

Aventurischer Bote

AVSGABE 160 ✧✧ Juli/August 2013 ✧✧ 3,90 €

SPIELHILFE:

VON INSEL ZU INSEL -
VOR FREMDEN GESTADEN

KURZSZENARIO:

KALIAS' LABYRINTH

ΙΠΠΕΡΑΒΕΝΤΥΡΙΣΧΕ ΠΑΧΗΡΙΧΤΕΠ:

DER BUND VON FLUSSDRACHE
UND LÖWE





Liebe Leserinnen und Leser!

Es freut mich, Ihnen die 160. Ausgabe des Aventurischen Boten präsentieren zu dürfen. Für mich persönlich ein kleines Jubiläum, war doch der 60er Bote vor hundert Ausgaben der erste, den ich mir gekauft habe (eine kuriose Ausgabe übrigens, inklusive des Strauchdiebs des Monats und einem Bild von Helme Haffax – der seitdem für mich immer Malcolm McHaffax ist).

Aber werfen wir doch einen Blick auf die aktuelle Ausgabe. In den letzten Monden ist viel geschehen in Aventurien: Die Drachen Tobriens regen sich und verteidigen erbittert ihr Revier; in Albertain ist es endlich soweit und Kronprinz Finnian ui Bennain heiratet; der friedlose Thorwaler Schwarzaxt verbreitet Angst und Schrecken an der Westküste. Doch damit nicht genug. Die Besiedlung der Hardorper Ebene hat ein gutes Ende gefunden, während die Goldene Allianz hingegen zu zerbrechen droht. In Khunchom ist es gelungen, eine alte Zauberformel zu entschlüsseln, wohingegen die Hesindekirche den Verlust eines ehrwürdigen Mitglieds zu beklagen hat.

Doch nicht nur der inneraventurische Teil ist voll mit interessanten Artikeln. Auch im Farbteil erwarten die Leser und Leserinnen zahlreiche größere und kleinere Spielhilfen, ein Szenario und Kunde von den Kontinenten jenseits von Aventurien.

Das Abenteuer *Kalias' Labyrinth* führt die Helden auf die Zyklopeninseln, wo sie sich mit Intrigen, Minotauern und titelgebenden Irrgärten herumschlagen müssen und einige schon in früheren Boten angedeutete Handlungsstränge zu ihrem Ende geführt werden.

EURE LIEBLINGE

Wir hatten ja schon im letzten Boten angekündigt, dass wir regelmäßig Umfragen zu bestimmten Themen durchführen werden. Dieses Mal wollen wir von euch wissen, was eure ganz persönlichen „Lieblinge“ sind: Welcher Heldentypus wird von euch favorisiert? Was ist eure aventurische Lieblingsregion. Habt ihr eine Vorliebe für einen bestimmten Zauber? Über den Ulisses-Blog auf unserer Website werdet ihr informiert, sobald die Umfrage online gegangen ist.

Wer schon immer mal einen *Bannzeichner* aus Tobrien oder einen *Fakir* aus Mhanadistan spielen wollte, der wird bei den neuen Archetypen fündig. *Rafael Knop & Katja Reinwald* sowie *Claudia Dill* haben diese ungewöhnlichen Figuren entworfen und mit Abenteuer szenarien und ergänzenden Regeln ausgestattet.

Von Insel zu Insel von *Dominic Hladek* bietet eine Beschreibung der uthurischen Inseln rund um das Ladungsgebiet der aventurischen Expeditionen. Hierbei handelt es sich um die Fortsetzung der Spielhilfe *Land der 12.000 Götter* aus dem letzten Boten.

Ergänzend dazu wird auch das *Uthurische Bestiarium* von *René Littek* um den Riffdrachen und die friedliebenden und putzigen Axolotl erweitert.

Wie immer finden sich am Ende des Boten ausführliche Meisterinformationen zu den inneraventurischen Artikeln des Boten.

Nun bleibt mir nur noch Ihnen viel Spaß beim Lesen und Schmökern im Boten zu wünschen und hoffe, dass die eine oder andere Spielhilfe Ihre Runde bereichern wird. Auf die nächsten 160 Ausgaben!

Und nicht vergessen: Am 30. August startet die RatCon 2013 in Unna. Und ich bin sicher, dass es die beste RatCon aller Zeiten wird.

Für die Redaktion

Alex Spohr



Korgeweihter
(Schicksalspfade)



Von Insel zu Insel – vor fremden Gestaden	3
Kalias' Labyrinth	8
Aventurische Archetypen:	
Der Transsilische Bannzeichner	14
Uthurisches Bestiarium	17
Aventurische Archetypen: Der Fakir	20
Myranor: In den Njarlsberg	21
Produktvorschau	23
Meisterinformationen zu	
den aktuellen aventurischen Artikeln	24
Chronologie der inneraventurischen Ereignisse	26
Impressum, Kontakt, Abonnement	27
Die inneraventurische Gazette für den	
Zeitraum Firun / Tsa 1036 BF	Beilage

VON INSEL ZU INSEL - VOR FREMDEN GESTADEN

EINE SPIELHILFE ZU DEN INSELN VOR UTHURIAS NORDKÜSTE VON DOMINIC HLADEK
MIT ДАРКАН ALEX SPOHR, РЕПЕ LITTEK UND DANIEL BRUXMEIER

Diese Spielhilfe soll Ihnen als Ergänzung zum Uthuria-Überfahrtsabenteuer **An fremden Gestaden (AfG)** dienen. Sie beschreibt die wichtigsten Inseln vor der Küste Norduthurias mit Szenariovorschlügen. Im Anschluss finden Sie einen Generator für kleinere Inseln, die Sie beliebig platzieren können.

INSELN UND ARCHIPELE NORDUTHURIAS

ARCHIPEL DER ASDARBA

Orte: Asdarba (1.000 EW, Tempel des Numinoru und anderer Tiefer Götter, 200 Kultgardisten), Blokar (600 EW, 80 Kultgardisten), Sutaba (500 EW, Piratennest, überthront von alter Zikkurat, 250 Piraten)
Bewohner: Nanshemu (Asdarba, *Abneigung*, AfG 124)
Persönlichkeiten: *Nudara nor Asdarba* (AfG 142), *Sotorok nor Sutaba** (40, fett und schmierig, brillanter und berühmter Piratenanführer), *Kessara nor Asdarba** (32, giftig grüne Haut, Ätznarben; gefragte Giftmischerin mit Söldnerseele)

Flora und Fauna: reiche Fischgründe, viele Meeressäuger (Haie, Kraken, Quallen, Blut- und Zitterrochen), Riffdrachen (Seite 18); an Land übliche uthurische Dschungelbewohner und -vegetation, Sandpilze und Pfeilseigel

Ressourcen: Wasser, Nahrung, Korallenschmuck, Waffen und Artefakte der Asdarba, Nanshemu-Sklaven, Grüne Jade, Perlen

Besonderheiten: kulturelles Zentrum der Asdarba

Die Küsten des Archipels nördlich von Alveransland werden von Nanshemu des Asdarba-Kulturzentrums bewohnt, die sich mit Einbäumen und Katamaranen bewegen. Der Archipel gilt als ihr Stammgebiet, von dem sie sich auch an andere Gestade Norduthurias ausgebreitet haben. Seit vor mehr als drei Jahrhunderten eine uthurische Rose im Besitz der Asdarba von einem Jucumaqh-Heroen vernichtet wurde, können sie nur noch auf wenige Reserven des Elixiers zurückgreifen, welche weitgehend für Priester reserviert sind, die besonders einige grausame *Götter der Tiefe* verehren.

Einige Götter der Tiefe

	Aspekte
Numinoru	Gott der Seeungeheuer, Stürme und Strudel
Arcan'Szin	Gott der Blutrache, Dunkelheit und Gesetze
Belshor	Gott der Schlachten und Kämpfe; vor allem von Piraten verehrt
Baalug	Gott der Lust und des Wahnsinns
Uthrabaar	Göttin des Todes und Totenreichs am Boden der Ozeane
Ulbelzara	Göttin der Gifte, tödlichen Pflanzen und Algen



Nur die loyalsten Krieger können sich kleine Mengen des Elixiers verdienen. Die Asdarba sind dadurch zu einem fanatischen und im Niedergang befindlichen Volk geworden, bei dem das Recht des Stärkeren gilt; lediglich die Priester haben durch das Elixier eine stabile Machtposition.

NANSHEMU-PIRATERIE

Vor den Küsten des Archipels sind Piratenangriffe durch die Nanshemu nicht selten, denn schon seit Ankunft der Al'Anfaner bekämpfen sich beide Parteien. Neue Expeditionsschiffe sind ein gefundenes Fressen für sie. Mit wendigen Katamaranen, Wassermagie und Liturgien des Numinoru sowie hervorragenden Tauchern und Schwimmern besteht ihre Taktik aus waghalsigen Enteraktionen. Oft erfolgt zuvor eine Kommandoaktion, bei der Waffen sabotiert und Offiziere getötet werden. Abgerichtete Riffdrachen (Seite 18) und das Zutreiben von Beuteschiffen auf die Riffe der hässlichen Gischtsirenen

sind weitere ungewöhnliche, aber häufig eingesetzte Hilfsmittel. Die Helden könnten im Rahmen des Handlungsstrangs *Der Stab des Numinoru* (AfG 92) auf Piraten treffen.

Gischtsirene (Elementare Gewalten 168)

INI 10+1W6 PA 5 LeP 25 AsP 25 RS | WS -

Wasser: DK H AT 10 TP 1W6+4

GS 5 MR 13

Kampfregeln und -manöver: Aufmerksamkeit, Ausweichen I (14), Finte, Gezielter Biss

Eigenschaften: Ersäufen, Wasserwesen

Gesang: zieht Zuhörer nach 10 KR in den Bann wie ein GROSSE GIER mit 12 ZfP* und löst den Drang aus, sich dem Wesen (den gesunden Menschenverstand vergessend) zu nähern. Antimagische Liturgien und Antimagie (BEHERRSCHUNG BRECHEN, EINFLUSS BANNEN, aber auch SILENTIUM) heben die Wirkung auf. Kosten: 5 AsP pro Opfer.

GEFANGENE VELVENIER

Auch einige Al'Anfaner wurden bei solchen Aktionen bereits entführt und in der gut bewachten Zikkurat-Feste in Sutaba gefangen gehalten. Ihre Familien in Porto Velvenya würden mit Jade, Gold und verschiedenen Diensten für deren Befreiung bezahlen. Die Helden könnten in einer heimlichen Aktion über Kavernen in die Kerker des Zikkurats

rat gelangen, sich bewusst gefangen nehmen lassen und einen Ausbruch planen oder sich in Sutaba als Piraten einschleichen, was eine sehr gute Tarnung voraussetzt. Die Entführung von Velveniern durch Nanshemu-Piraten kann auch als alternatives Lockmittel Nudaras in ihre Nähe verwendet werden (siehe Handlungsstrang *Der Stab des Numinoru*, AfG 92).

QUESTEN (LAUF AFG 18 FF.)

- ◆ **Von Scheiben und Kugeln:** Die Erforschung und Kartographie der Inseln und des Küstenverlaufes zwischen dem Sarma-Delta und den Jhazzan-Gebieten ist ein guter Grund, das Gebiet zu bereisen. Die resultierenden Seekarten sind von hohem Wert für spätere Expeditionen.
- ◆ **Mada Basari:** Handelskontakte zu den friedlichen Udrazuil wären für sie sehr wertvoll
- ◆ **Rabenqueste:** Das Szenario *Geisterkrebse* gibt Informationen über den Totengott *Uthraabaar*, der Parallelen zu Uthar und Marbo aufweist und seinen Ursprung im summrischen *Undhabal* hat.
- ◆ **Hesinde mit euch:** Salpikon Savartin würde gerne Wissen über die Magie der *Neun Siegel* und der Korallenkäfige sowie die ‚Grauen Wasser‘ erwerben.

Risso'Ka-INSSEL

Orte: Qu'arak (500 EW, untermeerisches Höhlensystem, primitiv, 150 Risso-Krieger)

Bewohner: Risso (Risso'Ka, Abneigung), Chaz'shirr (Abneigung, AfG 122)

Persönlichkeiten: *Qua'dal** (35, Wächter der Korallenkerker, vollendeter Taucher und meisterlicher Kämpfer), *B'wuk** (rigoroser Sektenführer; meisterlicher Schamane), *Ssa'rack** (35, kaltherzig, grausam, Häuptling der Chaz'shirr)

Flora und Fauna: bergige Insel mit typischer Dschungelflora und -fauna; viele Echten, reichhaltige Fischgründe

Ressourcen: Nahrung, Wasser, Erdnüsse, Korallenschmuck

Besonderheiten: Korallenkäfige mit Seeungeheuern, Bergsee mit Zugang zur Risso-Stadt

Die Insel, die man als Seefahrer nur über die Sandstrände im Nordwesten oder Südosten erreicht, ist von Dschungel und Bergland dominiert und von einem Stamm wilder, degenerierter Chaz'shirr bewohnt. Wagt man den Aufstieg in die Berge, findet man einen See, dessen Wasser in die Tiefe hin salzhaltiger wird. Es handelt sich um einen Zugang zu einer in Höhlen unter der Insel liegenden Stadt der Risso, die man auch tauchend über das Meer erreicht. Hier leben Angehörige der Risso'Ka-Sekte, die Kontakte zu den Asdarba pflegen. Sie verehren und versorgen die in Korallenkernern rund um die Insel gefangenen Meeresungeheuer, halten sie aber auch in deren Gefängnissen, denn sie glauben an eine finale Schlacht um den Ozean, in dem die Monster für die Maritimen kämpfen werden.

Risso'Ka

Kundige über die maritimen Völker wie der Risso *Ita'aro* (Uthars Land 17) können über dieses Volk berichten, dass es eine verbann- te Sekte der im Südmeer verbreiteten *Risso'Ta Ini* ist. Sie leben in primitiven Siedlungen aus natürlichen, kaum ausgeformten Kavernen und verehren die Ungetüme des Meeres wie Götter (während andere Risso diese lediglich als ‚heilig‘ ansehen). Nicht fassbare Götter hingegen akzeptieren sie bis auf den allgegenwärtigen *Mououn* nicht, was auch zu ihrer Verbannung führte.

DIE NEUN SIEGEL

Ein intelligenter Riesenkrake haust in einem mit Zaubersiegeln verstärkten Korallengefängnis (Efferds Wogen 179), von wo aus er der Mannschaft der Helden einflüstert, neun magische Siegel zu brechen. Sie sind über die Insel verteilt, ähneln steinernen Korallen, sind über eine lokale Kraftlinie verbunden und mit Gewalt oder DESTRUC- TIBO zerstörbar. Mannschaftsmitglieder desertieren unter dem Ein- fluss des Kraken und machen sich an die Zerstörung der Siegel, falls die Helden sie nicht aufspüren und aufhalten. Die Risso bewachen die Siegel und sind deshalb zwar potentielle Verbündete gegen die vom Kraken beeinflussten Seeleute, unterscheiden aber nicht unbedingt zwischen diesen und den Helden. Sollte der Krake befreit wer- den, greift er die Expedition an.

Riesenkrake

INI 10+1W6 PA 3 LeP 300 AuP 100 RS | WS 10

Biss: DK H AT 8 TP 3W6+6

Tentakel: DK HNSP AT 14 TP 1W6+2

GS 9 MR 10/18 GW 18

Kampfgeregeln und -manöver: Sehr großer Gegner, 4 Aktionen pro KR

DIE SPUREN DES RABEN

Die alanfanische Expedition hat hier aufständische novadische und mohische Sklaven zurückgelassen. Ihr Anführer *Aziz ben Shirach* (55, peitschenhiebver- narbter Rücken, Medium, glühender Rastullahan- hänger, durch die Sonne des Feuermeeres wahnsinnig geworden) hält die Gruppe durch ein gemeinsames Ziel zusammen: den rastullahgefälligen, erbitter- ten Kampf gegen die hiesigen Chaz'shirr, den er mit höchster Brutalität führt. Gut sichtbar an Felsen gena- gelte Echtenmenschen als Aasvogelfutter sind ein nicht seltener Anblick. Ob die Helden seine Gruppe überraschend hier finden oder gezielt von ehemaligen Sklaven gebeten wer- den, die Risso'Ka-Insel nach ihnen abzusuchen; sie geraten in diesen Kleinkrieg hinein, der eine überraschende Wendung nimmt, wenn klar wird, dass Aziz ebenfalls die neun Siegel brechen will, da er die Stimme des Kraken für die von Rastullah hält.

SCHILDKRÖTENINSELN (K'trak'tak)

Orte: Floßstadt (1.300 EW, auf Flößen und Pfählen gebaut, sehr verwinkelt, friedliches Miteinander, 300 Stammeskrieger), Dörfer der Bosaquhrr

Bewohner: Tocamuyac (K'trak, Neugier), Jucumagh (Bosaquhrr, Neugier, AfG 120)

Persönlichkeiten: *Tut'ak'hey** (72, dürr und faltig, respektierter Tocamuyac- Stammesältester, meisterlicher Streitschlichter in Floßstadt), *Bazulak** (41, respektierter, kräftiger, abergläubischer Jucumagh, brillanter Fischer und Al- genanbauer), *Tr'ana** (29, Tocamuyac, gut aussehend, von den Bosaquhrr ob ihrer Schönheit und Weisheit bewundert, freundlich, meisterliche Floß- und Schildkrötensteuerfrau)

Flora und Fauna: Flache Strandinseln mit Gräsern und etwas Baumbewuchs im Inland, Schildkröten- und Vogelkolonien, Feuermeer- und Drachen- schildkröten

Ressourcen: Wasser, Nahrung, Perlmutter, Perlen

Besonderheiten: Laichplätze und Brutkolonien verschiedener Tiere

SPIELHILFE

Die flachen Inseln mit ausgedehnten Sandstränden westlich von Uthars Horn werden als ‚Schildkröteninseln‘ zusammengefasst, da sie die Brutkolonien der namensgebenden Tiere sind. Darunter finden sich auch *Feuermeerschildkröten*, die eine Länge von bis zu 50 Schritt erreichen. Von der weit entfernten Inselgruppe im Nordwesten (südwestlich der Jaguarinseln) reisen Tocamuyac bis hierher, um diese Tiere symbiotisch als lebende Schiffe einzusetzen. Aventurier könnten der Beschreibung nach aber auch die Südmeerinseln als Heimat der Tocamuyac vermuten, denn genaue Navigationsangaben können sie nicht machen. Unklar ist auch, wie sie auf dieser weiten Strecke offenen Meeres den Kurs halten. Sie behaupten, die Schildkröten folgen Strömungen, die sie wie Straßen regelmäßig nutzen. Ob diese natürlichen Ursprungs sind oder es sich um magische Pfade handelt, ist

unklar. Fakt ist, dass die Tocamuyac oft von den ebenfalls hier brütenden, teils magisch begabten *Drachenschildkröten* begleitet werden und von geheimnisvollen ‚Grauen Wassem‘ sprechen, die sie durchqueren und deren Beschreibung dem Limbus ähnelt.

Weitere Bewohner sind die Jucumaqh vom Bosaquhrr-Stamm, die vor ihrem ‚Fressfeind‘, den Chaz’shrr aus Raskasal, mit Flößen auf die Inseln flüchteten. Die Tocamuyac und Bosaquhrr haben gemeinsam den Handelsposten ‚Floßstadt‘ auf Pfählen und Flößen errichtet, wo die weit gereisten und von den primitiveren Bosaquhrr bestaunten Tocamuyac Waren eintauschen und dann in ihre Heimat entschwinden.

