlagenen Bündnisersuchs während einer Fehde -2 (siehe **Die Fehde der Nachbarn**)

SZENEN EINES AUFGSTANDES

◆ Ein Aufstand kommt nicht aus dem Nichts. Der Unmut der Untertanen brodeln schon länger im Voraus und staut sich auf. Wenn der Spielerbaron bei einem Austritt die finsternen Blicke der hungrigen Bauern spürt, gar als Tyrann beschrien oder mit Schlamm beworfen wird, können ihm dies (letzte) Warnungen sein.

◆ Jeder Aufstand benötigt eine Identifikationsfigur, der die anderen folgen und die zum Hauptantagonisten des Spielerbarons wird. Dies kann ein Junker oder adliger Verwandter, ein wortgewaltiger Dorfschulze, eine charismatische Wanderarbeiterin, eine zu Unrecht bestrafte und in die Wälder geflüchtete Bäuerin oder ein unzufriedener Amtsträger sein. Auch Geweihte sind denkbar, die den Spielerbaron vor eine besondere moralische Zwickmühle stellen: die mutige Perainegeweihte, die für die leidenden Untertanen eintritt, ein Braniborier, der Vergehen des Adels anklagt, oder ein tsageweiheter Freiheitskämpfer.

◆ Steuereintreiber werden mit Unrat beworfen, bedroht oder gar erschlagen. In manche Region kann sich kein Würdenträger des Barons ohne gute Bedeckung wagen.

◆ Die Häuser von vermögenden Untertanen, die man als gute Bekannte des Spielerbarons kennt, werden überfallen und geplündert. Die Opfer fordern ein hartes Durchgreifen ein.

◆ Nicht nur weitere Untertanen, auch Untergebene des Barons wie Gardisten oder Würdenträger können sich dem Aufstand anschließen. Sie unterstützen die Aufständischen mit Waffen und Wissen, Amtsinhaber brechen dem Baron weg, wodurch Vakanzen in wichtigen Pflichtämtern entstehen.

RITTER- UND BRAUTGELD
(SONDERAUSGABE, MITTELREICH)

Empfängt das älteste Kind des direkten Lehnsherrn – in der Regel der Graf oder Markgraf – den Ritterschlag, hat der Spielerbaron das *Rittergeld* zu entrichten. Das *Brautgeld* wird bei der Vermählung des ältesten Kindes fällig. Beide Abgaben müssen auch den indirekten Lehnsherrn – dem Provinzherrn sowie der Kaiserin – entrichtet werden. Die Abgabe beträgt jeweils $SO \times SO \times SO$ des Lehnsherrn in Dukaten, sodass einmal in jeder Generation manche Niederadligen und Barone des Mittelreichs nahezu ruiniert werden, wenn der künftige Kaiser heiratet. Diese unregelmäßigen Ereignisse werden von der offiziellen Geschichtsschreibung festgelegt.

Umgekehrt kann der Spielerbaron diesen Betrag als Sonderabgabe von seinen Edlen, Rittern und Junkern einfordern, wenn sein ältestes Kind zum Ritter geschlagen wird oder heiratet.

Chancen: Durch höhere Abgaben kann der Spielerbaron die *Beziehung* für ein Jahr um eine Stufe erhöhen (gelungene *Staatskunst*-Probe -1 je 5% Erhöhung).

Schaden: Niedrige Abgaben können die *Beziehung* um eine Stufe senken (misslungene *Staatskunst*-Probe +1 je 5% Senkung).

BESUCH DES LEHNSHERRN (SONDERAUSGABE)

Für den Empfang eines Besuches wurden die Ausgaben im ersten Teil der Spielhilfe mit $SO \times SO \times SO$ des Gastes in Dukaten angegeben. Dies gilt, wenn der Gast mit einem seinem Stand angemessenen, aber überschaubaren Gefolge anreist. Anders verhält es sich, wenn sich der direkte oder indirekte Lehnsherr mitsamt seinem Hofstaat auf der Burg des Spielerbarons einquartiert. Dann können die Kosten schnell explo-

dieren: Während sie sich für den (mark-)gräflichen Hofstaat *verdoppeln*, *verdreifachen* sie sich für den fürstlichen, herzoglichen oder königlichen Hofstaat – weilt gar der reisende Kaiserhof zu Gast, *verfünffachen* sie sich. Der Besuch von Kaiserin Rohaja mag eine besondere Ehre sein – die Anwesenheit ihres tausendköpfigen Trosses frisst jedoch 46.305 Dukaten. Die angegebenen Kosten gelten jeweils für einen Monat und sind bei kürzeren Besuchen anteilig zu berechnen. Eine gelungene *Hauswirtschaft*-Probe senkt die Ausgaben um $TaP^*/2$ Prozent – gesegnet ist der Baron, der einen fähigen Verwalter an seiner Seite weiß.

Chancen: Investiert der Spielerbaron mindestens 50% mehr in die Bewirtung seines Gastes, steigt die *Beziehung* für ein Jahr um eine Stufe.

Schaden: Kann oder will der Spielerbaron den Gast nicht angemessen bewirten, sinkt die *Beziehung* um mindestens 1 Stufe. Zudem können höhere Abgaben (Zehnt an den direkten Lehnsgeber, Kaisertaler) die Folge sein.

DIE FEHDE DER NACHBARN

Wenn zwei Nachbarn eine Fehde erklären, kann der Spielerbaron schnell hineingezogen werden. Solange die Fehde nicht auf sein Lehen übergreift, kann er versuchen, eine neutrale Position zu bewahren – in diesem Fall sinken jedoch die *Beziehungen* zu allen Fehdeparteien um eine Stufe. Verweigert er gar ein Bündnisersuch, sinkt die *Beziehung* zum Nachbarn um zwei Stufen. Bezieht er eindeutig Position, verbessert sich die *Beziehung* zu seinen Verbündeten um mindestens eine Stufe. Im gleichen Maß sinken die *Beziehungen* zu den Gegnern in der Fehde.

ERGÄNZUNGEN UND ERKLÄRUNGEN

◆ **Einwohner vs. Untertanen:** Nicht alle Einwohner eines Lehens sind direkte Untertanen des Spielerbarons – aber nur Letztere zahlen Abgaben. Die Bewohner von Städten, Kaiserpfalzen, niederadligen Gütern und Tempeln sowie Garden und Angehörige der Hofhaltung werden von der Gesamteinwohnerzahl abgezogen, um die Untertanen zu ermitteln. Diese Zahl ist die Basis für regelmäßige Einnahmen. Eine Ausnahme sind die Zölle, hier dient die Gesamteinwohnerzahl als Basis der Berechnung.

◆ **Region und Einwohner:** Die in Klammern angegebenen Einwohnerzahlen sind nicht mit der Regionskategorie gekoppelt, das heißt, ein Lehen mit 7.000+ Einwohner ist nicht automatisch urban. Die Zahlen gelten als Orientierungshilfe, die tatsächlichen Einwohner können aber teilweise stark davon abweichen.

◆ **Eigene Domäne:** Die jährlichen Einnahmen sind auf 10 D je 100 Untertanen anzuheben. Wenn die eigene Domäne ein Steckenpferd des Barons ist, kann er mit einer Probe auf ein passendes Talent – etwa *Schnaps Brennen*, *Viehzucht* oder *Winzer* – die Einnahmen für das laufende Jahr um $TaP^*/2$ D je 100 Untertanen erhöhen.

◆ **Lebensstil:** Die Kosten für den Lebensstil (siehe Teil I, Tab.5) sind für jedes Mitglied der Baronsfamilie zu entrichten.

◆ **Söldnerbanner:** Die empfohlene Spielhilfe **Mit wehenden Bannern:** Nachhut trifft weitere Angaben zu zusätzlichen Kosten der Mietschwerter. Die Erfahrungsklasse staffelt sich in *unerfahren* (1) / *erfahren* (2) / *durchschnittlich* (3) / *kompetent* (4) / *meisterlich* (5) / *brillant* (6) / *vollendet* (7). Weitere Informationen finden Sie in *Wege des Entdeckers* 79, *Aventurisches Arsenal* 135 oder *Mit wehenden Bannern* 173.

◆ **Instandhaltung:** Die Instandhaltungskosten (siehe Teil I, Tab.5) sind je 100 Einwohner zu entrichten.

ZUFALLSEREIGNISSE

Neben den Ereignissen, die der Meister im Rahmen seiner Kampagne plant, kann einmal im Jahr ein allgemeines Ereignis eintreten, das zum Aufhänger für ein ganz eigenes Abenteuer werden kann. Der Meister kann dieses Ereignis anhand der nachfolgenden Tabelle auswählen oder mit 1W20 zufällig bestimmen.

TABELLE 5: ZUFÄLLIGE EREIGNISSE

W20	Ereignis
1	Das Wohlwollen der Götter: Das Auffinden einer verlorenen Reliquie, ein kleines Wunder oder ein ähnliches Ereignis kündigt von dem Wohlwollen, mit dem die Götter auf das Lehen blicken. Die <i>Moral</i> steigt um 1 Stufe.
2-3	Tsas Segen: Ein kinderreiches Jahr beeinflusst die Bevölkerungsentwicklung positiv um 1W3%.
4-5	Travias Segen: Besonders viele Untertanen heiraten. Dadurch steigt in diesem Jahr das monatliche Weingeld um 1 D.
6-7	Peraines Segen: Der Zehnt fällt durch eine ertragreiche Ernte in diesem Jahr um 1W6+4% höher aus.
8-9	Phexens Segen: Die Zolleinnahmen werden für 1W6 Monate verdoppelt.
10-11	Phexverflucht! Die Zolleinnahmen werden für 1W6 Monate halbiert.
12-13	Peraine hilft! Der Zehnt fällt durch leichte Ernteaufälle in diesem Jahr um 1W6+4% niedriger aus.
14-15	Golgaris Unbarmherzigkeit: In diesem Jahr treten außergewöhnlich viele Untertanen die Reise über das Nirgendmeer an. Die durchschnittliche Bevölkerungsentwicklung sinkt um 1W3%.
16-17	Räuber: Eine Räuberbande, Raubritter oder Marodeure bedrohen die Untertanen. Solange die Schurken umgehen, ist die <i>Moral</i> um eine Stufe gesenkt und monatlich lassen 1W3-1 Untertanen ihr Leben. Für jeden Monat, den es dauert, der Bande Einhalt zu gebieten, sinkt der Zehnt um 1%.
18	Untier: Ein gewaltiger Eber, ein niederer Drache, ein Tatzelwurm oder ein gefräßiger Oger geht um. Bis das Untier vertrieben oder getötet ist, fordert es monatlich 1W6 Tote unter den Untertanen. Solange es wütet, ist die <i>Moral</i> um eine Stufe gesenkt.
19	Naturkatastrophe: Eine langanhaltende Dürre, Überschwemmungen, eine Sturmflut, ein Erdbeben, Waldbrände oder ein Jahrhundertsturm sucht das Lehen heim. Durch die damit verbundene katastrophale Ernte fällt der Zehnt in diesem Jahr um 2W20+5% niedriger aus, weitere Schäden und damit verbundene Kosten nach Meisterentscheid können eintreten. 1W6% der Untertanen lassen ihr Leben.
20	Seuche: Eine ansteckende Krankheit (Wege des Schwerts 154ff.) bricht aus (1W6): <i>Gilbe</i> (1), <i>Paralyse</i> (2), <i>Blaue Keuche</i> (3), <i>Tollwut</i> (4), <i>Schwarze Wut</i> (5) oder <i>Zorganpocken</i> (6). Jeden Monat, den die Seuche anhält, sterben Untertanen in Höhe der Krankheitsstufe, gleichzeitig steigt das monatliche Sterbegeld um Krankheitsstufe/3 Dukaten. Um die Seuche einzudämmen, müssen (Stufe x 10) TaP^* mittels <i>Heilkunde Krankheiten</i> -Proben angesammelt werden, die jeweils um die Stufe der Krankheit erschwert sind. Die Probe darf einmal pro Monat abgelegt werden. Für die Dauer der Seuche ist die <i>Moral</i> um eine Stufe gesenkt.

EIN LEHEN FÜR HELDEN

TEIL II: DIE BARONIE WUTZENWALD

VON MICHAEL MASBERG

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

Nachdem in der letzten Ausgabe des *Aventurischen Boten* bereits die Baronie Dergelsmund vorgestellt wurde, folgt nun die Baronie Wutzenwald, deren Herrscher von offizieller Seite zukünftig ebenfalls nicht benannt werden wird.

Die Baronie Wutzenwald für den eiligen Leser

Zugehörigkeit: Markgrafschaft Rommilyser Mark

Geographische Grenzen: nicht anhand geographischer Begebenheiten definiert; der Grenzverlauf verliert sich vage in den Wäldern und Ebenen und ist wiederholt Streitfrage und Grund für Fehden gewesen

Landschaften: Wutzenwald, Zorkforst, Wutzenwalder Hügel

Wichtige Gewässer: Wutzenwasser, Rußbach

Geschätzte Bevölkerungszahl: 3.500

Wichtige Städte und Orte: Wutzenwald (650), Baldmarsfeld (220), Yelindsberg (170), Arkuhlach (150)

Wichtige Verkehrswege: Wutzenstieg (Talf-Wutzenwald)

Wappen: goldenes Eberhaupt über einer goldenen Eiche auf blauem Grund

Wichtige Adelsgeschlechter und einflussreiche Familien:

Baldmarsfeld, Trüfflingen, Wutzentreu

Vorherrschende Religion: Zwölfgötterglaube (vor allem Peraine), gestiegener Einfluss alter Kulte

Magie: Druidentum, goblinischer Schamanismus

Ressourcen und Handel: Holz, Kohle, Felle, Trüffel

Lokale Helden / Heilige / mysteriöse Gestalten: Sankt Baldmar (erster Baron von Wutzenwald), Yelinde von Wutzenwald (Widerstand gegen Priesterkaiser), Wilbur Wutz (Märchengestalt), das Wutzenweib (legendäre Hexe)

Wundersame Örtlichkeiten: Wutzenwald, Zorkforst (Geisterscheinungen)

Lokale Fest- und Feiertage: 11. Peraine (Wilburstag; Naschwerk für Kinder und Geschichtenwettbewerb)

Stimmung in der Baronie: Wutzenwald ist provinziell-beschaulich. Die hiesige Menschenschlag ist mitunter etwas verschoben und sehr auf seine lokalen Riten bedacht, jedoch umgänglich und genügsam.



DER RINGENDE HERR IN WUTZENWALD

Region / Bodengüte: Durchschnitt / durchschnittlich

Besonderheiten: Kohlebergwerk

Moral der Untertanen: ganz bei der Sache (6)

weitere Modifikation der Loyalität: neu eingesetztes Herrschergeschlecht (-3)

DIE GESCHICHTE DER BARONIE

Schon zu Zeiten des Bosparanischen Reiches wurden Versuche unternommen, am Rande des Wutzenwalds zu siedeln und mitunter findet man im Schatten der Bäume davon noch Zeugnisse: bosparanische Münzen und Waffen, ein zugeschütteter Brunnen oder die Mauern eines Bades, das Schweinen heute als Schlammkuhle dient. Doch Trolle, Orks und vor allem Goblins trieben die Siedler immer wieder zurück. Erst unter Kaiser Raul und mit der Fertigstellung der Reichsstraße II wurden hier Menschen dauerhaft sesshaft. 3 BF ernannte der Kaiser den Rondrageweihten **Baldmar** zum ersten Baron von Wutzenwald, der auch Stammvater des gleichnamigen Hauses ist. Um 20 BF erschlug er den „Großen Keiler“, einen gewaltigen Eber, der die junge Siedlung heimsuchte. Fast durchgängig herrschte seitdem das Haus Wutzenwald über die Baronie, unterbrochen von einem Interregnum in der Priesterkaiserzeit. Bei den eingesetzten Baronswählern handelte es sich jedoch zumeist ebenfalls um Angehörige oder zumindest Verwandte des Hauses.

Über Jahrhunderte fiel Wutzenwald keine bedeutende Rolle zu. Die Baronie in Darpatien galt als Inbegriff eines friedlichen, leicht hinterwäldlerischen Lehens. Auch das Haus Wutzenwald zeigte keine großen Ambitionen und seine Hauptlinie dünnte immer weiter aus. Mittlerweile ist sie erloschen: **Aldoron** war der letzte Baron aus dem Hause Wutzenwald. In der Wildermark kämpfte er um sein Erben und gelangte als „Schlächter von Wutzenwald“ zu zweifelhaften Ruhm, als er irrtümlich eine Gruppe Boronpilger angriff und niedermachte, die er für finstere Kultisten hielt.

1028 BF berief **Leatmon Phraisop der Jüngere**, Patriarch der Perainekirche, einen Pfleger des Landes für die Wildermark, der sich in Wutzenwald niederließ. Damit kam der etwas verschlafenen Baronie plötzlich eine große Bedeutung zu, vor allem für das Wehrheimer Land und den Sichelhag, in denen die Verehrung Peraines erstarkte.

Wutzenwald liegt am Rand des Sichelhags, dem dünn besiedelten und oft als hinterwäldlerisch belächelten Nordosten der Rommilyser Mark. Es ist ein verschlafenes Lehen, das vor wenigen Jahren an Bedeutung gewann, als sich hier ein Pfleger des Landes niederließ, ein hoher Geweihter der Peraine, dem alle anderen Diener und Tempel der Göttin in der Region unterstehen. Hier begegnen sich Mysterien vergangener Zeit sowie uralte Kulte auf der einen Seite und der Reichtum der aufstrebenden Baronien im Süden auf der anderen.

DIE BARONIE IM RAULSCHEN REICH

3–1027 BF Haus Wutzenwald
341–465 BF Interregnum: Baronswahrer der Priesterkaiser
1028–1035 BF Haus Wutzenwald / umkämpft

LAND UND LEUTE

„Wutzenwald, Wutzenstieg, Wutzenbräu, Wutzenbrannt, Wutzentrüffel ... Kinder tanzen um mich herum und singen vom Wi-Wa-Wutzenweib ... Verwutzt noch mal, ich muss zusehen, dass ich weiterkomme!“

—aus dem Tagebuch des Abenteurers Tarona, Eintrag vom 17. Tsa 1031 BF, niedergelegt im Gasthaus Zur Wutz in Wutzenwald

Wutzenwald besteht zum Großteil aus Hügelland, das am Rande der Baronie dicht bewaldet ist. Der *Wutzenstieg* teilt die Baronie beinahe der Länge nach von Süd nach Nord. Bis zum Marktflecken Wutzenwald ist die Straße sogar ausgebaut – als einzig nennenswerte in der Baronie –, auch wenn ihr Zustand in den letzten Jahren gelitten hat. Hinter dem Städtchen windet sich der Pfad durch das Hügelland und die Wälder und führt in die nördlich gelegenen Baronien des Sichelhags.

Ackerbau wird vor allem im Süden der Baronie betrieben. Je weiter man nach Norden kommt, desto mehr weicht das Kulturland. Es gibt einige wenige Waldbauern, die meisten Menschen leben jedoch vom Holzeinschlag oder verdingen sich als Köhler oder in den Minen. Denn die Wutzenwalder Hügel sind reich an Bodenschätzen, deren Vorkommen nicht einmal im Ansatz umfassend erschlossen sind. Vor allem lassen sich hier Kohle und mindere Metalle finden, aber auch eine kleine verborgene Silberader mag noch ihrer Entdeckung harren. In den südlichen Ebenen und vor allem in dem Hauptort sind die Wutzenwalder für Sichelhager ein lebensfroher und aufgeschlossener Menschenschlag. Daran haben auch die Kriegsjahre wenig geändert: Die meisten Kriegsfürsten respektierten den Pfleger des Landes, profitierten sie doch ebenfalls von seinem Segen durch ergiebige Ernten. Unter dem Segen Peraines erlitten die Menschen von Wutzenwald so weniger Not als in anderen Teilen des Landes, und dafür bedenken sie die Göttin täglich mit ihrem Dank.

Je weiter man in die Hügel vordringt, desto mehr ändern sich die Gemüter. Die Menschen werden wortkarger und verschlossener Fremden

AUF DIE SAV GEKOMMEN

Das Wort ‚Wutz‘ entstammt dem Sichelhager Dialekt und meint ‚Schwein‘. Und tatsächlich haben gerade die Wutzenwalder eine ausgeprägte Vorliebe für das Schwein. Es ist das häufigste Nutztier bei den Bauern der Baronie und die Tiere scheinen hier prächtig zu gedeihen. Wutzenwalder Speck ist ebenso wie der rauchige Specklikör über die Baroniegrenzen hinaus berühmt. Zudem werden die Tiere als Trüffelschweine eingesetzt.

Auch in der hiesigen Folklore schlägt sich die Vorliebe für das Schwein nieder. Vor dem herbstlichen Schlachtfest wird *„die Wutz durchs Dorf getrieben“*, ein großer Spaß für Jung und Alt. Eine beliebte Märchengestalt ist der gestiefelte Eber *Wilbur Wutz*, der mit reichlich Bauernschläue allerlei Abenteuer besteht und eine Schwäche für Naschwerk hat. Deutlich unheimlicher ist das *Wutzenweib*, eine am ganzen Körper behaarte Hexe, die Kinder entführen und sie an ihre Schweine verfüttern soll.

gegenüber, ganz so, als würden sich die Schatten der dunklen Wälder und tiefen Täler auf ihre Seelen legen. Hier ist bereits der Einfluss der Alten Kulte spürbar, der den Sichelhag prägt, meist in Form von Ahnen- und Naturkulten, die sich mit dem zwölfgöttlichen Glauben vermischen und den Kundigen nicht von ungefähr an satuarische oder schamanistische Handlungen erinnern.

WICHTIGE ÖRTLICHKEITEN

„Wenn du nicht über Rappenfluhe gehen willst, ist der Markt Wutzenwald die beste Gelegenheit, an die Waren der Hügellande zu kommen, ohne dich mit den Spinnern in den Bergen auseinandersetzen zu müssen, denen viel zu selten die Sonne in ihre Täler scheint. Ein beschauliches Örtchen – und den Segen Peraines kannst du dir auch noch abholen.“

—Goswin Ehrwald, fahrender Händler, Anfang 1036 BF

WUTZENWALD

Einwohner: 650

Tempel: **Peraine**, Rondra, Traviasschrein

Gasthäuser und Schenken: Gasthaus ‚Zur Wutz‘ (Q6/P5/S12), Herberge ‚Segensreiche Ruh‘ (Q5/P7/S10; Perainepilger zahlen nur die Hälfte), Taverne ‚Zur Ähre‘ (Q6/P5; bei Einheimischen beliebt; ‚sich die Ähre geben‘ ist umgangssprachlich für ein zünftiges Besäufnis)

Besonderheiten: Sitz des Pflegers des Landes, Palisade, Fluchtborg

Wutzenwald ist ein bedeutender Marktflecken, nicht nur für die Baronie, sondern auch für die nördlich und östlich angrenzenden Lehen, führt doch von hier der *Wutzenstieg* nach Süden zur Reichsstraße.

Die Stadt wird durch eine Palisade geschützt und verfügt über eine kompakte, schmucklose Fluchtborg, die gleichzeitig Sitz des Barons ist. Sie stammt aus dem ersten Jahrhundert nach Bosparans Fall und ihrer Architektur mischen sich Einflüsse aus dem Alten und dem frühen Neuen Reich.

Der Perainetempel, das *Segensreiche Haus der Herrin Peraine*, ist seit 1028 BF Sitz des Pflegers des Landes und zieht seitdem Pilger in das verschlafene Städtchen. Der *Rondratempel zu Ehren Sankt Baldmars* ist einer der ältesten der Region und über tausend Jahre alt. Er geht auf den ersten Baron von Wutzenwald zurück, der hier als Heiliger wider den Gefahren des Waldes verehrt wird. In dem Tempel werden auch seine Gebeine verwahrt.