MORALES’ EXPEDITION

Die Helden könnten die Inseln auf ihrer Überfahrt selbst finden oder im Rahmen des Handlungsstrangs *Morales’ Expedition* (AfG 104) angeheuert werden, um im Westen auf Schatzsuche zu gehen. Von einigen Jucumaqh können sie Gerüchte über einen Handelsstützpunkt ihres Volkes und ein offenbar weit entwickeltes und hoch angesehenes Seefahrervolk westlich von Uthars Horn hören. Auch riesige Schildkröten und andere fremde Tiere soll es dort zu erforschen geben. Nach gefährlicher Reise (beispielsweise die Szenarien von Alveransland) erreichen sie die Schildkröteninseln und finden dort statt des von Morales erhofften Volkes und Schätzen Floßstadt und die bereits aus Aventurien bekannten Tocamuyac. Zwar ist Morales verärgert und enttäuscht, Informationen um die ‚Grauen Wasser‘ können jedoch von enormem Wert sein.

DIE VERLORENE SIPPE

In Floßstadt beobachten die Helden in einer Nacht glühende Funken am Himmel über dem Meer. Die Tocamuyac flüstern vom *Guachakabu* (Silben, die für gewöhnlich Raubtieren zugeordnet werden), einem Sternregen, der eine unberechenbare Gefahr ihrer Seefahrt darstellt.

UTHURISCHE TOCAMUYAC

Die hiesigen Tocamuyac des K’trak Stammes ähneln denen Aventuriens, sind aber zivilisierter: Ihre Stoffe sind feiner, ihre Werkzeuge hochwertiger. Statt Flößen verwenden sie riesige Feuermeerschildkröten und leben auf und mit ihnen in Symbiose. Zu ihrem Glauben finden Sie mehr Informationen im AB 155, besondere Verehrung findet aber *K’traah*, eine Schildkrötengottheit, die für die Weiten des Meeres und dessen Geheimnisse steht. Neben der Floßsprache beherrschen sie auch Uthurisch und Dschuku.

Bald darauf treibt der gewaltige Panzer einer Feuermeerschildkröte vor der Küste und wird abergläubisch gemieden. Untersuchen die Helden ihn, finden sie nicht nur Spuren von Meteoreisen auf dem zerfurchten Panzer, sondern auch das Mädchen *Kalappo*, das nun eine neue Sippe braucht. Doch im Glauben, dass dies Unglück bringe, will niemand die einzige Überlebende des Guachakabu aufnehmen.

Während nach einer Lösung gesucht wird, beginnt ein freier Untoter umzugehen, eine mächtige Wasserleiche, die beim Guachakabo entstand und nach dem Mädchen als ‚entwischter Beute‘ sucht. Vor der Kulisse der verwinkelten Floßstadt voller schamanistischem Aberglauben müssen die Helden das Wesen stellen, um Kalappo zu retten.

Schrecken aus dem Wasser

INI 6+1W6 PA 10LeP 50 RS 3 WS -

Würgen: DK HAT 14 TP 1W+3

Biss: DK HAT 12 TP 2W+2

GS 5 MR 12 GW 12

Eigenschaften (Von Toten und Untoten 108 ff.): Angriff mit Wasser (2W6 SP, 7 Schritt), Aura (in die Poren dringendes Wasser), Immunität gegen Wunden, Ersäufen, Geisternebel, Gestank, Regeneration I, Schwarmkörper (sehr kleine Krabben), Schwere Empfindlichkeit gegen geweihte Objekte von Meeresgöttern (Efferd, Numinoru, K’traah)

ALVERANSLAND

Orte: Dörfer der Eingeborenen

Bewohner: Tocamuyac an der Westküste, Owangi (Wapengo, **AfG 117**), Jucumaqh an den Küsten (im Westen Bosaquhrr, **Neugier, AfG 120**, im Osten Hrujanii, **Skepsis, AfG 121**), Axolotl in den Bergen

Persönlichkeiten: *Xoquoblum** (60, weiser Axolotl, friedliebend, brillanter Prophet), *Bufraka** (34, Owangi, Knochen im Haar und durch die Haut gebohrt; kannibalischer Stammeshäuptling, der glaubt, durch das Verspeisen von Menschen zu einem Schwarzoger werden zu können)

Flora und Fauna: sehr farbenfrohe uthurische Dschungelbewohner und -vegetation Ressourcen: Wasser, Nahrung, Edelhölzer, Kräuter, Edelsteine, exotische Tiere, Jade, Kaffee, Erdnüsse, Bernstein

Besonderheiten: Ressourcenreichtum, Axolotl-Orakel, Meerenge Uthars Schlund, Gryphonruinen

Bei dieser sehr großen Insel, die leicht für uthurisches Festland gehalten werden kann, handelt es sich auf den ersten Blick um ein wahres Paradies, woher auch der Name stammt, den aventurische Seefahrer ihr schnell geben. Tatsächlich finden sich bunte Tiere, Nahrung im Überfluss sowie zahlreiche Kostbarkeiten auf der Insel. In einem Gebirgssee im Inland lebt sogar eine Gruppe *Axolotl* (Seite 18), die von allen hiesigen Völkern gleichermaßen für Prophezeiungen aufgesucht werden.

Auf den zweiten Blick ist sie jedoch voller Gefahren: In den Bergen hausen Schwarzoger, die Menschen aus den Ebenen verschleppen oder von den Owangi Menschenopfer dargebracht bekommen; in den Flüssen lauern Riesenkrokodile; in den Wäldern locken Ikanaria-Schmetterlinge und uthurische Dryaden Unbedarfte in ihr Verderben; auf Blumenwiesen saugen einige Kolibriarten Blut statt Nektar; im Süden sorgen Meerengen für Gefahr.

WAFFEN GEGEN DIE NACHT

Alveransland bietet sich an, um im Rahmen des Handlungsstrangs *Augen in der Nacht* (AfG 81) einen ersten Nachherrscher, beispiels-



weise Enarr (AfG 84), zu platzieren. Doch auch Hinweise auf Waffen gegen die Khartariak können gefunden werden: Die hiesigen Owangi-Stämme schützen sich vor ihnen (scheinbar abergläubisch) mit Shajenatta-Hecken und an einigen gryphonischen Ruinen finden sich ausgekratzte geflügelte Sonnenaugen (zu beidem siehe AfG 82). Hinweise auf diese Waffen gegen die Khartariak können auch die Axolotl (Seite 17) geben, denn sie wissen um deren Verwundbarkeiten.

DIE HIRNKORALLE

An einem Riff an Uthars Schlund lebt eine uralte Hirnkoralle (Efferts Wogen 43). Dem Wesen droht trotz seiner magischen Fähigkeiten (brillant in *Hellsicht*, *Verständigung* und *Elementar (Wasser)*), meisterlich in *Herrschaft*, *Einfluss* und *Illusion*) ein profaner Tod, denn sie leidet an einer *Korallenbleiche*: Durch eine nahe, unterseeische Erdspalte dringt Lava hervor und erwärmt das Wasser, was die Koralle schädigt. Die Sippe eines nahen, nun verlassenen Owangi-Dorfes betete die Koralle einst an, als aber deren Sterben begann, beherrschte sie die Wilden und ließ sich Blutopfer bringen, um sich mittels Blutmagie zu heilen. Bei der Untersuchung des Dorfes vernehmen erst die anfälligsten (niedrige MR, *Aberglaube*, hohe IN), dann immer mehr Personen ein permanentes Wispern im Kopf, das sie beeinflusst. Bald verschleppen sie ihre Kameraden zum Riff und opfern deren Blut der Hirnkoralle. Hindernisse bei einer Flucht sind die Illusionsmagie der Koralle sowie die Beeinflussten. Eine Zerstörung der Koralle wird durch von ihr beherrschte Schwärme von Blutfischen und Haien sowie Wassermagie erschwert. Auch eine Heilung der Koralle ist möglich, wenn man ihren Zustand begreift (die Axolotl können erneut helfen) und einen Weg findet, die Lavaspalte zu schließen.

UDRAZ UND KLEIN-ALVERAN

Orte: Udras (500 EW, in bunten Korallenfarben gestaltete Höhlenstadt, Schreine)

Bewohner: Nanshemu (Udrasul, Bündnis, AfG 124)

Persönlichkeiten: Kalan nor Udras* (52, dicklich, gutmütig, kompetentes Sippenoberhaupt), Bylara nor Udras* (30, neugierige, durchschnittliche Kundschafterin, häufig an der Oberfläche), Balzur nor Udras* (45, vergeistigt, Priester des Bagrosch und brillanter Pilzkundiger), Zhol'oras nor Udras* (siehe Uthars Land 18)

Flora und Fauna: felsiges Eiland mit zahlreichen Untergrundpflanzen und -bewohnern (Spinnen, Asseln, Fledermäuse, Riesenameisen und -amöben), reiche Fischgründe

Ressourcen: Wasser, Pilze (Boronskrone, Dergolasch, Grüner Schleimpilz), Sansaro-Algen, Korallenschmuck, Perlen

Besonderheiten: unterirdische Siedlungen der Udrasul

Die Schwesterinseln werden von den Nanshemu des Udrasul-Kulturzentrums bewohnt. Udras ist oberflächlich recht karg, hat aber den größeren Reichtum an Fisch und unterirdischen Gewächsen. Klein-Alveran verdankt seinen Namen neben der Nähe zu Alveransland den schönen wilden Blumen und bunten Gräsern der Oberfläche, ist aber wegen geringer ausgeprägten Höhlensystemen weniger stark bewohnt. Bei den Udrasul handelt es sich um Höhlenbewohner, die sich nur selten an der Oberfläche zeigen, jedoch friedliebend sind. Sie beten Götter des Gedeihens und Lebens an und empfangen Fremde auf ihren beiden von Korallen- und Fischreichtum geprägten Inseln freundlich. Bei Ankunft der Helden haben sie bereits erste Handelskontakte zu Porto Velvenya, an das sie ihre Ressourcen gegen aventurisches Saatgut, einfache Werkzeuge, Waffen und Stoffe tauschen.

Einige Götter des Gedeihens

Aspekte

Bagrosch	Gott der Pilze und unterirdisch wachsenden Pflanzen
Benesha	Göttin des Lebens und Schwester des Batesh
Batesh	Gott der Heilung und Bruder der Benesha
Effavar	Gott des Fischfangs
Bashna	Göttin der oberirdischen Pflanzen

GEISTERKREBSE

Diese Einsiedlerkrebse nisten sich in den Totenschädeln von Fischen, Rissen und Nanshemu ein, große Exemplare sogar in denen von Riesenmuränen, Walen oder Seeschlangen. Zu bestimmten Zeiten im Jahr kriechen sie tausendfach an die Strände, was wie eine gespenstische Totenschädelprozession anmutet. Die Udrasul haben allerlei Aberglauben dazu und meiden die Tiere. Folgt man ihnen, führt die Prozession zu einem Höhlensystem, in dem sich die Mitglieder eines verbotenen Kultes der *Uthrabaar* versammelt haben. Sie glauben, dass man ewiges Leben am Meeresgrund erlange, wenn man sich jenen Krustentieren opfert, die ihren Schädeln entwachsen sind und sich nun einen neuen suchen. Der Anblick für die Opferung vorbereiteter, attraktiver Nanshemu-Frauen fordert eine Rettungsaktion der Helden geradezu heraus – ist aber unerwünscht, so dass sie sich nicht nur mit den aggressiven Krebsen und den Kultisten, sondern auch mit der „Jungfrau in Nöten“ selbst auseinandersetzen müssen.

Geisterkrebse

INI 8+1W6 PA 5 LeP 10 AuP 15 RS 4

Zangen: DK H AT 9 TP 1W6+1

GS 6 MR 7/12 WS 5 GW 7

Großes Exemplar: LeP +15, TP +2, WS +1, GW +1

SCHIMMEL IM FELS

Die Udrazu haben großes Wissen über einheimische Pflanzen. Beispielsweise im Rahmen des Handlungsstrangs *Die Seuche* (AfG 104) oder weil die Helden selber betroffen sind, können sie bei der Herstellung eines Heilmittels gegen das Pantherfieber helfen. Sie kennen ein bestimmtes schimmeliges Pilzgeflecht, hinter dem ein Aventurier womöglich eine Quelle für potente Gifte, aber kein Heilmittel vermuten würde. Dennoch wirkt ein Absud daraus gegen Pantherfieber. Der Pilz ist aber eine bevorzugte Speise von bleichen Rüsselspinnen (AfG 148), welche Höhlen mit diesen Pilzen oft bevölkern.

INSELGENERATOR

Um kleineren Inseln Norduthurias Eigenheiten zu verleihen, können Sie folgende Würfeltabellen verwenden:

W20	Tabelle 1: Beschaffenheit der Insel
1-2	Schroffes Riff (Tabelle 2 bis 4:Wurf -7)
3-4	Felsiges Eiland (Tabelle 2 bis 4:Wurf -5)
5-8	Dünenartige, flache Sandinsel, wenig Bewuchs (Tabelle 2 bis 4:Wurf -3)
9-11	Steilküste, Gebirge im Inland
12	Vulkaninsel
13-14	Flache Tropeninsel, Sandstrände (Tabelle 2 bis 4:Wurf +3)
15-18	Dichte Dschungelinsel (Tabelle 2 bis 4:Wurf +5)
19-20	Paradiesische Insel, Traumstrände (Tabelle 2 bis 4:Wurf +7)

W20	Tabelle 2: Flora und Fauna
< 3	Einseitig: von wenigen Spezies dominiert
3-5	Reichhaltiges Fischvorkommen, bunte Korallen
6-7	Laich- oder Nistplatz für bestimmte Tierarten
8-12	Übliche Flora und Fauna nach Beschaffenheit
13	Ein Meeresungetüm sieht die Gewässer als Jagdrevier an
14	Ein gefährliches Untier oder ein Nachtherrscher (AfG 124) dominiert seine Umgebung
15	Eine degenerierte Rasse einstmals intelligenter Wesen bewohnt die Insel (Affemmenschen, rissoartige Fische, halbintelligente Echsenwesen)
16	Die Insel ist ein Pfuhl giftigster Wesen (Giftschlangen, -spinnen, -pflanzen)
17	Die Insel ist von Riesenwuchs bei Pflanzen, Insekten und Tieren geprägt
18	zahlreiche bunte, betörende Wesen wie Papageien und Ikanaria-Schmetterlinge
19+	Üppig und überbordend

W20	Tabelle 3: Ressourcen
< 9	Keine nennenswerten (Je nach Flora und Fauna nur Holz, Wasser und Nahrung)
9	Bernstein
10	Jade (grün oder rosa)
11	Edelsteine (Diamanten, Smaragde, Rubine, Purpurner Onyx)
12	Edelmetalle (Gold, Silber, Mondsilber)
13	Magisches Metall / Unmetall (Mindorium, Arkanium, Krakensilber)
14	Edelhölzer
15	Seltene Kräuter
16	Genussmittel (Schokolade, Kaffee)
17	Wertvolle Tierprodukte (Tapar-Saft, Trophäen)
18	Exotische Nahrungsmittel (Erdnüsse, Sonnenmais, Kuolo-Kürbisse, Fassfrüchte)
19+	Ressourcenreichtum (2x auf dieser Tabelle würfeln und weitere 19+ ignorieren und wiederholen)

W20	Tabelle 4: Kulturschaffende Bewohner
< 4	Keine
4-5	Maritime (Risso, Ziliten, Axolotl, Necker)
6	Nachkommen aventurischer Schiffbrüchiger
7	Tocamuyac
8	Schwarzogger
9-12	Nanshemu
13-15	Jucumaqh
16-17	Owangi
18	Echsenwesen (Chaz'shirr, Maru, anderes Echsenvolk)
19+	Mehrere Völker (2x auf dieser Tabelle würfeln und weitere 19+ ignorieren und wiederholen)

Die Ergebnisse der folgenden Tabellen werden nur bei kulturschaffenden Bewohnern und für jede Gruppe einzeln ausgewürfelt.

W20	Tabelle 5: Religion
1-6	Üblicher Götterglaube und Pantheon der Kultur
7-9	dito, mit Schwerpunkt auf bestimmte Gottheit
10	Schamanistischer Ahnenkult
11	Paktierertum mit einem Erzdämon
12	Verehrung eines der Zwölfgötter oder Halbgötter Aventuriens in verzerrter Form
13	Verehrung des Namenlosen (vor allem als <i>Burdu</i>) oder eines Khartariak (AfG 124)
14	Einzelner Angehöriger einer anderen Rasse wird als göttliches Wesen verehrt
15	Magisches Wesen wird angebetet (freier Dschinn, Untoter, Dämon, Feenwesen)
16	Opferungen an ein Meeresungetüm oder ein Monstrum im Inland
17	Anbetung eines angespülten Gegenstandes (Gallionsfigur, aventurischer Alltagsgegenstand, Artefakt)
18	Glaube an ein Verlassen Sein von den Göttern (mit / ohne Hoffnung auf Rückkehr)
19	Völliger Atheismus
20	Eine von 12.000 Gottesverehrungen Ihrer Wahl

W20	Tabelle 6: Kulturelle Eigenheiten
1-6	Entsprechend der Kultur des Volkes
7-9	dito, aber mit anderen Geschlechterrollen oder Hierarchien
10-11	Ausschweifend und von Sinnesfreuden und ekstatischen Festen geprägt
11-12	Von Verzicht, Selbstverstümmelung und Asketentum geprägt
13-14	Geprägt von Tabus und Gesetzen, die viele Handlungen verbieten
15-16	Keinerlei Hierarchien (Anarchismus, Recht des Stärkeren)
17-18	Dominanz einer elitären Gruppe (Geschlecht, Abstammung)
19-20	Kannibalen oder seltsame Speisegebote

W20	Tabelle 7: Einstellung gegenüber den Aventuriern
1	Die Ureinwohner reagieren mit Hass und greifen an
2-3	Den Helden wird Abneigung gezeigt, bis sie sich in einer Prüfung bewiesen haben (Jagd, Wettkampf, Mutprobe, Ritual)
4-7	Eine Eigenheit der Aventurier wird mit Skepsis betrachtet: Körpergeruch, Essenssitten, das Tragen von Kleidung
8-13	Neutralität oder Anfangs-Beziehung des Stammes laut AfG 108 ff.
14-17	Das Inselvolk begegnet den Aventuriern mit Offenheit und Neugier
18-19	Die Ureinwohner bitten um Hilfe gegen einen anderen Stamm, einen Khartariak (AfG 124) oder ein Untier (Bindnis)
20	Die Aventurier erhalten alles, was sie begehren (Freundschaft). Es besteht die Gefahr von Dekadenz oder einer Erwartungshaltung der Eingeborenen

KALIAS' LABYRINTH

EIN SZENARIO AUF DEN ZYKLOPENINSELN VON MIRIAM COPPELY UND ALEX SPOHR

MIT DANK AN M. MASBERG UND R. RENZ

Stichworte zum Abenteuer: ein brutaler Inselherrscher, ein Mordkomplott, der Geist einer Bashuridin, ein uraltes Labyrinth

Komplexität (Meister / Spieler): niedrig / niedrig

Erfahrung (Helden): niedrig bis erfahren

Ort und Zeit: Phrygaios, Zyklopeninseln, zwischen Efferd und Firun 1036 BF

„Heute erzähle ich euch, wie die Elfe Sirinda Eulensang mit einem Faden ihres Bauschkleides aus dem Labyrinth des Bal Honak entkam.“

—Anfang eines aventurischen Märchens, neuzeitlich

GLOSSAR

Athyros	größte Stadt auf der Zyklopeninsel Phrygaios
Balträä	Orakel der Insel Baltrea
Baltrea	eine Zyklopeninsel, berühmt für ihr Orakel
Bashuriden/ Archäer/Alte	ein ausgestorbenes Volk mit drei Augen
Einokrat	Herrscher einer Zyklopeninsel
Kyrios	Adliger, dem Einokraten unterstellt
Marudret	horasisches Adelsgeschlecht
Phraischaf	eine aventurische Schafsart
Phrygaios	eine der westlichen Zyklopeninseln, berüchtigt für seine minotaurischen Bewohner
Seeschlacht von Phrygaios	eine Seeschlacht zwischen dem Horasreich und Al'Anfa

WAS BISHER GESCHAH ...

Viele Jahre herrschte das Geschlecht derer von Marudret über die Zyklopeninsel Phrygaios. Nach Seebaron *Damions* Tod im Jahr 1030 BF, übernahm sein Sohn *Horakles* die Herrschaft, doch gab es viele Neider aus dem alteingesessenen Adel der Insel, allen voran der Kyrios *Avasios von Athyros*. Zwar zeigte sich Avasios gegenüber Horakles als loyaler Vasall, hinterrücks plante er jedoch dessen Tod. Zu diesem Zweck suchte Avasios Minotauren auf, Stiermenschen, die auf der Insel als Plage angesehen werden. Der Adlige versprach ihnen Schonung, vorausgesetzt sie würden ihm helfen, Horakles zu töten. Die Minotauren willigten ein und gemeinsam planten sie einen Hinterhalt, dem der Seebaron und seine Jäger zum Opfer fielen. Der Kyrios hielt jedoch nicht Wort und metzelte mit seinen Leuten die Minotauren nieder, die er nur als unliebsame Zeugen seines Verbrechens betrachtete. Nur der Stiermensch *Kalias* entkam dem blutigen Gemetzel (siehe AB 152). Der Minotaurus zog ziellos über die Insel, bis er den Eingang zu einem verborgenen Labyrinth entdeckte. Zwar konnte er es wegen einem magischen Bann nicht betreten, doch hörte er eine feenhafte Stimme, die ihn darum bat, einen mächtigen Menschenkrieger zu finden, auf den die Magie keine Wirkung hat, damit dieser sie aus ihrem Gefängnis befreien konnte. Würde Kalias gehorchen, so würde sie ihm auch bei der Rache an den Mördern seiner Herde helfen.

Was der Minotaurus jedoch nicht ahnte: Bei dem Wesen mit der zauberhaften Stimme handelte es sich nicht um ein Feenwesen, sondern um den gefesselten Geist der verbrecherischen Bashuridin *Nemära*. Da ein Bannfluch Minotauren und Feenwesen davon abhält, dass Labyrinth zu betreten, benötigt sie einen Menschen, der die Gefahren des Irrgartens übersteht und sie befreit.

DIE BASHURIDEN

(AUCH ARCHÄER ODER ALTE GEPAΠΠ)

Bei den Bashuriden handelte es sich um ein altes Volk, äußerlich den Mensch ähnlich, jedoch mit einem dritten Auge auf der Stirn. Sie galten als Kinder Madas, waren zaubermächtig und die Gründer des myranischen Imperiums. In Aventurien sollen sie die Baumeister zahlreicher Labyrinth sein, doch ihre Zeit endete aus unbekannten Gründen vor Jahrtausenden.

Während Kalias sich auf die Suche nach einem geeigneten Kandidaten begab, blieb auch Avasios nicht untätig. Nach Horakles Tod musste ein neuer Einokrat bestimmt werden. Da es keine erbberechtigten Nachkommen gab, trat das alte Gesetz der Insel in Kraft, welches besagt, dass das Orakel von Balträä den neuen Einokraten bestimmt. Avasios und andere Adlige reisten dorthin, doch hatte der Kyrios nicht die Absicht, sich auf Praios' Richtspruch zu verlassen. Er versuchte den Verkünder der Entscheidung, *Jeldan Kolengrund*, zu bestechen, doch der Geweihte ging nicht darauf ein. Avasios tötete ihn und erpresste den beeinflussbaren Geweihten *Belmura Sonnenfeld*, der der Nachfolger Jeldans wurde. Mit einer gefälschten Verkündung wurde Avasios neuer Inselherrscher (siehe AB 153).

Mit seiner Herrschaft erwarb der Adlige das Vorrecht, Horakles Frau *Amarenia* zu ehelichen. Amarenia hatte zuvor gehofft, dass *Thyndarios*, ein berühmter Krieger auf den Zyklopeninseln, neuer Einokrat würde, da sie ihn schon während ihrer Ehe mit Horakles bewunderte. Die Niederlage auf Baltrea ließ Thyndarios jedoch verzweifeln, konnte er doch nicht verstehen, warum Praios nicht ihn erwählte. Er suchte noch einmal das Orakel auf, um mit Belmura zu sprechen. Als er herausfand, dass der Geweihte heimlich finanzielle Zuwendungen von Avasios erhielt, ahnte er, dass etwas nicht stimmte. Er entdeckte Jeldans Leiche, stellte Belmura zur Rede und tötete ihn im Zorn. Anschließend kehrte er nach Phrygaios zurück und überlegte, wie er Avasios überführen konnte.

... UND NOCH GESCHEHEN KÖNNTE

Die Helden sind am Tag eines Festes auf Phrygaios. Während der Feier wird Amarenia von Avasios im betrunkenen Zustand im Streit totgeschlagen und das Verbrechen dem auftauchenden Thyndarios in die Schuhe geschoben. Der Krieger flieht und die Helden werden von Amarenias Mutter, die an die Unschuld Thyndarios' glaubt, beauftragt, ihn zu suchen, um die Wahrheit ans Licht zu bringen. In einem Zedernhain stellen die Helden den Krieger schließlich und treffen Kalias, der ihnen von dem Horakles-Attentat erzählt, denn der

Minotaurus hält die Menschen für genau die richtigen Sterblichen, um seiner Fee zu helfen, da er ihre Fähigkeiten im Kampf gegen Avasios' Schergen bewundern konnte.

Der Zyklopäer bittet die Helden, mit ihm den Irrgarten zu erforschen und tatsächlich finden sie auch Nemäras Gefängnis, die ihnen magische Gegenstände für ihren Kampf gegen Avasios überlässt. Gemeinsam gelingt es der Gruppe, Avasios' Herrschaft zu beenden.

DER WEG INS ABENTEUER

Es gibt eine Menge Gründe für die Anwesenheit der Helden in Athyros. Beispielsweise sind die Helden berühmt und wurden eingeladen oder sie sind zur Hilfe gerufen worden, um die Minotaurenplage zu bekämpfen. Sie als Meister kennen Ihre Helden am besten, suchen Sie sich also eine Motivation und einen Grund aus.

ATHYROS

Athyros für den eiligen Leser

Einwohner: 500

Herrschaft: Einokrat Avasios von Athyros

Garnisonen: 15 Wachen des Einokraten, wechselnde Anzahl Seesöldner

Tempel: Efferd, Hesinde (Schrein in der Residenz des Einokraten)

Wichtige Gasthöfe: Zum Mechanicus (Q7/P6/S16), Blinder Passagier (Hafenschenke, Q3/P3/S4)

Besonderheiten: Leuchtturm Elidasfeuer mit Odenius-Museum, unvollendetes Denkmal der Seeschlacht von Phrygaios

Stimmung in der Stadt: Die Bewohner sind mit sich und der Welt zufrieden.

Phrygaios größte Stadt Athyros ist gleichzeitig auch der Sitz des Einokraten. Er residiert in dem *Palast des Seebarrons*, der sich oberhalb der Siedlung befindet und nur von einem angelegten Weg entlang der Klippen erreicht werden kann. Ein imposanter *Tempel des Efferd* liegt oberhalb der Felsen und bewacht den Zugang zur Bucht. Ebenso auffällig ist der *Leuchtturm*, den die Bewohner Elidasfeuer getauft haben, und in dem sich ein Museum des Odenius befindet (ein legendärer Mechanikus und ehemaligen Herrscher der Zyklopeninseln). Seit einigen

Jahren wird das *Siegesdenkmal der Seeschlacht* in die Felsen gemeißelt: Ein Soldat, von dem bislang aber nur die untere Hälfte fertiggestellt wurde, umgeben von einem hölzernen Baugerüst, das bedrohlich bei Stürmen schwankt, wenn der Wind die Küste entlangweht.

Die meisten Bewohner von Athyros sind Fischer oder verarbeiten die im Landesinneren gewonnen Erze und die Wolle der Phraischafe weiter. Efferd hat im Leben der Menschen die größte Bedeutung und immer wieder versuchen Jugendliche dem Gott ihren Mut zu beweisen, indem sie sich von den Klippen in die Fluten stürzen.

Athyros Bedeutung für die Insel ist offensichtlich, wenn man bedenkt, dass die Stadt der einzige Hafen ist, den man wegen der Klippen von Phrygaios sicher anlaufen kann.

DAS FEST DER MEERESSOPPE

Das Abenteuer beginnt auf einem Fest zu Ehren Efferds und zur Huldigung der Fischer von Athyros. Das Spektakel hat eine lange Tradition, so auch in Athyros. Avasios' Hochzeit mit Amarenia fand zwar schon vor Monaten statt, doch konnte er dieses Ereignis nicht ausgiebig feiern, da er sich politischer Gegenspieler erwehren musste. Nun aber will er dies nachholen und gibt sich fromm und volksnah. Das Fest findet auf einer Wiese nahe der Stadt statt, ganz in der Nähe von Avasios' altem Wohnsitz, einem Landhaus.

ANWESENDE GÄSTE

◆ *Sephastane* (*989 BF, ergrautes Haar, Falten um den Mund, leise Stimme), eine Sternkundlerin, die den Marudrets und nun Avasios als Beraterin dient. Die prophetisch begabte Frau sieht schon seit einigen Monaten unheilvolle Zeichen am Himmel.

◆ *Hephestaios Lareikos* (*994 BF, rote Haare, lacht gerne, angetrunken) gilt als ein begnadeter Krieger. Gerüchten zu Folge wurde er von Minotauren aufgezogen. In Wahrheit hat er noch nie ein solches Wesen gesehen.

◆ Der von allen nur „der Würger“ genannte Ringer *Kaleas* (*997 BF, dicklich, bärenstark, nicht sonderlich klug) sucht während des Festes einen Kontrahenten für einen Kampf.

◆ *Hesinthena* (*970 BF, kleine, runzlige Frau, stark geschminkt) ist Amarenias Mutter, die mit ihrer Tochter mitleidet und sich um sie kümmert.



EREIGNISSE WÄHREND DES FESTES

◆ Sephastane wird es sich nicht nehmen lassen, mit einem Gelehrten Konversation zu betreiben und berichtet von dunklen Omen: „Viele Athyrer haben mir von ihrem schlechten Schlaf bei vollem Madamal berichtet. Und in ihren Träumen sahen sie gehörnte Gestalten. Ich sehe unheilvolle Zeiten auf uns zukommen.“

◆ Der angetrunkene Kaleas benimmt sich anzüglich gegenüber einigen Dienern und Fischerinnen, doch niemand traut sich, das Wort gegen ihn zu erheben – außer ein Held fühlt sich berufen. Unter lautem Grölen wird er den Helden zu einem Ringkampf auffordern. Siegt ein Held gegen ihn, so sind Proben auf *Gesellschaftstalente* bei Athyrern um 2 Punkte erleichtert.

◆ Auf dem Fest gibt es einen Tanzwettbewerb, an welchem auch die Helden teilnehmen können. Da der Tanz ungewöhnlich ist, müssen Helden ohne die Kulturkunde *Zyklopeninseln* eine Erschwernis von 3 Punkten auf *Tanzen* hinnehmen. Wer am Ende die meisten TaP* übrig hat, hat gewonnen. Die meisten Tänzer des Festes haben einen TaW von 5 (12/12/12), der beste Tänzer, *Zarig Thysimios*, sogar 12 (13/13/13). Falls ein Held bei dem Wettbewerb gewinnt, sind Proben auf *Gesellschaftstalente* für Athyrer um 1 Punkt erleichtert.

◆ Eine Gruppe von Jugendlichen will sich zu Efferds Ehren von der Klippe ins Meer stürzen. Die Helden können sich ebenfalls der Mutprobe unterziehen (MU-Probe +3, anschließend eine gelungene *Körperbeherrschungs*-Probe nach Fallschadensregeln, siehe *Wege des Schwerts* 144, der Schaden pro Schritt liegt bei 1W6–2, die Höhe bei 7 bis 15 Schritten). Helden, die erfolgreich sind, haben bei Proben auf *Gesellschaftstalente* bei Athyrern eine Erleichterung von 4 Punkten. Die Erleichterungen der Taten sind kumulativ.

DIE KONFRONTATION MIT DER WAHRHEIT

Sobald sich die Gelegenheit ergibt, wird Thyndarios Amarenia zur Seite nehmen, um mit ihr zu sprechen. Er wird ihr anvertrauen, dass Avasios einen Mord und einen schändlichen Betrug begangen hat. Noch weiß er nicht, wie er ihn stellen will, bittet Amarenia aber zu schweigen.

Die Helden können nach dem Gespräch bemerken, dass sich die Zyklopäerin sichtlich unwohl fühlt und sich bald zurückzieht (*Menschenkenntnis*-Probe +5).

Auch Thyndarios' Verhalten gegenüber Avasios ist seltsam und schwankt von bösen Blicken bis hin zu übertriebenem freundlichem Verhalten (*Menschenkenntnis*-Probe +3).

AMARENIAS TOD

Noch während des Festes zieht sich der angetrunkene Avasios in sein Haus zurück. Dort begegnet er Amarenia, die ihn mit dem Vorwurf des Betruges konfrontiert. Avasios erschlägt sie daraufhin im Streit. Thyndarios, der nur wenige Augenblicke später Amarenias Gemach betritt, findet die Tote und wird von ihrem Ehemann angegriffen, der laut brüllend die Wachen ruft und den Krieger des Mordes bezichtigt. Thyndarios entkommt und flieht in die Wildnis.

ERKLÄRUNGSVERSUCHE

Avasios wird auf Fragen ungehalten reagieren und drängt darauf, den „Mörder seiner Frau“ zu finden. Folgendes wird er berichten:

◆ Er befand sich in der Küche, hörte seltsame Geräusche aus dem Schlafzimmer und begab sich dorthin. Dort sah er, wie Thyndarios Amarenia gerade fallen ließ, nachdem er sie erschlagen hatte. Es kam zu einem Handgemenge zwischen beiden, Thyndarios floh. (falsch)

◆ Als Motiv nennt er eine mögliche Liebschaft zwischen Amarenia und Thyndarios. Viele Anwesende können bestätigen, dass auch sie den Verdacht hatten, nicht schon erst seit Avasios Einokrat ist. (falsch)

◆ Die Mordwaffe ist eine blutverschmierte Götterstatuette des Praios, die neben der Leiche liegt. (wahr)

◆ Zauber und Liturgien, die die Wahrheit herausfinden können, wird Avasios kategorisch ablehnen. Er pocht dabei auf sein Wort als Ehrenmann und will nichts mit Magie zu tun haben. Selbst bei Geweihten wird er nicht klein begeben.

ENTLÄRUNG DES MÖRDERS

Sollten die Helden Avasios überführen können, zum Beispiel, weil sie doch durch Zauberei die Wahrheit herausgefunden haben, wird er die Gruppe von seinen Lakaien festnehmen lassen. Die Bewohner Athyros haben zu viel Angst, um ihm Widerstand zu leisten und begehren zu diesem Zeitpunkt nicht auf, auch wenn sie den Helden glauben. Die Gruppe kann mit Hesinthas Hilfe rechnen und oder sich selbst befreien. In diesem Fall sind sie selbst Gejagte.

AUF DER SPUR VON THYNDARIOS

Avasios sendet sechs seiner Wächter aus, um den Flüchtigen zu finden. Amarenias trauernde Mutter Hesinthena bittet die Helden währenddessen, Thyndarios zuerst aufzuspüren, da sie ihn für unschuldig hält. Sie hat noch nie erlebt, dass er sich unehrenhaft verhalten hat, obwohl sie weiß, dass er ihre Tochter begehrt. Dies ist für sie ein weiterer Grund, warum sie den Krieger nicht für den Täter hält.

◆ Der Spur zu folgen, ist alles andere als einfach. Thyndarios floh zu einem nahen Fluss, um dort die Jäger in die Irre zu führen. Avasios' Jäger werden ihn zunächst verlieren, die Helden können die Spur mit 25 TaP* in *Fährtsensuchen* finden (jede Stunde eine Probe erlaubt).

◆ Brauchen die Helden länger als 6 Stunden, so haben die Jäger ihn gefunden und bringen ihn zu Avasios.

◆ Sollte die Suche scheitern, so kann Hesinthena sich wieder erinnern und den Helden bei ihrer Rückkehr einen Hinweis geben: Sie vermutet, dass Thyndarios sich am Ort seiner Geburt aufhalten könnte, einer Waldlichtung, eine Stunde nördlich von Athyros. Alternativ wurde Thyndarios gefangen (siehe Kasten).

THYNDARIOS ALS GEFANGENER

Falls Thyndarios gefangen wird, müssen Sie die Geschichte anpassen und können Kalias auftauchen lassen, der den Helden von Horakles Schicksal berichtet und sie zum Labyrinth schickt. Später können die Helden dann den Krieger vor seiner Hinrichtung bewahren und ihn aus seiner Gefangenschaft retten. Auf einen praiosgefälligen Prozess wird es Avasios aber nicht ankommen lassen, sondern nach einer Möglichkeit suchen, Thyndarios schnell zu erledigen (z.B. ihn bei einer „Flucht“ töten).

DAS ENDE DER JAGD

Thyndarios versteckt sich in einem Zedernhain. Wenn die Helden ihn finden, wird er nicht weglaufen – er will Rache an Avasios nehmen. Er ist bereit, die Fremden einzuweihen und ihnen zu berichten, was geschehen ist – mit Ausnahme des Erschlagens von Belmura –, sofern sie sich ihm gegenüber nicht aggressiv verhalten. Nachdem er seine Geschichte erzählt hat, tritt auch Kalias aus seinem Versteck, der durch das Gehörte glaubt, dass die Helden und Thyndarios genau die richtigen sind, um ihm zu helfen, und bestätigt die Geschichte von Avasios' Komplott.

ANGRIFF VON AVASIOS' LAKAIEN

Doch nicht nur die Helden und Kalias haben Thyndarios gefunden, auch die Jäger des Kyrios' sind hier. Angeführt von Hephestaios, greifen die Zyklopäer den Flüchtigen und den Minotaurus an. Sollten die Helden dem Unschuldigen beistehen, so werden auch sie Ziel des Angriffs. Insgesamt sind es sechs Gegner, die erst fliehen, wenn mindestens zwei von ihnen besiegt am Boden liegen.

Lakaien

Speer: INI 10+1W6 AT 13 PA 12 TP 1W6+5 DK S

Kurzsword: INI 10+1W6 AT 14 PA 12 TP 1W6+2 DK HN

Kurzbogen: INI 10+1W6 FK 18 TP 1W6+4

LeP 32 AuP 32 WS 6 RS 0-2 MR 3 GS 6-8

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Schnellziehen, Wuchtschlag

Besonderheiten: versuchen zu fliehen, wenn sie die Hälfte ihrer LeP verloren haben. Körperbeherrschung 8 (13/12/13), Selbstbeherrschung 5 (13/12/13), Sinnenschärfe 8 (11/12/12), Rüstung ist entweder einfache Kleidung oder eine Tücherrüstung, 12 Pfeile im Köcher

Relevante Eigenschaften: MU 13, GE 13, KO 12, KK 13

—Hephestaios: AT +3, PA +2, Finte, Kampfflexe, Selbstbeherrschung 12, Lederharnisch (RS 3)

—Kaleas: Ringen AT 17, PA 15, KK 18, Waffenloser Kampfstil Gladiatorenstil

RACHEDURST

Kalias ist bereit, die Helden und Thyndarios zu dem Labyrinth zu bringen. Er versucht das Vertrauen der Menschen zu gewinnen, immerhin ist Avasios auch der Mörder seiner Herde und „seine Fee“ kann ihnen allen helfen, Rache zu üben. Als Anreiz nennt er immer wieder die Macht der Fee und ihr Versprechen. Der Eingang zum Labyrinth befindet sich eine halbe Tagesreise vom Zedernhain entfernt im Gebirge.