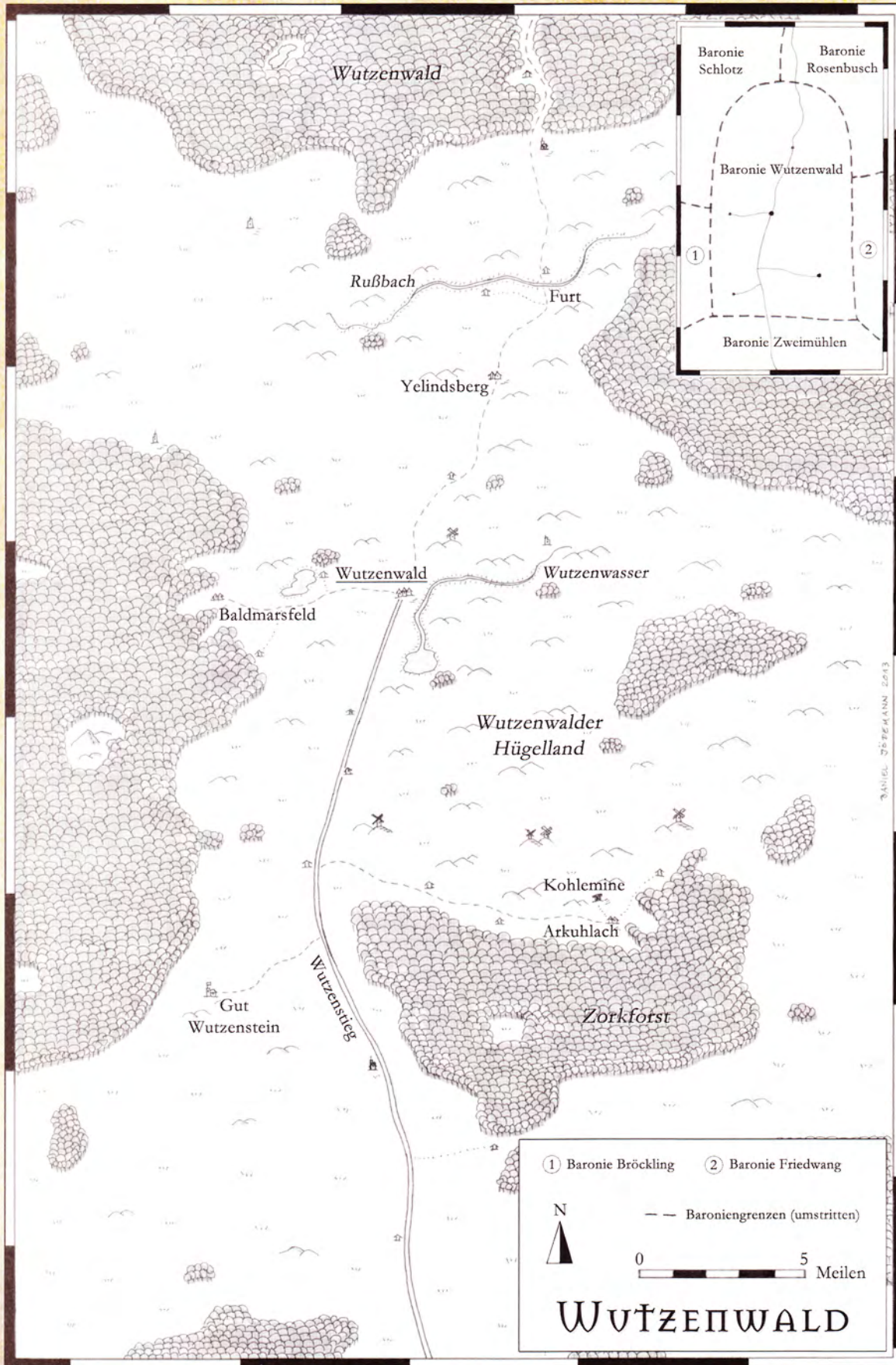
ARKUHLACH

Einwohner: 150

Tempel: Boronschrein

Besonderheiten: Kohlemine, Zorkforst

Ohne seine Kohlenmine wäre Arkuhlach kaum einer Erwähnung wert, läge in der Nähe nicht der düstere Zorkforst, der von den Dörflern abergläubisch gemieden wird. Es heißt, wer sich zu tief in ihn hineinwagt, begegnet dem Tod persönlich und erfährt, wie er stirbt. Andere Legenden – außerhalb von Arkuhlach – behaupten allerdings, man könne mit dem Tod um zusätzliche Lebensjahre spielen oder ein letztes Mal verstorbenen Menschen begegnen, um von ihnen Abschied zu nehmen. Die Arkuhmacher haben für solcherlei jedoch nur mitleidiges Kopfschütteln übrig.



BALDMARSFELD

Einwohner: 220

Tempel: Rondraschrein

Besonderheiten: Brauerei, Trüffelsammler

In der Nähe des Dorfes soll Sankt Baldmar der Sage nach den riesigen Eber bezwungen haben. Heute ist Baldmarsfeld bekannt für seine Brauerei, in der das süffige Wutzenbräu gebraut wird, und seine Trüffelsammler, die mit ihren Schweinen in den Wald ausziehen, um die begehrten Pilze zu suchen.

YELINDSBERG

Einwohner: 170

Tempel: —

Besonderheiten: überwiegend Steinhäuser

Von einer in den Hügeln versteckten Fluchtburg aus lieferte sich vor 700 Jahren Baronin Yelinde von Wutzenwald bis zu ihrem Tod einen erbitterten Kampf gegen die Priesterkaiser. Die Burg existiert schon lange nicht mehr, aber die Yelindsberger sind festen Glaubens, dass ihre Häuser aus den Steinen der Burg errichtet sind. Seit 500 Jahren wird von jedem durchreisenden Praisogeweihten ein kleines Opfer vor einem Schrein Yelindes erwartet, als Zeichen der Reue und Buße für die priesterkaiserliche Tyrannei.

Gut WUTZENSTEIN

Das ehemals fürstliche Gut befand sich in den letzten Jahren in verschiedenen Händen und ist nun an die Markgräfin gefallen. Solche markgräflichen Güter gibt es überall in der Mark. Sie stellen nicht nur eine wichtige Einnahmequelle für Swantje von Rabenmund dar, auf ihren Reisen pflegt sie hier auch zu residieren. Die von ihr eingesetzten Landedlen sind zudem ein probates Mittel, um über die Geschehnissen in der Provinz informiert zu sein.

Der Landedle von Wutzenstein wird von offizieller Seite nicht benannt. Er untersteht nicht dem Baron und kann sich durchaus als ein Ärgernis für diesen erweisen.

PERSÖNLICHKEITEN DER MARK

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

◆ *Yassia von Baldmarsfeld* (*1002 BF, 1,76 Schritt, rotblonder Pagenschnitt, quirlig) dient dem Baron als Verwalterin der Stadt Wutzenwald. Sie ist eine gefragte Frau, da sie als eine der wenigen Wutzenwalder die Heimat verließ; sie lernte ihr Handwerk in Rommils. Doch das Leben in der großen Stadt schreckte sie und so kehrte sie, von Heimweh geplagt, zurück. Die mitunter hektische, aber stets gut organisierte Yassia ist unvermählt – in Liebesdingen ist sie schüchterner als man ihr unterstellen würde.

◆ Hauptmann *Mythrian Ilgur* (*1004 BF, schulterlange schwarze Haare, dünner Schnauzbart, behäbig) ist ein mürrischer Zeitgenosse, der keine Neuerungen mag. Den jungen Baron Aldoron hat er wie einen Bruder geliebt, und der Verlust wiegt für Mythrian schon schwer genug – aber nun auch noch ein neues Baronshaus? Das ist zu viel für den eigentlichen treuen und tapferen Krieger, weswegen er seinen Unmut darüber auch auf der Zunge trägt.

◆ *Rondraga Baldmarstreu von Finsterbinge* (*961 BF, 1,83 Schritt, graue Locken, kurzsichtig) ist Schwertschwester des Rondratempels und sieht den Schutz des Pflegers des Landes als ihre heilige Pflicht. Die alternde Geweihte ist zwar noch rüstig, doch es plagen sie immer mehr Leiden – von gichtigen Händen bis zu einer fortschreitenden Vergesslichkeit. Alle Geweihten, die sie ausgebildet hat, sind in den Kriegen der letzten Jahre gefallen. Nun fürchtet sie, an Rondras Tafel abberufen zu werden, bevor sie eine würdige Nachfolgerin gefunden hat.

◆ Der Druide *Brisnak* (*967 BF, 2,04 Schritt, knochig, wallender grauer Bart) steht in einer langen Reihe von Hütern der Macht, die eine kultische Tradition bewahren, die in Wutzenwald älter ist als der Zwölfgötterglaube. Vor allem das Wirken des Pflegers des Landes – dessen Göttin die Kultivierung der Natur verkörpert – empfindet er als unbotmäßige Einmischung in die Wildnis des Landes. Dies kann ihn zu einem Antagonisten machen, andererseits ist er nicht ‚böse‘, sondern nur anderer Auffassung.

DER PFLEGER DES LANDES

Der Name des höchsten Perainegeweihten der Region bleibt auch weiterhin in offiziellen Publikationen unerwähnt. Sie können diese Meisterperson frei ausgestalten, aber auch einen passenden Helden mit dem Amt bedenken.

DIE PACHBARN

◆ Über das benachbarte Bröckling herrscht Baron *Answin der Jüngere von Rabenmund* (*995 BF, schwarzer Pagenschnitt, schmächtig; standesbewusst gekleidet, gewählte Ausdrucksweise). Der verhinderte, selbsternannte Fürst von Darpatien leckt auf Burg Rabenmund immer noch seine Wunden, sinniert aber bereits über Pläne, wie er der Markgräfin schaden kann. Steht der Wutzenwalder Baron loyal zu Swantje, wird Answin gegen ihn arbeiten, andernfalls versuchen, ihn für sich einzuspannen. Dabei ist der Baron zwar ein dunkelhafter und rücksichtsloser, jedoch allenfalls kompetenter Intrigant.

◆ Erst jüngst trat *Haldana von Schnayttach-Binsböckel* (*1015 BF, blonde Locken, blaue Augen, hochgewachsen, schlank) ihr Erbe als Baronin von *Schlotz* an. Die verträumte Ritterin ist unbedarft und mit ihrer Herrschaft über die selbstbewussten Untertanen überfordert, so dass ihre Mutter, Altbaronin *Adginna Haldana von Binsböckel* (*991 BF, hellbraune Locken, würdevoll alternde Schönheit mit vollendetem Benehmen), eigentlich die Fäden zieht. Zur Zeit ist Adginna vor allem auf der Suche nach einem geeigneten Gemahl für ihre ledige Tochter.

◆ Im Nordosten liegt die Baronie *Rosenbusch*. Die junge Baronin *Oleana von Bregelsaum* (*1014 BF, lange dunkelblonde Haare, fehlt ein Ohr) ist die Schwester des Wehrheimer Trutzvogts Geldor und Schwägerin der Markgräfin. Die standesbewusste Oleana ist selbst erst seit 1036 BF in Amt und Würden. Sie ist ganz damit ausgefüllt, in ihre Herrscherrolle hineinzuwachsen und Ruhe in ihr Lehen zu bringen. Daher wird sie versuchen, den Baron von Wutzenwald als Verbündeten zu gewinnen und legt Wert auf gute Nachbarschaft.

◆ Der Baronie *Friedwang* haftet ein unheimlicher Ruf an, was nicht zuletzt am wilden, gespenstischen Schratenwald liegt. Seit der *Rabsburger Übereinkunft* von 1032 BF teilen sich Baron *Alrik Tsalind von Friedwang* (*993 BF, 1,72 Schritt, schwarzgelockt, gewirbelter Spitzbart, schwarze Augenklappe, spöttisch) und sein Zwillingsbruder, der Golgarit *Bishdarielon von Suunkdal* (*993 BF, 1,73 Schritt, blass, drahtig), die Herrschaft als Ganerben. Bishdarielon – hartnäckig und

von düsterer Aura, jedoch gutgläubig und zu unbeherrschten Launen neigend – herrscht über den Süden, Alrik – selbstgefällig und eitel, ein geschickter Intrigant und geheimer Phexgeweihter – über den Norden der Baronie. Die beiden Brüder haben sich nur mühsam auf einen brüchigen Frieden geeinigt und der Herr von Wutzenwald kann schnell in einem neu entflammten Konflikt zwischen die Fronten geraten.

◆ Im Süden grenzt **Zweimühlen** an Wutzenwald, ebenfalls ein Lehen, das sich in Heldenhand befinden kann.

AUFGABEN UND HERAUSFORDERUNGEN

◆ *Erzian der Rote* (*1008 BF, rote Mähne, strähniger Bart) ist ein Bastard von Aldorons Vater. Schon nach Aldorons Tod erhob er als ‚Letzter des Hauses Wutzenwald‘ Anspruch auf die Baronie und ist gewillt, dieses mit Waffengewalt zu unterstreichen. Die Wildermärker Jahre verbrachte er als Raubritter oder diente sich anderen Kriegsfürsten an. Aus dieser Zeit kennt er das Sichelhager Hügelland sehr gut und kann dem neuen Baron empfindliche Nadelstiche versetzen.

◆ Das Haus Wutzenwald herrschte über tausend Jahre und viele seiner Barone werden als lokale Heilige verehrt. Das nun mit einem Mal ein neues Haus über sie herrschen soll, das vielleicht gar nicht mal der Region entstammt, verunsichert die Wutzenwalder. Während manche mit Ablehnung reagieren – und Angehörige alteingesessener Rittergeschlechter eher beim Wort nehmen als den Baron –, versuchen andere mit geradezu aufdringlicher Fürsorge, den neuen Baron mit den hiesigen Sitten vertraut zu machen.

◆ Was für die unfreien und freien Untertanen gilt, gilt auch für den Landadel. Je nach Hintergrund und Auftreten des neuen Barons reagieren seine Ritter auf ihn mit Misstrauen bis Ablehnung. Einzelne mögen sogar gegen ihn aufbegehren und die Ansprüche des Roten Erzian unterstützen.

◆ Die Hauer des Großen Keilers – waidmännisch ‚Gewaff‘ genannt – waren über Jahrhunderte Teil der Baronsinsignien. Jedoch ging das Gewaff in den Wirren der letzten Jahre verloren. Kann der Baron es zurückerlangen, verdient er sich den Respekt seiner Untertanen.

◆ An fünf strategisch wichtigen Punkten innerhalb der Baronie erheben sich die *Bewahrer*, fünf baugleiche Türme. Sie stammen aus der Priesterkaiserzeit. Zu Beginn jener Epoche begehrte Baronin Yelinde gegen die Herrschaft der Sonne auf. Sie wurde entmachtet und ein Vetter als Baronswahrer eingesetzt. Dieser ließ die Türme bauen, um den widerspenstigen Niederadel unter Kontrolle zu halten. Spätere Barone ließen die Türme verfallen. Die Ruinen wieder herzurichten und zu besetzen, würde den Schutz der Baronie erhöhen, doch muss der neue Barone bei einem solchen Vorhaben mit Widerstand rechnen, gelten die *Bewahrer* doch als Sinnbild für Tyrannei.

◆ Der Baron kann versuchen, die lokalen Heiligen, gerade Sankt Baldmar, offiziell von der Kirche anerkennen zu lassen, um Wutzenwald zu einem Ziel für Pilger zu machen.

BESONDERHEITEN UND GEHEIMNISSE

◆ Der Name ‚Wutzenwald‘ kommt nicht von irgendwoher, ebenso wenig die Rolle, die Schweine in der Folklore spielen. Lange vor den Menschen lebten hier bereits Goblins, und im hügeligen Waldland des heutigen Wutzenwaldes befindet sich immer noch eine wichtige Kulthöhle der Rotpelze verborgen (wenn auch im Gebiet der Nachbarbaronie Schlotz). Lange hat man zurückgezogen gelebt und sich im dichten Wald verborgen gehalten, doch Berichte über die Plünde-

rungszüge des goblinischen Kriegsfürsten Ziylim mögen einen ehrgeizigen Häuptling anspornen, es ihm gleich zu tun. Es liegt an Ihnen, ob die Wutzenwalder Goblins zu einer ernstzunehmenden Bedrohung werden oder man einen Weg findet, in friedlicher Nachbarschaft zu leben. Auch ein goblinischer Held, der sich etwa zum Peraineglauben konvertieren lässt, ist in Wutzenwald denkbar.

◆ Der Große Keiler war ein direkter Abkömmling seines Tierkönigs. Seine Gefährtin – in manch abgelegener Ecke Wutzenwalds unter den Namen ‚Mutter Schwein‘ oder ‚Mama Rek dai‘ als Gesandte Peraines verehrt – lebt immer noch in den Wäldern. Ihre Nähe ist der Grund für das prächtige Gedeihen der Wutzenwalder Schweine.

◆ In den Wutzenwalder Wäldern hat *Balphemor von Punin* (Schattenlande 62) eine seiner Schwarzen Eichen gepflanzt, die seit Jahren wächst und die Natur pervertiert.

◆ Der Name von Arkuhlach geht aus das orkische ‚Harrghulach‘ zurück, wie die Totengeister in Tairachs Reich bezeichnet werden. Während der Dunklen Zeiten wirkten hier über Jahrhunderte die Schamanen der Schwarzpelze. Die Grenze zum Jenseits ist hier durchlässig. Im Zorkforst gehen zahlreiche Geister um – sie werden von dem düsteren Wäldchen geradezu angezogen – und Zauber mit den Merkmalen *Herbeirufung* und *Geistwesen* sind in ihm um 3 Punkte erleichtert.

WEITERE BARONIEN

Nachfolgend finden Sie als Ergänzung die Baronien Retogau und Zweimühlen, die sich ebenfalls in Spielerhänden befinden können.

DER RINGENDE HERR IN RETOGAU

Die Baronie Retogau wird im *Aventurischen Boten* 117 ausführlich beschrieben. Ein Held kann zum Beispiel in Folge der Abenteuer *Rückkehr des Kaisers* oder *Donner und Sturm* mit der Baronie belehnt werden. Die folgenden Angaben beziehen sich auf das Jahr 1029 BF.

Zugehörigkeit: Kaisermark Gareth, Königreich Garetien, Mittelreich
Region / Bodengüte: Durchschnitt / fruchtbar
Besonderheiten: Anschluss an Reichsstraße
Moral der Untertanen: ganz bei der Sache (6)
weitere Modifikation der Loyalität: —

DER RINGENDE HERR IN ZWEIMÜHLEN

Zweimühlen kann den Helden im Kampagnenband *Von eigenen Gnaden* zufallen. Zu Beginn umfasst ihr Herrschaftsbereich kaum mehr als die Stadt Zweimühlen und das nahe Umland, später können die Helden ihre Herrschaft ausweiten und festigen und zu legitimierten Herrschern werden. Die folgenden Angaben beziehen sich auf den Beginn des Abenteuer *Von eigenen Gnaden*.

Zugehörigkeit: Wildermark (später: Markgrafschaft Rommilyser Mark), Mittelreich
Region / Bodengüte: Durchschnitt / durchschnittlich
Besonderheiten: Anschluss an Reichsstraße
Moral der Untertanen: verbittert (2)
weitere Modifikation der Loyalität: Obwohl die Helden de jure Usurpatoren (–5) sind, geben die Zweimühlener ihnen einen Vertrauensvorschuss (+3).

LAND DER 12.000 GÖTTER

Ein Szenario zur Ankunft in Uthuria von Dominic Hladek

Mit Dank an Alex Spohr, René Lütke, Christian Bender und Stefan Unteregger

Dieses Szenario dient als Ergänzung zum Abenteuer **An fremden Gestaden (AfG)**, kann aber auch im Rahmen einer eigenen Überfahrt nach Uthuria verwendet werden. Es ist im Zeitraum zwischen dem Verlassen des Südmeeres (**Kapitel II: Die Fahrt durch das Südmeer**) und den Szenarien auf dem uthurischen Festland (**Kapitel III: Uthars Land**) angesiedelt und thematisiert die Fahrt durch das Feuermeer und die ersten Schritte an Land.

PAUTISCHE BEGRIFFE

Flaute	Windstille
Kalme	windstille Gebiete in Äquatornähe
Passatwind	beständige Winde

IN TANG UND KALMEN

Nach Durchquerung oder Umschiffung der *Sargasso-See* muss das uthurische *Feuermeer* durchfahren werden. In Kalmen (Gebiete, in denen oft wochenlang Windstille herrscht) halten die Helden die Moral aufrecht, wenden Gefahren ab und finden schließlich Wege aus den nervenzehrenden Flaute.

KALMEN IN REGELN

- ◆ Im Feuermeer kann jede Begegnung durch Kalmen oder Flaute ersetzt werden.
- ◆ Kalmen halten 1W20+3 Tage, Flaute 2W6 Tage.
- ◆ Segelschiffe kommen nur minimal voran (5% der Geschwindigkeit).
- ◆ Die Temperaturen sind *Sehr warm*, *Heiß* oder *Sehr Heiß* (1 Punkt Erschöpfung je 3 Stunden bei *heißem* Wetter bzw. je Stunde bei *sehr heißem*).
- ◆ Menschen und Vorräte bilden unangenehme Gerüche (*Übler Geruch*).
- ◆ Jede volle Woche in Kalmen senkt die Moral um 1.

АНДЕПКЕН АН ДІЕ САРГАСО-СІЕ

Im Umkreis der Sargasso-See kann es zu folgenden Begegnungen kommen:

- ◆ **Ulchuchu:** Bei einem losen Tangfeld handelt es sich um einen *Ulchuchu* (**Wege der Zauberei 222**). Er zieht Matrosen in die Tiefe und kann ihre erstickten Leichen zum Sprechen einfacher Sätze verwenden. Er verlangt ein Blutopfer (30 LeP), bietet aber einen minderen Pakt mit Charyptoroth an, der in Kalmen faulig riechende Winde beschert (3W20% statt nur 5% Geschwindigkeit).
- ◆ **Sprossalgen:** Fetzen dieser Alge bleiben an Schiffsrümpfen haften. Sie lassen das tote Holz neu sprießen, was viele Seeleute für ein Wun-



der der Tsa halten. Schiffszimmerleute bemerken aber (*Zimmermann-Probe*), dass der Effekt das Holz angreift und innerhalb von drei Tagen mit 20 TaP* in längerfristigen *Holzbearbeitung*- oder *Athletik*-Proben entfernt werden muss, sonst sinkt die Stabilität um 1. Jeden Tag kann ein Held eine Probe ablegen.

◆ **Schiffbruch mit Bohrwurm:** In Algen, Aas und Holzresten lauert der charyptide *Sargasso-Bohrwurm*, der seine Larven ins Holz von Schiffen legt. Über Wochen zerfressen sie es und wachsen auf Unterarmlänge an. Kleine Lecks und Schabegeräusche machen die Helden auf sie aufmerksam (*Sinnenschärfe-Probe*). Um ein Schiff nicht mittelfristig zu verlieren (Stabilität -1 je 2 Wochen), müssen sie vernichtet werden (**FULMINICTUS-Variante Welle der Reinigung, REVERSALIS ARACHNEA**; 35 TaP* in längerfristigen, wöchentlichen *Zimmermann*- oder *Holzbearbeitung*-Proben).

DAS WRACK DER LILIA

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Seit Wochen dümpelt ihr – anders kann man die Fortbewegung nicht nennen – schon über das endlose Feuermeer. In der Nacht ist es weniger schwül, sodass ihr an Deck steht und seht, wie sich das volle Madamal im wellenlosen Wasser spiegelt. Aber glimmt da nicht etwas am Horizont?

Im Feuermeer existiert eine ganzjährig bei Mondlicht leuchtende Variante des sonst nur vor Elburum vorkommenden *Feuerschlicks*. Das Glimmen führt zur Brabaker Forschungs-Kogge *Lilia*, die in einem Tangfeld liegend von Pflanzen überwuchert ist. Von der Besatzung fehlt jede Spur.

Ein in einer Kajüte liegendes, verkorktes Tonfläschchen schützt einen letzten Brief des Kapitäns vor dem Verfall, der Aufschluss über das Schicksal des Schiffes gibt: Seit 1034 BF sammelte die *Lilia* im Auftrag des Brabaker Königs Mizirion III. Pflanzen aus fernen Ländern, primär sollte sie aber mit verschiedenen Zeitmessern Möglichkeiten zur Bestimmung von Ost-West-Positionen finden; ein noch ungelöstes Problem aventurischer Seefahrt, denn auf See exakt laufende Uhren gibt es kaum. Der Steuermann navigierte unter Einfluss eines Lotustrunks einer ‚magischen Fährte‘ (Kraftlinie ‚Satinavs Kette‘) folgend in die Sargasso-See. Den Hungertod vor Augen wählte die Besatzung den Fußweg über den Tang. Das Tangfeld hat sich nach Verlassen der Mannschaft aus der Sargasso-See gelöst und treibt nun samt Wrack durchs Meer.

WUCHERnde FRACHT

An Bord befinden sich hunderte Stein *Uthurischer Feuerschlick* und dutzende *Boronsschlingen*, aber auch stärkende *Horuschen*, heilende *Argansträucher*, *Kajubo* sowie *Weißer* und *Weißgelber Lotos*. Im Fracht-

raum findet man feinmechanisches Werkzeug, Sanduhren und ein beschädigtes Vinsalter Ei (reparierbar mit 24 TaP* aus längerfristigen *Feinmechanik*-Proben, Dauer je 12 Zeiteinheiten). Drei Flaschen *Lo-tostrunk* zur astralen Wahrnehmung lagern in einem *Alchimistenlabor*, das man bergen kann, sobald die *Disdychonda* darauf beseitigt ist.