DAS LABYRINTH DER BASHURIDEN

Das Labyrinth diente den Alten als Madatempel. In den Gängen trafen sich die Bashuriden, meditierten und brachten ihrer Mutter Opfer dar. Das Labyrinth ist für viele kurzlebige Völker nicht zu finden und wird von einer Magie geschützt, die einem *Ungesehenen Zeichen* mit 18 RkP* ähnelt (siehe *Wege der Alchimie* 149). Nur da Kalias die Menschen direkt dorthin führt, hat der Schutzzauber keine Wirkung. Zugang zum Gewölbe ist ein Walnussbaum-Torbogen in Form zwei sich aufbäumender Einhörner. Eine alte Zauberei – den Bannkreisen nicht unähnlich – schützt den Zugang vor Minotauern und Feen, hat auf Menschen, Zwerge und Elfen aber keinen Einfluss.

INFORMATION ÜBER DAS LABYRINTH

Drehwände: Die markierten Stellen sind Drehwände, die den Bashuriden als Abkürzungen dienten, nun aber nur noch mit einer *Sinnenschärfe*-Probe +8 *Zwergennase* oder +3 entdeckt werden können.

Magische Linien: Sofern ein intelligentes Lebewesen eine der Linien berührt, erwacht einer der mit Buchstaben gekennzeichneten Golemiden (siehe *Die Wächter aus Mondstein*). Die Linien haben jeweils eine Breite von 4 Schritt.

Sichtverhältnisse: Die Höhle ist durch Phosphorpilze so beleuchtet, dass hier die Sichtverhältnisse von *Mondlicht* gelten (siehe *Wege des Schwerts* 58).

Höhe der Mauern: Die Wände des Labyrinthes sind 4 Schritt hoch. Sie schließen direkt an einer Decke ab.

Magie: Sämtliche Zaubersproben sind wegen der Lage im Labyrinth um 1 Punkt erleichtert, Proben mit dem Merkmal *Metamagie* sogar um 3.



Liturgien: Im Tempel ist liturgisches Wirken erschwert. Es gilt ein Modifikator von +3, da die Götter fern dieses Ortes erscheinen (siehe *Wege der Götter* 244).

Zauberzeichen: Überall im Labyrinth können die Helden auf Symbole stoßen, die eine ähnliche Kraft wie die heutigen *Zauberzeichen* besitzen. Meistens sind sie nicht mehr aktiv.

Flüsternde Stimme: Immer wieder hört man Nemäras Stimme, die die Gruppe weiter zu ihrem Kerker lockt.

DIE WÄCHTER AUS MONDSTEIN

Überall im Tempel stehen mondsteinerne Statuen. Einige von ihnen sind magisch geschaffene Golemiden, die die Bashuriden als Tempelwächter aufgestellt haben. Die dreieinhalb Schritt großen Wächter werden aktiviert, sobald eine dazugehörige arkane Linie von einem intelligenten Wesen berührt wurde. Der Golemid greift nur Eindringlinge im

Labyrinth an und stellt sich nach einem Tag wieder auf seinen Sockel.

Mondstein-Golemid

Fausthieb/Tritt: INI 9+1W6 AT 11 PA 5 TP 1W6+5 DK HN

Speer: INI 9+1W6 AT 11 PA 5 TP 2W6+5 DK NS

„Kurzsword“: INI 10+1W6 AT 12 PA 6 TP 1W6+7 DK N

LeP 65 AuP - MR 15 RS 7 WS 13 GS 4

Besondere Kampfregeln: Niederwerfen (6), Großer Gegner

Konfliktverhalten: Ein Mondstein-Golemid greift einen Gegner solange an, bis sein Feind tot ist, das Labyrinth verlassen hat oder er selbst zerstört wurde.

RATTEN IM GEMÄUER

Überall im Irrgarten können die Helden auf Wolfratten stoßen. Das Labyrinth übt auf sie eine magische Anziehungskraft aus und sie dienen den größeren Lebewesen als Nahrung.

Wolfratten (2W6+6)

Biss: INI 9+2W6 AT 5 PA 0 TP 1W6-2* DK H

LeP 6 AuP 20 RS 1 MR 0 WS 5 GS 4

Besondere Kampfregeln: *Gezielter Angriff (SP statt TP), Sehr kleiner Gegner (AT+4/PA+7)

I) DER EINGANG

Das Portal besteht aus Walnussbäumen, die die Form von Einhörnern besitzen. Steht man dicht am Eingang, kann man zum ersten Mal Nemäras wispernde Stimme hören.

2) КЛОСЧЕП

An dieser Stelle können die Helden die Überreste eines zyklöpischen Kriegers finden, der vor fünf Jahren das Labyrinth durch Zufall entdeckte und Opfer der Golemiden wurde. Von ihm ist nicht mehr viel übrig, nur Knochen und Ausrüstung, der Rest landete im Magen der tierischen Labyrinthbewohner. Übrig sind ein Pailos und ein Kurzsword, beide sind verrostet und machen 2 TP weniger, bei 4 Punkte erhöhtem BF.

3) DAS GRUFTASSELNEST

In diesem Bereich haben sich zwei Gruftasseln im Mauerwerk eingenistet. Menschen werden als potenzielle Feinde wahrgenommen und aus dem Hinterhalt angegriffen.

Gruftassel

Zangen: INI 4+1W6 AT 11 PA 6 TP 1W6+3 DK H

LeP 30 **AuP** 30 **RS** 1 **MR** 13 **WS** 8 **GS** 4

Besondere Kampfregeln: Hinterhalt (8), Doppelangriff

4) DER SPEICHERRAUM

Den Bashuriden diente dieser Raum als Sammelbecken magischer Kraft. Dazu wurde magischen Wesen, notfalls auch Bashuriden, Astralenergie entzogen und auf einen Kristall in der Mitte des Raumes gespeichert. Noch immer verlieren magische Wesen hier 1W6 AsP pro SR (der Effekt ähnelt dem Zaubersymbol *Verderben des Magiers*, siehe *Wege der Alchimie* 149). Bei intensiver Suche und einer *Sinnenschärfe*-Probe +7, können die Helden aber noch einen *Sangurit-Kristall* entdecken (50 Karat, siehe *Wege der Alchimie* 90).

5) DIE BIBLIOTHEK

Einst wurde hier der größte Schatz des Madatempels aufbewahrt: hunderte von Tontafeln mit dem Wissen der Alten. Heute sind nur noch zerfallene Bruchstücke von ihnen übrig.

6) DAS BECKEN

Vor Ewigkeiten wurde das Becken aus Grüner Jade von einer Quelle gespeist. Sie ist jedoch längst vertrocknet. Oberhalb des Beckens leben 1W3+2 Höhlenspinnen, die hier auf Beute lauern.

Höhlenspinnen

Biss: INI 7+2W6 AT 8 PA 5 TP 1W6+2 (+Gift) DK H

LeP 25 **AuP** 20 **RS** 2 **MR** 9 **WS** 7 **GS** 5

Besondere Kampfregeln: Hinterhalt (6), Netz (4)

*) Gift: Verursacht der Biss SP, kommt das Gift der Spinne zum Tragen (auch mehrmalig): *Wirkung:* AT, PA, GE und KK -1 / keine Wirkung; *Beginn:* 3 KR; *Dauer:* die Werte regenerieren sich mit einer Geschwindigkeit von 1 Punkt pro Tag; *Stufe:* 4 (tierisches Gift)

7) DER VERZERRTE GANG

Dieser Gang ist mit Zaubersymbolen versehen und sorgt für eine Verzerrung der Perspektive, was sich in Desorientierung und Wahrnehmungsstörungen äußert. Solange die Helden sich in dem markierten Abschnitt aufhalten, wirkt auf sie ein Zauber ähnlich einem BLITZ DICH FIND mit 14 ZfP* (-MR) auf sie.

8) DER GEHEIMRAUM

Hier wurden einige magische Artefakte aufbewahrt, die den Helden beim Kampf gegen Avasios behilflich sein können. Zugang kann nur mit *Sinnenschärfe*-Probe +15 oder *Zwergemase* +7 entdeckt werden. Geöffnet werden kann die Kammer durch einen einfachen Druck auf die Geheimtür.

◆ Ein Schild, verziert mit Mondsteinen, kann bei Schild-PA im Fernkampf eine Erleichterung von 10 Punkten gewähren. Wirkt bei 20 Pfeilen, danach ist das Artefakt verbraucht.

◆ ein Kraftgürtel (*Wege der Alchimie* 115)

◆ ein Tiergewand, das einen Helden in eine Hornechse(!) verwandelt, jedoch nur noch eine Ladung für 1 SR (*Wege der Alchimie* 115)

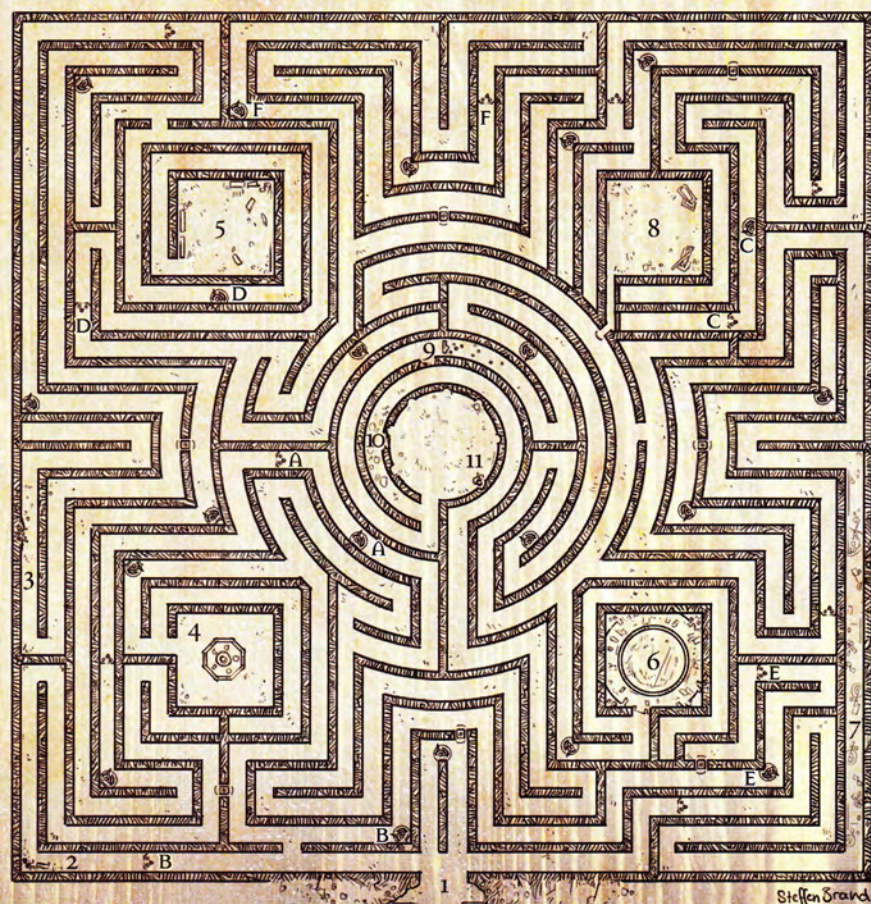
◆ ein Sturmrufer (*Wege der Alchimie* 119)

◆ ein besonderer Speer (TP +2) mit 50%iger Endurium-Spitze (TP +1, BF -4, WM +1/0), belegt mit einem ARCANOVI-ähnlichen Zauber, der ihn rostfrei hält (UNBERÜHRT VON SATINAV, 14 ZfP*) und andere Klingen beschädigt (EISENROST, 14 ZfP*, 3 von 3 Ladungen)

Die Gegenstände lagern auf mondsteinernen Statuen in Menschengröße, die Bashuriden darstellen.

9) DAS SCHUTZTOR

Erbaut als letzter Schutzwall, sendet das Tor gegen jeden Eindringling von Menschengröße einen KULMINATIO-ähnlichen Blitz (5W6+5 SP, Regelungen beim Ausweichen wie beim IGNIFAXIUS). Man kann dem Blitz durch *Schnelligkeit* entgehen (*Athletik*-Probe +6). Das Tor besitzt noch 10 Ladungen.



10) LEUCHTENDE SYMBOLE

Am Boden, den Wänden und der Decke beginnen unbekannte Symbole aufzuleuchten und projizieren illusionäre Abbilder von sich selbst in den Raum. Bei der ersten Berührung der Zeichen ist der Spuk vorbei. Die Zeichen dienten einst als Gebetsformeln und sind völlig harmlos.

11) DIE SEELENKAMMER DER BASHURIDIN

Der Raum wird von einem kopfgroßen Gwen-Petryl-Stein an der Decke erleuchtet. In einer Nische an der Wand steht eine kleine Vase, an die Nemäras Geist gebunden ist. Sobald die Vase berührt wird, erscheint ihre durchscheinende Gestalt und sie versucht mittels Gedankenbildern mit den Helden zu kommunizieren.

DER PAKT MIT NEMÄRA

Die Bashuridin bietet den Abenteurern an, die magischen Gegenstände aus Raum 8 zu nehmen und gegen Avasios zu benutzen. Sie selbst möchte nur, dass Thyndarios nach seinem Sieg sie wieder aufsucht. Der Krieger willigt ein und Nemäras Plan geht auf (siehe **Ausklang**).

ENTSCHEIDUNG AN DEN KLIPPEN VON ATHYROS

Zusammen mit den Helden und Kalias will Thyndarios nach Athyros zurückkehren und den Mörder auf dem Thron stürzen.

◆ Avasios verbleiben noch neun Lakaïen, zusätzlich zu jenen, die von der Jagd lebend zurückkamen.

◆ Sein Haus befindet sich an einem Hügel in der Nähe des Strandes, dort hat er auch seine Leute aus Furcht vor Thyndarios Stellung beziehen lassen. Alternativ befindet er sich im Palast, doch bietet sein Haus bessere Fluchtmöglichkeiten und er kennt sich hier besser aus.

◆ Avasios wird sich nur zum Kampf stellen, wenn er muss. Lieber verschießt er Giftpfeile von seinem Dach.

◆ Mit Hilfe des magischen Mondstein-Schildes kann Thyndarios oder ein Held die Pfeile der Schurken eine Zeit lang ohne große Schwierigkeiten abwehren.

◆ Falls die Helden die Bewohner der Stadt für sich gewinnen wollen, damit diese aktiv in den Kampf eingreifen, so müssen sie mit *Überreden*-Proben insgesamt 30 TaP* sammeln (es stehen ihnen drei Proben zur Verfügung, achten Sie auf eventuelle Erleichterungen während des Festes). Jeder TaP* über 30 veranlasst einen Athyrer, den Helden zu helfen.

◆ Sollte Avasios' Lage aussichtslos werden, wird er versuchen in Richtung der nahegelegenen Bergklippe zu fliehen. Das Finale des Kampfes können Sie an unterschiedlichen Orten spielen lassen. Das Baugerüst des Siegesdenkmals bietet sich an. Hier müssen bei jeder misslungenen AT oder PA *Körperbeherrschungs*-Proben +1W6 abgelegt werden, ansonsten stürzt man in die Tiefe. Aber auch ein Kampf auf den Stufen des Throns im Palast des Seebarons ist denkbar.

AUSKLANG

◆ Nach dem Sieg über den Schurken bittet Thyndarios die Helden nach Rethis zu segeln, um Seekönig *Palamydas* über die Lage zu informieren. Die Freundschaft des Kriegers wird den Helden auch in Zukunft gewiss sein, die gefundenen Gegenstände können sie behalten, jedoch besteht der Herrscher darauf, dass nur weiteren Zutritt zum Labyrinth erhält.

◆ Hesinthena ruft Thyndarios zum neuen Einokraten aus, auch wenn das Orakel nicht noch mal befragt wurde. Die meisten Bewohner Phrygaios akzeptieren diese Entscheidung aber mit Wohlwollen.

◆ Nemäras Pläne werden sich erst in den nächsten Monaten langsam enthüllen, doch hat sie keineswegs gute Absichten mit Thyndarios.

BELOHNUNG

Für das Bestehen des Abenteuers haben sich die Helden **200 Abenteuerpunkte** und **3 Spezielle Erfahrungen** auf wichtige und häufig eingesetzte Talente und Zauber, etwa *Götter/Kulte*, *Geschichtswissen*, *Fährtensuchen* usw. verdient.

DRAMATIS PERSONAE

AVASIOS, EINOKRAT VON PHRYGAIOS*

Schon immer war der aus einem alten zyklopäischen Adelsgeschlecht stammende Avasios (*1000 BF, Backenbart, jähzornig) ein ehrgeiziger Mensch. Nach außen gab er sich als freundlicher und getreuer Vasall des Horakles, doch wartete er nur auf eine Gelegenheit, den Inselherrscher loszuwerden. Avasios ist intelligent und durchtrieben, lediglich sein Jähzorn ist ihm schon manches Mal im Weg gewesen.

Avasios

Kurzwort: INI 15+1W6 AT 15 PA 15 TP 1W6+4 DK HN

Kurzbogen: INI 15+1W6 FK 22 TP 1W6+4*

LeP 35 **AuP** 33 **WS** 6 **RS** 0 **MR** 5 **GS** 8

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Kampfreflexe, Scharfschütze, Schnellziehen, Wuchtschlag

Besonderheiten: Körperbeherrschung 10 (14/13/13), Selbstbeherrschung 11 (14/12/14), Sinnenschärfe 8 (14/13/13), hat 20 Pfeile

Relevante Eigenschaften: MU 14, GE 13, KO 12, KK 14

*) Gift: Pfeile sind mit Muränengift bestrichen: Wirkung: 1 SP pro KR / 1 SP alle 2 KR; Beginn: sofort; Dauer: bis 2W6 SP / 1W6 SP entstanden sind; Stufe: 2 (tierisches Gift)

AMARENIA „DIE SCHÖPE“*

Die Tochter der Hesinthena (*1007 BF, wunderschön, still, melancholisch), ist eine stille, zurückhaltende Frau, die sich nach Liebe sehnt. Die Schicksalsschläge und die Misshandlungen durch Avasios haben sie ihres Lebenswillen beraubt und erst durch das Gespräch mit Thyndarios erwacht in ihr noch einmal Widerstand.

THYNDARIOS VON PHRYGAIOS

Auch wenn es ihm weder an Mut noch an Begabung für den Kampf mangelt, so meinten es die Götter bislang nicht gut mit Thyndarios (*1001 BF, athletisch, Bart, pockennarbige Haut). Seine Eltern verlor er gegen Thorwaler Piraten, an der Schule Mutter Rondras zu Hylailos war er wegen seiner zurückhaltenden Art ein Außenseiter. Doch am schlimmsten wog seine Liebe zu Amarenia, die er sich unter Horakles nicht eingestehen wollte und die ihm durch das Orakel von Baltrea ein zweites Mal genommen wurde. Im Laufe der Ereignisse ist es nicht nur sein Hass auf Avasios, der ihn antreibt, sondern auch auf Praios, den er als Schuldigen für seine Lage ausgemacht hat.

AVEPTURISCHE ARCHETYPEN: DER TRANSYSILISCHE BANNZEICHNER

VON RAFAEL KOPR & KATJA REIPWALD,

MIT DANK AN DOMINIC HLADEK, MICHAEL KEIL, DANIEL SIMON RICHTER UND CHRISTIAN VOGT

DER BANNZEICHNER IM SPIEL

Kramold Sildromitsch wurde mit 110 GP auf Basis der Profession Handwerker (Steinmetz) erstellt. Luitberga Shirlingen wurde mit 110 GP ebenfalls auf Basis der Profession Handwerker (Weber) erstellt. Beide verfügen über die Vorteile *Viertelzauberer* und *Meisterhandwerk* und wurden mit den jeweils anfallenden Start-AP gesteigert. Um die beiden Archetypen entsprechend ihrer Anlage abzurunden wurden bei Kramold zusätzlich 800 AP investiert, bei Luitberga 400 AP.

KRAMOLD SILDROMITSCH, STEINMETZ UND BANNZEICHNER AUS SILDROMSAU

„Sh, schweigt still. Ihr blökt wie die Schafe und schnattert wie Gänse. Wie soll ich in diesem Lärm hören, was der Stein mir zu sagen hat?“

„Was schert es mich, wer meinen Hammer führt, solange er nur den Meißel trifft, den meine Hand hält? Doch wenn du mich fragst, hat es noch einmal mehr gebracht, dem Feurigen Vater ein Opfer darzubringen, als diesem Ingerimm, von dem neuerdings alle reden.“

Hintergrund: Kramold war noch ein Kind, als im Ingerimm 1019 BF Borbarads Invasion in Tobrien ihren Anfang nahm. Seine Familie stammte ursprünglich aus der Gegend um Il-sur, floh bei Eintreffen der ersten Schreckensnachrichten jedoch Hals über Kopf ins Landesinnere. Der Feind blieb ihnen stets auf den Fersen und bald fielen ihm Kramolds Mutter und Schwester zum Opfer. Sein Vater, ein Meistersteinmetz, diente schließlich den Truppen des Dämonenmeisters an. Neben einem Auskommen fand er schließlich auch zu Agrimoth – dem Feurigen Vater –, ging einen Pakt ein und nannte sich fortan Agrimox. Yol'Ghurmak war die neue Heimat der Sildromitschs und Kramold wurde von seinem Vater früh zu einem anderen Steinmetz in die Lehre gegeben. Anders als sein Vater konnte Kramold dem dämonischen Beiwerk, das selbstverständlich in seine Ausbildung einfließt, nichts abgewinnen. Die Aussicht, seine Seele am Ende dieser Ausbildung „herschicken“ zu müssen, stieß Kramold zusätzlich ab. Als sein Lehrherr ihn immer häufiger drängte, einen Pakt einzugehen, brach sich die in Kramold schlummernde und bis dahin unentdeckte arkane Kraft Bahn. Ein alles verschlingendes Feuerinferno vernichtete Kramolds Lehrer und seine Mitzöglinge. Schockiert und erleichtert zugleich floh Kramold aus Yol'Ghurmak. Er schlug sich nach Westen ins unwirtliche Wald- und Hügelland durch und fand alsbald Unterschlupf in einer Gemeinschaft, die im Schutz einer Nuraghe ein neues Dorf gegründet hatte. Der junge Mann brachte seine Handwerkskunst

beim Bau und der Befestigung des Dorfes ein und erforschte zugleich das geheimnisvolle Bauwerk um das es entstand. Dabei bemerkte er sein untrügliches Gespür dafür, welche Zeichen auf dem Bauwerk eher verzierender Natur waren, und welchen wirkliche Macht innewohnte. Schließlich ging er dazu über, seine Werkstücke mit Glyphen zu verzieren, die er in der Nuraghe studiert hatte. Erste Erfolge erzielte er mit *Leuchtenden Zeichen*. Sein Meisterstück aber ist das *Siegel der Seelenruhe*, mit dem er jenen, die unter Schlafstörungen und Alpträumen leiden, Linderung verschaffte. Das begründete seinen Ruhm als Bannzeichner. Nachdem er dieses Zeichen gemeistert hatte, begab er sich auf Wanderschaft und arbeitete zu Sildromswehr einige Jahre



Havena Fanfare, Efferd 1036 BF

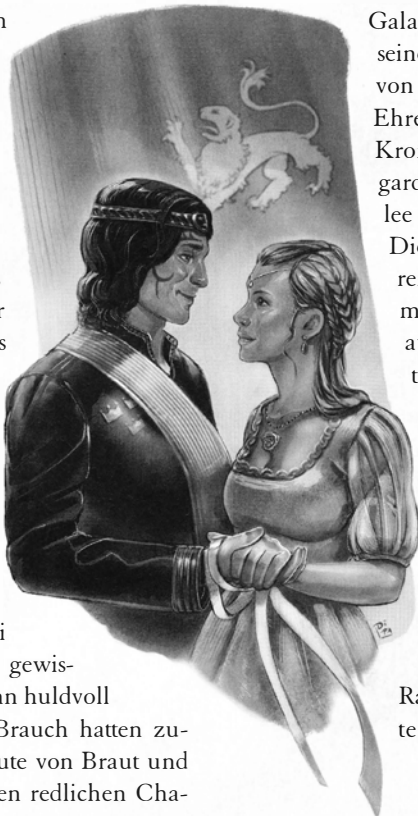
Der Bund von Flussdrache und Löwe

Kronprinz Finnian ui Bennain von Albernai freit die edle Talena ni Bennain vom Draustein – Große Hochzeitsturney und prächtige Feierlichkeiten in der Perle am Großen Fluss

HAVENA. Gleich stürmischen Meereswellen brandeten die Hochrufe des begeisterten Volkes über die mit Salz gesalbten Häupter des Brautpaares herein, als dieses nach dem Schwur der lebenslangen Treue aus dem Haus der göttlichen Woge trat. Denn Vater Uisne Heimgut hatte gemeinsam mit dem Hüter des Zirkels Efferdan ui Bennain und der Meisterin des Bundes Rudraighe ni Direach die Verlobten gewissenhaft geprüft und dann huldvoll gesegnet. Nach altem Brauch hatten zuvor jeweils sechs Vertraute von Braut und Kronprinz sich für deren redlichen Charakter verbürgt.

Dem Brautpaar folgte Kronverweserin Idra ni Bennain, die von Efferdan I. Zornbold, König von Andergast und naher Anverwandter ihres Enkels, begleitet wurde. Dahinter schritten in wohlgemuter Stimmung weitere Mitglieder der fürstlichen Familie sowie mit Kanzler Ronan zu Naris und Stadtvogt Ardach Herlogan zwei einflussreiche Kronenräte.

An der Seite der anmutigen Talena Bennain vom Draustein folgten Gräfin Maelwyn Stepahan von Bredenhag, welche ritterlich vom Großvater der Braut, dem nostrischen Grafen Firundûr Ornibian von Thuranshag, begleitet wurde, sowie ihr älterer Bruder Bérynn Stepahan, der erst kürzlich zum Haushofmeister des Fürstenpalastes ernannt worden war.



Galant führte Prinz Finnian seine Angetraute durch die von Schwertern gekrönte Ehrengasse der Ritter der Krone, während die Leibgarden auf der Fürstenallee Spalier standen.

Die Wege und Stege waren mit duftenden Blumen geschmückt und auf den Plätzen übertrafen sich die Gaukler und Schausteller mit ihren Darbietungen. Unter dem Blütenregen der jubelnden Bürgerschaft und mit den wohlmeinenden Beglückwünschungen des Ältestenrates und des Rats der Kapitäne machte sich das Brautpaar,

gefolgt von der hohen Geweihtenschaft und zahlreichen Ehrengästen, zum nahegelegenen Fürstenpalast auf. Denn hier wollte man bis spät in die Nacht noch weitere Festlichkeiten zelebrieren. Das Fürstenhaus hatte sich augenscheinlich vorgenommen, trotz des gleichzeitig stattfindenden Hoftages zu Rommily und der damit verbundenen Absage von Kaiserin Rohaja und anderer gekrönter Häupter, diese Vermählung nicht weniger prachtvoll zu begehen als jene von Prinz Finnians Eltern (siehe AB 51) vor fast zwanzig Götterläufen.

So gab es zum höchsten Feiertag des alten Gottes nicht nur die traditionelle Fischsuppe, sondern gebratenen Ochsen und Festtagsbier, ausgegeben vom Fürstenhaus. Für das gemeine Volk bildete dieser 1. Efferd mit dem althergebrachten Begehen des Heiligen Wassers und der großen Hochzeitsprozession aber nur den vorläufigen Höhepunkt der großen Feierlichkeiten.

Eilmeldung! Kaiserliche Verlobung auf Cumrat

Kurz vor Drucklegung erreichte uns die freudige Nachricht, dass ihre Kaiserliche Majestät, Rohaja I. von Gareth, ihre Verlobung bekanntgegeben hat. Wider erwarten hat keines der großen Häuser das Rennen gemacht, stattdessen gedenkt ihre Majestät mit Jugendfreund Rondrigan Paligan, Markgraf von Perricum und Reichsgrögeheimrat, den Travienbund zu schließen. Die Verkündung erfolgte während eines Aufenthalts des reisenden Kaiserhofs auf der Kaiserpfalz Cumrat, wohin Gendahar von Streitzig den reisenden Kaiserhof im Namen seiner Schwägerin, der Pfalzgräfin

Caldja Vannoza von Streitzig-Jurios geladen hatte. Der Soberan des älteren Hauses derer von Streitzig, der selbst als heißer Kandidat für eine Eheschließung gehandelt worden war, nahm die Niederlage sportlich und ließ es sich nicht nehmen, als erster seine Glückwünsche zu überbringen. Er schenkte dem Paar zur Verlobung zwei prächtige Rösser aus eigener Zucht und versprach, 50 Fässer besten almada-nischen Weines für die Hochzeitsfeierlichkeiten. Ein Termin für die Zeremonie wurde bisher nicht bekanntgegeben.

Elida Altschulz (ED)

Schwertgewitter und Lanzengang – die Hochzeitsturney

Bereits Ende Rondra begann genau hundert Praiosläufe nach dem Abschluss der Brautschau die standesgemäße Hochzeitsturney. Jeder Albernier von Stand, der etwas auf sein gesellschaftliches Ansehen gab, ließ sein Wappen von keiner Geringeren als Rudraighe ni Direach in ihrem Ehrenamt als Turnierrmarschallin in die Turnierrolle aufnehmen. Und auch Kriegerinnen und Schwertgesellen sowie zahlreiche Edle anderer Provinzen, der Streitenden Königreiche und des Horasreiches schlugen hier neben den Rondrageweiheten ihre Lagerstatt auf. So erstreckte sich vor den Mauern von Schloss Feenquell schon bald eine so gewaltige Zeltstatt, wie man sie bei Turnieren nur selten sieht. In den kommenden zehn Tagen maßen wohl über zweihundertfünfzig Streiter ihr Waffengeschick vor den Augen der Sturmherin und des zukünftigen Fürstenpaares. Besondere Erwähnung sollen hier aber nur der Buhurt und die Finalisten im Tjost und dem Kampf mit den schweren und leichten Handwaffen finden.

Im Kampf mit Schwert und Schild setzte sich überraschend der graubärtige Ritter Wulfgrimm ui Niamrod durch, ein von Krieg und Gefangenschaft gezeichneter Landadliger aus der Grafschaft Honingen. Im letzten Waffengang traf der furchtlose Albernier mit Baronin Derya von Sturmfels zu Tommelsbeuge wiederholt auf einen glücklosen Streiter der Nordmarken. Mit seinem großen Waffengeschick nahm er selbst den Prinzen für sich ein.

Mit offenem Mund bestaunte die Menge das auf einen Streiter in dunkler Rüstung einprasselnde Schwertgewitter. Sein Gegner war der berühmte Weidener Recke Aldewein von Weißenstein, ein Gewinner der Herzogenturney zu Trallop, gut zwei Köpfe größer und gesegnet mit der Statur eines Bären. Eisern sangen die schweren Zweihänder, als der unbekannte Schwarze Ritter Schritt für Schritt vor den wuchtigen Blitzen des Bären zurückweichen musste, um dann seinerseits mit stählernem Donner zu antworten. Am Ende siegte zwar der Weidener, aber der Unterlegene, der im Vorfeld sämtliche Gegner bezwang, hatte die Achtung des Volkes errungen. Über viele Tage hinweg konnten die Zuschauer wahrlich großartige Lanzengänge der zumeist aus dem Mittelreich stammenden Recken in ihren blankpolierten

Gestechrüstungen verfolgen. Gegen Ende der Turney ritten zwei bis dahin ungeschlagene Streiter in die Schranken: Der stämmige nordmärkische Baron Traviadan von Schwertleihe-Weiseprein traf auf den erst vor kurzem aus der Wildermark zurückgekehrten Ritter der Krone Jandör Galahan (siehe AB 159). Unnachgiebig brachen die gestandenen Ritter Lanze um Lanze, bis es schließlich dem Kronenritter glückte, seinen beharrlichen Gegner unter dem Jubel der Volksmassen aus dem Sattel zu heben.

Beim Buhurt erbat sich Prinz Finnian nicht nur zur Überraschung seiner Großmutter, dass die beiden aufeinandertreffenden Reiterhaufen symbolisch den immer wieder aufflammenden Zwist zwischen den jungen und alten Häusern ausfechten sollten. Zum Sprecher der jungen Häuser berief er den Primus der Kronenritter Cuanu ui Morfais, dem sogleich Graf Cullyn ui Niamad von Abagund und auch der Bredenhager Baron Praiowyn ui Llud ihre Schwerter zusicherten. Als Sprecher der alten Häuser brachte der Prinz die Namen des aufrechten Grafen von Winhall und der charakterfesten Gräfin von Bredenhag ins Spiel - beide Oberhäupter alter Familien mit überaus streitbarem Gefolge. Es war nun an ihnen zu entscheiden, unter welchem Banner sich die Alten einfinden sollten.

Schon bald hatte die Nachricht die nächtlichen Lagerfeuer erreicht: Maelwyn Stephan überließ Bragon Fenwasian die Führung des alten Adels und unterstellte ihre Waffentreuen den drei Kronen. Damit handelte sie zwar ganz im Sinne des Bündnisses zwischen Flussdrache und Löwe, aber vermutlich weniger in der mystischen Gesinnung der alten Häuser, welche die politische Geste der Gräfin wohl mit Argwohn bemaßen. Die Gäste aus den anderen Provinzen brachten zumeist nur wenig Leidenschaft für diese Zwistigkeiten auf. Für jeden tapferen Streiter der alten Häuser führten die Jungen mindestens drei ins Feld. So entbrannte im Buhurt vielleicht gerade wegen des ungleichen Kräfteverhältnisses ein unnachgiebiges Hauen und Stechen, wie mancher Veteran es zuletzt vor gut sieben Jahren in der Schlacht vor Schloss Feenquell (siehe AB 118) gesehen haben will. Nach gut einem Stundenglas war der Widerstand der Alten im weitläufigen Gelände gebrochen. Trotz der deutlichen Niederlage gratulierten sich die beiden

Haufen ritterlich. Das Brautpaar gewährte zudem allen Gewinnern einen Platz an ihrer Hochzeitstafel – eine wahrlich fürstliche Ehre!

Sitte und Brauch

Gegen Abend zog die prachtvolle Festgesellschaft, angeführt von den vielbejubelten Gewinnern der einzelnen Wettkämpfe, in die Perle am Großen Fluss ein. An ihrer Spitze ritt der Turniersieger Wulfgrimm ui Niamrod, der sich auch im Buhurt glänzend geschlagen hatte und in Anlehnung an seine Wappenfigur vom Volk achtungsvoll als ‚der graue Wolf‘ gefeiert wurde. Der Magistrat Havenas hatte nach guter Sitte zum Festmahl geladen. Dem Anlass entsprechend reichte man hier erlesene Speisen aus ganz Aventurien, und die Edlen des Reiches kosteten den letzten Turniertag in vollen Zügen aus. In selbiger Nacht erfolgte dann auch die allseits erwartete ‚Entführung des Flussdrachen‘, ein beliebter Hochzeitsbrauch bei den Bennain. Als zukünftiger Fürst kam Prinz Finnian dabei die Rolle des Schiffsführers zu. Dieser wurde von den ‚Mitgliedern seiner Schiffsbesatzung‘ lautstark aus dem Fürstenpalast entführt. Unter ihnen sollen sich auch dessen väterlicher Gefährte Rateral Bedwyr Sanin, Baron Corvin von Niriansee und Jarwyn ui Niamrod, ein Ritter der Krone und Sohn des Turniersiegers, befunden haben. Der Prinz musste nun schnellstmöglich in den Gassen Havenas gefunden werden, ehe es den Entführern gelang, ihren Hetmann bei Wein, Essen und Gesang von den ungebundenen Freuden auf See zu überzeugen. Da die Braut ihre Eltern im Krieg verloren hatte, nahmen nun ihr Bruder Berynn und Gräfin Maelwyn die Verfolgung auf sich und verfügten ebenso die Auslösung des Prinzen durch ein gutes Fass Branntwein.

Die Feierlichkeiten im Fürstenschloss

Kurz vor dem Hochzeitsbankett mit den hochadligen Honoratioren aus den übrigen Provinzen und anderen Reichen zog vom Meer der Sieben Winde ein starkes Gewitter auf und verleitete manchen Gast zu der Aussage, dass Efferd und Rondra an diesem Tage wahrlich Hochzeit hielten. Allen voran überbrachte Burggräfin Rondriane von Eslamsgrund, welche zugleich auch als Gesandte des Königreiches Garetien auftrat, die Segenswünsche von Kaiserin Rohaja

von Gareth. Sie berichtete, dass die Monarchin sich schon sehr auf ein Treffen mit dem zukünftigen Fürstenpaar freue – ist sie doch die Base unseres lieben Thronerben. Aus den Nordmarken war Graf Frankwart vom Großen Fluss mit großem Gefolge angereist. Gerüchten zufolge soll es Herzog Hartuwal, der sich ebenfalls in Rommilys aufhielt, sogar lieber sein, dass sein Bruder in Havena weilt als unbeaufsichtigt in Elenvina. Prinz Edelbrecht vom Eberstamm, der Gemahl von Markgräfin Irmenella von Wertlingen, repräsentierte mit Greifenfurt und dem Kosch gleich zwei Provinzen. Unter den ersten Gratulanten war der Markgraf des Windhag. Im Verlauf der Festlichkeiten gab Cusimo Garlichgrötz von Grangor gemeinsam mit der Kronverweserin die überraschende Verlobung von Prinzessin Branwyn mit seinem erst halb so alten Sohn und Thronerben Orsino bekannt. Diese Verbindung weitet den zuletzt geschwundenen Einfluss des Fürstentums über die Westflotte zumindest in der Markgrafschaft Windhag und dem Herzogtum Grangorien wieder aus, sichert aber auch der Stimme des Markgrafen ein größeres Gewicht in Albertainia. Wem diese Verlobung letzten Endes von größerem Nutzen sein wird, bleibt abzuwarten. Der aufbrausende Markgraf ist nun mit gleich zwei bedeutenden Herrscherlinien des Mittelreiches dynastisch verbunden: dem Herzogengeschlecht vom Großen Fluss und dem Fürstenhaus Bennain – während sich die Macht seiner Gemme Grangorien beständig vergrößert.

Der Gesandtschaft aus dem Horasreich begegnete man hingegen mit kühler Huld. Kanzler Ronan zu Naris hatte nicht vergessen, mit welcher verächtlichen Posse die zweifelhafte Kandidatin des horasischen Cronconvent auf der Brautschau in Havena präsentiert wurde, trotz ihrer bescheidenen Herkunft und dem anrühenden Bastardbalken im Wappenschild des Vaters! Ebenso konnte man sich nur allzu gut an die von Seiten der horasischen Delegation getragene Schmähung gegenüber dem Prinzen erinnern, als die Horasier im Verlauf der Brautschau den Rückzug ihrer Kandidatin verkündeten.

Aus den Streitenden Königreichen waren sowohl der König von Andergast als auch mit Yolande II. Kasmyrin die Königin von Nostria zur Trauung erschienen.

Keiner von beiden Monarchen wollte hier dem anderen den

Vortritt lassen, zumal es doch jüngst wieder zu Streitigkeiten gekommen war, als Andergast völlig unerwartet die Kandidatin des Grafen von Salza, einem Vasall der nostrischen Krone, bei der Wahl zur albernischen Fürstin unterstützte.

Thorwal wurde durch die Oberste Hetfrau Jurga Trondesdottir höchst selbst vertreten. Die Bennain hatten nicht vergessen, wie viel Unheil durch die Hilfe ihrer Freunde aus dem Norden in den letzten Jahren von Albertainia abgewendet werden konnte.