Disdychonda

INI 8+1W6 PA 0 LeP 20 (Stamm) RS 3 (Stamm)
 Blatt (4): LeP 10 RS 3 DK H AT 8* TP 1W3 SP / KR**
 Raubnessel (2W20): LeP 5 RS 1 DK H AT 12 TP 1W6-2 SP (+Gift)**
 AuP 50 MR 18 / 10 WS 8 GW 6

Kampfregelein: 2 AT je Blatt, V3 Attacken durch Raubnesseln je KR

*) Eine gelungene AT führt zum Einfangen des Opfers. Befreiung nach Ringen-Regeln

) **Gift: Wirkung: 2W6 SP, vollständige Lähmung / 1W6 SP, GE und KK -2, Beginn: sofort, Dauer: einmalig, Stufe: 3 (pflanzliches Gift)

DER SYMPATHETISCHE KLABAUTER

Das originellste ‚Instrument‘ zur Positionsbestimmung ist der Schiffs-klabauter *Sylphio dy Pürpörr* (0,5 Schritt, muschelverkrustete Runzelhaut, rot-weiß gestreifte Hose, behaarte Füße, übergroßer Dreispitz, gelangweilt, flucht viel). Ein Teil seiner Essenz wurde von einem Brabaker Magier in ein ‚sympathetisches‘ Artefakt gebunden. Seitdem tropft der Magus pflichtgemäß täglich genau zur Praisostunde Vitriol auf das Artefakt, wodurch der Klabauter vor Schmerz fluchend und polternd herumtobt. So wusste die Besatzung der *Lilia* täglich, wann in Brabak die Praisostunde anbricht, und konnte anhand des Sonnenstandes in den eigenen Gefilden ihre Position in Ost-West-Richtung bestimmen. Während selbst das Vinsalter Ei auf See nie exakt lief, liefert Sylphios täglicher Anfall zuverlässig die Zeit in Brabak; allerdings vernachlässigt der Magus nach vielen Monaten ohne Nachricht von der *Lilia* seine Pflicht mittlerweile auch ab und an, was zum Ausbleiben von Sylphios täglichem Anfall führt und die Mannschaft verunsichert.

Er bittet um Aufnahme und kann Wettermagie wirken, um Flauten zu überwinden. Als Maskottchen (Moral +1) erleichtert sein täglicher Anfall Proben zur Navigation um -7. Dabei flucht er wie ein Pirat mit einem Wortschatz, der sogar einer Perricumer Hafenhure die Röte ins Gesicht treiben würde.

DIE LEBENDE INSEL

Ouloandila (*Efferds Wogen* 175) ist eine riesige Qualle, die wie eine Insel wirkt. Bei der Untersuchung zeigen sich neugierige Necker, die in der Qualle leben. Sie bringen Geschenke wie Nahrung, Muschelschmuck und ein Fernrohr aus einem Schiffswrack, laden die Helden in ihre luftgefüllten Höhlen ein und fragen in ihrer telepathischen Bildersprache, was sie bedrückt (wohl die müßige Reise); daraufhin stimmen sie wundervolle Gesänge und Tänze an. Sie gehen eine dem Salasandra ähnliche Verbindung mit Ouloandila ein (Merkmale *Temporal* und *Einfluss*).

Als Ergebnis entsteht eine *Essenz der Qualle*. Ein Schluck (Menge reicht für alle +1W6) lässt die nächsten 4W6 Reisetage in Windeseile rauschhaft vorbeiziehen, als würden nur Augenblicke vergehen (Einfluss; Moral +1). Die temporale Komponente ist komplexer: Die Alterung setzt für die Zeit aus, kalendarisch vergeht nur die halbe Zeit, das Schiff legt aber eine Entfernung zurück wie in 4W6 Tagen mit passablen Windverhältnissen. Für Verweigerer des Trankes vergeht die Reise zäh und langsam und dauert die volle Zeit, während der er die Betroffenen als hastig und geistig abwesend wahrnimmt.

DER SÜDHIMMEL

Die Sternbilder des Südhimmels (*Geographia Aventurica* 189 und *In den Dschungeln Meridianas* 8) sind nur schwer berechenbar, was die Navigation erschwert: Proben sind südlich der Sargasso-See um +7 erschwert. Je 10 TaP* aus wöchentlichen, langfristigen *Sternkunde*-, *Orientierung*- oder *Seefahrt*-Proben bauen 1 Punkt ab.

◆ Während der Anblick der **Ringe** nördlich der eigenen Position zeitweise den Nachteil *Heimwehkrank* bringt und die **Krallenhiebe** für abergläubische Reaktionen sorgen, ist der Anblick der **Rose** ein Fanal der Hoffnung, denn die Mannschaft deutet sie als Uthurische Rose und fasst neuen Mut (Moral +1).

◆ Über den **Dolch** und die **Spinne** flüstern die Matrosen abergläubisch, dass sie den Geist der unter ihnen Segelnden vergiften. Bei einem angespannten Matrosen führt dies zum Schüren von Hass und dem Mord an seinem Maat (Moral -1). Die Mannschaft verlangt seinen Tod und die Helden sollen die Richter sein (bei Weigerung Loyalität -3).

◆ Beim **Kelch** wird weit im Süden sichtbar, dass darin ein opalisierender Nebel als Schlieren aus dem Sternbild ‚fließt‘. Ein wenig bekanntes Wesen, ein Sternengeist, erscheint und quält körperlos und unsichtbar gemäß seiner Natur die Mannschaft mit Wahnvorstellungen und Alpträumen davon, bei lebendigem Leibe gekocht zu werden.

Sternengeist

INI 14+1W6 PA 14 LeP 40 AsP 60 RS 0
 MR 15 WS 10 GW 9

Dienste: Alptraum, Besessenheit, Wahnsinn

Eigenschaften: Astralsinn, Blick in fremde Welten, Formlosigkeit II, Geistersprache, Geistermanifestation, Geisterpanzer, Körperlosigkeit II, Resistenz gegen magischen und geweihten Schaden

Zunächst muss das Wesen als Ursache erkannt werden. Da man in seiner Nähe wirre, wahnhafte Einflüsterungen hört, kann seine Präsenz mit *Sinnenschärfe*-Probe +8 oder *Gefahrensinn*-Probe erkannt werden. Er ist bekämpfbar, jedoch unsichtbar (+8 auf AT; mit OCULUS, ODEM oder Zaubern und Liturgien, die Unsichtbares sichtbar machen, zu sehen).

◆ Die **Hand** ist ein heller Sternhaufen, der die südlichsten Breiten beherrscht. Je nach Interpretation greift sie nach dem Himmelspol oder hält ihre Finger schützend darüber. Unter den Gelehrten an Bord entbrennt ein Streit über die Beschaffenheit, der immer bizarrere Ausmaße bis hin zu Duellforderungen und Fehden annimmt, falls die Helden nicht vermittelnd einschreiten (*loyalitätssteigernd*). Klären können sie natürlich nicht, ob sich dort etwas per Definition Unwissbares, ein adamantener Südstern oder Rastullahs Zelt verbirgt.

AUS FINSTEREN TIEFEN

Die Expedition entdeckt ein grünes Schimmern am Meeresgrund. Tauchgänge (*Schwimmen*-Probe +8) oder Hellsichtmagie zeigen, dass eine gewaltige Riesenamöbe am Meeresboden entlang kriecht. Bei erfolgreicher *Sinnenschärfe*-Probe erkennt man ein Wrack eines Drachenbootes darin, ab 7 TaP* ist der Name *Skaldalyr* lesbar und Runenverzierungen erkennbar.

Havena Fanfare, Rahja 1055 BF

Der Ruf der drei Ritter

„Höret ihr Töchter und Söhne Albernias! Höret ihr Ritter und Edlen des Fürstentums! Am letzten Tag im Götternamen des zornigen Schmiedes wird sich ein Kriegszug von Honingen in die Wildermark aufmachen, um dort für die Befriedung des verheerten Landes mit Schwert und Schild zu streiten – zum Ruhme von Krone und Reich! Mit dem Wohlwollen von Kronverweserin Idra ni Bennain und Kronprinz Finnian ui Bennain obliegt die Führung dieses Edlenzuges Baron Arlan Stepahan von Draustein, Ritter Annlair Crumold und Kronenritter Jandôr Galahan. Jeder albernische Streiter ist aufgerufen sich dem Kriegszug anzuschließen. Ausrüstung und Proviant sind für drei volle Götternamen mit ins Feld zu führen und genügend Handgeld für drei weitere Monde.“

—gehört von einem Ausrufer in den Straßen von Havena, Mitte Ingerimm 1035 BF

Albernischer Edlenzug auf dem Weg in die Wildermark

HONINGEN. Beherzte Hochrufe drangen immer wieder von den bunten Bannern und Schilden der beschaulich wachsenden Zeltstadt zu der hohen Ringmauer hinüber und kündeten so den neugierigen Bürgern der ehrwürdigen Grafenstadt die neue Ankunft eines Ritters an. Das sich hier versammelnde albernische Waffenvolk hatte einen Gewalttritt von mehreren Tagen auf sich genommen, um das Heerlager noch

rechtzeitig zu erreichen. Denn seit dem unerwarteten Aufruf zu einem Schwertzug in die umkämpfte Wildermark waren keine zwei Wochen ins Land gegangen. Wenig Zeit, um sich angemessen für den langen Marsch in den umkämpften Osten des Reiches zu wappnen.

Über zwei Dutzend Ritter waren mit ihren Waffentreuen dem Aufruf gefolgt. Nicht selten fanden sich unter ihnen auch herrenlose Heckenritter, die keinem begüterten Haus entstammten und sich deshalb durch ihre Taten in der Fremde für höhere Aufgaben in der Heimat emp-

fehlen wollten. Es verlangte ihnen nach Ruhm und Ehre – welche die Namen der drei bekannten Recken versprochen, die den Kriegszug anführen sollten:

Der geachtete Kronenritter Jandôr Galahan steht seit gut einer Dekade in den Diensten des Fürstenhauses und ist ein Veteran vieler Schlachten. Als galanter Gewinner der letztjährigen Fürstenturney zu Havena vermag er ebenso geschickt die Kriegslanze zu führen wie das geschliffene Wort.

Der kämpferische Annlair Crumold hatte sein großes Waffengeschick zuletzt vor zwei Jahren auf dem Reichskongress zu Perricum eindrucksvoll unter Beweis gestellt, als er gleich zwölf – zumeist aus den Nordmarken stammende Kontrahenten – nacheinander bezwang (siehe AB 146). Doch in diesen Tagen sah man ihn weder im Zweikampf mit einem anderen Ritter noch bei den nächtlichen Geschichten über Krieg, Turnier und Bett. Es schien gerade so, als ob er sich der Gesellschaft seiner Landsleute absichtlich enthielt.



Dahingegen sah man Arlan Stepahan, der selbst von der Kronverweserin für seine umsichtigen Ratschläge geachtet wird, noch in zahlreichen Unterredungen. Im Zweikampf der vier Barone ging er als Sieger hervor und errang auf der berühmten Schicksalsturney von Weyringen das Schwert Sians von den Feen. Mit Hilfe des Hauses Fenwasian gelang es dem Mittdreißiger erst vor wenigen Wochen seine Anverwandte Talena vom Draustein an die Seite des Kronprinzen zu führen. Aufbesagter Brautschau muss es allerdings auch zu einem größeren Disput zwischen dem ansonsten eher unnahbaren Annlair Crumold und dem politisch ambitionierten Baron von Draustein gekommen sein, in dessen Verlauf sich der Stepahan kurzerhand herausgefordert sah einen Schwertzug in die Wildermark zu führen. Der genaue Anlass für den folgenreichen Dissens blieb bislang im Dunkeln. Gräfin Maelwyn war sicherlich nicht sonderlich erbaut über den Waffenruf, ist doch anzunehmen, dass ihr ältester Sohn und Erbe für längere Zeit außerhalb des siebenwindigen Landes weilen dürfte und der wachsende Einfluss ihrer

Familie auf die Geschicke des Fürstenhofes seinen bedeutendsten Protagonisten verliert. Schlimmer noch, sollte der Edlenzug auf den Schlachtfeldern der Wildermark scheitern, könnte dies auch zu einem Machtverlust des Hauses Stepahan in Albernia führen. War dies die Absicht des Crumolders?

Um dies zu verhindern, unterstützt die Gräfin den Schwertzug mit der großzügigen Entsendung Bredenhager Waffenknechte unter ihrem geachteten Heermeister Morgan Kerkall – eine willkommene Verstärkung, da sich bisher nur wenige Ritter der anderen großen Adelsgeschlechter im Heerlager eingefunden haben. Dass die Häuser Niamad und Llud keinen ihrer Streiter nach Honingen entsandt haben, wurzelt vermutlich in den wiederkehrenden Zwistigkeiten mit ihren alten Rivalen aus dem Abagund und den Bredenhager Heckenlanden. Graf Hagrobald vom Großen Fluss ist hingegen schon vor einigen Monden mit seiner Gefolgschaft in die umkämpften Lande gezogen. Besonders überraschte aber die Abwesenheit der Distelritter aus der nahegelegenen Waldgrafschaft Winhall, stan-

den die Fenwasian doch gerade unter Graf Bragon bislang unverbrüchlich an der Seite ihrer alten Waffenbrüder.

Überhaupt scheint der Edlenzug im Adel keinen größeren Rückhalt zu finden. Die Grauen und Gräber des letzten Krieges sind nicht vergessen. Im Wesentlichen gibt es zwei politische Haltungen: Die einen verlassen sich auf die bewahrende Stärke ihres eigenen Hauses im Inneren. Das Reich ist ihnen noch immer fremd und die Obliegenheiten der eigenen Krume bestimmen ihr Denken. Die anderen glauben wiederum Albernia nur über eine Annäherung mit dem Reich zu alter Blüte zurückführen zu können und streben nach mehr Verantwortung im Land.

So umfasst der Edlenzug nunmehr über einhundertfünfzig Waffenträger und einen halb so großen Tross. Mut und Zuversicht sollen unseren albernischen Streitern im Kampf gegen die Kriegsfürsten der Wildermark die aufgehenden Himmelslichter des Sternbildes Schwert schenken. Auf dass Rondra in der Schlacht an der Seite unserer Töchter und Brüder steht!

Cianna Seestern (Heiko Hügener, mit Dank an Marcus Buss und Wolfgang Wagner)

Havena Fanfare, Rondra 1036 BF

Rondra war mit uns!

Albernischer Edlenzug behauptet sich in der Wildermark

Nach den getreulichen Berichten unserer Chronistin Cianna Seestern.

Auf dem Marsch

Honingen: 30. Ingerimm 1035 BF

„Mit den ersten Strahlen der aufgehenden Morgensonne strömten die Edlen und Recken gleich einem glitzernden Flusslauf silberner Juwelen auf die Reichsstraße in Richtung Rahja. Noch spiegelte sich das Praiosmal auf dem gewissenhaft polierten Stahl der Streiter. Gerade einige der jüngeren Ritter, welche bislang noch in keinem blutigen Kampfe standen und Schlachten wie die von ‚Hammer und Am-

boss‘, oder jene ‚auf Crumolds Auen‘ nur aus den Erzählungen der Barden kennen, zeigten sich begeistert schon bald selbst im blutigen Waffengang zu stehen. Diese Heißsporne haben die Wildermark fest im Visier. Noch bevor das erste Laub von den Bäumen fällt, will jeder von ihnen eine Heldentat vollbringen.

—aus den Aufzeichnungen der Schreiberin Cianna Seestern

Greifenpass – Herzogtum Nordmarken:

Anfang Rahja 1035 BF

„Inzwischen bestimmt der beschwerliche Marsch- und Trossalltag den Kriegszug. So ist das ausgehende Tagewerk erfüllt vom Aufbau des sicheren Nachtlagers. Reit- und Zugtiere wollen versorgt sein und auch der Mensch verlangt nach Speis und Trank. Bald schon haben wir das Koschgebirge überwunden.

—aus den Aufzeichnungen der Schreiberin Cianna Seestern

Fürstentum Kosch: Mitte Rahja 1035 BF

„Wie es ist, in der Schlacht zu stehen? Nun ja, es ist wohl so ähnlich wie Honig von einem Dornenzweig zu kosten!“

—Johril Dragentrutz von Ithurain zu Grenzmarken im Gespräch mit einer jungen Ritterin

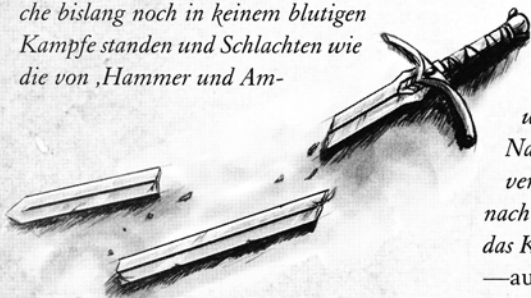
Südlich des Reichsforstes – Königreich

Garetien: Mitte Rahja 1035 BF

„Der Edlenzug ist am Ende. Alles ist verloren! Eine Ritterin auf ihrem Weg an den Fürstenhof zu Angbar hat es gerade den hohen Herren berichtet. Es gab bereits eine große Feldschlacht, in der die Kaiserlichen obsiegten. Sollen wir jetzt unverrichteter Dinge wieder abziehen? Welch furchtbare Schmach!“

—gehört in einem Gespräch junger Heckenritter

„Nicht wenige der Unsrigen sind durch die heutige Kunde verunsichert, wenn nicht gar entmutigt. Für die Gemeinen steht unser Unterfangen bereits auf Messers Schneide. Einige Ritter unter Euch glauben sogar, dass es nun keine Ehre mehr für sie in der Fremde zu erringen gibt. Ich sage Euch aber, dass die Kaiserlichen uns brauchen werden. Es gilt die Reihen zu schließen und dem Feinde nachzusetzen. Auch



wenn unser Ziel nicht der Arvepass ist und wir nicht die Abilachter Reiterei sind. Wir dürfen nicht zulassen, dass dieser Edlenzug hier und heute auseinanderbricht und ein albernischer Kriegszug östlich des Greifenpasses erneut umkehrt. Für Rondra und Albernia!“
—Kronenritter Jandör Galahan bei der allabendlichen Unterredung der Edlen

Östlich des Reichsforstes – Königreich Garetien: Mitte Rahja 1035 BF
„Allmählich gelingt es Heermeister Kerkall aus den Männern und Frauen eine Gemeinschaft zu schmieden – die auf dem Schlachtfeld um ihre Pflichten weiß. Jeden Abend fallen unerfahrene Waffenknechte und gestandene Ritter gleichermaßen erschöpft von den täglichen Waffenübungen auf ihre Bettstatt, sodass nur noch wenig Zeit bleibt für schwermütige Gedanken oder alten Groll.“
—aus den Aufzeichnungen der Schreiberin Cianna Seestern

Der Kampf in der Wildermark

Wehrheim – Wildermark:

30. Rahja 1035 BF

„Heute wurde ich Zeuge einer denkwürdigen Unterhaltung zweier Ritter. Sie sinnierten über die wahren Hintergründe des Edlenzuges. Einer von ihnen glaubte zu wissen, dass ein wie auch immer gearteter Sieg in der Wildermark – die Aussicht der Besetzung eines vakanten Reichsrichterstuhls zu Gunsten Albernias verbessern würde. Der

zweite meinte, dass die Crumold und Stepahan sicherlich keine Freunde des Reiches seien. Düstere Worte so kurz vor den Tagen des Namenlosen.“

—aus den Aufzeichnungen der Schreiberin Cianna Seestern

Gallys – Heerlager der Kaiserlichen:

6. Praios 1036 BF

„Der Feind ist überall auf der Flucht und versucht sich über die Trollpfote in die Schattenlande abzusetzen, verfolgt von den Waffentreuen der Kaiserin. Oberst Bunsenhold von Ochs hat uns heute die Befreiung der nahgelegenen Baronie Rammholz überantwortet. Der Feind dort gleicht einem waidwunden Raubtier. Ihm ist es gleichgültig, ob ihr einem jüngeren oder älteren Hause entstammt, wenn er seine Fänge tief in euer Fleisch treibt. So fern der Heimat kennen wir nur ein einziges Haus – ein Albernisches!“

—Baron Arlan Stepahan von Draustein bei der Schlichtung eines Haders zweier Landsleute

Schwarzenborn – Baronie Rammholz: 10. Praios 1036 BF

„Bis hier hatten wir den Feind zurückgeworfen. Weiter oben im Tal lagen nur noch die verfluchten Ruinen von Burg Boronia. Sicherlich 100 Bewaffnete stellten sich uns in Schwarzenborn, einem wehrhaften Hausendorf in den unwirtlichen Ausläufern der Schwarzen Sichel zum finalen Kampf. Zumeist ehemalige Soldscharen der Lutisana

von Perricum. Von drei Seiten bestürmten wir unablässig den Dornenhag und unter hohen Verlusten gelang uns letztlich der Durchbruch. Auch die Turmhügelburg auf der anderen Seite des Baches sollte bald die unsere sein.“

—aus den Aufzeichnungen der Schreiberin Cianna Seestern

Gallys – Heerlager der Kaiserlichen: 16. Praios 1036 BF

„Bitter traf uns heute die Nachricht vom Tode seiner Erhabenheit Praiosson Greiffas, des Wahrsers der Ordnung Greifenlande. Einige von uns waren noch vor dem Kampf um Schwarzenborn auf die Spuren seiner Pilgerreise gestoßen (der Bote berichtete in Ausgabe 156). Ausgezehrt haben sie ihn in einem dunklen Gewölbe gefunden – ein entstelltes Opfer finsternen Dämonenwerks. Sein den Händen dunkler Paktierer entrissener Leichnam wird nunmehr von dem heimkehrenden Teil des aufgelösten Edlenzuges unter Jandör Galahan würdevoll in die Heimat überführt. Der andere Teil des Zuges wird im Efferd mit den Rittern Annlair Crumold und Arlan Stepahan auf dem Hoftag zu Rommilys zugegen sein.“

—aus den Aufzeichnungen der Schreiberin Cianna Seestern

Cianna Seestern (Heiko Hügener, mit Dank an Marcus Buss, David Lukassen und Wolfgang Wagner)

Havena Fanfare, Praios 1036 BF

Cusimo ordnet den Windhag – Westflotte wieder vereint

HARBEN. Travia sei Dank! Die traditionsreiche Westflotte des Raulschen Reiches ist wieder vereint. Cusimo Garlichgrötz, Herzog von Grangorien, Admiral im Westmeer und Markgraf des Windhag, beruft die Junkerin Hildgit von Grötz ins Amt der Vizeadmiralin, die damit ihrem Vater Kühnbrecht als Flottenkommandierende nachfolgt. Rianod von Aichhain, auch sie als Baronin von Rondbirge eine Vasallin Cusimos, wird seine Statthalterin im Windhag und zieht als Burggräfin in den Harbener Grafenpalast ein.

Seit dem Tode Kühnbrechts von Grötz im Travia 1035 BF waren die in seiner Hand vereinten Ämter des Vizeadmirals und Statthalters verwaist und erst im Ingerimm entschloss sich Seine Durchlaucht Cusimo Garlichgrötz zur Regelung der Nachfolge. Das geschah zu Havena im Rahmen der Brautschau für Prinz Finnian ui Bennain, um dessen Hand auch Herzog Cusimo im Namen seiner Tochter Larona freite. Als aussichtsreichste Kandidatin, ihrem Vater Kühnbrecht in beiden Ämtern nachzufolgen, galt lange Hildgit von Grötz, eine fähige Seeoffizierin von

altem Windhager Adel und bisher Hafenkommandantin von Triveth. Es zeigte sich jedoch, dass der Herzog bereit war, für eine eheliche Verbindung seiner Tochter mit dem albernischen Prinzen den Albernier Rateral Bedwyr Sanin vorzuziehen. Da die Braut des Prinzen aber am Ende nicht Larona Garlichgrötz hieß, beförderte Cusimo schließlich doch Hildgit von Grötz zu seiner Stellvertreterin als Flottenadmiral. Überraschenderweise machte er sie aber nicht auch zu seiner Vertreterin im Amt des Markgrafen.