Fünf albernische Grafen ehrten mit ihrer Anwesenheit das Brautpaar. Nur Graf Hagrobald weilte nach der Befriedung der Wildermark auf dem Hoftag der Kaiserin. Dies soll den spitzfindigen Hofbarden zu der Aussage bewogen haben, dass ein Nordmärker erst dann im Osten des Reiches streite, wenn er Albertainier geworden ist!

Graf Bragon Fenwasian von Winhall, der ungewöhnlich spät auf der Fürstenturney erschienen war, berichtete von unheilvollen Kämpfen mit den Geschöpfen des Roten Wyrm am Rande des finsternen Farindel während des Jahreswechsels und von den Gräueltaten der inzwischen gerichteten Verräterin Laille Albenbluth – der ehemaligen Baronin von Niamor.

In seiner Hochzeitsansprache gedachte Prinz Finnian seines allseits verehrten Großvaters Cuanu und seiner geachteten

Mutter Invher, die beide nicht zugegen sein konnten, schloss aber auch seinen Vater Romin nicht aus – während seine Frau Talena an die Überführung des Leichnams von Praiosson Greiffax aus der Wildermark (siehe AB 159) und dessen feierliche Beisetzung erinnerte. Aber auch die zahllosen Opfer, welche Krieg und Wiederaufbau von Albertainia gefordert hatten, wurden an diesem Tage nicht vergessen.

Eine Geste, die Kronverweserin Idra ni Bennain mit Wohlwollen zur Kenntnis nahm, hatte sie doch genau vor einem Götterlauf am Tag des Wassers offiziell verlautbaren lassen, dass sie für den designierten Fürsten eine geeignete Gefährtin von Rang und Namen suche. Mit der Wahl einer Braut aus dem althehrwürdigen Geschlecht der Stepahan verband sich letztlich auch die hehre Absicht, dem zukünftigen Regenten ein geeintes und wiedererstarktes Albertainia zu hinterlassen. Mögen die Götter es fügen, dass der Bund von Flussdrache und Löwe das leidgeprüfte Land in eine bessere Zukunft führt und die gütige Tsa diese Verbindung alsbald segnet.

*Cianna Seestern (Heiko Hügner,
mit Dank an Marcus Buss, Simone Gründken,
Maik Lafrenz und Patrick Reed)*

Abenteuerlicher Bote, Boron 1036 BF

Seefahrer seid gewarnt! – Der Friedlose Schwarzaxt treibt weiter sein Unwesen!

Eine Otta mit schwarzen Segeln, ja, von der hatten wir schon gehört. Darum sind wir auch gerannt, was die Beine hergaben, als sie auf das Dorf zuhielt. Von einer Düne aus habe ich noch gesehen, wie sie – bums – auf den Strand aufliefen und sich heulend wie die Wölfe, mit Äxten und Messern und Schilden von Bord schwangen. Und gelacht haben sie, immer so fies gelacht.

Als Erster ist der Waldmiryn hingefallen, weil er nicht mehr konnte, dann irgendwann auch ich. Erst als die Sonne untergegangen ist, haben wir uns wieder zurück getraut. Dicke Rauchsäulen waren über Deichtol

zu sehen. Unseren Hof haben sie verbrannt. Einfach so. Nichts haben wir mehr. Die alte Deluisa ist tot, und meinen Jasper haben sie mitgenommen. Mein armer Jasper. Efferd hilf! Ob ich ihm wohl wiedersehen werde?

—das Mädchen Noraeth Liekenstek, Augenzeugin des Angriffs thorwalscher Piraten unter Schwarzaxts Banner

THORWAL. Das Meer der Sieben Winde ist nicht mehr sicher! Allein in den letzten Jahren machte der Halunke Schwarzaxt immer wieder durch brutale Überfälle auf Küstendörfer

und Handelsschiffe von sich reden. Insbesondere auf See nahe der Olportsteine und an der Küste Nostrias schlugen die thorwalschen Piraten wiederholt zu, und allein sieben Brandschatzungen im letzten halben Jahr werden der Bande angelastet. Ergaben sich die Opfer bei diesen Schandtaten sofort, kamen sie meist zumindest mit dem nackten Leben davon – im wahren Sinn des Wortes. Wagten sie aber, ihr Hab und Gut mit der Waffe in der Hand zu verteidigen, wurde der Widerstand von Schwarzaxts Mannschaft mit großer Brutalität überwunden. In diesem Fall demütigte der Pirat zudem seine Opfer auf ausgefallene Weise. Mit Rücksicht auf die Ehre der Überfallenen verzichten wir hier auf einen detaillierten Bericht.

Trotz eines hohen Kopfgelds konnte der geschickte Seefahrer den Häschern der HPNC immer wieder ein Schnippchen schlagen. Esgelang ihm stets, seine schnelle Otta, die *Vig*, in Flusswindungen oder unauffälligen Buchten zu verstecken.

Die Insel Narken soll die Heimat des Piraten sein. Seine Mutter soll eine verstoßene Mörderin aus dem Thorwaler Umland sein, sein Vater ein leibhafter Haifisch – was sein raubtierhaftes Gebaren erklären

soll, aber natürlich ins Reich der Legenden einzuordnen ist.

Sein Geburtsname ist unbekannt. Über den Ursprung des Namens *Schwarzaxt* kann ebenfalls nur spekuliert werden. Manche sagen, er führe eine Axt aus zaubermächtigem Endurium, andere behaupten, er ließe das Blut seiner abgeschlachteten Feinde auf dem Axtblatt trocknen, was dieses über die Jahre schwarz gefärbt habe.

Außer über seine travialästernden Flüche von größter Derbheit, seine Waffenkunst mit der Axt in der Rechten und einem langem Messer in der Linken sowie seine dreisten Kaperfahrten ist nur wenig über den Seeräuber bekannt. Einzig der schlüpfrige Travialroman *Alrique in den Ketten des Nordmanns* aus der Feder des *Rahjophrast Rosenkron* liefert eine unsichere Quelle zu seinen Motiven und seinem Gebaren, soll das Machwerk doch in stark verharmlosender Weise auf die Berichte der *Simiona delle Forca* zurückgehen. Die Kaufmannstochter war vierzehn Monde in der Hand der Friedlosen unter Schwarzaxt und wurde schließlich nach Zahlung einer erklecklichen Summe in die Freiheit entlassen. Sie rettete dabei in ihrem Großmut und unter abenteuerlichen Umständen auch den Säugling

einer Piratenbraut vor der Barbarei in den Segen der Zivilisation Grangors.

Durch seine kühnen Erfolge gelang es Schwarzaxt in letzter Zeit, immer mehr der durch die horasische Nordmeer-Compagnie versprengten Friedlosen der Olportsteine unter seiner Führung zu versammeln.

Von einem geeinten Piratenreich kann unter den wachsamen Augen der Nordmeer-Compagnie und in Anbetracht der göttergegebenen Zerstrittenheit der Friedlosen jedoch zum Glück nicht die Rede sein. Dennoch suchen viele Gesetzlose den Rat des berüchtigten Piraten und begleiten ihn nur zu gern auf seinen Fahrten.

Die Mannschaft der *Vig* steht ihm treu zur Seite – eine echte Seltenheit bei einer Bande von Räufern und Halsabschneidern. In einem Anflug von Bescheidenheit hat der Pirat seine Gemeinschaft *Schwarzaxt-Ottajasko* getauft.

In den Schänken Prems und Olports werden nun Gerüchte laut, dass Schwarzaxt gar für den verfluchten Nebel verantwortlich sein könnte, der die Nördlichen Olportsteine einhüllt (siehe AB 157). Alle anständigen Seefahrer sollten hoffen, dass der unheilige Nebel auch diesen Unhold von Thorwaler verschluckt haben möge.

Tsamilla Rotzenberg (Christian Vogt)

Steckbrief

Für den Kopf des friedlosen Seeräubers und Plünderers
Bekannt unter dem Namen

Schwarzaxt

sei ein
Kopfgeld

von

300 Goldstücken

ausgelobt

Der Gesuchte trägt unansehnliches, schwarzes Haar, ist hünenhaft groß wie alle Thorwaler, seine Nase ist oft gebrochen und sein Körper von Narben entstellt. Wahrscheinlich reist er auf einem Drachenboot der Nordleute mit schwarzen Segeln namens *Vig*.

Vorsicht, der Gesuchte ist bewaffnet, äußerst gefährlich und wahrscheinlich von üblem Gesindel umgeben!

Der Kopf muss eindeutig die Züge des Gesuchten aufweisen und kann in jeder Niederlassung der Nordmeer-Compagnie gegen die Belohnung eingetauscht werden.



Der Hirte der Bücher ist tot

Ein Nachruf auf den Hochmeister der Gelehrsam Stube



Arba von Silas als neue Hochmeisterin?

KUSLIK. Die Große Weberin lehrt uns den Wandel und die Erneuerung bereits durch ihr heiliges Tier, die sich windende und häutende Schlange. Doch manches wird durch Gewohnheit dermaßen zur Selbstverständlichkeit, dass eine Veränderung alle überrascht, auch wenn sie nicht unerwartet kommen dürfte. So auch im Falle Seiner Exzellenz Verian Fock, der in der letzten Woche im Alter von 86 Sommern verstarb. Verian Fock wurde 950 BF in einfachen Verhältnissen in Grangor geboren und kam als Knabe nach Kuslik, um dort sein Noviziat an der Halle der Weisheit anzutreten – und blieb ihr bis an sein Lebensende treu. Bereits mit 36 Jahren wurde er zum Hochmeister der Gelehrsam Stube ernannt und im gleichen Zuge zum Ho-

hen Schlangenrat berufen. Ein halbes Jahrhundert füllte er beide Ämter aus. Als dienstältester Schlangenrat war er vier Magistern der Magister – von Nesro Berflinghan über Haldana von Ilmenstein und Hexander Scherschleifer bis zu Aldare Firdayon – ein treuer, manchmal auch unbequemer Berater. Seine Exzellenz zählte zu den Pastori und mehr als einmal tat er kund, was er „*vom Verschleudern der hesindianischen Gaben an das Volk*“ hielt. Seit einem Schlaganfall vor vier Jahren war er nicht mehr derselbe, hielt jedoch entschlossen an seiner Aufgabe fest. Er verbarg sich geradezu in der weitläufigen Bibliothek und hütete die Schriften wie ein eifersüchtiger Drache seinen Schatz.

Nun hat Boron den alten Diener der Allweisen abberufen. Man fand seinen leblosen Körper am Morgen des 28. Boron in den Gängen seiner Bibliothek, wo ihn wohl bei einer seiner nächtlichen Wanderungen das Herz im Stich ließ. Während die Kirche der Allwissenden noch den Tod des Hohen Lehrmeisters betrauert, mehren sich bereits die Gerüchte über seine Nachfolge. Die Besetzung des Amtes des Hochmeisters der Gelehrsam Stube ist kirchenpolitisch in mehrerlei Hinsicht von Brisanz. Die Haltung von Verians Nachfolger in der hesindianischen Grundsatzfrage zwischen Pastori und Satori wird Auswirkungen auf die größte Bibliothek des Kontinents haben. Gleichsam ist mit dem Amt auch ein Sitz im Hohen Schlangenrat verbunden, der die Magisterin der Magister berät und die Erzwissensbewahrer ernennt.

Als Favoriten werden die Vinsalter Praetorin Arba von Silas und der Draconiter Dorogar von Eiselborn gehandelt, der seit dem denkwürdigen Ausscheiden Ihrer Ehrwürden Lucara da' Malagreia vor vier Jahren der Kusliker Halle des Drachen vorsteht. Während Magister Dorogar gemäß seinem Orden im Richtungsstreit Neutralität wahrt, ist Hochwürden Arba als entschlossene Pastori bekannt. Es ist in Kuslik kein Geheimnis, dass Verian Fock selbst sie favorisierte, um die Gelehrsam Stube in seinem Sinne fortzuführen.

Weitere Namen, die kursieren, gehören der versierten Drachenkundlerin Hesine Castellani, dem Völkerkundler Esindeo Darrando und Jarulf dem Jüngeren von Oberfels, der wie sein Vater als Schriftmeister in der Methumiser Hesindeschule wirkt. Wahrscheinlicher als Kandidat erscheint jedoch Erzmagister Gerion Stembach, der als Favorit des mächtigen Erzwissensbewahrers Valnar Yitskok gilt. Für eine wirkliche Neuausrichtung stünde der Lowanger Tempelvorsteher Melchior Arenbruch, der sich als bekennender Satori sehr um die Volksbildung verdient gemacht hat. Ob – wie das *Bosparanische Blatt* spekuliert – Erzmagisterin Tersana Godal bei den Überlegungen der Hohen Schlangenräte zur Nachfolge Focks wirklich eine Rolle spielt, sei dahingestellt. Keine nennenswerten Aussichten dürfte Verians letzte Assistentin Xerane Zeel haben, die zu jung und zu unbeschrieben ist, um in den Schlangenrat aufsteigen zu dürfen.

Sanya Serpolet (Michael Masberg,
mit Dank an Daniel Simon Richter)

Donnerbacher Siedler erfolgreich

EBENE VON HARDORP. Mit dem Frühling zog in der Ebene von Hardorp allen vorliegenden Berichten zufolge Ruhe ein. Hatten zuvor vornehmlich Schreckensnachrichten ihren Weg entlang der wenigen Wege und Straßen der Region

am Neunaugensee gefunden, werden inzwischen vermehrt Erfolge vermeldet. Wie berichtet (siehe AB 158, Seite 2) hatte sich die Unwirtlichkeit der Ebene im zurückliegenden Sommer derart verstärkt, dass ein erneutes Scheitern der Besiedlungsbemühungen des Dominiums Don-

nerbach als nachgerade wahrscheinlich galt. Allzumal sich in Herbst und Winter unheimliche Begebenheiten häuften (siehe AB 159, Seite 11), die manches Opfer forderten und erst nach langen Wochen des Bangens allmählich ein Ende fanden. Die Frage, wem dies zu verdanken ist, sorgte für allerlei Spekulationen in der Region. Manch' gläubiger Mensch dankt den Göttern für ihre Gnade, an der grundsätzlich ohnehin niemand deutelt. Etliche

Bewohner der Ebene vertreten allerdings die Ansicht, die Verbesserung der Lage sei auch und vor allem der Verdienst einiger tapferer Recken aus den Reihen der Donnerbacher Siedler. So habe in einem der Auwälder am Nordostufer des Sees – Nebelweid genannt – eine Schlacht getobt, deren Ausgang die spürbare Verbesserung zu verdanken sei. Wer hier gegen wen gefochten haben soll, wird ebenfalls eifrig diskutiert und immer neue Gerüchte befeuern die Phantasie der Anrainer. Sie reichen von Berichten über das Erscheinen einer übermächtigen Königin der Irrlichter bis hin zu einem elfengestaltigen Seeungeheuer, das den bodenlosen Tiefen entstieg sein soll. Einigkeit herrscht nur dahingehend, dass oben erwähnte Recken die schreckliche Wesenheit besiegt haben sollen. Die näheren Umstände und Beteiligten der *Schlacht von Flammen und Wogen* – wie sie allgemein genannt wird – bleiben jedoch im Dunkeln. Zwar brüsten sich einige, bisweilen wenig vertrauenswürdige Gesellen damit, den Kampf mit eigenen Augen gesehen oder gar an der Seite jener unbekannten Helden gefochten zu haben. Doch widersprechen sich die kursierenden Berichte bisweilen so

deutlich, dass die Mehrheit der Bewohner in ihnen wenig mehr als Hirngespinnste unverbesserlicher Wichtigkeit sieht. Unbestreitbar ist jedoch, dass sich die Stimmung in der Ebene von Hardorp mit dem aufziehenden Frühling spürbar zum Besseren wendete. Gerade die Bewohner der beiden Dörfer, die sich als sichtbares Zeichen der Besiedlungsbestrebungen Donnerbachs inzwischen über die Ebene erheben, blicken einer verheißungsvollen Zukunft entgegen. Allen Fährnissen zum Trotz ist etwa eine Tagesreise von Niritul entfernt der Weiler Flammersbach entstanden und das über der Motte im Wind wehende Banner der Donnerbacher Familie Birselsburg legt weithin Zeugnis davon ab, unter wessen Schutz die Ansiedlung steht. Nahe des Roten Passes, in den nördlichen Ausläufern der Ebene, wurde mit Sensbachtal ein weiteres, jedoch unter dem Schirm der Ritterfamilie Effelder stehendes Dorf gegründet. Beide Siedlungen haben sich – allen Rückschlägen zum Trotz – im vergangenen Jahr prächtig entwickelt. Selbst Uhdenberg, anfangs erbitterter Gegner jeglicher Veränderung in der nur dünn besiedelten Region, hat sich inzwischen mit den beiden Dörfern abgefunden.

Diese Akzeptanz mussten sich die Siedler Berichten zufolge jedoch hart erarbeiten. Manches Zugeständnis wurde der Bergbaustadt gemacht und auch manche Verbindlichkeit eingegangen, um ein Auskommen mit der Minenloge auszuhandeln. Inzwischen treiben die Dörfler gar ein wenig Handel mit der freien Stadt in der Roten Sichel.

Stärkere Bindungen haben die Flammersbacher und Sensbachtaler natürlich ins heimische Dominium – ein Umstand, von dem vor allem das ehemals verträumte Donnerbacher Dörfchen Niritul profitiert. Vor dessen Toren hat sich unterdessen ein regelmäßiger Markt etabliert, der immer wieder Händler und Kauflustige anlockt. Auch der freie Flecken Hardorp, bislang die einzige nennenswerte Siedlung in der Ebene, profitiert von den neuen Nachbarn, die inzwischen zu regelmäßigen Gästen auf dem Markt und in den Dorfschänken zählen.

Alles in allem kann der zweite Besiedlungsversuch einiger Ritterfamilien Donnerbachs nach einem Jahr als Erfolg gewertet werden.

Thuronia Kupferstich (Katja Reinwald)

Aventurischer Bote, Tsa 1036 BF

Schlägt ‚der Flottenkönig‘ ein neues Kapitel auf?

BRABAK. Kaum ein König Brabaks war so eifrig und hesindegelübt darum bemüht, den Einfluss des Königreichs über den Seeweg auszuweiten, wie König Mizirion III., dem nicht wenige Brabaker daher ehrfurchtsvoll ‚den Flottenkönig‘ nennen: Die Fahrt der *Korisande* im Jahr 1000 BF sicherte dem Königreich koloniale Besitzungen im Südmeer, von denen der *Archipel der Risso* sicher die bekannteste ist. Manch einer erinnert sich gewiss auch an die gerüchtemwitterte Rückkehr der von Mizirion ausgeschickten Karavelle *Tapferkeit* im Ingerimm 1031 BF (siehe AB 133). In deren Fahrwasser entsandten König und *Halle der Geister* im Praios 1032 BF die *Großer Mysob*. Auch die Rückkehr der *Lilia*, die auf Betreiben des Königs im Jahr 1034 BF Segel setzte, wird mit Spannung

erwartet und nicht zuletzt die Konzession zur Gründung der *Brabacischen Vereinigten Occidental Compagnie (BVOC)* und die Erlaubnis zum Bau einer zweiten Werft – und damit weiterer Schiffe – im Königreich zeigen doch deutlich das Interesse Mizirions, Brabak zu neuer Blüte in der Schifffahrt und auf dem Meer zu führen. Wie uns erst kürzlich zu Ohren kam, soll der König diese Bestrebungen nun auf einen neuen Sockel gestellt haben. So entsandte die BVOC – wohl auf Betreiben des Königs – ein Schiff in Richtung der südlichen Kolonien des Königreichs. Gut unterrichtete Kreise berichten indes von halbherzig geäußerten Bedenken seitens der hohen Familie Du Berilis, in deren Besitz sich die *Donna-Naomi-Insel* im Archipel der Risso befindet, die jedoch auf taube Ohren gestoßen seien. Einige Fragen tun

sich mit dieser Fahrt der BVOC allerdings auf: Welches Ziel hat das Schiff? Neben dem Archipel der Risso zählt auch das phexisch geheim gehaltene *König-Mizirion-Atoll* zu den kolonialen Besitztümern des Königreichs, so dass auch dieses Ziel in Frage käme. Ferner scheint der Zeitpunkt nicht zufällig zu sein: Seit einigen Monden kursieren Gerüchte über Uthuria-Fahrten anderer Reiche und Handelshäuser auch in den Straßen Brabaks. Gut denkbar, dass auch Mizirion solche Ambitionen entwickelt. Andererseits lief erst kürzlich ein Schiff in den Hafen der Königsstadt ein, an Bord dessen sich Wilbur Zenkauskas, der Sohn des General-Gouverneurs des Risso-Archipels, des ehemaligen Kapitäns der *Korisande*, befunden haben soll. Möglicherweise muss der Grund für die Fahrt der Handelsgesellschaft auch darin gesehen werden. Der Bote wird sich auch weiter bemühen Antworten zu finden! Fest aber steht für viele, dass ‚der Flottenkönig‘ auf seine alten Tage alles daran legt, Brabaks ‚Platz auf dem Meer‘, wie er es einst formulierte, zu sichern.