Und so kam es, dass mit jedem Tag, den der Markgraf zögerte, auch für das Amt des Statthalters einen Nachfolger zu benennen, die Gerüchte über mögliche Kandidaten weiter ins Kraut schossen. So galt zunächst die Harbener Stadtvögtin Haldana Ismena von Streitebeck als aussichtsreichste Anwärtlerin, ebenso wur-

de aber auch über andere (Haldana ist Horasierin) mögliche Favoriten aus dem Horasreich oder den Nordmarken, der Heimat von Cusimos Ehefrau Heldora Grimberta vom Großen Fluss, spekuliert. Rianod von Aichhain, die Baronin der Landmark Rondbirge, galt zwar neben Hildgit von Grötz unter den Windhager Adligen als ambitionierteste Bewerberin, schien aber letztendlich nur eine Außenseiterin im Buhlen um die Gunst des Markgrafen zu sein. Umso überraschender verkündeten die Herolde Mitte Praios, dass Seine Durchlaucht Rianod von Aichhain mit dem Amt der Statthalterin in der Markgrafschaft Windhag betrauen werde, hat die Dame von Aichhain doch die Baronswürde, die sie von ihrer verstorbenen Tante, der früheren Reichsrichterin Urinai von Aichhain erbte, erst seit wenigen Jahren inne.

Wie bekannt wurde, hatte der Markgraf im Vorfeld der Havener Brautschau seine Barone zu Beratungen in den Harbener Palast geladen. In dieser vertraulichen Runde, so wird kolportiert, habe die junge Baronin von Rondbirge ihren Lehensherrn durch ihr entschlossenes und forsches Wesen gar sehr zu beeindrucken gewusst. Im Traviamond soll sie ganze vierzehn Tage die Gastfreundschaft Cusimos in Anspruch genommen haben.

Die traditionelle Landung Rianods im Efferdtempel zu Harben mit der anschließenden Salbung im Hause des Praios dürfte indes noch ein wenig auf sich warten lassen, ist die Dame, die im Ronda vergangenen Jahres den Traviabund mit einem Sohn des Barons von Schattengrund eingegangen ist, doch von Tsa gesegnet und steht kurz vor ihrer Niederkunft. So wird mit einer Amtsübernahme frühestens im späten Ronda gerechnet. Und noch eine gute Nachricht gilt es zu

verkünden: Die traditionsreiche Westflotte des Neuen Reiches, zuletzt durch die albernische Separation gespalten in zwei unabhängige Teilflotten, ist dank des guten Einvernehmens zwischen Admiral Cusimo Garlischgrötz und der Albernischen Regentin Idra ni Bennain endlich wieder vereint. Harben und Havena bilden zukünftig wieder die beiden Hauptstützpunkte der Flotte und unterstehen beide der Admiralität in Harben, nun vertreten durch Vizeadmiralin von Grötz. Als Vertreter der Admiralität in Havena soll ein Großkapitän ernannt werden, welcher dem Befehl der Vizeadmiralin unterstellt ist. Wer dieser Großkapitän sein wird, ist noch offen. Definitiv fest steht wohl allein, dass es nicht der unglückliche Freiherr Sanin sein wird.

Mit dieser Reorganisation der Westflotte sollen auch die alten Verbandsstrukturen wiederhergestellt werden, wenn auch mit deutlichen Anpassungen an die Gegebenheiten der heutigen Zeit (will heißen: der notwendigen Beschränkung auf die verbliebenen Überreste der einstmaligen größten aventurischen Seestreitmacht). Die in Albernien stationierten Schiffe der Westflotte, rund ein Dutzend Segelschiffe unter Führung der Karracke „Flussvater“, bilden zukünftig die I. und II. Hochseeschwadron mit Heimathafen Havena. In Harben sind die III. Hochseeschwadron, bestehend aus dem Flaggschiff „Prinzessin“ und 6 Karavellen, sowie die I. Galeerenflottille stationiert. Die II., III. und IV. Galeerenflottille sowie die IV. Hochseeschwadron werden bis auf weiteres aus den Schiffsbüchern gestrichen.

Die reichstreuen Verbände, die Anno 1027 BF aufgrund der Meuterei von Harben den Kriegshafen in Richtung Hôt-Alem verließen, gelten fortan auch offiziell als der Südmeerflotte des Neuen Reiches

zugeordnet, womit sie dem Befehl von Admiralin Deirdre Sanin unterstehen. Die beiden altgedienten Triremen „Retos Treu“ und „Schattengrund“, die nach der Schlacht am Kap Windhag vom Reichsverräter Romin Galahan nach Havena entführt worden waren, werden zwecks Überholung in die Kriegswerft nach Harben überstellt. Dort sollen sie zusammen mit drei verbliebenen Biremen den Grundstock der Galeerenflotte bilden. Hinzu kommt noch eine weitere Trireme modernen Typs, die als Führungsschiff der I. Galeerenflottille den Namen „Cusimos Zorn“ tragen soll und mit deren Bau dieser Tage begonnen wird. Dank der großzügigen Finanzierung aus der Privatschatulle des Markgrafen ist dies für die Harbener Kriegswerft der erste Schiffsneubau seit vielen Jahren, reichte doch das Geld auch schon vor der Meuterei meist nur für die notwendigsten Reparaturen.

In Harben, das in der Vergangenheit oft unter Kompetenzstreitigkeiten zwischen dem Militär sowie der mittelreichischen und horasischen Administration zu leiden hatte, befürchtet mancher nun allerdings neuen Zwist. Sind doch sowohl die frisch bestellte Statthalterin als auch Stadtvögtin und Vizeadmiralin als streitbare Frauen bekannt. Man darf also gespannt sein, wie die Windhager und insbesondere die Harbener Politik sich künftig im Kräftereick zwischen Grafenpalast, Stadthaus und Admiralität gestalten wird. Rückhalt in Harben dürfte die neue Statthalterin jedoch durch ihre Verwandte Uralina von Aichhain erfahren, welche die Harbener Seekadettenschule leitet. So ist das Haus Aichhain auch in der Flotte nicht ohne Einfluss.

*Für die Havena Fanfare, Sektion Harben
Sirlan Holzer (Heinrich Schmidt)*

Aventurischer Bote, Boron 1056 BF

Mhaharani Eleonora ernennt neue Sultana von Elburien

ZORGAN/ELBURUM. Vor einigen Monaten brach Sultana Iphemia von Elburum zu einer geheimnisvollen Reise auf (der Bote berichtete darüber in Ausgabe 156). Man hörte auf den Straßen der Weißen Stadt einige Gerüchte über die Beweggründe, doch gab es keine offizielle Verlautbarung aus dem Pfauenpalast für den Grund des Aufbruchs.

Wie sich jetzt herausstellte, war diese Reise offenbar Iphemias letzte in ihrem Amt als Sultana. Gegen Ende des Jahres 1035 BF verkündete Leilan ibn Nasjeda, der Hofwesir des Pfauenpalastes, überraschend, dass die Sultana nicht länger für das Amt zur Verfügung stehen würde und man bereits die königliche Familie unterrichtet habe.

Was genau geschah, bleibt jedoch weiterhin das Ziel zahlreicher Spekulationen. Schnell machten sich Gerüchte breit, die Sultana leide an einer schweren Hautkrankheit und habe sich deshalb ins Privatleben zurückgezogen. Da sie es nicht ertragen habe, dass ihre Untertanen sie entstellt zu Gesicht bekommen, habe man sie gar auf eigenen

Wunsch heimlich aus der Stadt gebracht. Andere Stimmen sprachen von einem Unfall, der Iphemia das Leben gekostet haben soll und der nun geschickt vertuscht werde.

Hunderte Menschen ließen ihrer Trauer freien Lauf und weinten auf offener Straße um ihre geliebte Herrscherin. Die Geweihten des neuen Rahjatempels hatten alle Hände voll zu tun, um den Bürgern Trost zu spenden, und veranstalteten einen Trauerzug bis zur Rosenbrücke, wo Shanya ash Shaya, die Gründerin des Tempels, eine fesselnde Rede über Iphemia hielt. Sie und die Getreuen der Sultana opferten anschließend tausende Rosenblätter und warfen sie von der Brücke, ein Zeichen der uneingeschränkten Liebe zur geachteten und warmherzigen Iphemia. Am Zorganer Hof war nur zu vernehmen, dass man das Ausscheiden Iphemias aus der Politik bedaure, da Elburum unter

ihrer Herrschaft aufblühte und sich zu einer der wichtigsten Stützen des Königreiches entwickelte. Man hatte der Sultana sogar verziehen, dass sie einst auf der Seite Orons stand, eine Entscheidung, die manch ein Zorganer zwar nicht guthieß, die aber für die Weisheit der Schahi und des Schahs sprach.

Mhaharani Eleonora Schahi ernannte nach einigen Wochen der Vakanz eine neue Sultana von Elburum. Die überraschende Wahl fiel auf eine Vertraute Iphemias: Jashild saba Dalihah, die junge Harani von Yasirabad.

Die Ernennung, so heißt es, kam selbst für Jashild und ihre Familie überraschend. In

einer feierlichen Zeremonie Anfang des Jahres ernannte die Mhaharani im Spiegelpalast die junge Harani zur neuen Herrscherin Elburiens. Das Volk hieß seine neue Sultana freudig willkommen, zahlreiche Adlige und Geweihte machten Jashild eine erste Aufwartung und die Herrscherin ließ an die Ärmsten der Armen Almosen verteilen.

An der Seite ihrer Mutter Dalihah ist es nun an der jungen Jashild, den Kurs von Iphemias erfolgreicher Politik weiterzuführen. Mögen die Götter ihren Weg lenken!

*Kajara saba Ashillja
(Alex Spohr)*

Einige Stimmen zum Verschwinden Iphemias:

„Ich habe gesehen, wie man heimlich Mutter Alina vom Perainetempel in Fellakand in den Palast geschmuggelt hat. Es muss schlimm um die Sultana stehen, vielleicht sind es gar die Pocken!“

—Shejam Jalefsunni, Piddaverkäuferin, Anfang 1036 BF

„Von meiner Schwägerin aus Yerkesch habe ich gehört, dass die Sultana offenbar zuletzt der Emira Banazir einen Besuch abgestattet hat. Aber verlassen hat sie die Stadt nie.“

—Alriqesh, Fuhrmann, Anfang 1036 BF

„Wie ich gehört habe, fällt das Verschwinden der Sultana mit dem von Assaban, dem Abt des Klosters Nassori, zusammen. Ich glaube, es steckt keine Krankheit oder Schlimmeres dahinter. Hinter ihrem Verschwinden vermute ich etwas ganz anderes: Die Sultana und der Abt sollen ein Liebespaar sein und ich glaube, sie haben sich einfach nur ein nettes Örtchen ausgesucht, um den Rest ihres Lebens dort zusammen zu verbringen. Rahja möge sie segnen!“

—Larisha saba Hasmadi, Parfümeurin, Anfang 1036 BF

Jashild saba Dalihah

Bislang ist die Tochter der einflussreichen Beyrouna von Yasirabad politisch kaum in Erscheinung getreten. In jungen Jahren wurde sie von der oronischen Armee zwangsverpflichtet, konnte jedoch in ihrer Position als Bashari der Skorpiongarde durch Verweigern von Befehlen größeren Schaden abwenden.

Die ersten Jahre nach dem Krieg lebte sie wieder bei ihrer Familie in Yasirabad und half ihrer Mutter bei der Verwaltung der Hafenstadt. Als Sultana Iphemia die Handelskontakte nach Yasirabad intensivierte, wurde Jashild von ihrer Mutter als ihre Stellvertreterin an den Elburumer Hof entsandt. Jashild und Iphemia schlossen schnell Freundschaft, teilten sie einerseits doch ihre Liebe zur Jagd und rahjagefälligen Vergnügungen, andererseits auch die Erfahrung mit oronischem Gräuel. Es verging kein Tag, an dem die junge Adlige nicht im Pfauenpalast oder an der Seite der Sultana gesehen wurde. Das Verschwinden Iphemias soll sie in tiefe Trauer versetzt haben, aus der sie erst erwachte, als sie von der Mhaharani ihre Ernennung zur Sultana erhielt.

Ihre größte Leidenschaft ist das Reiten, sodass man die Sultana nur selten ohne ihre Reiterkleidung antrifft.

Die junge Herrscherin Elburums gilt als hervorragende Partie und kurz nach ihrer Ernennung hat sich angeblich schon eine halbe Hundertschaft galanter Bewerber im Pfauenpalast eingefunden.



Ruhe und Ordnung in der Schwarzen Perle

Oderin du Metuant übernimmt Kontrolle über Al'Anfa



L'ANFA. Nach Monaten der Gewalt und der Aufstände ist wieder Frieden in Al'Anfa eingeleitet.

In den letzten Wochen hatten sich die Ereignisse in der Metropole am Hanfla schier überschlagen. Immer wieder kam es zu einzelnen Aufständen, derer die Stadtgarde kaum Herr wurde: Banden von Schlägern lauerten Granden wie Fana auf, überall verkündeten Demagogen ein neues Zeitalter und die Geweihten des Boron zogen sich in die Stadt des Schweigens zurück – darauf hoffend, dass ihr Gott sie vorerst übersieht. Dem Aventurischen Boten liegen Berichte vor, wonach der regierende Rat der Zwölf gestürzt wurde und sich die Anführer der Aufstände zu den neuen Herrschern der Stadt ernannt hatten. Noch immer ist nicht gänzlich geklärt, wer dafür verantwortlich gemacht werden kann, doch fielen in diesem Zusammenhang immer wieder die Namen des Großexecutors Irschan Perval und des Granden Nareb Emano Zornbrecht. Fest steht jedoch, dass es auf den Straßen

und in der Bal-Honak-Arena zu zahlreichen Hinrichtungen gekommen ist. Augenzeugen berichteten, dass die Gassen blutgetränkt waren und es Tage gab, die mehr Opfer forderten als die Große Seuche von 668 BF. Gerade auch unter den Granden soll der Mob gewütet haben und keine der mächtigen Familien ist unbeschadet aus den Aufständen hervorgegangen.

Doch konnten sich die neuen Herren Al'Anfas nicht lange ihrer Herrschaft erfreuen. Ihr Ende kam schneller als erwartet und hatte einen Namen: Oderin du Metuant.

Der Marschall-Gubernator hatte zur Sicherung seiner Heimat die Flotte Al'Anfas von Port Corrad aus in den Hafen der Rabenstadt navigiert und übernahm ohne großen Widerstand die Kontrolle.

Die Grandenmörder wurden bestraft und hingerichtet. Der Schwarze General, wie du Metuant von seinen Freunden wie Feinden genannt wird, nahm noch am Tag seines Einzugs in die Stadt den Titel des Procurators an – ein Zeichen dafür, dass er den Anspruch auf Herrschaft er-

hob. Nach einem langem Gespräch mit Patriarch Amir Honak stimmte dieser zu, dass der Held des Khômkrieges und Befreier der Stadt fortan anstatt des Rats der Zwölf die Geschicke der Stadt lenken soll – waren doch die Ratsmitglieder bestenfalls untätig geblieben, schlimmstenfalls tot oder geflohen. Niemand anderem als du Metuant traute man zu, die Ordnung wieder herzustellen.

Dem Schwarzen General zur Seite steht seit dieser Zeit ein kleiner Rat aus Getreuen, von denen die neue Anführerin der Rabengarde, Alena Karinor, und der berühmte Güldenlandfahrer Coragon Kugres wohl die bekanntesten sind.

Nach der Machtergreifung Oderins ist tatsächlich wieder Ruhe in die Stadt eingekehrt. Doch Al'Anfa ist nicht dafür bekannt, ein Hort des Friedens zu sein. Noch halten die überlebenden Granden still, doch man munkelt bereits hinter vorgehaltener Hand, dass nicht jeder mit des Generals Herrschaft einverstanden ist.

Derio Mantago (Alex Spohr)

Krieg zwischen Trahelien und Brabak?

Verhandlungen zwischen Altkönigin Peri und Peleiston von Brabak gescheitert.



KHEFU. Beunruhigende Nachrichten erreichen uns derzeit aus Trahelien. Offenbar sind die Vermittlungsversuche von Königin Elas Mutter Peri gescheitert (der Bote berichtete in Ausgabe 155).

Prinz Peleiston de Sylphur kündigte an, seinen Sohn Kacha notfalls auch mit Gewalt an seinen Hof bringen zu lassen, falls seine Mutter, Königin Ela XV. von Trahelien, nicht zur Vernunft kommt. Gerüchten zu Folge hat sich der Monarch bereits bei der brabakischen Geweihtenschaft informiert, ob eine Auflösung des Ehebundes möglich ist. Die vor der kemischen Boronkirche geschlossene Vermählung gilt jedoch bis in den Tod – und darüber hinaus (siehe AB 106).

Dennoch gibt es noch Grund zur Hoffnung, dass der Friede zwischen Brabak und Trahelien gewahrt bleibt. Beide Königreiche vereinbarten ein weiteres außerplanmäßiges Treffen der Allianzmitglieder, um den Zwist endgültig beizulegen. Zu verdanken ist dieser diplomatische Schachzug dem horasischen Abgesandten de Montafacio und König Mizirion III., die beide ein Scheitern der Goldenen Allianz um jeden Preis verhindern wollen.

Auch andere Mächte melden sich nach den Anspannungen zu Wort: Refardeon II. von Hôt-Alem rief in einem Schreiben an alle Parteien dazu auf, eine weitere Eskalation zu verhindern. Der ghurensche Herrscher Quotos schlug sich an-

geblich auf die Seite des Kemi-Reiches und drohte Brabak mit Vergeltung, falls es Khefu angreifen sollte. Aus der Stadt des Schweigens schließlich vernahm man einen ungewöhnlichen Vorschlag: Dolgur Kugres, Glaubensbewahrer der Boronkirche Al'Anfas, machte Prinz Peleiston das Angebot, die Ehe für ungültig zu erklären – vorausgesetzt der König würde die alfanische Kirche als die einzig wahre anerkennen. Seine Majestät ließ sich zu keiner Antwort herab und auch der Patriarch soll geschwiegen haben.

Derio Mantago (Alex Spohr)

Apfelfest in Gôrmel

*Ein gastrosophischer Bericht aus der Grafschaft
Hügellande von Topax Sohn des Hargasch.*

GÔRMEL. Mit dem größten Vergnügen bin ich unlängst der Einladung meines lieben Freundes Nirwulf Sohn des Negromon gefolgt, der Euch, meinen werten Leserinnen und Lesern, hoffentlich noch nicht in seinem Amt als Oberster Richter gegenüberzutreten musste. Uns verbindet nicht nur eine lange Zeit herzlichen Austausches, sondern auch die Liebe zu dem, was Leib und Seele zusammenhält. Meine Erwartungen waren denn auch groß, als ich mich gen Gôrmel aufmachte, den Autor von „Gau-menfreuden der Hügellande“ in seiner Heimat zu besuchen.

Als bescheiden und liebenswürdig gilt das Hügelvolk. Ja, fast zu gemütlich und behäbig scheint es so manchen. Doch wenn sich im Efferd das Gôrmeler Apfelfest nähert, dann bricht rings um den Angbarer See solch reges und energisches Treiben aus, dass man sich fast auf einem tulamischen Bazar wähnt. Schon Tage im Voraus strömt das zwergische und nichtzwergische Volk aus der ganzen Grafschaft Hügellande und noch von weiter her in die idyllische Hügelsiedlung östlich des Angbarer Sees. Nirwulf, der Ehrenbürger des Ortes ist und der alljährlich bei der Eröffnungsfeier das erste Fass Apfelm most ansticht, versicherte mir, selbst und höchstpersönlich sogar einer kleinen aber feinen Reisegesellschaft aus dem fernen Keft die Vorzüge des goldgelben leicht prickelnden und in jedem Falle geistvollen Apfelauszuges über einigen „Viertel“ (= ¼ Baroscht bzw. Schank) desselben dargelegt zu haben. Verwandte aus Ferdok, seht es den Gôrmelern nach, wenn sie für ein paar wenige Tage Euer exzellentes Bräu vergessen zu scheinen – zu köstlich mundet der süß-säuerliche Trunk, wenn er mit einem herben Abklang die Kehle hinuntertauscht, während ringsumher die prachtvollen Gärtlein im milden Spätsommersonnenschein ihre letzte Pracht entfalten und die Malven, der Phlox und die Cosmea-Hütchen fast so rosig leuchten wie die Wangen meiner hügelzwergischen Schwestern und Brü-



Nirwulf Sohn des Negromon

der. Ach, ich schweife ab und gerate ins Träumen, doch will ich Euch berichten, welch eigentümliche Begebenheiten auch das heurige Apfelfest zu einem unvergesslichen Vergnügen machten.

Für alle Außenstehenden will ich zunächst den Rahmen beschreiben, der jedes Jahr für die bewährte Abfolge eines kulinarischen und unterhaltsamen Ereignisses nach dem anderen sorgt.

Hammer und Hahn

Der erste Tag beginnt gegen späten Nachmittag, wenn alle Vorbereitungen getroffen und schon der erste Schwung Reisender aus dem Umland angekommen ist. Freund Nirwulf – Ehrengast und Alteingessener zugleich, der seine Gôrmelerinnen und – Gôrmeler wohl so gut wie niemand anderes kennt, begrüßt die ansässigen Familien und die Gäste, um dann feierlich das Fass mit dem ersten Most des Jahres anzustechen. In den letzten Jahren stammte dieser meist von den Obstwiesen Parlosch Imratosch Hahnenbreits, der dank des aus Aranien übernommenen palmyranischen Baumschnit-

tes und seiner pomologischen Weltoffenheit höhere Erträge denn je erzielt. Und wer sich wundert und auf unsachgemäße oder gar dilettantische Handhabung von Hammer und Hahn schließt: Je mehr Schläge, desto reicher wird die Apfelernte im nächsten Jahr ausfallen. Nirwulf hält indes den Rekord über Fünf, heuer musste er dreimal ansetzen – Peraine sei's gedankt. Es folgt ein ausgelassenes Gelage, bei dem Neuigkeiten aus der Ferne gegen reichlich einheimische Gastfreundschaft getauscht werden. Obwohl das Treiben für hügelzwerg'sche Verhältnisse sehr lange anhält – fast bis zum Einbruch des nächsten Morgens – gibt es einen Zeitpunkt, zu dem wie nach dem Gebote eines ungeschriebenen Gesetzes, die Feiern nach und nach ihre Wohnstätten aufsuchen, sich in ihren Reisekarren zur Ruhe betten oder naheliegende Orte aufsuchen, nur um am nächsten Vormittag wieder nach Gôrmel zurückzukehren. Die verbleibenden Stunden der Stille und Dunkelheit werden aufs Beste ausgenützt, um Kraft zu tanken für den zweiten Tag des Apfelfestes.

Vom Teigwellen und Butterschlagen

Und an diesem sind starke Nerven wahrlich von Nöten – nicht nur um etwa den hochbeehrten Titel Apfelkönigin oder Apfelkönig davon zu tragen; nein, sogar, um im äußerst scharfen Wettbewerb um den 'besten' Apfelkuchen überhaupt zu bestehen. Dass dabei das Gôrmeler Reinheitsgebot gilt, dürfte wohl dem breiteren Publikum bereits bekannt sein. Nachdem vor sieben Jahren nach der Prämierung bekannt wurde, dass sich im Siegerkuchen ein nicht zu vernachlässigender Anteil Obloschborner Bergbirnen befand, wurde die Richtlinie eingeführt, dass neben den üblichen Ingredienzien der kulinarischen Feinbäckerei-Künste wie Mehl, Eier, Milch oder Schmalz sowie fein würzenden Substanzen keinerlei Fremdobst verbacken werden darf. Dieser Kodex ist mittlerweile fest etabliert und kaum jemand würde etwas anderes als selbst gezogene Äpfel dem Preisgericht vorsetzen, dessen prominentestes Mitglied natürlich Nirwulf darstellt; im Jahre 1036 BF treu unterstützt von meiner Wenigkeit, die nach den gefühlt fünfzig Kuchenstücken rein körperlich nun endgültig keine Wenigkeit mehr ist. Selbst für zwergische Verhältnisse, wie ich zugeben muss. Sei's drum, die Tuchmacher wollen auch verdienen und wer wäre ich, wenn ich nicht das ehrliche Handwerk durch ein paar neue Schneideraufträge unterstützen würde.

Um die üppige Pracht an einladend goldbraun überkrusteten Backwerken überhaupt erst entstehen zu lassen, wird den ganzen Vormittag des zweiten Tages emsig gewerkelt. Und wüsste ich nicht um das Temperament meiner Mitzwerke und besonders geschätzten -zwerginnen, normalerweise herzensgut und offen, so scheinen sie, wenn es um den Apfelkuchenwettbewerb geht, geheimniskrämerischer als unsere fernen Verwandten im Eisenwald. Werte Leserinnen und Leser, gerne hätte ich die eifrigen Bäckerinnen und Bäcker nach ihren Zutaten befragt, mir ihre geschmeidigsten Teigwell-Techniken zeigen oder den besten Zeitpunkt zum Butterschlagen für die Nuss-Streusel verraten lassen – vergebens: Niemand hatte Zeit für meine neugierigen Fragen, alles war eingespannt in das große Räderwerk der immer näher rückenden Verkostung. Zu meiner leichten Enttäuschung – wie ich leider zugeben muss – waren keine wirklich exotischen Kreationen im

Rennen – man setzt wohl stark auf Tradition, einige Rezepte werden Jahr um Jahr unverändert eingereicht, wohl in der Hoffnung, das sich Qualität längerfristig durchsetzen wird. Dennoch waren die Gebäcke der höchsten Liga bodenständiger Backkunst entsprungen.

Apfelschmaus und Saftstrudel

Das Wettbewerbstableau las (und aß!) sich wie folgt:

Familie Silbernack präsentierte ihren über Jahrhunderte überlieferten „Apfel-Nuss-Kranz“, dessen luftige Krume zugleich herrlich saftig war. Die Zugabe einiger Hand voll gemahlener Mandeln rundete alles zu einem fein-milden Gesamterlebnis ab. Solide Arbeit, hervorragender Geschmack, allein der Aha-Effekt blieb aus. Den konnte leider auch das Wackerstrunk-sche „Bergwerks-Bollwerk“ nicht bieten, obschon allein die optische Aufmachung in jedem Fall erwähnenswert ist: Unter einem röschen Streuselberg, in den stilecht kleine Spitzhacken geschlagen wurden, versteckten sich mürbe Äpfelchen, die beim genüsslichen Zerbeißen zart-knuspriges Mineralsalz aus ihren ausgehöhlten Kernhäusern freigaben. Für meinen Geschmack hätte der Kontrast der Fruchtsüße durch die metallische Mineralkomponente noch deutlicher konterkariert werden dürfen. Familie Bretzenbeck gelang eine kleine Überraschung mit ihrem äußerlich traditionell gehaltenen „Gedeckten Apfelkuchen“ – die zierlichen Apfelspalten in seinem Inneren waren allerdings in einem Sud aus Zitronenmelisse und Thymian pochiert. Die würzigen und sanften Nuancen verbanden sich aufs Herrlichste. Auch die Ofenschenks schickten einen Kuchen mit Guss ins Rennen und fürwahr der „Schmandgeüllte Apfelschmaus“ war eine cremig-sahnige Sünde wert. Besondere handwerkliche Mühe gab sich Familie Greinsbart, die dem Preisgericht einen „Geflochtenen Saftstrudel“ vorsetzte, der dem Vorbild Hochkönig Albrax' Bartracht nachempfunden war und in seinen prall gefüllten und äußerst kunstvoll verwobenen Teigsträngen eine Füllung von Apfelmus und einem Hauch Zimt (oder auch Benbukkel; ich will mir keine Provinzialität vorwerfen lassen können) vorweisen konnte. Auch die fleißigen Mitglieder der Familie Wettergosch wagten sich an ein allegorisches Gebäck – mir scheint, diese Tendenz wird wohl die kommenden Wettbewerbe prägen – in dem sie ihre Version

der Kombination aus gerührtem Teig, der über Apfelhälften in eine tiefe Form gegossen wird, als „Angbarer Wellenspiel“ auf der Wettbewerbs-Tafel platzierten. Leider sorgte die im Lichte des Gôrmeler Reinheitsgebotes geradezu ‚fremdländische‘ Namensgebung für etwas Unmut. Doch gälte er nicht als fähiger Richter, wenn nicht Nirwulf die Wogen wider hätte glätten können. Er verwies kundig und stolz auf eine Begebenheit, die sich unlängst vollzog und den Hahnenbreits ein untadeliges Heimatgefühl attestierte:

Familienvater Wilgramosch, bekannt und geschätzt für seine akribische Planung des Erntekalenders, hat bereits einige Wochen im Voraus Kalkulationen angestellt, welche Äpfel wann und wo zu ernten wären, so dass an den Ästen seiner Bäume, denen die beste Luft, die meiste Sonne und das ausgewogenste Verhältnis von Wärme und Luftfeuchtigkeit zukommen kann, bis kurz vor dem Wettbewerb nur Pracht-exemplare aus eigener Zucht heranreifen können. Um dennoch den eigenen Bedarf decken zu können, wurden Klettermanöver in den entlegensten Winkeln der Wettergosch'schen Obstwiesen nötig. Doch gewillt, keinen einzigen Fremdapfel verwerten zu müssen, erkletterten die beiden Zwillingssöhne der Familie einen ihrer ältesten Bäume, deren lange Ast-Ausläufer auch dann noch tragen, wenn die kompakteren Bäume bereits abgeerntet sind. Da jedoch – und für diese Erkenntnis benötigt man wohl kaum die Fähigkeiten einer Bergstollenkonstrukteurin – die Rechnung aus Alter und Fruchtmasse des Baumes im Verhältnis zu seiner Bruchfestigkeit immer zu Ungunsten der Stabilität aufgehen wird (der palmyranische Schnitt berücksichtigt übrigens diese Tücke), ging besagter Ast mitsamt Jandromon und Lingralosch krachend zu Boden, wo er einen Teil von Nachbarsippe Silbernacks liebevoll aufgestelltem Steingarten unter sich begrub.

Dies trug Nirwulf allerdings mit soviel verschmitztem Charme vor, dass niemand mehr Anstoß an der Weltläufigkeit des Wettergosch-Kuchens nahm. Dank der eingeschobenen Anekdote der jüngsten Gôrmeler Historie, hatte ich auch gemächlich Zeit, die bereits angeschnittenen Kuchen noch einmal zu versuchen. Meinen persönlichen Favoriten konnte ich noch nicht bestimmen, dafür wären wohl noch zwei, drei Probierhäppchen nötig gewesen und außerdem war mir die letzte Startnummer

noch nicht über die Lippen gekommen: Der „Mostkuchen“ der Familie Forchenhorst. Nach einem kurzen Moment der Ernüchterung – ja, wenn ich die Wahl habe, halte ich es lieber mit den flüssigen Früchten der Schönen Göttin – stellte ich mich innerlich wieder auf den Zweiklang von angelegener feinherber Säure und süßem Apfelaroma ein. Doch ich wurde aufs köstlichste überrascht und bezüglich aller kulinarischer Zweifel eines Besseren belehrt und so mag es wohl nicht verwundern – hier nehme ich den Ausgang des Wettbewerbs vorweg – dass Magroscha und Bermbrax Forchenhorst nach zwei Jahren Unterbrechung wieder die Titel Apfelkönigin und Apfelkönig von Gôrmel für ein Jahr führen dürfen. Damit verbundenes Privileg ist übrigens das Recht am ersten „Viertele“ eines jeden Fasses Most, das von den Gôrmelern aufgemacht wird. Die Kreation von buttrigem Mürbteig, auf dem ein sämiges Kompott von Apfelwür-

felchen und Apfelmarmelade gebacken wurde, bevor die krönende Sahnehaube mit üppigen Tuffs darüber kam, überzeugte nicht nur mich restlos, welchem Kuchen meine Stimme gehören sollte, als sich Nirwulf erhob um unsere Handzeichen zu werten. Unter lautem Applaus und dem Klingen der robusten Glaskrüglein, in denen hier der Most ausgeschenkt wird, wurden die beiden Hoheiten mit Apfellaub bekränzt und auf die Tafel gehoben – meine Chance noch einmal unbemerkt von allen Kuchen reichlich zu naschen, indem ich mich als fleißiger Träger andiente und Platte um Platte selbst abräumte.

Das Geheimnis der Würfel

Die ganze Verkostung zog sich, wie es jedes Jahr üblich ist, bis in den Nachmittag hinein, so dass man gleich im Anschluss auf großen Holzplatten frisches Brot, Käse, kalten Bratenaufschnitt und dergleichen Köstlichkeiten aufsticht. Allzuviel Süßes

ist wahrlich ungesund, wie mir beim Biss in ein herzhaftes Zwiebschmalzbrot mit Kümmel und eingelegten „Gürkle“ doch immer wieder klar wird. Während des abendlichen „Vespers“, bei dem die „Viertele“ eins nach dem anderen „g’schlozt“ geworden sind, habe ich immerhin noch ein kleines Geheimnis erfolgreichen Apfelkuchenbackens erfahren dürfen:

Mit leuchtenden Augen (ob dies der Most oder die Siegesfreude war, kann ich nicht mehr ausmachen) erzählte mir Ihre apfelige Exzellenz Magroscha, dass sie auf das erzzwergische Erbe ihres Bermbrax schwöre, dem die Präzision und Tüchtigkeit der fähigsten Söhne des Bergvolkes noch im Blut liege. Nur durch seine Konstruktionsskizzen sei sie in der Lage gewesen, perfekte Würfel aus den Äpfeln zu schnitzen – ein Faktor, der gewiss zu ihrem Sieg beigetragen habe.

Topax Sohn des Hargasch
(Simone Fohr-Manthey)

Die Kaiserin in Weiden

KAISERPFALZ DONNERSCHALCK, BALIHO. Nach Ende des Großen Hoftags von Rommily (AB 157) ließ es sich Kaiserin Rohaja von Gareth nicht nehmen, durch die neu geschaffene Mark nach Norden zu reisen. Jenseits der Grenze inspizierte sie die Überreste der Motte, zu deren Füßen die *Schlacht vom Siebenstein* letztlich dafür gesorgt hatte, dass das Herzogtum Weiden sich in den Konflikt um die Wildermark eingemischt und die Truppen der Kaiserin verstärkt hatte. Von dort reiste der kaiserliche Tross über den *Menzelsbogen* – eine uralte, zur kaiserlichen Pfalz führende Straße – nach Donnerschalck, der Kriegspfalz des Reiches. Hierhin lud Ihre Majestät die Herzogin Weidens und ihren Erben Prinz Arlan zu einem – wie es hieß – freundschaftlichen Gespräch. Die Bärin folgte dem Ruf gerne und in Begleitung manches Vasallen, um die Gelegenheit zu nutzen, in aller Ruhe einige Weidener Themen zu besprechen.

Ein Schild zum Lohn

Dennoch blieb die kleine Episode um den ungestümen Prinzen nicht folgenlos. Verschmitzt lächelnd überreichte Kaiserin Rohaja I. dem zukünftigen Herzog von Weiden auf

Donnerschalck einen prächtigen, neuen Reiterschild. Gefertigt aus dem Holz von Eichen, die am Ochsenwasser gewachsen waren, verstärkt mit Eisen aus der Schwarzen Sichel, verziert mit feinsten Zwercher Silberarbeit und ausgestattet mit Riemen aus bestem darpatischen Rindsleder soll die Wehr zum Ausdruck bringen, was die Kaiserin – so formulierte sie es – als Gewissheit im Herzen trägt: Dass Weiden ein wackerer Schild ist, dessen Verdienste nicht vergessen sind. Davon kündeten auch die silbernen Bildnisse: außen eine

geschlossene Reihe wehrender Weidener Bären, im Zentrum der Greif, das Symbol des Reiches sowie um diesen herum silberne Scheiben mit den filigranen Gravuren des Rommilyser Auerochsenhauptes, des doppelköpfigen tobrischen Wolfes und der Zeichen anderer Orte, an denen die Ritter Weidens ihr Blut für das Reich gegeben hatten.

Röte der Verlegenheit färbte die Wangen Prinz Arlans, ehe er demütig das Knie beugte und der Kaiserin artig für das Geschenk dankte. Dieses soll fürderhin zu den Kroninsignien der Herzöge von Weiden gehören. In einer eigens dafür anberaumten Messe zu Ehren Rondras

Vom Ungestüm des Prinzen

Gegen Ende des Hoftages hatte Prinz Arlan von Löwenhaupt erneut von sich reden gemacht, als er am Rande einer Ratssitzung voller Ungestüm an den Blutzoll erinnerte, den – allen Weidener Grafschaften voran – Baliho erbracht hatte. Der Prinz bemängelte vor allem, dass dies bislang unbeachtet geblieben war. Mit solcher Empörung machte er seinem Zorn über diese Missachtung Luft, dass die kleine Episode bis zur Kaiserin drang. Doch ehe es zu einer ernsthaften Verstimmung kommen konnte, rief die Herzogin

ihren Sohn mit knappen Worten zur Ordnung, beugte das Haupt vor ihrer Lehnsherrin und versicherte, dass Weiden gehandelt habe, wie es einem Schild wohl ansteht, und wie ein Schild erwarte es dafür keinen Lohn. Prinz Arlan derweil wirkte nach der Zurechtweisung nicht wirklich besänftigt, übte sich bis zum offiziellen Ende des Hoftages aber in tadelloser Zurückhaltung. Eine Tugend, die seine Schwertmutter Eminenz Aldare VIII. Donnerhall von Donnerbach, ihm offenbar gründlich vermittelt hat.

In eigener Sache

Richtigstellung zur Kirchenspaltung der Efferdkirche

Selbst dem besten Nachrichtenblatt Aventuriens, das mittlerweile stolz behaupten kann, als einziges auch Kontinenten übergreifend vom fernen Uthuria und Myranor zu berichten, geschehen Fehler. In unserer letzten Ausgabe sind wir einem Betrüger aufgesessen. Der Artikel des Hochstaplers Darian Helmisch entbehrt jeglicher Grundlage und hat uns alle hinter das Licht geführt. Wir haben deshalb keine Kosten und Mühen gescheut, die Nanduskirche dabei zu unterstützen, das Komplott aufzuklären. Unser Dank gilt den weisen Geweihten und allen tapferen, unabhängigen Helfern, die ihnen dabei zur Seite standen. Leider wurde die Falschheit der Meldung erst bekannt, als der Bote bereits im ganzen Reich verteilt war.

Helmisch wurde mittlerweile an das Informationsinstitut Rommily's übergeben, wo er derzeit ob der verleumderischen Inhalte unter peinlicher und clabobservantiver Vernehmung steht. Es gibt Hinweise, dass seine schändliche Tat auf einen zur Verhöhnung Traviass gedachten Zauberschwang des Schwarzschemls Torxes von Freigeist zurückzuführen ist. Beinahe wünschen wir Darian, dass nicht sein eigener Geist hinter dieser perfiden Lügengeschichte steckt. Wir beten jedenfalls für seine Seele und versichern, dass er nicht eine weitere Zeile für den Boten schreiben wird. Wir entschuldigen uns hiermit für die Falschmeldung und bitten den als besonnen bekannten Efferdgeweihten Graustein untätigst um Entschuldigung für die Verunglimpfung seiner Person und die Zitate, die nicht aus seinem Munde stammten. Nichts in besagtem Artikel entspricht der Wahrheit.

Baltram von Liepenberg, leitender
Schriftführer des Aventurischen Boten
(Dominic Hladek)

weihte der Hofkaplan der Kaiserin, Grasso Iralyncis von Rhodenstein, den Schild und verlieh ihm zugleich seinen Namen: Greifentreu.

Eine neue Gräfin von Baliho

Nachdem die Kaiserin einige Wochen auf Donnerschalck gewilt und die ausgedehnten Wälder der Pfalzgrafschaft Sichelgau auch auf der Jagd durchstreift hatte, reiste sie nach Baliho. Auf Rauharsch, der alten Grafenfestung von Baliho, entsprach sie der Bitte der Herzogin und erkannte deren Rücktritt als Gräfin von Baliho zugunsten der bisherigen Burggräfin Ardariel Nordfalk von Moosgrund

an. Die Erhebung der jungen Nordfalkin in den Grafenstand wird allgemein als Anerkennung für deren entschlossenes Vorgehen im zurückliegenden Krieg um die Wildermark gewertet. Die Salbung Ardariel Nordfalks zur neuen und ordentlichen Gräfin von Baliho wurde an Sankt Nanduhildis, dem 6. Hesinde 1036 BF, feierlich in der Halle des Himmlischen Gebieters, dem Praiostempel von Baliho, vollzogen. Im Anschluss an die Feierlichkeiten wird die Kaiserin den Pandlaril überqueren und durch Bärwalde und die Heldenrutz nach Greifenfurt reisen. Der Bote wird weiter berichten.

Thuronia Kupferstich (Katja Reinwald)

Investoren für Uthuriafahrt gesucht!

Die Brabacisch Vereinigte Occidental-Compagnie wagt den ersten Schritt an fremde Gestade. Ausgabe von Anteilsscheinen bereits ab 10 Dukaten. Kalkulierbares Risiko, hohe Rendite im Erfolgsfall garantiert! Sprecht vor bei Domingo Valladez in der Niederlassung der BVOC, Werftstraße 5, Brabak.

.....

Die Herzog-Eolan- Universität zu Methumis gibt bekannt

Nach ihren wegweisenden Funden in der Vergangenheit referiert Gastdozentin Dottora Aryanne DiCosalli am 30. Hesinde 1036 BF zur ersten Hesindestunde im Casinosaal über Götterbilder und Ikonen der Dunklen Zeiten. Der Eintritt ist frei.

Achtung: begrenztes Sitzplatzkontingent. Voranmeldungen bitte im Sekretariat der Universität.

.....

Fertigung nach Maß – Gewappnet für den Firunmond

Beinkleider nach neuester Vinsalter Mode, leicht gepolstert ohne aufzutragen, für sie oder ihn. Knopfleiste, Schmürung oder Aufsatztaschen nach Wunsch – im Hesinde ohne Aufpreis! Damen- und Herrenschneiderei Cavalli, Via Cuslica XVII, Vinsalt

♥ Aventurischer Liebesbote ♥

Gutsituierter Akademiker mit Landgut nahe Gareth sucht aufgeschlossene, naturnahe und Flora wie Fauna liebende Dame zwecks Eheschließung. Erfahrung in Hauswirtschaft, grundlegende Kochkenntnisse sowie gepflegtes Erscheinungsbild Bedingung.

♥♥♥ Zuschriften bitte ♥♥♥

an die Redaktion des
Aventurischen Boten, Gareth

.....

Endlich!

Die neuen Abenteuer von Rapiro Floretti aus der Druckerei Graziani! Episode 5 & 6 der Geschichte um die draufgängerischen und amourösen Abenteuer des bellhankanischen Frauenschwarms von L. P. C. jetzt endlich in Band 3 erhältlich!

RAPIRO FLORETTI UND DIE GESANDTE DES HERZOGS

RAPIRO FLORETTI UND DER FLUCH VON CHABABIEN

Exklusiv mit rotem Schließband! Wird es ein Wiedersehen mit Cordovan Caravazzo – dem Alchimist von Mengbilla geben? Was ist aus der Signora di Cavalcanti geworden? Nur 1 Silbertaler!

Quiekie ist weg. Bitte finden! Diesmal hoffentlich nicht von böser Zauberfrau verzaubert.

Wenn gefunden, Quiekie bitte zu Groink bringen. Groink bei Rattenfängergilde in Punin.

Wetterkapriolen in der Hardorper Ebene

EBENE VON HARDORP. Die Ebene von Hardorp wird seit jeher von Staubstürmen und Trockenheit im Sommer sowie von Schneestürmen und Eiseskälte im Winter geprägt. Der Sommer des Jahres 1036 BF zeichnete sich jedoch durch Wetterkapriolen aus, die alles bisher Bekannte in den Schatten stellten. Die Berichte sprechen von Bereichen, in denen sich die Natur – allen äußeren Umständen zum Trotz – überbordend Bahn brach und alles überwucherte, was ihr in die Quere kam, sowie von jäh und aus dem Nichts entstehenden

Wirbelstürmen, die ebenso schnell vergingen wie sie entstanden waren, einzig eine Schneise der Zerstörung zurück lassend. Ein Händler will zwischen Niritul und Hardorp gar einen lodernen Feuersturm gesehen haben, derweil die Bürger des Dörfchens Hardorp Überschwemmungen in Folge sintflutartiger und tagelang andauernder Regenfälle beklagten. Immerhin hat es den Anschein, als träten die extremen Phänomene nur örtlich begrenzt auf. Doch ist das den Bewohnern der Ebene nur ein schwacher Trost. Insbesondere die neu gegründeten Dörfer

der Donnerbacher Siedler (siehe AB 158) scheinen unter der zunehmenden Unwirtlichkeit der Ebene gelitten zu haben. Aber auch die Wagenzüge nordardischer Händler – in der warmen Jahreszeit regelmäßig zu Gast in dieser Region – nahmen manchen Umweg in Kauf, um sich dem unberechenbaren Wetter nicht aussetzen zu müssen. Und manch abergläubischer Zeitgenosse wisperte schon hinter vorgehaltener Hand, die Ebene selbst wehre sich gegen ihre Inbesitznahme.

Thuronia Kupferstich (Katja Reinwald)

Irrlichtplage an den Gestaden des Neunaugensees

EBENE VON HARDORP/NEBELMOOR. Mit dem aufziehenden und sich in weiten Teilen der Region festsetzenden Herbstnebel gingen in diesem Jahr auffallend viele Sichtungen von Irrlichtern einher. Manche Secanrainer sprachen gar von einer regelrechten Plage und vielerorts hieß es, Menschen wären von den unheimlichen Lichtern „geholt worden“.

Die wenigen, südlich des Finsterbaches gelegenen und zur Weidener Grafschaft Bärwalde gehörenden Weiler blieben trotz ihrer Nähe zum Nebelmoor weitgehend verschont. Anders erging es Händlern und Reisenden, die – allen Warnungen zum Trotz – den Fluss überquerten und durch die unheimliche und gefährliche Sumpflandschaft reisten. Einige verschwanden auf Nimmerwiederschen und jene, die wiederkehrten, berichteten von einer besorgniserregenden Zunahme fahler Geistererscheinungen, deren Seufzen und Wimmern Menschen in ihren Bann schlug und zu willenlosen Opfern mache. Gerade entlang des Bohlenweges von Olat in Richtung Gashok träten sie häufig auf. Ein Torfstecher aus der Baronie Brachfelde berichtete, dass er auf dem Weg zu einer seiner Abbaustätten auf einen

herrenlosen Wagenzug aus Donnerbach gestoßen war. Mensch und Tier seien unauffindbar gewesen, doch habe die Nacht Dutzende flimmernder und auf ihn eindringender Erscheinungen mit sich gebracht, bei deren Anblick der gute Mann sein Heil lieber in der Flucht suchte.

Am Ostufer des Neunaugensees verhielt es sich ähnlich: Irrlichter durchgeisterten

die Seeauen und selbst Einheimische, mit den Tücken des Landstriches bestens vertraut, kehrten nicht von ihren Gängen zu Reusen und Fallen zurück. Nicht einmal die Ältesten, sonst eine zuverlässige und selten versiegende Quelle des Wissens, konnten sich an ähnliche Zustände erinnern. Die Weiler Niritul, Hardorp, Rathila und Mandelahr – so berichten Reisende – seien dazu übergegangen, nächtens Feuerkörbe aufzustellen, um die Geister abzuschrecken. Inwieweit sie damit Erfolg haben, ist bislang unbekannt.

Thuronia Kupferstich (Katja Reinwald)



DER OPTOLITH

TRANSYSLISCHES TAGESBLATT

Nebelmond, 1050 BF

Gloria Transysilia!

Herzog Arngrimms Sohn triumphiert in Ällingen

WINDGAU. „Wie der Vater, so der Sohn“ ist gegenwärtig ein geflügeltes Wort in Transysilien. Jeder treue Untertan Herzog Arngrimms führt es im Munde, wenn das Gespräch – wie gegenwärtig beinahe unausweichlich – darauf kommt, was sich im Herbst dieses Jahres im Südosten unseres prächtigen Herzogtums ereignet hat. Denn niemand anderes als Brandolf von Ehrenstein, der Sohn unseres hochverehrten Herzogs, ist für einen der größten transysilischen Triumphe jüngerer Zeit verantwortlich. Im Herbst erst war der Spross Seiner Hoheit vom Ehrenstein zum Turm Bergenhus in der umkämpften Baronie Ällingen gereist. Hier ließ er sich von Meinloh von Bergenhus, dem rechtmäßigen Herrn Ällingens, über dessen Fortschritt bei der Rückeroberung seines Lehens berichten. Was er hörte, hat Seine prinzzliche Hoheit wohl nicht erfreut, denn er ernannte sich kurzerhand selbst zum neuen Heerführer der in der Region verteilten Truppen seines Vaters. Auch bei den darauffolgenden Ereignissen zeigte Herr Brandolf den Mut, die Tatkraft und Schnelligkeit des Wolfes im Angesicht seiner Beute. Gräfin Yosmina von Dunkelstein hieß er ihre ‚Todesdiener der Taubrimora‘ sowie ihre Fußtruppen von Windgau aus in Marsch zu setzen. Nämlicher Befehl erging auch an die Schwarzen Ritter Herrn Meinlohs, und noch bevor die beiden

Kontingente ihre Ziele erreichten, hatte Seine prinzzliche Hoheit Brandolf die nahe der Grenze zu Eslamsbrück stationierten Schwarzen Ritter nach Nordosten geführt.