*Muliro Larekos
(Christian Bender)*

Weitere Spannungen in der Goldenen Allianz?

RABAK. In jüngster Zeit überschlugen sich die Ereignisse im Königreich am Kap geradezu. Wie der geneigte Leser in der letzten Ausgabe des Boten, aus Khefu berichtet, lesen konnte, gibt es Spannungen zwischen Brabak und Trahelien. Auch das Verhältnis zum Reich des Horas, so krächzten es die Papageien seit einiger Zeit von ihren Stangen, scheint nicht unbelastet zu sein. Heuer kann der Bote darüber hinaus mit hesindegelläufiger Klarheit berichten, dass in den letzten Wochen der Gesandte der horasischen Krone im Königreich am Kap, Lessandro ya Strozza der Jüngere, häufig im Königspalast Brabaks weilte. Niemand machte einen Hehl daraus, dass der Grund Verhandlungen waren, die dieser mit König Mizirion III. führte. Der Kern der Konsultationen jedoch lässt einmal mehr Raum für wilde Spekulationen. Wie dem Leser bekannt ist, schlug die

Anwerbung horasischer Handwerker und des horasischen Baumeisters Ezzelino Merzari zum Bau einer Werft hohe Wellen in manch einer Gazette des Horasreichs. Möglicherweise bemüht man sich nun darum, die Wogen zu glätten oder den Schaden nicht zu groß werden zu lassen. Nach Bekanntwerden des Inhalts des Artikels in der Königsstadt hatten einige Mitglieder der hohen Familien Brabaks eine unmissverständliche Verlautbarung des Königs erwartet und diese zum Teil – so hört man – in der Audienzia lautstark eingefordert. Ebenso die Forderung, eine Sondersteuer auf Waren aus Belhanka zu erheben, sei in der erhitzten und entrüsteten Atmosphäre aufgekommen. Sowohl die Verlautbarung als auch die Sondersteuer jedoch blieben aus. Wenig schmeichelhaft waren auch die Darstellungen in der Brabaker Bilderpostille, die einen horasischen Schreiber zeigten und im Wesentlichen aus diesem,

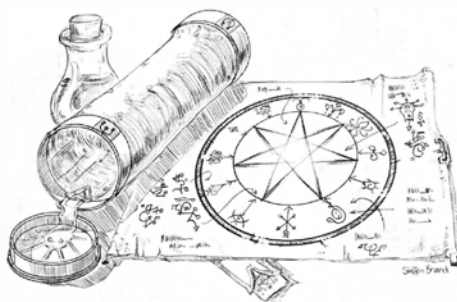
dessen Körperöffnungen, einigen Bananen und einem Affen bestanden. Möglicherweise aber ist der Gegenstand der Verhandlungen auch in der eingangs erwähnten belasteten Beziehung zu Trahelien zu suchen. Einige vermuten, König Mizirion suche den Schulterchluss mit dem horasischen Verbündeten, um sich im Falle eines Bruchs mit Trahelien das Bündnis mit dem Horasreich zu sichern. Diese Lesart wird jedoch seitens des Palasts mit beinahe praitotischer Inbrunst aufs Heftigste dementiert.

Im Rahmen der Unterredungen mit König Mizirion reiste Lessandro ya Strozza für eine kurze Zeit nach Nagra, wo er Gespräche mit Baumeister Merzari geführt haben soll. Während dies kaum aufsehenerregend erscheint, ist es der Umstand, dass der Gesandte die Gegend in Augenschein genommen und sich über die Tauglichkeit des Untergrunds für die Errichtung größerer Gebäude erkundigt habe, sehr wohl. Der Gesandte der horasischen Krone ist nämlich nicht für seine Liebe zur Baukunst bekannt, sondern vielmehr für seinen ausgeprägten Geschäftssinn.

Muliro Larekos (Christian Bender)

Khunchomer Kleinigkeiten

KHUNCHOM. „Ein kleiner Stuhl für einen Magier, ein großer Schritt für die Magie!“ Mit diesen Worten eröffnete Khadil Okharim, Spektabilität der weithin für ihre Artefakte bekannten Drachenei-Akademie, die Vorführung eines wiederentdeckten Zaubers. Vor den Augen des skeptischen Publikums verkleinerte Adeptus minor Haiman ibn Mawud einen Stuhl auf Puppengröße und ließ diesen anschließend durch die Reihen geben, wo es ob des plötzlich geringen Gewichtes erstaunte und besorgte Gesichter gab. Nachdem der Zauber jedoch aufgehoben wurde, zeigte sich der Stuhl so stabil, groß und schwer wie zuvor – wie Khadil Okharim persönlich mit einer Sitzprobe bewies. Zum Applaus des Publikums, welches aus Magiern, hochgestellten Persönlichkeiten und sogar Prinz Stipen Kulibin bestand, verneigte sich der Adeptus verlegen, während Khadil



Okharim ihn als Initiator der Expedition lobte, die den Cantus des Zaubers bergen konnte. Wie Ihre Spektabilität ausführte, wurde diese vor gut einem Götterlauf auf den Weg gen Thalusa geschickt, um die Ruinen der verschollenen „Academia Telekinesiae Talusica Silemiensis“ ausfindig zu machen, welche schon häufig gesucht, aber noch nie gefunden wurden. Durch die unermüdliche Arbeit und besonderen Kenntnisse der Expedition der

Drachenei-Akademie, so Khadil Okharim, ist es den Abenteurern gelungen, nicht nur die seit siebenhundert Jahren aufgegebene Ruine der Akademie zu finden, sondern auch einige wenige, noch erhaltene Schriften und Artefakte zu bergen und nach Khunchom zu bringen. Dabei verwies der Akademieleiter auch auf die widrigen Umstände in Thalusa und den umgebenden Ländereien, was ein grimmes Nicken des Prinzen zur Folge hatte. Nach unbestätigten Aussagen der Expeditionsteilnehmer soll der Sultan von Thalusa persönlich versucht haben, den Erfolg der Expedition zu verhindern. Inzwischen wurde ein Teil der geborgenen Schriften und Artefakte untersucht und aus einem erhaltenen Schriftwerk konnte der Verkleinerungszauber rekonstruiert werden, der ansonsten nur von wenigen Meistern der Magie, etwa Hasrabal ben Yakuban, beherrscht wird. Hier hob die Spektabilität vor allem die Fachkompetenz der Chamib al'Arifir hervor, welche an der Entschlüsselung der Matrix und dem Übertrag in die moderne, gildenmagische Repräsentation beteiligt war.

Die Vorführung endete schließlich nach längeren, thaumaturgisch-magietheoretischen Ausführungen mit dem Angebot, dass „interessierte Collegae“ den Cantus an der Drachenei-Akademie gegen „einen

phexgefalligen Beitrag zum Wohle der Akademie“ erlernen können und selbstverständlich auch damit belegte Artefakte zu angemessenen Preisen erhältlich sind. Diese Ankündigung sorgte ob des Rufes

der Spektabilität für Stirnrunzeln und Sorgenfalten auf dem Gesicht des einen oder anderen anwesenden Magus.

Veyra Terbinnen (Annelie Dürr)

Aventurischer Bote, Biron 1056 BF

Wer ist der Feind?

Getreulicher Bericht aus einem Land im andauernden Krieg

In den letzten Monden bereiste Yangold di Lazaar für den Aventurischen Boten das umkämpfte Tobrien. Jüngst erreichte uns dieser Bericht aus seiner Feder. Er gibt uns Einblick in ein Land der Kriegsfürsten, in dem Grenzen ebenso undeutlich sind wie die Antwort auf die Frage, wer eigentlich der Feind ist.

Baltram von Liepenberg,
leitender Schriftmeister

SCHATTENLANDE. Der anhaltende Regen webt einen dichten Vorhang. Auf der einzigen Straße im südtranssylvischen Mundtbach beobachten Soldaten der *Vollstrecker von Vallusa* die klitschnassen Dörfler, die versuchen, einen Karren aus den matschigen Pfützen zu hieven. „Los, macht schon!“, brüllt die Weibelin, eine bornische Veteranin, auf de-

ren linker Gesichtshälfte Brandnarben ein unansehnliches Muster bilden. Sie hat es eilig. Der Karren ist vollbeladen mit Versorgungsgütern, die für die Kämpfe nur dreißig Meilen südlich benötigt werden. „Wir kämpfen gegen den Feind“, winkt die Weibelin ab. Doch wer dieser Feind ist, diesen Überblick scheint man schon lange verloren zu haben.

In Krytzdorf, sechzig Meilen im Süden, ist Markttag. Hier, auf etwa halber Strecke zwischen Mundtbach und Warunk, befindet man sich bereits in der Warunk. Seit der Befreiung Warunks vor über drei Jahren sagt man nicht ohne Grund, es herrschten hier Zustände „wie in der Wildermark“. Die Bauern aus den umliegenden Weilern und Gehöften treiben ihre Tiere nach Krytzdorf, hinter sich ziehen sie Karren mit den Früchten der Felder.

Eine Gardistin mit Warunks goldenem Apfel auf dem blauen Wappenrock seufzt. „Die Lage im Norden ist verwirrend.“ Dann erfordert ein Badilakaner ihre Aufmerksamkeit, der unter dem Schutz einiger Mietschwerter Flüchtlinge aus dem Nordosten nach Krytzdorf geführt hat. Barfuß stapfen Alte, Frauen und Kinder durch den knöcheltiefen Matsch. Heftige Kämpfe haben sie in die Flucht getrieben. Auf die Frage, wer gegen wen gekämpft hat, zucken auch sie mit den Schultern.

Die Straße nach Rauffenberg

Dwarax Goldauge bereist mit seinen schwer bewaffneten Handelszügen die gesamte Warunk, seine Geschäfte bringen ihn aber auch nach Transsylvien und an die Piratenküste. Er sagt von sich, bereits „seit den Tagen Kaiser Kunibrands“ im Geschäft zu sein, womit er den tobri-schen Kaiser von eigenen Gnaden meint, der sich vor hundertdreißig Jahren zum Herrscher des Mittelreichs proklamierte. Mürrisch seinen Tabak kauend streicht er sich durch den dunkelgrauen Bart. „Beim ehrwürdigen Väterchen, das sind verrück-

te Zeiten“, sagt er. „Solche Zustände habe selbst ich noch nicht erlebt.“

Auf dem Weg nach Rauffenberg haben drei junge Freischärler einen Schlagbaum errichtet. Ihre Armbrüste sind gespannt. „Wir sind vom warunkischen Befreiungsbund wider rondrianische Tyrannei. Wir bewahren die Dörfer vor der Ausbeutung durch die Löwenherrscher von Warunk.“ Auf einem Hügel oberhalb der Straße erheben sich ein paar ärmliche Katen. Es wirkt im tristen Herbstwetter, als wären die Hütten furchtsam aneinander gerückt.



Larona Fina Bagasch ist die Hauptfrau der Freischärler. Sie hockt in einem Zelt, die Füße auf den Kartentisch gelegt. Schlamm tropft von ihren Sohlen auf das verwitterte Papier. Es ist eine alte Karte Tobriens aus der Zeit vor Kaiser Retos Reichsgrundreform, mit der Seegrafschaft Beilunk und der Grafschaft Warunk als Lehen eines großen Herzogtums Tobrien. „Da hinten kämpfen Soldaten des Fürstkomturs gegen einen Kriegsfürsten, der im Hoheitsgebiet der Komturin Nissa von Eslamsbrück gewildert hat“, erklärt sie. „Wir haben mit denen da drüben keine Probleme. Wer auch immer gewinnt, wird uns nicht angreifen.“ Larona diente früher selbst unter den Gekreuzten Schwertern. Den Kriegsfürsten, der den Kampfnamen ‚Schlegelhammer‘ trägt, kennt sie aus einer gemeinsamen Zeit als Söldner. Sie selbst hat mittlerweile eine andere Aufgabe gefunden. „Der Markgraf ist weich, er steht unter der Knute des Meisters des Bundes. Das werden wir nicht zulassen. Niemand hier will eine ‚Löwenmark‘.“

Im Herzen der Schattenlande

Alle paar Meilen jenseits des direkten Herrschaftsbereichs des Warunker Markgrafen blockieren Steine, ein Schlagbaum oder ein dickes Seil die Straßen und Wege. Mal sind es Freischärler, mal die Kämpfer eines lokalen Kriegsfürsten, mal die Soldaten eines tatsächlichen oder erfundenen Heeres. Der verlangte Wegzoll schwankt erheblich und es ist oftmals fraglich, ob er den erreicht, in dessen Namen er eingefordert wird.

Plötzlich marschieren zwei Dutzend Soldaten in neuen Wappenröcken der Fürstkomturei und im Gleichschritt die Straße entlang. Rauffenberg ist nicht mehr weit. Von dem Rücken seines Pferdes beobachtet Hauptmann Karmold von Maus den Aufmarsch, ein großer, schlaksiger Offizier mit breitem Grinsen. „Willkommen in meinem Reich“, lacht er und macht ein Zeichen, ihm zu folgen. Alle hundert Schritt beobachten Spähposten das Umland, im Hintergrund ragen die verfallenen Mauern einer Ruine auf. „Unsere Festung“, lacht von Maus.

Seit Haffax' Truppen im Peraine 1032 BF Rauffenberg besetzten, liegen sich im Herzen Tobriens die Soldaten des Fürstkomturs, transsylvische Herzogsgarden, lokale Kriegsfürsten und Freischärler-

gruppen gegenüber. „Wir sind uns so nah, dass wir miteinander reden können“, erklärt Hauptmann Karmold. „Der Baron von Speckfelden – der Jüngere von den beiden – hat ein Abkommen mit Mendena unterzeichnet. Mit Warunk ebenfalls. Wir tauschen uns aus, das erspart unnötige Kämpfe. Mein großer Bruder kämpft bei *Gorbanors Spreißel* für Herzog Arngrimm. Und die jungen Soldaten auf der Straße wurden erst vor kurzem rekrutiert. Viele haben in Wangelwilden und Binsenbeck westlich von hier Verwandte.“ Er breitet die Arme aus. „Letztlich geht es darum, wieder für Ordnung zu sorgen.“

Niemandsland

Neunzig Meilen südlich befindet sich ein anderes Niemandsland, das nach einer seiner ursprünglichen Baronien im hiesigen Sprachgebrauch häufig ‚Grenzmarken‘ genannt wird. Es liegt zwischen der Beilunker Sonnenmark und der Präfektur von Shamaham. Oberst Orelan von Ouhan ist einer der lokalen Kriegsfürsten, ein großer, kräftiger Mann mit grünem Filzhut und einer Brille aus den Beilunker Bergen. Anhand einer ledernen Karte erklärt er die Lage. Früher haben Präfektin Dijaosab die Maraske und Elgor Baron von Wickrath ihn bekämpft. „Jetzt lassen sie uns in Ruhe, weil sie mit den Beilunkern beschäftigt sind. Wir ruhen uns etwas aus.“

Plötzlich zieht die Leibgarde vor seinem Zelt blank. Vorsichtig tritt Oberst Orelan nach draußen. Sein Posten ist von Soldaten der Fürstkomturei umstellt. Man mustert sich misstrauisch. Ein rotgesichtiger Offizier mit grauem Rahmenbart tritt auf Orelan zu. „Seid begrüßt, Oberst von Ouhan! Ihr seid verhaftet!“ Orelan reagiert mit Gelächter. „Ihr Shamahamer seid drollig!“, sagt er und hebt seinen Zeigefinger. Dann holt er ein gesiegeltes Schreiben hervor. „Erst letzte Woche habe ich eine Waffenruhe mit Eurer Präfektin ausgehandelt.“

Verunsichert studiert der Offizier das Dokument. Dann reicht er es zurück, verzieht das gerötete Gesicht und winkt seinen Soldaten zum Abzug. „Ach, die Lage ist wirklich kompliziert“, sagt Oberst Orelan und marschiert samt Leibgarde davon.

Yangold di Lazaar (Michael Masberg)

Havena Fanfare, Hesinde 1036 BF

Rätsel um vermisste Kinder in Havena aufgeklärt

HAVENA. Zu Beginn des Jahres verschwanden auf rätselhafte Weise Jungen und Mädchen aus Havena und dem näheren Umland. Kaum ein Gardist vermutete dahinter einen Zusammenhang, doch konnte durch eine Gruppe tapferer Abenteurer ein finsternes Ritual vereitelt werden.

Unser Dank - und der der Mütter und Väter und des ganzen Landes - gilt dabei insbesondere Cella Winterkalt, der Edlen zu Starkherz. Zusammen mit ihren alten Gefährten Dorindel und Nolim gelang es ihr, ein finsternes Komplott aufzudecken.

Die Gefährten befanden sich auf einer Reise durch das Fürstentum, um einige alte Freunde zu besuchen, als sie von einer trauernden Mutter angesprochen wurden, die ihren Sohn vermisste. Und so machte sich die Edle mit ihren Freunden auf die Suche nach dem verschollenen Kind. Ihr Weg führte in die unheimliche Muhrsape und obwohl es wenig Hoffnung gab, den Jungen zu finden, entdeckten die Gefährten seine Spuren und fanden das Kind und ein halbes Dutzend weiterer Vermisster. Sie waren von einem finsternen Druiden gefangen worden, der in seinem Wahnsinn die Kinder auf einem steinernen Altar einem dunklen Gott opfern wollte.

Ein Rudel Wölfe, offenbar Diener des Druiden, bewachte die unschuldigen Opfer, die an die Felsen eines Steinkreises gefesselt waren. Obwohl Frau Winterkalt in der Vergangenheit unliebsame Erfahrungen mit Steinkreisen gemacht hatte und diese mied wie der Namenlose das Licht des Herrn Praios, überwand sie sich, streckte vier der Bestien nieder und befreite die Kinder aus ihrer Gefangenschaft. Ihre Gefährten kümmerten sich in der Zwischenzeit um den Druiden, der sich nach kurzem Widerstand ergab.

Nachdem sie den finsternen Zauberer verhört und die Kinder wieder zu ihren Eltern gebracht hatten, übergaben sie den Druiden an die Garde Havenas. In der Stadt wurden die Gefährten als Helden gefeiert und Cella Winterkalt wurde sogar eine Audienz beim jungen Prinzen gewährt, um ihr für ihre Verdienste zu danken.