Brandolf von Ehrenstein

Nicht in der Nähe der von Fürstkomtur Haffax beanspruchten Stadt schlugen die unbezwingbaren Streiter des Herzogs zu, sondern an unerwarteter Stelle: Von den im Zentrum Ällingens gelegenen Bergen

aus drangen sie zunächst gen Osten vor, fächerten ihre Linie dann auf und trieben die Front in weitem Bogen nach Süden bis zur Tesralschlaufe. Denn niemand kennt das Land und die tiefen, undurchdringlichen Wälder Ällingens besser als des Herzogs Gefolge. Wolfengleich trieben sie die überrumpelten Schergen des Haffax vor sich her, bis Herr Brandolf an den Ufern der Tobimora die Verfolgung abbrechen ließ und den Seinen befahl, die Befestigungen des geschlagenen Feindes zu übernehmen und zu sichern. Damit bewies er eindrucklich, dass er nicht nur mutig, sondern auch weise ist und das Gewonnene zu sichern weiß.

Eine Antwort aus Eslamsbrück wird sicher nicht lange auf sich warten lassen. Doch schreckt das keinen Transysilier. Heuer blicken wir unverdrossen und voll Stolz gen Ällingen, wo der Sohn unseres guten Herzogs unsere Feinde das Fürchten lehrte. Vom Ehrenstein her schickte Herzog Arngrimm selbst seine besten Wünsche und als Siegesgabe eine prächtige Waffe. Die Klinge mit Namen *Wulfenbisz* ist ein meisterhaft gefertigtes Schwert, das – so die Worte des stolzen Vaters – nach dem Blut des Feindes giert und das geschmiedet wurde, um von der Hand eines wahren Schwertmeisters, wie Brandolf von Ehrenstein einer ist, geführt zu werden.

Stojko Owaz (Katja Reinwald)

Bald zeigt sich der Geist der Kapitänin *Wighild Farjansdottir* (*990 BF, zu Lebzeiten aufbrausend, laut, mutig, meisterliche Seefahrerin, jetzt ein durchtriebener *Nachtalp* (*Wege der Zauberei* 205) mit 200 fehlenden LeP). Sie präsentiert sich als eine an einen *Sturmrufer* (*Wege der Alchimie* 119) an Bord der Skaldalr gebundene Seele, die Erlösung durch das an Land Bringen des Horns sucht. Die Bindung entspricht zwar der Wahrheit, als Nachtalp strebt sie aber viel mehr ein durch Sikaryan erkaufte neues Leben an. Sie bittet die Helden um Bergung des Horns aus dem Leib der Amöbe - mit dem zusätzlichen Argument, dass der Sturmrufer aus den Kalmen befreien könnte.

Gehen die Helden auf das Angebot ein, muss ein Freiwilliger 50 Schritt bis zur Amöbe und wieder zurück tauchen (*Wege des Schwerts* 140). Wighild hilft durch eine Aktivierung des Horns; der Leib der Amöbe wird dadurch teils mit Luft gefüllt und ein Taucher hat dort Atemluft und erleidet keinen Schaden durch die Verdauungssäfte.

Der Sturmrufer ist am Kopf des Drachenbootes befestigt, der Kopf selbst ist ebenfalls nützlich, da von einer *Drachenrune* (*Wege der Alchimie* 162, RkW 14, RkP* 6) geschmückt. Sie gewährt als Teil eines Schiffes Schutz gegen Meeresungeheuer (AT/PA -3/-3, wenn MR < 15).

Mit dem Sturmrufer kann man sich nun aus Kalmen befreien, hat aber einen Nachtalp an Bord. Wighild beraubt ab jetzt so unauffällig wie möglich Schlafende ihrer LeP (1W6 Angriffe pro Nacht, *Alpräume*). Die aufkommende ‚Schwäche-Seuche‘ bleibt ein Rätsel, bis die Helden gegen Wighild vorgehen oder das Horn entsorgen.

FRISCHER WIND

Sind die Kalmen (durch Sylphio, den Sturmrufer, die Essenz der Qualle oder die Fähigkeiten der Helden) durchquert, geben Passatwinde neuen Schwung und Hoffnung.

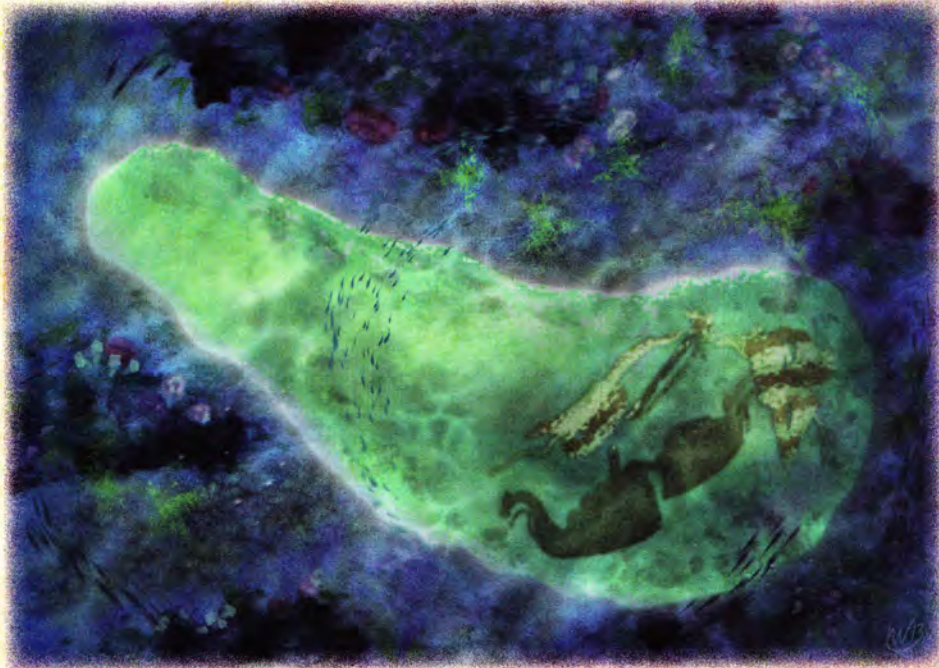
PASSATWINDE

Auf der südlichen Derekugel wehen sie aus Südost-Richtung, also von Uthuria fort. Wie gut man *am* Wind (seitlich gegen die Windrichtung, also nach S oder O) oder gar *im* Wind (frontal dagegen, nach SO) segeln kann, hängt von den Fähigkeiten des Kapitäns, der Mannschaft und der Art der Segel ab. Man unterscheidet zwischen *Rahsegeln* (*Karracken*, *Schivonen* und *Koggen*), deren Flächen nach vorne ausgerichtet sind, sowie verschiedenen Arten von *Schratsegeln* (*Thalukken*, *Zedrakken* und *Lorchas*), deren Flächen zur Seite zeigen. Auch Kombinationen (*Karavellen*) sind möglich.

Wo Rahsegel hohe Geschwindigkeiten *vor dem* Wind (in Windrichtung) erlauben, ist das Segeln *am* Wind um +10 und *im* Wind um +15 erschwert. Mit Schratsegeln hingegen kann man gegen die Passatwinde segeln: Die Proben sind *am* Wind gar nicht, *im* Wind um +5 erschwert. Mannschafts-Proben ermitteln, ob ein Kurs gehalten werden kann.

DIE ANDEREN EXPEDITIONEN

Die *horasische Expedition* wird nach Westumsegelung der *Sargasso-See* und Passieren der *Jaguarinseln* durch die Passatwinde nach Westen



gedrängt. Womöglich passieren sie die *Schildkröteninseln*, landen aber am *Sarma-Delta*.

Die *alanfanische Expedition* schlägt vom *Archipel der Rizzo* aus einen Ostkurs ein. Sie haben mit Flauten und Stürmen zu kämpfen, umsegeln den *Archipel der Asdarba* nördlich (Anlandungen denkbar) und erreichen 200 Meilen östlich von Porto Velvenya im *Jhazzan-Gebiet* Festland.

NUDARAS MACHT

Sobald die Schiffe sich Uthuria nähern, wecken sie die Aufmerksamkeit Nudaras. Mehr zu ihrer Vorgeschichte erfahren Sie in AfG 141. Sie schätzt es nicht, nach den ungeliebten Al'Anfanern erneut Schiffe vom Nordkontinent zu erblicken. Um sie später zu konfrontieren (*Der Stab des Numinoru*, AfG 96), will sie sie nicht allzu weit von ihrer Heimatküste entfernt landen sehen; ein Landepunkt irgendwo auf dem Uthuria-Kartenausschnitt auf Seite 13 genügt ihr. Sie nutzt dazu das Götterwirken Numinorus:

◆ **Augen der Tiefe:** Nutzt die Sinne entfernter Meereswesen (auch als Fokus für Liturgien). Die Expedition wird so beobachtet und karmal beeinflusst. Unter den Spähern sind schnelle *Raubechsen*, eine *Silberne Legion*, die die Form großer Wesen oder Schiffe als Tarnung oder Abschreckung annehmen kann und ein *Ikanaria-Rochen*, dessen schimmernde Farben wie ein Ikanaria-Schmetterling wirken (*Zoo-Botanica Aventurica* 116).

◆ **Anrufung der Winde:** Etwa wie die gleichnamige Liturgie des Efferd; ändert Stärke und Richtung von Winden, aber auch Strömungen. Subtile Beeinflussung des Kurses der Expedition. Bei gelungener *Seefahrt*-Probe fallen die Winde als *zu günstig* auf, zumal Passatwinde nicht einfach ihre Richtung ändern.

◆ **Ruf des Orkanwindes:** Entspricht etwa BELEMANS HOCHZEIT und ANRUFUNG DER HEILIGEN ELIDA VON SALZA und SWAFNIRS FLUKE. Diese ‚Keule‘ setzt Nudara nur ein, wenn sich die Expedition aus ihrem Einflussbereich zu entfernen droht (östlich in Richtung Xo'Artal Gebiet, westlich zum Delta des Sarma-Stromes). Die Expedition soll zum Umkehren gezwungen werden.

LAND IN SICHT!

Die Helden erleben die ersten Schritte auf uthurischem Boden.

DIE LANDUNG

Innerhalb des Streifens zwischen Sarma-Strom und dem Land der Xo'Artal ist es Ihnen überlassen, wo die Helden das erste Mal Land sehen. Sind sie ab der Sargasso-See nach Osten gefahren, bietet sich der *Archipel der Asdarba* oder das *Jhazzan-Gebiet* an. Bei einer Route südlich bieten sich das paradiesische *Alveransland* oder die große Südinsel des *Archipels der Asdarba* an.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Diesmal ist es Land! Kein gewaltiges Meerestier, keine erbärmliche Tanginsel, sondern wahrhaftiges, uthurisches Land! Die im Takt schnaufenden Ruderer fahren euch und Stoerrebrandt zum Sandstrand, der euch alveransgleich erscheint. Die Boote landen und schon spürt ihr den Sand zwischen Zehen und Fingern. Weißer, feiner und unberührter könnte er nicht sein. Neben euch sinkt einer der Matrosen mit einem innigen Schrei der Freude auf die Knie und küsst den Boden. Gänsehaut überkommt euch. Ihr habt euer Ziel erreicht.

ERSTE SCHRITTE IM UTHURISCHEN SAND

Lassen Sie die Helden nun die Erkundung der Umgebung organisieren und daran teilnehmen. Die Bewegung querfeldein durch Dschungel oder Berge beträgt 1 Hexfeld pro Stunde. Im Flusstal, Hügelland und Grasland steigt sie auf 4 Felder pro Stunde. Lassen Sie es nach Belieben zu *Gefahren* oder *Funde* kommen.

GEFAHREN

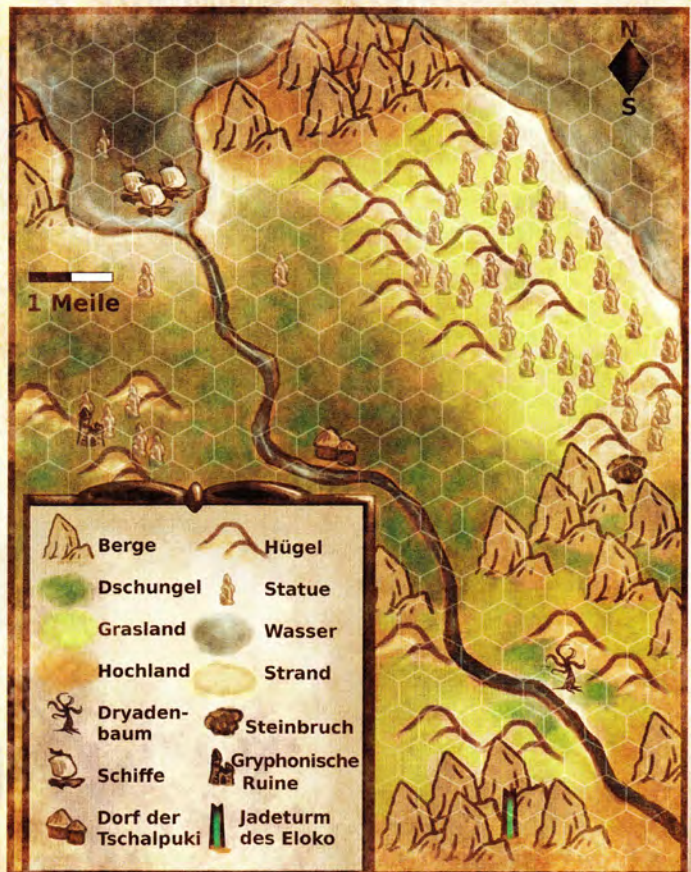
Die Werte finden Sie in AfG149 ff. und der *Zoo-Botanica Aventurica*.

- ◆ **Riesenamöben:** Im Wasser der Bucht ist eine auf den ersten Blick kaum erkennbare Amöbe auf Futtersuche.
- ◆ **Pfeilseeigel:** Am Strand und in der Bucht wird man von diesen Wesen beschossen.
- ◆ **Sandpilze:** Am Strand greifen diese hinterhältigen Biester arglose Seefahrer an.
- ◆ **Kerelo-Affen:** Im Wald sind diese erstaunlich intelligenten Affen anzutreffen und darauf aus, ihre Erdnüsse zu verteidigen (siehe *Funde*).
- ◆ **Raubpflanzen:** Ein Seefahrer lehnt sich im Dschungel an eine unscheinbare Pflanze, die auf einmal nach ihm schnappt.
- ◆ **Ugara-Schlangen und Alligatoren:** Im Fluss lauern riesige Würgeschlängen und Krokodile unter der Wasseroberfläche.
- ◆ **Raubkatzen:** Fleckpanther und Dschungeltiger lauern im Wald auf Beute.
- ◆ **Nebelparder:** Im Wald und Hochland zieht dichter Nebel auf, dann greift der Parder gezielt einzelne Personen an.
- ◆ **Riesengürteltier:** Unter Umwerfen von kleinen Bäumen stürzt ein riesiges Gürteltier an.
- ◆ **Riesenalken:** Über den Gipfeln der Berge und Klippen halten diese gewaltigen Vögel nach Beute Ausschau und stürzen sich auf ihre Opfer.
- ◆ **Schwarzoger:** In Hügeln und Bergland überfallen wilde, schwarze Oger die Helden.
- ◆ **Ruf des Hexers:** Ein Eloko (Schwarzoger-Hexer) ruft mittels Beherrschungsmagie einen Seemann zu sich, der plötzlich die Gruppe Berge verlässt. Mehr dazu beim *Jadeturm des Eloko*.
- ◆ **Ruf des Baumes:** Die Helden treffen nahe des Flusstals auf uthurische Dryaden und werden evtl. Opfer von deren Ruf des Baumes. Mehr dazu beim *Tal der Dryade*.

FUNDE

Die folgenden Funde können bei den ersten Erkundungen gemacht werden. Später kann man sie als Handelswaren erschließen.

- ◆ **Weißer Phosphor:** Am Strand unter Wasser finden sich Steine, die Bernstein ähneln. Es handelt sich um Weißen Phosphor, der bei Kontakt mit Luft binnen 3W6 KR zu brennen anfängt (1W6 SP/KR). Ein Seemann glaubt, Bernstein gefunden zu haben und nimmt den Stein aus dem Wasser. Augenblicke später geht sein Arm in Flammen auf.
- ◆ **Erdnüsse:** Es gibt reichlich davon im Wald und sie eignen sich als Import nach Aventurien. Die Seemänner sind begeistert, sodass bald überall um die Lagerfeuer Schalen verteilt liegen, was aber die Kerelo-Affen anlockt, um deren Leibspeise es sich handelt und die eine Fährte aus Erdnussschalen durchaus verfolgen können.
- ◆ **Zunderkäfer** (Dschuku: Tchh-Tchk): Daumennagelgroße Käfer, die ihre Feinde durch Funkenschlagen mit ihren scharfen, harten Flügeln abschrecken. Sie sind zum Feuermachen brauchbar und ihre Flügel werden von den Seefahrern für eine ordentliche Rasur verwendet.
- ◆ **Kräuter:** Im Wald finden sich Lemgu-Pilze (*gelegentlich*), Seidenlianen (*häufig*), Kukuka (*gelegentlich*), Finage (*gelegentlich*), Argan (*selten*), am Fluss Mibelrohr (*selten*; im Flusstal *häufig*) und Kairan (*sehr selten*, im Flusstal *häufig*), in der Bucht Sansaro (*gelegentlich*). Der Fund von Kairan ist bemerkenswert, da es in Aventurien fast nur am Neunaugensee wächst.
- ◆ **Gryphonenrelikte:** Im klaren Wasser der Bucht ist eine Statue mit dem Kopf eines Adlers sichtbar. Mehr Funde sind bei den **Gryphonischen Ruinen** zu machen.
- ◆ **Rosa Jade:** Im Unterlauf des Flusses findet man einen einzelnen Brocken. Der Fund des sonst nur auf Altoum existierenden Materials festigt Stoerrebrandts Entscheidung zum Siedeln. Allerdings ist weite-



re Jade nur im Tal der Dryade, beim Feld der 12.000 Götter und rund um den Jadeturm des Eloko zu finden.

◆ **Tapar-Saft:** Ein aus dem fremdartigen Tapir gewonnenes, tierisches Lebersekret. Als Rausch- und Stärkungsmittel geeignet. Der Fund eines ausgeweideten Tapirs zeigt bei erfolgreicher *Fleischer-* oder *Anatomie*-Probe, dass die Leber fachmännisch entnommen wurde. Ein erster Hinweis auf intelligente Eingeborene! Die Tchatuli können den Saft später für die Aventurier herstellen und eintauschen.

◆ **Kaffee:** wächst im Hügelland und Hochland. Erst die Tchatuli zeigen den Helden, wie man die Bohnen röstet und bieten ihren Gästen den Aufguss an. Die Helden werden bei ihnen den ersten Kaffee ihres Lebens trinken! Besonders edel ist er, wenn Nebelparder die Bohnen essen und ausscheiden. Sie nehmen magische Kräfte auf, die beim Aufbrühen wie ein WEIHRAUCHWOLKE mit einem Geruch nach Wahl wirken.

QUESTEN (LAUF AFG 18 FF.)

◆ **Quanionsqueste:** Die Erforschung der Gryphonruinen bietet wertvolle Informationen über die Gryphonen

◆ **Für eine Handvoll Dukaten:** Das Kairan im Tal der Dryade ist genau, was Trallop Gorge und andere Handelshäuser brauchen: Das aventurische Monopol könnte mit uthurischen Importen gebrochen werden. Da das Rohr nur vier Wochen hält (ein Astraltrunk mit Mibelrohr acht Monate), muss die Haltbarkeit verbessert oder vor Ort Astraltränke gebraut werden. Der blaue *Nurshama* Pollenstaub könnte, zu Pillen gepresst, als wohl potentestes bekanntes Rahjaikum verschifft werden.

◆ **Feuer und Wasser:** Die Tchatuli erklären sich, dass es sich beim Weißen Phosphor um Bruchstücke der Stadt eines Feuergottes im Süden handelt: für die Suche nach Ingramma eine wichtige Information.

◆ **Hesinde mit Euch:** Salpikon Savartin hätte großes Interesse an Informationen zur Magie des Elokos (und einer seiner Jadedfiguren) sowie der Nursha.

◆ **Mada Basari:** Interessiert Handelsabkommen zu Jade, Erdnüssen und Kaffee.

EINE SIEDLUNG ENTSTeht

Aufgrund der zahlreichen, vielversprechenden Funde entschließt Stoerrebrandt die Gründung einer Siedlung. Um den Siedlungsbau regeltechnisch zu simulieren, können Sie auf **Uthars Land 4 ff.** zurückgreifen. Das Gebiet bietet insgesamt gute Voraussetzungen: Wasser (Regenfälle, Fluss), Nahrung (Nahrung Sammeln -2, Angeln und Speerfischen +0, Pirsch- und Ansitzjagd +0, Hetzjagd +4, Fallen aufstellen -4) und Bauholz (Wald) ist reichlich vorhanden, Stein kann aus dem Gebirge, von den Klippen oder den Ruinen der Gryphonen beschafft werden. Vor allem aber gibt es Handelswaren, die als Importe nach Aventurien und für verschiedene Questen interessant sind. Diese gilt es nun zu erschließen und zu sichern.

DIE EROBERUNG DER GRÜPEN HÖLLE

Im Folgenden können die Aventurier sich mit den Eingeborenen anfreunden oder verfeinden und sich Ressourcen und Handelswaren sichern. Bei der Vorstellung der vier Parteien wird bewusst nicht auf einen Höhepunkt zugesteuert, sondern offen gelassen, wie die Helden mit dem Konfliktpotential umgehen.

DIE TCHATULI

HINTERGRUND

Die Tchatuli (Dschuku: *Kinder des Tchalug*) sind eine Jucumaqh-Sippe (AfG 118). Ihre Vorfahren fanden einst gryphonische Ruinen im Wald, deren Bildreliefs sie entnahmen, dass die ‚vogel- und katzenköpfigen Kinder Tchalugs‘ mit einem Schiff wegflogen. Die Ruinen werden als Heiligtum gesehen, die **Ucurane** als Wächter. Sie glauben, man könne mit den Göttern sprechen, indem man ihnen Statuen nach dem Vorbild der gryphonischen mit Mund und Augen aus Jade baut. Man glaubt, es gibt 12.000 Götter, und erwartet deren Rückkehr, sobald man ebenso viele Statuen errichtet hat.

Jade ist deshalb von hoher Bedeutung und wird in einem heiligen Tal gewonnen. Der Legende nach wurde sie Tchalug von Uguan gestohlen und in die Berge gebracht, wo das böse Geschöpf **Barraguan** (Dschuku: *Sohn des Uguan*) sie hütet, während der listige Flussgott **Tchalippuru** (Dschuku: *Dieb des Tchalug*) sie in kleinen Stücken durch Fels und Wasser wieder ins Tal bringt. Die Berge gelten als böse und werden von den Tchatuli nicht betreten.

Seit Jahrzehnten lebt im heiligen Tal eine Uthurische Dryade, die den Jadeabbau erschwert. Nach dem Verlust vieler Krieger an diese **Ugu-anna-Bana** (Dschuku: *Tochter des Uguan*) bildete sich die Tradition, in einem orgiastischen Fest einen Krieger seinen Samen vielfach weitergeben zu lassen – dann wird er entmannt und ist damit immun gegen die Reize der Dryade. Als angesehener *Djikra* (Dschuku: ‚Jadekrieger‘) kann er das Tal nun betreten.

ERSTKONTAKT

Sobald Sie es wünschen, kommt es zum Kontakt mit den Tchatuli. Das Treffen sollte von Erstaunen und Abtasten geprägt sein, bedenken Sie auch die Sprachbarriere. Die Einstellung der Tchatuli ist *Offenheit* (-2). Sie versuchen sich ein Bild von den Aventuriern zu machen und abzuwägen, ob sie ‚Tchalugs Kinder‘ oder doch ‚Uguans starre Geschöpfe‘ sind. Alle Hinweise auf Ersteres (Segelschiffe, eine eventuelle Verwandlungsmöglichkeit in Tiere, eindrucksvolle Magie und Götterwirken) spricht für Ersteres, alle Traditionsbrüche (keine Lernbemühungen des Dschuku, fehlendes Wissen über Tiere, aggressives Verhalten, das Brechen von Tabus wie das Betreten des Flusstales oder Steinabbau bei den Gryphonruinen) dagegen. Ob sich die Einstellung ändert, liegt also in Heldenhand.

DAS DORF

Ein Pfahldorf am Fluss. Sippenoberhaupt **Zerellaka** (*982 BF, korpolent, stark, autoritär, Schmuck aus Treibgut, Jade-Patu als Waffe, *kompetente* Anführerin), lebt in einer Hütte oben in einem Baum, zu der Steintreppen führen. Schamane **Lubalo** (*995 BF, weit offene Augen, Knochenschmuck, hager, *kompetenter* Guzula) lebt am Flussufer. Angesehenster Krieger ist **Kanurak** (*1002 BF, korpolenter Kastrat, *brillanter* Geschichtenerzähler und Jadekrieger).

Tchatuli-Krieger

LeP 32 AuP 35 MR 2 RS 0 WS 7 GS 8

Stein-Patu: INI 9+1W6 AT 15 PA 12 TP 1W6+3 DK HN

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Wuchtschlag

Kanurak/Zerellaka: AT/PA +3/+3, LeP +5, AuP +5

DAS FELD DER 12.000 GÖTTER

Die östliche Küste ist aufgrund starker Winde und Rodung karg und ohne Baumbewuchs. 2.500 Statuen verschiedenen Alters sind hier platziert. Es handelt sich um über Generationen errichtete Götternachbildungen nach gryphonischem Vorbild. Jede hat ein anderes Tiergesicht, Vogel- und Katzenarten überwiegen. Augen und Mund bestehen aus Jade. Bei Stürmen und starken Winden beten die Tchatuli hier. Durch die Jade aus dem humusaffinen Tal und die starken Winde kommt es ab und an zu Erscheinungen von Mindergeistern (**Wege der Zauberei 385** und **Elementare Gewalten 117**), die als göttliche Boten verehrt werden.

DER STEINBRUCH

Hier werden die Statuen gebaut und auf Holzpfehlen zur Küste gerollt. Baumeister ist *Rapalu* (*995 BF, unterwürfiger Kriecher, besorgt um seine Position, durchschnittlicher Baumeister und Steinmetz), der bei seinen Besuchen im Dorf stets berichten muss, weshalb die Bauarbeiten nicht so vorangekommen sind wie von Zerellaka erhofft. Ein Held, der sich als *Steinmetz* oder Zeichner von Tiergesichtern hervor- tut, könnte ein Konkurrent werden.

DIE UCURANE (SIEHE AB 158)

GRYPHONISCHE RUINEN

Eine weitere Macht in der Umgegend sind die Ucurane. Sie beschützen ein Ruinenfeld der Gryphonen vor finsternen Einflüssen, auch vor Raubbau, den Stoorrebrandt angesichts der nahen Quelle für Baustein gerne betreiben würde. Auch die Tchatuli wünschen dies nicht; eine Erforschung wird zwar kritisch beäugt, bei *Freundschaft* erlauben sie es aber. Die Ucurane dulden ebenfalls den Aufenthalt, wenn sie keine böse Magie spüren. Die Ruinen sind extrem verwittert, aber längerfristige Proben mit *Bergbau* und *Baukunst* (zum Freilegen von Ruinen) sowie *Geschichtswissen* und *Götter/Kulte* (zur Interpretation) mit je 1W6 Tagen Dauer bringen alle 12 TaP* entweder neue Funde (eine weitere Reliefsäule, einen Bernsteingegenstand, ein neues Gebäude) oder schrittweise (!) die aufgeführten Erkenntnisse hervor:

FUNDE UND ERKENNTNISSE

- ◆ **Bernstein-Inkluse:** menschengroß mit arachnidem Geschöpf. Liegt erstarrt unter dichtem Wurzelwerk in einem Bauwerk (Wert: 300 D).
- ◆ **Geweihte Kugel:** Eine faustgroße Bernsteinkugel, die noch mit einer OBJEKTWEIHE versehen ist, welche bei großer Angst des Trägers einmalig einen BLENDSTRAHL AUS ALVERAN auslöst. Ein Lichtblitz blendet für 12 KR das Ziel der Angst und erschwert Talent-, Zauber- und Fernkampfprouben um 6, AT und PA sinken je um 3, die INI um 6 (Wert: 200 D).
- ◆ **Architektur:** Das Areal zeigt sich als streng symmetrische Struktur mit einem quadratischen Platz in der Mitte und kreisrunden oder ebenfalls quadratischen Gebäuden. Bei freigelegten Wänden überwiegen klare Linien, bei Säulen eine achteckige Grundform, bei Statuen quadratische Sockel mit markanten Darstellungen von Tiergesichtern wie Adlern und Löwen.
- ◆ **Reliefs:** Über viele Säulen verteilt und völlig verwittert ergeben sie bei mühsamer, langer archäologischer Arbeit, dass es sich um eine Art Hafen für Flugschiffe handelte, womöglich für die Überfahrt nach Aventurien. Der Ort musste erbittert gegen Vielbeinige verteidigt werden zum Ende des sechsten Zeitalters, worauf auch Zerstörungen hinweisen. Die Ucurane waren damals schon Wachwesen gegen diese Vielbeiner, ähnlich Wachhunden, die böse Magie aufspüren. Eine zunächst sensationell erscheinende Spur ist die erstaunlich gut erhaltene Darstellung einer Sonnenkugel: zuerst über einer Pyramide, dann

über einem Flugschiff mit Kurs nach Norden. Wo übereifrige Entdecker schnell einen Hinweis auf das *Ewige Licht* und Aurika vermuten könnten, handelt es sich in Wahrheit um eine falsche Spur. Die Reliefs sind bei näherer Untersuchung (*Steinmetz-* oder *Gesteinskunde-* sowie *Geschichtswissen*-Probe) viel zu gut erhalten, denn sie wurden vor wenigen Jahrhunderten von den Vorfahren der Tchatuli erstellt und fallen unter „künstlerische Freiheit“.

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

Kampfregeln: Gelände (Dschungel, Baum), Hinterhalt (10), Anspringen (6) / Verbeißen, Gezielter Angriff / Doppelangriff (Pranken und Biss)

*) gilt als *karmaler Angriff*

**) RS gegen magischen Schaden. Bleibt bei einem freiwillig gegebenen Fell erhalten (*Sich Verstecken* erschwert um 3)

DIE UTHURISCHE DRYADE UGUAPPA-BANA (SIEHE AB 156)

DAS TAL DER DRYADE

Ein humusaffines Tal voller Blumen, Mibelrohr und Kairan am Fluss und auf Auen. Es findet sich rosa Jade im Fels und es wächst ein uthurischer Dryadenbaum. Er wird geschützt von 30 Dryaden, die das Tal durchstreifen. Am Baum finden sich 2W20 Früchte und Blütenstaub für 1W6 Dosen *Nurshama*.

Die Tchatuli erlauben nur den entmannten Djikra den Zutritt zum Tal. Frauen, für die sie keinen Weg kennen, sie gegen die Reize der Dryade immun zu machen, ist das Tal gänzlich verboten. Helden, die sich als große Krieger hervorgetan haben, bieten sie eventuell die Ehre an, sich dem Ritual zum Djikra zu unterziehen, was wahrscheinlich kein Held mit sich machen lassen möchte. Natürlich kann man es dennoch heimlich betreten, eine Jade- und Kräutergewinnung in größerem Stil wird früher oder später aber entdeckt und sorgt für eine schlagartige Verschlechterung der Beziehung. Vernichtet man hingegen den Dryadenbaum, könnten sie darüber hinwegsehen.

Dryaden

LeP 35 AuP 40 MR 2 RS 1 WS 8 GS 8
Waffenlos (Dornen): INI 10+1W6 AT 17 PA 15 TP 1W6+3 DK H
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Wuchtschlag, Waffenloser Kampfstil *Hruruzat*
Eigenschaften: Verwundbarkeit (Eis), Kälteempfindlichkeit, Ruf des Baumes 12 (wirkt etwa wie *BANNBALADIN* und *IMPERAVI*)

DER SCHWARZOGER BARRAGUAN (SIEHE AB 155)

DER JADETUM DES ELOKO

In den Bergen haust der Eloko *Barraguan*. Er befiehlt seine Schwar- zoger und tritt selbst nur selten in Aktion. Seine Gier nach Fleisch treibt ihn an, seine Magie dazu zu perfektionieren, sein Essen (Tcha- tuli und Aventurier) zu ihm zu locken.

Er haust auf einer primitiven Konstruktion aus aufgeschütteten Kno- chen, Felsbrocken, Holz und Jade. Durch ein Ritual kann er Jade zu

klobigen Figuren bearbeiten, durch die er die Reichweite seiner Zauberei über Meilen Entfernung auf ein zufälliges Ziel in den Wäldern erweitern kann. Von GROSSER GIER herangelockt erliegen seine Opfer bei ihm der HALLUZINATION eines prächtigen Jadeturms. Dessen Treppe führt direkt zu ihm.

Schwarzoger des Barraguan

Eigenschaften: MU 20 KL 10 IN 12 CH 7

FF 10 GE 11 KO 20 KK 27

LeP 50 AuP 40 MR 2/9 RS 3 WS 10 GS 10

Stachelkeule: INI 11+1W6 AT 14 PA 9 TP 3W6+7 DK N

Faust: INI 12+1W6 AT 12 PA 7 TP(A) 2W6+5 DK HN

Sonderfertigkeiten: Gerade, Hammerschlag, Niederwerfen, Schmetterschlag, Wuchtschlag

Barraguan zusätzlich: KL +2, IN +2, GE -2, FF -2, Fettleibig; BÖSER BLICK 9, DUNKELHEIT 7, DUPLICATUS 6, EXPOSAMI 8, GROSSE GIER 10, HALLUZINATION 11, NEBELWAND 7

AUSBLICK

Wenn die Helden einen Status Quo erreicht haben, können sie sich der weiteren Erforschung Uthurias widmen. Im **Aventurischen Boten** 160 finden Sie mit **Von Insel zu Insel - vor fremden Gestaden** eine Spielhilfe zu den Inselgruppen rund um *Uthars Horn* mit Szenario-vorschlägen und einem Generator für kleinere Inseln. Weiterhin bietet es sich an, nun mit den Szenarien aus **AfG Kapitel III: Uthars Land** fortzufahren, vor allem dem *Stab des Numinoru*.

ARTEFAKTSCHMIEDE II

VON THOMAS CRAIG

In diesem Teil der aventurischen Artefaktschmiede beschäftigen wir uns mit „Koboldwerk“. Auch wenn weder die Schelme noch ihre Adopitveltern dafür bekannt sind, Spezialisten des ARCANOVI zu sein, so haben zumindest die Kobolde doch ab und an einige humorvolle Artefakte erschaffen. Und auch wenn Helden und Artefaktmagier eher selten ein solches Werk kreieren, so kann es gut sein, dass es in ihre Hände fällt. Wir wollen Ihnen hier als Ergänzung zu den Artefakten in **Wege der Alchimie** die Schelmenflöte präsentieren, ein Musikinstrument der besonderen Art.

DIE SCHELMENFLÖTE

Beschreibung: Zu Flöten geschnitzte Wurzeln. Je nach Aufwand detaillierter, meist jedoch nur mit wenigen Einzelheiten versehen, zeigen diese Schelmenflöten das Abbild eines Tieres. Beliebte sind vor allem Flöten in Form von Vögeln (häufig Hahn, Falke oder Adler), aber auch Wildtieren (etwa Wölfe oder Wildschweine), oder gar Fröschen und Grillen.

Wirkung: Ein kurzes, auf der Flöte gespieltes Lied vermag die Laute des jeweils dargestellten Tieres nachzuahmen. So wird eine Schelmenflöte, die einen Hahn darstellt, das typische Kikeriki des Hahns imitieren; eine zu einem Wolf geformte Flöte dagegen das Heulen oder Knurren des Raubtiers.

Die Flöte wirkt auf die Tierart, die ihrem Aussehen entspricht, beruhigend, sodass die Anwendung der Flöte ein Schelmenkind vor so manchem ausgehungerten Wolfsrudel bewahren konnte.

Zum erfolgreichen Spielen der Schelmenflöte sollte das Talent *Musizieren* mit einem TaW von 3 oder mehr beherrscht werden. Außerdem muss der Klang des Tieres dem Anwender vertraut sein, er muss die Imitation der Tierstimme allerdings nicht selbst beherrschen.

Hintergrund und Besonderheiten: Die Schelmenflöte ist ein Instrument, das einige Schelmenkinder von ihren Koboldeltern zugesteckt bekommen, wenn diese wieder in die Menschenwelt zurückgeschickt werden. Legenden zufolge soll sie dem Schelm von nun an dienen, Bündnisse mit der Tierwelt zu schließen und sich Freunde unter Vogelschwingen, Hasenpfoten und scharfen Zähnen zu machen.

Meist dient die Flöte jedoch dem Schelm dazu, andere Menschen in die Irre zu führen, ihnen einen Schrecken einzujagen oder die Stadt- wache vom Tor wegzulocken.

Wert: 7 Silbertaler / 5 bis 7 Dukaten. Echte Schelmenflöten finden sich nur selten auf dem Markt, da ein Schelm seine Flöte niemals selbst verkaufen würde. Der angemessene Preis für eine Vogelflöte liegt weit darunter.



Kategorie: semipermanenter Spruchspeicher mit einer Anwendung pro Tag

Typ und Ursprung: Illusion, koboldisch oder schelmisch

Auslöser: Spielen der Flöte

Astralenergie: 14 / 1

Thesis: unbekannt

Komplexität: +12 / 3 ZFP*

Wirkende Sprüche: VOGELZWITSCHERN (mit der Variante *Spieluhr*) und SANFTMUT, je nach Variante auch HERR ÜBER DAS TIERREICH, KRABBELNDER SCHRECKEN oder REPTILEA NATTERNNEST

Varianten:

◆ Nicht selten neigen Kobolde auch dazu, eine Variante des Zaubers HERR ÜBER DAS TIERREICH in die Schelmenflöte zu binden, der beim Spielen Anwendung findet, sofern sich ein entsprechendes Tier in der Nähe aufhält. Bei einigen dieser Flöten kommt es vor, dass sie die benötigten Astralpunkte aus der Umgebung oder direkt vom musizierenden Schelm beziehen.

◆ Unterläuft dem Kobold beim Erschaffen der Schelmenflöte ein Missgeschick, so ist es häufig der Fall, dass sich eine Wirkung ähnlich des Zaubers KRABBELNDER SCHRECKEN oder des REPTILEA NATTERNNEST einstellt. Einige Schelme, denen dies bewusst wird, stellen Bemühungen an, die Flöte zu einer Schlange, Kröte oder Grille umzuschnitzen und so die Wirkung noch zu verstärken.

◆ Die sogenannten Vogelflöten, die häufig auf Märkten zu finden sind und dort als Schelmenflöten gehandelt werden, ähneln in ihrem Aussehen dem Original, doch vermögen sie nicht die perfekte Imitation einer Tierstimme hervorzurufen. Oft gefüllt mit Wasser oder Sand, ahmen diese Flöten nur dilettantisch den Laut eines Singvogels nach.

The cover art for the Iron Kingdoms role-playing game is a highly detailed, steampunk-inspired illustration. At the top, a large, circular, glowing orange and yellow light source, possibly a sun or a powerful engine, is framed by a gear-like border. Below this, the title "IRON KINGDOMS" is prominently displayed in a stylized, metallic font with a glowing orange and yellow gradient. The background is a chaotic, fiery landscape with smoke and fire. In the center, a large, muscular, horned creature with a fierce expression and a mechanical arm is the focal point. To the left, a large, complex mechanical structure with a glowing orange light is visible. In the foreground, two characters are engaged in combat: a female character with long dark hair, wearing a dark, form-fitting outfit, is attacking a male character with a sword. The overall color palette is dominated by warm tones of orange, yellow, and brown, creating a sense of intense action and conflict.

IRON KINGDOMS

VOLLMETALL FANTASY ROLLENSPIEL

WWW.ULISSES-SPIELE.DE

ULISSES SPIELE AUF DER RPC

Am 1. & 2. Juni ist Ulisses Spiele wieder auf der RPC in Köln dabei. Wir haben einen ganzen Schwung spannender Neuheiten im Gepäck und natürlich haben wir auch ein prall gefülltes Programm für euch vorbereitet. An beiden Tagen könnt ihr in **Demos** zu **Schicksalspfade**, **Pathfinder**, **Iron Kingdoms**, **Infinity**, **Kaphornia** sowie **Warmachine** und **Hordes** ausprobieren. Kommt vorbei, spielt mit uns und fiebert der Verleihung der RPC-Awards entgegen. Ihr findet uns in Halle 5.2 an Stand B066 – Wir freuen uns auf euch!

BÜCHER, SPIELE UND NOCH VIEL MEHR

Wenn ihr erfahren wollt, was euch in nächster Zeit in Aventurien, Uthuria, Golarion, der Inneren Sphäre oder den Eisernen Königreichen erwartet, solltet ihr euch auf keinen Fall unsere große **Produktpräsentation in Workshopraum II in Halle 4.1** entgehen lassen. In einem großen Rundumschlag stellen wir am **Samstag um 12 Uhr** unsere neusten Titel vor und wagen bereits einen kleinen Ausblick in die Zukunft.

DAS SCHWARZE AUGE SAßT

Trefft Redaktion und Autoren in unserer **Lounge-Ecke**, informiert euch über aktuelle und kommende Produkte, lasst euch Bücher signieren oder diskutiert einfach mit Gleichgesinnten über die schönste Nebensache der Welt.

DAS LICHT DES GÖTTERFÜRSTEN

Autor Stefan Unteregger hat in diesem Jahr gleich zwei neue Produkte mit auf die RPC gebracht: das **Praios-Vademecum** und die lang erwartete **Quanionsqueste**. Seid dabei, wenn er vom Entstehen der beiden Bücher berichtet, Tipps zur Umsetzung am Spieltisch gibt, und lasst euch euer Exemplar von Stefan mit praiosgefälligen Sinnsprüchen signieren.

PATHFINDER – AUF PACH GOLARION!

Paizo-COO Jeff Alvarez und die Pathfinder-Übersetzer erwarten euch in unserer Lounge-Ecke. Erfahrt bei einem lockeren Plausch aus erster Hand, welche Abenteuerpfade euch als nächstes erwarten und wie es um das kommende Pathfinder Adventure Cardgame bestellt ist.

WANDEL AUF SCHICKSALSPFADEN

Im großen Werkstattbericht gibt Schicksalspfade-Schöpfer Christian Trinczek einen Einblick in die laufende Entwicklung des Tabletops, erzählt von neuen Fraktionen, geplanten Szenarien und beantwortet eure Fragen. Und natürlich hat er auch die heißersehten zwergischen Korknaben im Gepäck. Am Samstag sind die Schicksalspfade Sculptor Stefan Niehues und Gregor Adrian vor Ort, und ihr könnt ihnen beim Erschaffen eines Ogers für unser Miniaturenspiel über die Schulter schauen.

ABENTEUER IN KAPHORNIA – DAS GOLDENE VERLIES

Die Ulisses-Abenteuerspielsektion ist mit dem Kaphornia-Einsteigerszenario „Das Goldene Verlies“ vertreten. Nutzt die Gelegenheit zu einer Autorenrunde mit Christian Lonsing, dem Autor von **Abenteuer in Kaphornia**.

IMMER FESTE DRUFF!

Für die Mechpiloten unter euch haben wir dieses Mal etwas ganz Besonderes vorbereitet: unser **Battletech Schrauberturnier**. Schraubt einen Battletech nach den Regeln auf unserer Homepage und dem Battletech TechManual zusammen, um gegen tollkühne Piloten in ihren waffenstarrenden Mechs anzutreten! Für Kurzsentschlossene haben wir auch ein paar fertige Maschinen im Gepäck.

SHOWDOWN AM KHADOR MOUNTAIN

Wenn ihr euch stattdessen lieber in die Steampunkwelt der **Eisernen Königreiche** wagen wollt, könnt ihr euch am Khador Mountain versuchen. Kommt vorbei und beweist eure Verbundenheit mit Khador und ihrer Majestät oder spioniert die Festung aus, um sie dem Erdboden gleich zu machen.



ORDENTLICH DAMPF AUF DEM KESSEL

2013 gibt Ulisses Spiele Volldampf und veröffentlicht das **Iron Kingdoms Rollenspiel** von Privateer Press erstmalig auf Deutsch. Michael Mingers gibt einen exklusiven Ausblick, was euch erwartet, wenn sich ab Herbst mechanische Warjacks, trollblütige Söldner und schnittige Pistolenmagier den Konflikten der Eisernen Königreiche stellen. Wir haben außerdem Schnellstartregeln im Gepäck, damit ihr euch bereits vor Erscheinen einen ersten Eindruck von den Eisernen Königreichen machen könnt.

DAS SCHWARZE AUGE: DEMONICON

Ihr wollt ein düsteres und erwachsenes Aventurien erleben? Am Stand von Ulisses Spiele könnt ihr exklusiv

Das Schwarze Auge – Demonicon (Termin: Herbst 2013 für Windows PC, Xbox 360 und PlayStation 3) anspielen und mit den Entwicklern sprechen. Kämpft als Cairon um eure Seele in den von Dämonen heimgesuchten Schwarzen Landen! Taucht ein in eine Welt, in der es kein schwarz und weiß gibt, und in der eure Entscheidungen nachhaltigen Einfluss auf die Spielwelt haben.

GRANDEN, GAUKLER, GELEHRTE UND EIN GREIF

Ihr könnt bereits auf der RPC einen ersten Blick auf das Artwork des zweiten Meisterpersonenbandes *Granden, Gaukler und Gelehrte* werfen. Marc Bornhöft, Anja DiPaolo, Nele Klumpe, Verena Schneider und Elif Siebenpfeiffer sind bei uns am Stand und haben exklusive Kunstdrucke der von ihnen gestalteten Meisterpersonen im Gepäck. Am Samstag wird außerdem Tristan Denecke mit von der Partie sein, der zuletzt Bilder für *Schicksalspfade* und die *Quanionsqueste* beigesteuert hat.



DAS GROßE DAS SCHWARZE AUGE-QUIZ

Messt euch mit anderen im großen Das Schwarze Auge-Quiz! Zwei unterschiedliche Fragebögen sind die RPC über am Ulisses-Stand erhältlich, und mit etwas Glück könnt ihr euch für eine der beiden Endrunden (SA 19 Uhr, SO 16 Uhr) qualifizieren, wo ihr euer Wissen live unter Beweis stellen könnt. Den Gewinnern winken neben Ruhm und Ehre natürlich auch tolle Preise. Rätselt und fiebert mit, wenn die KandidatInnen sich den Fragen der Redaktion stellen. Anders als im letzten Jahr, kann auch das Publikum das Zünglein an der Waage sein und über Niederlage oder Sieg entscheiden.

HARTWURST VS. HOSEN TASCHE

Wenn ihr schon immer einmal sehen wolltet, was hinter den Kulissen des Redaktionsstübchens auf www.ulisses-spiele.de so abläuft, lasst euch das Live-Redaktionsstübchen auf der RPC nicht entgehen. Redakteur Alex Spohr beantwortet mit Unterstützung seiner KollegInnen in gewohnter Hartwurst-Manier eure Regelfragen.

PROGRAMM AM ULISSES STAND (HALLE 5.2 STAND B066)

WANN	WAS
SAMSTAG	
11-11:45	Das Schwarze Auge: Aktuelle Stunde
13-13:45	Vorschau: Iron Kingdoms
14-14:45	Meet & Greet mit Jeff Alvarez und dem Pathfinder-Team
15-15:45	Das Licht des Götterfürsten: Quanionsqueste und Praios-Vademecum
16-16:45	Schicksalspfade Werkstattbericht
17-17:45	Das Schwarze Auge: Aktuelle Stunde
18-18:45	Das Schwarze Auge: Demonicon
19-19:45	Das Schwarze Auge-Quiz & Warm-up für die RPC-Awards
SONNTAG	
11-11:45	Schicksalspfade Werkstattbericht
12-12:45	Das Licht des Götterfürsten: Quanionsqueste und Praios-Vademecum
13-13:45	Das Schwarze Auge: Demonicon
14-14:45	Live-Redaktionsstübchen
15-15:45	Vorschau: Iron Kingdoms
16-16:45	Das große Das Schwarze Auge-Quiz, im Anschluss Das Schwarze Auge: Aktuelle Stunde

ALLES NEU MACHT DER MAI

VERLAUFEN VERBOTEN!

Bald könnt ihr euch auf die **Spuren der Verheißung** begeben, einer Kampagne rund um Verliese, Dungeons und einen gewaltigen Schatz. Die einzelnen Abenteuer des Bandes führen euch quer durch ganz Aventurien, vom kühlen Bornland bis zu den dampfenden Dschungeln der Waldinseln. Es gilt echsische Pyramiden, spinnenverseuchte Höhlen und magische Labyrinth zu erforschen und das Geheimnis der berühmten Familie Zeforika zu lüften. Doch die Helden müssen nicht nur Ungeheuer und Fallen überleben, sondern sich auch gefährlicher Konkurrenz erwehren, die ebenfalls hinter dem Schatz her ist.

ES WIRD HEIß!

Nachdem im April *Frostklirren* den Anfang machte, naht mit **Feuerbringer** der zweite Teil von *Erben des Schwarzen Eises*. Es geht wieder ins Herzogtum Paavi, wo sich die Helden in Feuerbringer anfangen, mächtige Feinde zu machen, aber auch Verbündete gewinnen. Feuerbringer erscheint im Juni/Juli und ist, wie die gesamte Trilogie, mit den Basisregeln spielbar.

DAS IXI DES GEWEIHTEN

Mit dem **Liber Liturgium** erwartet euch eine Sammlung aventurischer Liturgien. Von den Zwölf Segnungen über die kultspezifischen Liturgien bis hin zu den Dunklen Wundern der Geweihten des Namenlosen Gottes werdet ihr alle bereits erschienenen Liturgien im Liber Liturgium wiederfinden. Im Stil des Liber Cantiones ist dieses Buch ein Muss für jeden Geweihtenspieler und Meister des Schwarzen Auges.

NAMENLOSE ANKÜNDIGUNG

Schon der Titel kündigt vom unheilvollen Wirken des Dreizehnten Gottes. Diesmal hat er sich das Horasreich für seine finsternen Ränke ausgesucht, und allein ein paar gewitzte und tapfere Recken stehen zwischen ihm und dem alles vernichtenden Chaos ... Gut, ich

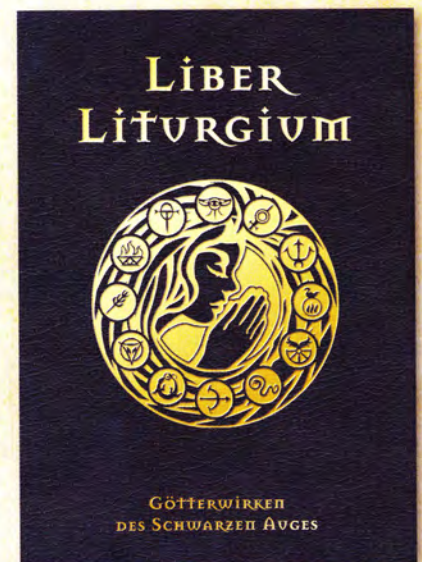


SPUREN DER VERHEIßUNG
COVERILLUSTRATION



gebe zu, das war etwas dick aufgetragen. Ganz so apokalyptisch geht es wohl nicht zu. Dafür gibt es ein Wiedersehen mit alten Freunden, und auch Autor Henning Müztlitz ist kein Unbekannter. Schon in *Das Zepter des Horas* schickte er, zusammen mit Co-

Autor Christian Kopp, ein ungleiches Paar auf eine abenteuerliche Schnitzjagd nach dem sagenumwobenen Zepter des Silem-Horas, und auch in *Der Ring des Namenlosen* geht es nicht minder spannend zu: Während Adlerritter Gion ya Ardigon auf den Zyklopeninseln einen Mörder jagt, begibt sich sein Kamerad Darian unterdessen gemeinsam mit der Dracönerin Sela in Kuslik auf die Hatz nach einem Verräter an Reich und Zwölfgöttern.



DER WEG IST DAS ZIEL

Auch im Jahr 2013 wandeln wir wieder „Auf Aves Spuren“. Mitte April wurde der bekannte DSA-Internet-Abenteuerwettbewerb zum sechsten Mal in Folge ausgeschrieben. In der Tradition der vergangenen Jahre suchen wir auch 2013 wieder spannende Abenteuer von und für die Fangemeinde des „Schwarzen Auges“.

In düsteren Prophezeiungen, alten Ammenmärchen und phantasiereichen Legenden aus den Magierkriegen wird viel von Efferds Zorn, Praios' Strafe oder Ingerimms Wüten erzählt, doch es gibt kaum einen Abenteuerer, der selbst in den Fluten umzukommen drohte, von Dürre geplagt wurde oder Schutz vor einem Erdbeben suchen musste. Das Thema des diesjährigen Wettbewerbs lautet daher:

„Naturkatastrophen“

Die Einsendungen sollen eine real mögliche Naturkatastrophe zum Thema haben. In welchen Landstrich diese Katastrophe verortet

wird bleibt wie immer dem Autor überlassen, ebenso der Zeitpunkt. Egal ob es sich um einen Gletscherabbruch im tauenden Eis, eine Schädlingsplage im sündigen Al'Anfa oder eine Hitzewelle in Aranen handelt, was immer Ihnen für eine abenteuerliche Katastrophe einfällt: Sie bedroht viele Lebewesen Aventuriens und lässt auch die Helden nicht verschont. Können die Abenteuerer noch Leben retten? Gibt es einen Grund für das Wüten der Götter? Die genauen Teilnahmebedingungen und Angaben zu formellen Vorgaben finden Sie in der offiziellen Ausschreibung auf den Webseiten der Ausrichter (Hexenkessel, Selemer Tagebücher). Wer mitmachen möchte sendet seinen Beitrag bitte per Email an wettbewerb@selemer-tagebuecher.de. Einsendeschluss ist der 14.07.2013. Die besten Beiträge werden auf der diesjährigen RatCon (30. August bis 01. September) in Unna prämiert.

MEISTERINFORMATIONEN ZU DEN ARTIKELN DES AVENTURISCHEN BOTEN 159



MEISTERINFORMATIONEN ZU »DER RUF DER DREI RITTER«

(♠ 1) Die Ausrichtung des Edlennetzes zeugt vom Interesse einiger albernischer Edler wieder am Geschehen im Reich teilzuhaben. Auch wenn der Anklang im übrigen Adel eher überschaubar war, stellt das Unternehmen eine bewusste Zäsur gegenüber der Desertation der Abilachter Reiterei (siehe AB 103) aus dem Jahre 1026 BF dar. Praioson Greiffas hatte Albarnia in Richtung Osten verlassen, um nah an den umkämpften Ländern die Nähe des Götterfürsten zu finden, dessen Licht er sich in letzter Zeit mehr und mehr entrückt fühlte. Sein persönliches Verhalten während der albernischen Separation – er hatte Inghers Position gestärkt – erschien im Nachhinein als Fehler, der die Kirche geschwächt hatte. Diese Erkenntnis erfüllte Praioson mit nagendem Zweifel und trieb ihn schließlich dazu, auf eine Pilgerfahrt zu gehen. Doch der Geweihte fand auf seinem Weg nicht Abbitte, sondern den Tod. Am Rand der Wildermark geriet er in die Fänge düsterer Schergen.

Das Schicksal des einschreitenden Praioten mag dem Unwissenden sogar göttliche Strafe sein. Immerhin gelingt im Praios 1036 BF die Bergung seiner Leiche, die Entlarvung des machtvollen Andersweltlichen und dessen vorübergehende Bezwingung. Der Leichnam des Wahrers kann so letztlich von den Teilnehmern des Edlennetzes in die Heimat überführt werden. Ziehen ihre Helden zu dieser Zeit durch die Wildermark? Möglicherweise haben sie gerade die Kampagne **Mit wehenden Bannern** beendet. Vielleicht war es ja sogar ihre Heldengruppe welche Praiosons Leiche an der Seite der Albarnier bergen und ebenso die Unschuld des bereits in der Wildermark streitenden und daher rundweg ahnungslosen Annalair Crumold beweisen konnte. Bei der Ausgestaltung dieser Begebenheiten haben Sie freie Hand, kommende Publikationen werden über deren Details keine Aussagen treffen.

MEISTERINFORMATION ZU »ΜΗΑΗΑΡΑΠΙ ΕΛΕΟΠΟΡΑ ΕΡΠΕΠΠ ΠΕΥΕ ΣΥΛΤΑΝΑ VON ELBURJEN«

(♠ 4) Der vorliegende Bericht verschleiert die eigentlichen Umstände von Iphemias Verschwinden und beschönigt das Bild der neuen Sultana.

Weder wurde Jashild in Oron zwangsverpflichtet, noch wandte sie Schaden von Aranen ab, ganz im Gegenteil. Zwar kämpfte sie nie in vorderster Front gegen aranische Truppen, doch war sie stolz darauf, eine Reiterschar der Skorpiongarde anzuführen und entlaufene Sklaven wieder einzufangen – notfalls auch mit Gewalt.

Nach Iphemias Ausscheiden (siehe **Schleiertanz**) stand Dimiona vor dem Problem, dass sie eine loyale Nachfolgerin für das vakante

Amt der Sultana von Elburum benennen musste. Sie entschied sich schließlich für Jashild, die Harani von Yasirabad. Zwar wusste Dimiona, dass Jashild mit vielen Lasten zu kämpfen hat und als vergnügungssüchtig gilt, doch da die junge Adlige bereits viele Kontakte in Elburum besitzt, mit ihrer Mutter Dalihah eine fähige Verwalterin an ihrer Seite hat und sie auch Teil der Schleier verschwörung ist, ging das Amt an sie.

Die eigentliche Machthaberin des Sultanats ist jedoch Dalihah selbst. Sie verließ Yasirabad, übergab das Beyrounat ihrer jüngeren Schwester *Marbonashda*, und zog in den Pfauenpalast von Elburum ein.

Während ihre Tochter sich mit Jagdausflügen, ausschweifenden Festen sowie zahlreichen Gespielen die Zeit vertreibt – sich dafür aber so gut wie gar nicht um die Verwaltung des Sultanats kümmert – hat Dalihah als Wesirin die Zügel fest im Griff. Unter ihrer Herrschaft blüht Elburum weiter auf,



doch sie weiß, dass sich ihre Zeit dem Ende entgegenneigt. Um Jashild vor verhängnisvollen Fehlern zu bewahren, muss sie sie entweder zur Vernunft bringen oder jemanden finden, den sie ihr an die Seite stellen kann.

MEISTERINFORMATIONEN ZU »CUSIMO ORDNET DEN WINDHAG – WESTFLOTTE WIEDER VEREINT«

(♥ 3) Noch vor wenigen Jahren zog Burggräfin Rianod von Aichhain als verarmte Ritterin durch die Lande. Mittlerweile hat sie Gefallen an der Macht und dem Spiel mit selbiger gefunden. Gegenüber Untergebenen ist sie oft harsch und es mangelt ihr an Feingefühl im Umgang mit den eigenwilligen Sippen des Windhag. Dies könnte in Zukunft für Streit und Unruhe sorgen. Mit der Gunst des Markgrafen wird Rianod jedoch rechnen können. Cusimos Wohlwollen ist ein gutes Stück weit dem Geheimnis der beiden geschuldet: dem gemeinsamen Sohn.

Während der umtriebige Markgraf eine Aufdeckung dieser Geschichte mit kaum mehr als einem Schulterzucken quittieren würde, legt die Burggräfin großen Wert auf Erhalt von Ruf und Ehre. Ein Abenteuer, das sich daraus entwickeln kann, mag darum lukrativ sein – oder auch gefährlich. Rianod würde über Leichen gehen, um ihren Status zu sichern.

Wir überlassen es Ihrer Spielrunde, über dieses Windhager Geheimnis zu stolpern. Kommende Publikationen werden die Angelegenheit nicht auflösen.

MEISTERINFORMATIONEN ZU »RUHE UND ORDNUNG IN DER SCHWARZEN PERLE« UND »KRIEG ZWISCHEN TRAHELIEN UND BRABAK?«

(♥ 6) Der Artikel über das Ende der Unruhen beschreibt die kurze Zeit der Herrschaft Irschan Pervals und Aurentian Bonareths sowie Oderins Einnahme der Stadt (siehe Abenteuer **Rabenblut**). Mit dem Ende des Terrors hält auch die neue Ordnung des Generals Einzug in Al'Anfa und die Lage entspricht dem in **Rabenblut** und dem **Aventurischen Boten 154** geschilderten Status.

Der Streit zwischen Ela und Peleiston hingegen wird zu einer schweren Krise der Goldenen Allianz führen. Diese Eskalation wird Oderin schon bald dazu bewegen, aktiv Einfluss zu nehmen und nach einer Möglichkeit zu suchen, sich an einigen alten Feinden zu rächen. Im Fokus wird dabei Trahelien stehen. Oderin weiß, dass er so schnell wie möglich weitere Erfolge erzielen muss, um seine Position abzusichern. In den nächsten Monaten wird in ihm ein Plan reifen, doch bis dahin wird er sich mit internen Feinden auseinandersetzen müssen.

MEISTERINFORMATIONEN ZU »APFELFEST IN GÖRMEL«

(♥ 7) Jedes Jahr im Efferd wird in Görmel ein Fest zu Ehren der Apfelernte abgehalten, bei dem der erste Most und andere Erzeugnisse aus heimischen Äpfeln gebührend genossen werden. Es verfügt mittlerweile über einen Bekanntheitsgrad, der über die Grenzen der Hügellande hinweg reicht. Die Teilnahme an den kulinarischen Wettbewerben ist nur in Görmel Ansässigen gestattet – es gilt ein ungeschriebenes „Reinheitsgebot“, nachdem nur selbst gepflanzte, gezogene und schließlich geerntete und verarbeitete Früchte zugelassen sind. Weitere Informationen zu Nirwulf Sohn des Negromon, seines Zeichens Oberster Richter der Hügelszwerges und -zwerginnen und Kanzler des Kosch, finden Sie in **Angroschs Kinder** Seite 116.

Topax Sohn des Hargasch kennt Nirwulf schon lange und schätzt an ihm v.a. seine kulinarische Expertise. Der Brillantzwerg, der viele Jahre als Archivar in Angbar arbeitete kann sich auf Grund seiner weltoffenen Haltung und Neugier gegenüber fremden Kulturen mittlerweile eines aventurienweiten Bekanntenkreises erfreuen und sich mittlerweile seinem gastrosophischen Steckpferd vollberuflich widmen – das Leben ist schließlich auch für Zwerge kurz genug und will genossen werden. Er kann als Meisterperson in ganz Aventurien verwendet werden, wenn ein bodenständiger Charakter gesucht ist, der auch Zugang zu höheren Kreisen hat. Durch seine Verbindungen zu anderen Gourmets, Leibköchinnen und Hoteliers verfügt Topax über intime Informationen, wie sie über einem Glas guten Wein nach schwerem Essen ausgetauscht werden. Seine zwergische Herkunft macht ihn in anderen Augen zu einem vertrauenswürdigen Gesprächspartner. Wenn Sie ihre Spielrunde in die Geschehnisse des diesjährigen Apfelfestes verwickeln möchten, bietet es sich an, die Gruppe als Durchreisende den verschiedenen Familien beim Ernten, Backen und Intrigieren gegen die Konkurrenz zur Hand gehen zu lassen. Nirwulf wird sich immer auf die Seite des Rechts schlagen und hat zudem eigenes kriminologisches Interesse; Topax neigt dazu, alles seinen Gang gehen zu lassen, um die Freude eines reibungslosen Festablaufes nicht zu stören.

MEISTERINFORMATIONEN ZU »WETTERKAPRIOLEN IN DER HARDORPER EBENE« UND »IRRLICHTPLAGE AN DEN GESTADEN DES NEUNAUGENSEES«

(♥ 11) Bei den Wetterkapriolen handelt es sich um Wechselwirkungen zwischen den menschlichen Aktivitäten, die mit der Neubesiedlung der Ebene einhergehen, und den tief in der Geschichte der Region wurzelnden Gegebenheiten.

Hinter der Irrlichtplage verbergen sich bislang unbekannte Wesen, deren Erscheinen in direktem Zusammenhang mit dem Handeln der Helden im Rahmen der in **Sturmgeboren** enthaltenen Abenteuer stehen.

Der verwaiste Wagenzug im Nebelmoor kann hingegen durchaus das Werk einer sich hier herumtreibenden Ork- oder Räuberbande sein, denn das Nebelmoor ist unabhängig vom Wechsel der Jahreszeiten und den Ereignissen von **Sturmgeboren** ein gefährlicher Ort.

Die beiden Artikel „Wetterkapriolen in der Hardorper Ebene“ und „Irrlichtplage an den Gestaden des Neunaugensees“ streifen Ereignisse, die im Kampagnenband **Sturmgeboren** näher beleuchtet und nachgespielt werden können.

MEISTERINFORMATIONEN ZU »RICHTIGSTELLUNG ZUR KIRCHEN- SPALTUNG DER EFFERDKIRCHE«

(♥ 10) Tatsächlich schrieb Helmisch unter magischer Beeinflussung durch Torxes von Freigeist, der sich aus dieser Iolgramothischen Verunglimpfung des Monats Travia einen Spaß machte. In die Aufdeckung der Tatumstände waren die Nanduskirche als aktiver Auftraggeber, der Aventurische Bote mit Hilfestellungen, einige Abenteurer als Aktivkräfte (womöglich Ihre Heldengruppe) und das Informationsinstitut Rommily nach Entgegennahme des gefangenen Helmisch verwickelt. Sie haben die Freiheit, um dieses Ereignis herum ein eigenes Szenario zu gestalten, bei dem lediglich die Eckdaten durch den Artikel festgelegt sind: Der Falschartikel aus dem **AB 158** ist erschienen, Torxes von Freigeist entkommt, Helmisch wird gefangen genommen, aber von offizieller Seite nicht weiter aufgegriffen. Er wird nicht

mehr für den Boten schreiben. Der besonnene Graustein nimmt die Entschuldigung an und hat die heftige, aber sehr kurze Aufregung um seine Person ohnehin kaum wahrgenommen.

MEISTERINFORMATIONEN ZU »GLORIA TRANSYLSILIA!«

( 12) Bislang hat sich Arngrimm von Ehrenstein hinsichtlich der Existenz seines Sohnes in ungewohnter Zurückhaltung geübt. So hat er den Erben innerhalb der Grenzen seines Reiches weder spürbar protegiert, noch hat er ihn über diese hinaus bekannt gemacht. Daher war Brandolfs Rolle bislang ebenso unbestimmt wie unbestätigt. Eine Hängepartie, die

Arngrimms Getreuen, allen voran aber seinem Sohn, einiges an Geduld abverlangte und aus der sich letzterer schließlich befreite, indem er seine Geschicke selbst in die Hand nahm. Der glückliche Ausgang dieser Eigenmächtigkeit gibt dem jungen Ehrensteiner nach transylischen Sitten Recht, denn nur wer sich nimmt, was er begehrt, ist auch stark genug, zu herrschen.

Der „Junge Wolf“, wie Brandolf auch genannt wird, hat erstmals erkennen lassen, was einen Herzog von Tobrien nach landläufiger Meinung auszeichnen sollte: wölfische Schläue sowie Härte, Kampfkraft und natürlich das entscheidende Quäntchen Gnadenlosigkeit. Arngrimms Reaktion ob der Leistung seines Sohnes beschränkt sich bislang auf sein Geschenk. Doch ist dies eine Geste, die im transylischen Adel Aufsehen erregt hat, denn sie gilt als die lange erwartete offizielle Anerkennung der Erbansprüche Brandolfs. Darüber hinaus wird die Art der Siegesgabe als deutliches Signal an den „Möchtegernherzog“ Bernfried gewertet – und zwar dahingehend, dass im mittleren Haus Ehrenstein und damit in der rechtmäßigen tobriischen Herzogenfamilie ein würdiger Erbe bereit steht, um die Geschicke des Landes dereinst zu lenken.

BRANDOLF VON EHRENSTEIN M.H., DER SOHN DES DUNKLEN HERZOGS

Der 1005 BF geborene Brandolf überragt seinen Vater um einen halben Kopf und ist im Aussehen ein Abbild desselben: sehnig, lange ungebändigte schwarzbraune Haare und geschmeidige Bewegungen. Statt eines Vollbarts trägt er bis zum Unterkiefer reichende Kotletten und bevorzugt zu jeder Zeit ritterliche Gewandung.

Von Kindesbeinen an wurde Brandolf zum Ritter und Herrscher erzogen und im Schicksalsjahr seines Vaters – 1019 BF – von diesem zum Werwolf gemacht, worin Brandolf einen Vorteil sieht. Er genießt es, sich hin und wieder ganz seinen tierischen Trieben hinzugeben, obgleich er in seiner menschlichen Form sehr diszipliniert ist. Nach Jahren harter Schulung entwickelte er sich von einem begabten Jungen zu einem wahren Schwertmeister. Als solcher liebt er es, Kämpfe in die Länge zu ziehen und seinen Gegnern einen qualvollen Tod zu „schenken“. Seinem Umfeld begegnet er mit wenig Respekt, allein seinem Vater zollt Brandolf uneingeschränkte Achtung. Mehr noch: Die Bemühungen des jungen Ritters zielten von jeher darauf ab, sich vor den Augen Arngrimms zu beweisen. Doch dieser geizte mit Lob und Anerkennung. Über die Sorgfalt hinaus, mit der Arngrimm Brandolfs Erziehung anlegte, ließ der Herzog nicht erkennen, ob der Sohn seinen Ansprüchen genüge und von ihm als Erbe eingesetzt werden würde.

CHRONOLOGIE DER INNERAVENTURISCHEN EREIGNISSE IM AVENTURISCHEN BOTEN 159

Ingerimm 1035 BF: Markgraf Cusimo ernannt Hildgit von Grötz zur Vizeadmiralin der Westflotte.

Ende Ingerimm 1035 BF: Von Honingen bricht ein Albernischer Edlenzug in die Wildermark auf.

1036 BF: Im Sommer treten in der Ebene von Hardorp wiederholt lokale, von heftigen Nebenwirkungen begleitete Wetterphänomene wie Wirbelstürme, Starkregen, Dürre etc. auf.

In Herbst und Winter treiben sich auffallend viele Irrlichter in den Auen des Neunaugensees herum, denen zahlreiche Menschen zum Opfer fallen.

Frühjahr 1036 BF: Oderin du Metuant übernimmt die Kontrolle über Al'Anfa.

Anfang Praios 1036 BF: Der albernische Edlenzug behauptet sich aller Unbilden zum Trotz – in den letzten Rückzugsgefechten der schon weitestgehend befreiten Wildermark.

Anfang Praios 1036 BF: Die Leiche Praiosson Greiffas', des Wahrers der Ordnung Greifenlande, wird aus den Klauen von Paktieren gerettet.

Praios 1036 BF: Markgraf Cusimo ernannt Rianod von Aichhain zur Burggräfin des Windhag.

Rondra 1036 BF: Spätestens zu diesem Zeitpunkt setzt Königin Eleonora Jashild zur Sultana von Elburum ein.

Travia 1036 BF: Bei dem alljährlichen Apfelfest in Görmel stattet der Oberste Richter Nirwulf dem Fest einen Besuch ab.

Mitte 1036 BF: Die Goldene Allianz vereinbart ein außerplanmäßiges Treffen, um über den Konflikt zwischen Brabak und Trahelien zu diskutieren.

Boron 1036 BF: Die Kaiserin erreicht Weiden. In der Grafschaft Baliho besichtigt sie die Überreste der Motte Siebenstein und reist danach weiter auf die kaiserliche Kriegspfalz Donnerschalck, wo sie Mitte des Monats eintrifft.

Hesinde 1036 BF: Die Kaiserin reist nach Baliho (Anfang Hesinde). Hier salbt sie Ardariel Nordfalk von Moosgrund zur neuen Gräfin von Baliho. Im Anschluss (Mitte Hesinde) reist sie in den Westen Weidens weiter.

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: Thomas Craig, Simone Fohr-Manthey, Dominic Hladek, Niko Hoch,
Heiko Hügner, Melanie Käfer, Michael Masberg, Katja Reinwald, Heinrich Schmidt

Illustrationen: Iris Aleit, Tristan Denecke, Sascha Duis, Jenny Harder, Markus Holzum,
Daniel Jödemann, Sabrina Klevenow, Julia Metzger, Diana Rahfoth, Janina Robben,
Verena Schneider, Lydia Schuchmann, Karin Wittig, Calypso Media

Cover: Karsten Schreurs

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).



ROCCAT
BEST ROLE PLAY EQUIPMENT

PRÄSENTIERT:

Role Play Convention

RPC

WELTGRÖSSTES
FANTASYEVENT!

1. & 2. JUNI 2013 | ROLE-PLAY-CONVENTION 2013
"FINAL FANTASY XIV: A REALM REBORN"

KOELNMESSE | WEITERE INFOS UNTER: WWW.RPC-GERMANY.DE
WWW.FACEBOOK.COM/ROLEPLAYCONVENTION



PHANTASTISCHE
LITERATUR



TRADING CARD GAMES



TABLETOP &
MINIATURENSPIELE



GESELLSCHAFTSSPIELE



COMIC & MANGA



PEN & PAPER
ROLLENSPIEL



DIGITALE GAMES



GAMING ZUBEHÖR



LARP - LIVE ACTION
ROLEPLAYING

buffed.de
DAS PORTAL FÜR ONLINE-SPIELE

 **paysafe**card
pay cash. pay safe.

COMIC
ARENA

NEU
AUF DER
RPC