*Cianna Seestern (Alex Spohr
und Miriam Connely)*

Feuer am tobrischen Himmel

Schlacht der Drachen am Himmel von Kevûns Brück – Apep der Ewige behauptet sein Revier

LERAINEFURTEN. Seit Wochen erzittern die Gebirge vom Gebrüll der Drachen. Ging jüngst noch ein Aufatmen durch das freie Tobrien, da der schreckliche Wurm Lessankan endlich überwunden schien, lässt ein neues Grauen das Volk nun um den Schutz der gerechten Götter flehen: Ein neuer Drache beansprucht das Revier des missratenen Lindwurms für sich und streckt seine Klauen nach den Drachensteinen und Apeps Säule aus. Doch der Ewige wirft sich dem Eindringling entgegen und verteidigt seine Täler und das freie Tobrien mit loderndem Zorn. Kürzlich entlud sich das Wüten der Drachen in einer gewaltigen Schlacht, die den Himmel über der Baronie Kevûns Brück tagelang in Flammen setzte und der die Ortschaft Waldbergen nach bisherigen Informationen zum Opfer fiel.

Vom silbernen Drachenfürsten

Wenig Kunde haben wir von dem Rivalen Apeps, der sich wohl bereits im vergangenen Götterlauf im einstigen Hort Lessankans in der Schwarzen Sichel niederließ. Einen Hinweis birgt jedoch folgender Bericht einer der wenigen Überlebenden aus Waldbergen:

„Bevor die gewaltigen Lindwürmer endgültig den Himmel verdunkelten, erhaschte ich einen Blick auf die Bestie, die dem Ewigen ihre Herausforderung entgegen brüllte. Sie war kleiner als der Herr der Drachensteine, doch ich mag mich täuschen. Was machen zwei, drei Schritt für einen Unterschied bei diesen Giganten? Ein sonderbarer Wurm war dies, mein Herr, in keiner Sage habe ich je von einem solchen gehört. Silbern waren seine Schuppen und, beim Heiligen Jarlak, der Stirn entwuchs ein Alicorn! Mir fiel noch auf, dass ihm eine Klaue fehlte, dann jedoch suchte ich mein Heil in der Flucht.“

—die Bäuerin Wulfgunde Eiben aus Waldbergen

Dies deckt sich mit Beschreibungen von jenem geheimnisvollen Drachen, der vor einigen Jahren den Finsterkamm und unsere Schwestern und Brüder in Weiden heimsuchte, bis er 1034 BF ebenso spurlos



verschwand wie er zuvor aufgetaucht war. Handelt es sich um denselben Lindwurm, den bereits Graf Emmeran von Löwenhaupt auf vergeblicher Drachenhatz zu stellen versuchte? Hat er sich ein neues Revier gesucht? Eines scheint mittlerweile sicher: Die Schwarze Sichel ist ihm nicht genug.

Vom Zwist der Drachen

Über Wochen häuften sich die Drachensichtungen, und die Menschen der Drachensteine packte eine alte Angst. Über Generationen hatten sie im Schatten Apeps ein furchtbares Dasein gefristet, bis sich der Herr der Drachensteine im

Kampf gegen den Bethanier auf die Seite der freien Tobrier stellte. Doch nun schwärmten die Perldrachen des Ewigen wieder aus wie zu Zeiten der Ahnen. Ihre Schreie gellten zwischen den Berggipfeln, und es antwortete ihnen das Brüllen Apeps. Und noch etwas anderes, dunkleres.

Niemand konnte ahnen, dass der uralte Apep selbst seinen Hort verlassen würde. Ohne seinen rotgoldenen geschuppten Leib durch Zauberei zu verhehlen, zeigte er sich am Himmel. Bis er und sein Herausforderer aufeinandertrafen, sollten noch furchterfüllte Wochen ins Land ziehen, in denen die Menschen sich fragten, was den alten Drachen umtrieb.

In der Nähe von Waldbergen in der Baronie Kevûns Brück, wo sich nur wenige Dutzend Meilen entfernt die Drachensteine und die Schwarze Sichel berühren, kam es schließlich zur flammenden Entscheidung zwischen den beiden Drachenfürsten.

Vom Untergang Waldbergens

„Sie waren nicht alleine erschienen, der Goldene und der

Silberne. Fürstengleich kamen sie mit ihrem Gefolge, ihren Rittern in blassgoldenen, perlmuttfarbenen und schmutzigbraunen Rüstungen. Perldrachen auf beiden Seiten, doch vermehrt in Treue zu Apep dem Ewigen. Und Horndrachen, von denen ich bereits gehört, die ich aber noch nie in diesem Teil der Welt gesehen hatte. Sie stritten für das silberne Monstrum, Apeps Herausforderer. Ihm folgten auch ganze Schwärme räuberischer Baumdralen. Von gegenüberliegenden Hängen belauerten sie sich, dann – auf ein für uns unhörbares Zeichen hin – erhoben sie sich in die Lüfte und warfen sich in die Schlacht.

Doch ihre Fürsten blieben nicht auf ihren Hügeln, um ihr Gefolge in der Schlacht zu lenken. Sie erhoben sich ebenfalls. Ein unbeschreiblicher Anblick, gleichsam schön wie schrecklich, den ich nie vergessen werde.“

—Ritter Yammgrimm von Spogelsen

„Wo konnten wir noch sicher sein, wenn selbst der Himmel Feuer fing? Einige flohen umgehend, doch das rettete sie nicht. Andere versteckten sich in ihren Häusern – doch als der Flammenregen niederging, starben auch sie. Mein Gemahl – Boron sei seiner Seele gnädig! – führte uns zu der Höhle im Wald, in der wir uns als junge Leute heimlich getroffen hatten. Dort verkrochen wir uns, ich weiß nicht für wie viele Tage. Das Essen, das wir eiligst mitgenommen hatten, war aufge-

braucht, doch das Brüllen der Lindwürmer verstummte nicht. Da fasste mein Mann Mut und ging hinaus. Weit kam er nicht.

Ich sah ihm vom Eingang der Höhle nach, sah, wie sein Blick zum Himmel ging. „In die Höhle“, rief er. „Einer der Drachen ... er stürzt!“ Das waren die letzten Worte, die ich von ihm hörte. Panisch schnappte ich mir die Kinder und rannte mit ihnen tief in die Höhle. Ein Bersten war zu hören, die Erde erzitterte und Hitze strömte hinein. Es roch nach Schwefel.

Meinen Mann sah ich nie wieder. Als ich es endlich wagte, das Versteck zu verlassen, war der Wald nicht mehr. Nur noch verbrannte Erde. Die Götter seien uns gnädig!“

—die Bäuerin Wulfgunde Eiben aus Waldbergen

Die Schlacht der Drachen scheint entschieden, jedenfalls ist Ruhe eingekehrt. Doch das Schicksal Waldbergens und seiner Bewohner ist ungewiss. Seine Hoheit Bernfried von Ehrenstein ließ kundtun, seine treuesten Rittersleut sowie Geweihte vom Zwölfgöttlichen Konzil zu der Stätte der schrecklichen Schlacht zu entsenden und nach dem Verbleib der standhaften Baronin Firunia von Wittlingen zu forschen. Auch soll sich eine Gesandtschaft zu Apep dem Ewigen aufgemacht haben. Zu dieser Stunde haben wir noch keine Kunde von diesen beiden Questen.

Egidius Torfner (Michael Masberg,
mit Dank an Katja Reinwald,

Nina Schellhas und Daniel Simon Richter)

O Du liebliche Gjalskerin!

Dein Zauber hat mich gefangen, unsere Odün haben sich beschnuppert!
Dein Vielfraß und meine Nachtigall! Wird nur noch einmal zum Tier für mich!

Meine Angebetete ist des Lesens leider nicht mächtig. Siehst Du, werter Leser, eine amnütige Barbarin von einzigartiger Schönheit mit verfilzten Zöpfen, als Hautbild einen Vielfraß auf der rechten Schulter, die auf den Namen Megrin hört, so lies ihr diese Zeilen vor und schick sie nach Honingen zu ihrem Liebsten Finnwyn. Ich harre im Gasthof „Zur Knackwurst“ wenige Wegstunden vor den Toren der Stadt!

- Wollt auch ihr an den Schätzen
- des Südens teilhaben?
- Am unermesslichen Reichtum
- Uthurias verdienen?
- Dann zeichnet Anteilsscheine für die
- Grangorer Großhandelsgesellschaft!
- Schon ab 5 Dukaten!
- Weitere Informationen
- jeden Windstag im Kontor Liberti

Der Greifenbalg, Mendena, Neugeburt 1036 BF

Der Triumph von Ällingen

Hauptmann Bentelan und die glorreichen Tobrischen Äxte machen den jungen Wolf zum geprägten Hund – Schmach für den transysilischen Herzogensohn – Haffax triumphat!

MENDENA/ÄLLINGEN. Hauptmann Dherin Bentelan, der aufsteigende Stern am Firmament der Fürstkomturei, hat den jüngst errungenen Sieg des transysilischen Prinzen Brandolf in eine demütigende Niederlage verwandelt. Hauptmann Bentelan – militärischer Ziehsohn von Komtur Iradon Kolenfeld und von Helme Fürst Haffax persönlich mit dem Aufbau der Tobrischen Äxte betraut – eroberte im Handstreich die Baronie Ällingen und verleihte sie nach jahrelangem Ringen dem Unbezwingbaren Reich ein. Die Komturei Eslamsbrück ist Dank der überragenden Schlagkraft

der Tobrischen Äxte bis weit in den Norden hinein gesichert. Höre, Wolfsherrzog von Transysilien: Tobimorien ist unser! Möge Arngrimm Wolfsmann seine Lektion lernen und sich fortan lieber den tobrischen Rebellen von Perainefurten widmen, statt sich mit dem unbesiegbaren Helme Haffax und seinen unaufhaltsamen Legionen zu messen!

Ein Schlachtfest als Verlobungsgabe

Der transysilische Welppe Brandolf war sich zu sicher. Er labte sich an seinem Sieg, bis er davon übersättigt faul und behäbig

wurde. Jeder Kadett in Mendena lernt in seinem ersten Jahr, dass eine gewonnene Schlacht keinen Feldzug entscheidet und jede Tat eine Antwort provoziert, für die man sich wappnen muss. Einem hinterwäldlerischen Gebirgsritter wie Herrn Brandolf sind freilich selbst die einfachsten militärischen Überlegungen fremd. Statt seine Eroberungen zu sichern, gab er sich selbstgefällig eine Blöße, aus der Hauptmann Bentelan die größte Schmach des Herzogtums machte.

Sich auf Burg Ällerstein am Ufer der Tobimora zu sicher fühlend, richtete Brandolf dort nicht nur sein Winterquartier ein, sondern lud gar zu einem Fest. Verloben wollte sich der Welppe, mit der Edeldame Kunrada von Lindenhain, die er schon vor Monden in seiner tierischen Brünstigkeit geschwängert hatte. Ohne Frage ein Affront gegen seinen Vater: Eine Entscheidung, mit der Prinz Brandolf seinem Gefolge gegenüber Stärke beweisen wollte und die einem tobrischen Barbarentöl-

pel angemessen ist. Doch hatte der Prinz nicht mit dem blutigen Geschenk gerechnet, dass Dherin Bentelan ihm zur Verlobung bereiten würde.

Während der Winter aufzog und Brandolfs wilde Schar die hochschwängere Braut nach Ällingen schleppte, sammelte Hauptmann Dherin seine *Tobrischen Äxte* in Eslamsbrück. Mit der Geduld eines Meisterstrategen brachte er seine Kämpfer nach und nach über die Tobimora. Während sich die transysilischen Ritter tagelang dem Gelage hingaben, zog sich von ihnen unbemerkt die Schlinge um den Ällerstein zu.

In der Verkleidung von Knechten, Händlern oder Vasallen, die dem neuen Herrn von Ällingen die Aufwartung machen wollten, schlichen sich Dherins engste Getreue auf die Burg. Der Hauptmann selbst wählte die Larve eines Wanderpriesters der Jenseitigen Familie und mischte sich unter die Gäste. Als das Fest schließlich seinen Höhepunkt erreichte, schlugen die *Tobrischen Äxte* zu.

Im Zeichen des Todes

Als huldvolle Verneigung vor dem Fürstkomtur entzündeten die tapferen tobimorischen Soldaten in der Nacht Leuchtfeu-

er in Form eines gebrochenen Rades, das sich um den Ällerstein legte. Die Transysilier erkannten, dass die Stunde ihres Todes gekommen war und verkrochen sich ängstlich unter den Tischen. Doch die Todesboten befanden sich bereits unter ihnen! Dherins Getreue öffneten die Tore und ließen die *Tobrischen Äxte* ein. Da kreuzte Dherin Bentelan bereits die Klingen mit dem Herzogensohn. Das Eisen sang, während die *Tobrischen Äxte* blutige Ernte hielten und die verzweifelten Ritter wie die Ähren unter dem Schnitt der Sense fielen. Prinz Brandolf, ein Werwesen wie sein Vater, verwandelte sich in einen monströsen Wolf, doch dies konnte den furchtlosen Hauptmann nicht schrecken, auch nicht, als eine Pranke ihm quer über die Brust zog. Dherin Bentelan war auf den Kampf vorbereitet und fügte dem Werwelpen mit einem Silberdolch derart schmerzhaft Wunden zu, dass Brandolf mit eingezogenem Schwanz winselnd die Flucht ergriff. In seiner Feigheit opferte er sein Gefolge und seine Braut, um sein Leben zu retten – undenkbar für einen stolzen mendenischen Offizier!

Noch bevor der Tag dräute, war der Ällerstein unser! Die gefangenen Ritter ließ Hauptmann Dherin enthaupten und

schmückte mit ihren feigen Köpfen die Zinnen der Burg. Eigenhändig schnitt er der Wolfsbraut das Balg, das sie unter dem Herzen trug, aus dem aufgedunsenen Bauch und übergab die bepelzte Unkreatur dem reinigenden Feuer.

Ällingen unter den Gekreuzten Schwertern

Binnen Wochenfrist fiel die gesamte Baronie Ällingen unter die gerechte Herrschaft der Gekreuzten Schwerter. Die feigen Knechte aus Transysilien ergaben sich ohne Gegenwehr und das glückliche Volk empfing jubelnd seine Befreier. Weiß es doch, dass nun endlich Ordnung und Recht – so lange ersehnt! – Einzug halten werden. Der transysilische Welpen kroch derweil gedemütigt zurück in den Schoss seinen Vaters. Die Schande, die sein Schild fortan tragen wird, wird ewig sein.

Frohlocke, Tobimorien! Und preise den triumphierenden Hauptmann Dherin Bentelan, diesen glorreichen Helden, dem eine goldene Zukunft an der Seite unseres geliebten Fürstkomturs gewiss ist!

*Difardan Helme Tobridze
(Michael Masberg, mit Dank an*

Katja Reinwald und Daniel Simon Richter)

Der Optolith, Sommermond 1036 BF

Lindwurm fordert Herzog von Tobrien heraus

DRASKE. Ohne Vorwarnung legte sich der gewaltige Schatten über Praske, als das silberne geschuppte Monstrum aus dem Himmel niederstieß und sich mit ausgebreiteten Schwingen auf dem Triumphbogen niederließ. Schrill, dass es einem in Mark und Bein fuhr, stieß der gehörnte Drache seinen Schrei aus. Noch bevor Vögtin Gishelma von Rinckenklamm ihre Rittsleute formieren können, erklang eine fremde, uralte Stimme in den Köpfen der wackeren Sokramorer. Ein jeder schien die Botschaft anders zu vernehmen, doch dies sind die Drachenworte, die der *Optolith* aus den unterschiedlichen Berichten zusammentrug:

„Ich, der zeitenlose Feracinor und flammengeborene Eroberer, tue kund, dass kein unwürdiger Menschenknecht nun und für alle Zeiten Anspruch erheben wird auf die Götterwaffe Sokramurs Leib, geheißenen Schwarze Sichel, so er nicht meinen, des Pyrdacors Marschalls, Zorn erwecken will. Kein Bund kann und wird zwischen uns sein!“

Bevor noch eine Armbrust gespannt, ein Geschütz in Stellung gebracht war, erhob sich der silberne Drache wieder in die Lüfte. Schon manches Gerücht ist über dieses Monstrum gewispert worden, von dem es heißt, es habe des Herzogs Verbündeten, den gülden Lessankan, getötet und seinen Hort an sich gerissen.

Seine Hoheit Angrimm von Ehrenstein soll getobt haben vor Wut, schickt sich der dreiste Lindwurm doch an, ihm Teile der Herzogsmark Sokramor streitig zu machen. Sogleich befahl der tobrische Herzog seinem treuen Markverweser Rondradan von Streitzig, eine Drachenwehr zum Schutz der lieblichen Mark zu errichten. Die Wunderschmieden von Yol-Ghurmak sollen bereits an neuen Geschützen arbeiten, in denen sich das zwergische Wissen vom Drachenkampf mit dem Segen des Feurigen Vaters vereint. Der Herzog selbst soll mit seinen Rittersleuten eine Drachenhatz planen – doch zuvörderst gelte es „die entzweite Heimat wieder zu vereinen und den feigen Usurpator Bernfried unter dem Blick des Sehenden Sohnes seiner gerechten Strafe zuzuführen“, wie es aus dem Umfeld des Herzogenhofs heißt.

*Stojko Owaz
(Michael Masberg, mit Dank an
Katja Reinwald, Nina Schellhas und
Daniel Simon Richter)*

DIE THORWALSCHES GLYPHENKUNDE

Die Bannzeichner besitzen eine Sonderfertigkeit, die in weiten Teilen ebenso wie thorswalsche *Runenkunde* funktioniert. Dabei gründet sie jedoch nicht auf den Hjaldring-Runen, sondern auf den Glyphen der Alhanier. Diese zugrundeliegende Sonderfertigkeit wird *Glyphenkunde* genannt.

Bannzeichner scheren sich weder um Kern- oder Nebenglyphen und sie wissen nicht ansatzweise, was eine Protoglyphe ist. Die von ihnen kopierten Zeichen finden sie vornehmlich an alten alhanischen Bauwerken, womit die Herkunft der von ihnen verwendeten Zeichen klar dem Alt-Alaani zuzuordnen ist. Transsylvanische Bannzeichner erfassen die ihnen bekannten Glyphen immer als Gesamtheit und nicht als frei kombinierbare Teile eines Ganzen und darin unterscheiden sie sich von den Zibiljas und auch von den Zauberpriesterinnen der Dunklen Zeiten. Bannzeichner leben in der Gewissheit, dass die Wirkung ihrer Zeichen ganz und gar davon abhängt, wie originalgetreu sie kopiert werden. Ihre Herangehensweise entspricht daher eher der eines thorswalschen Runenschnitzers, als der eines tulamidischen Alchimisten oder Gildenmagiers.

Tatsächlich ähnelt auch die Art, in der Bannzeichner ihre Zeichen anbringen, thorswalschen Ritualen. Zwar gibt es in Transsylvanien keine überlieferten Runenlieder, doch nicht selten begleitet der Handwerker sein Schaffen mit einem Lied, in dem er dem Zeichen mit auf den Weg gibt, was von ihm erwartet wird. Andere formen ihre Magie durch Erzählungen oder Raunen in der „alten Sprache“ und wieder andere dulden in ihrer Gegenwart keinen Laut, um sich in der Stille ganz in ihre Gedanken versenken zu können. Es gibt keine festgelegten Rituale, ebenso wenig, wie es eine Form der Ausbildung gibt. Bisweilen akzeptiert ein Bannzeichner zwar einen Lehrling, doch weit öfter wird erwartet, dass ein Handwerker die Fähigkeit wirksame Bannzeichen zu fertigen in sich selbst entdeckt und fördert – oder sich an die alten Geschichten seiner Großmutter erinnert, die über genau solche berichtet hat. Wer darüber hinaus die Hilfe von Sterblichen braucht, dem wird gemeinhin nicht viel zugetraut.

beim Ausbau der Festung Lechdan von Mittelleydingens, dem Grafen von Sildromtal. Doch auch hier hielt es ihn nur so lange, wie er benötigte, die Kenntnis eines neuen Bannzeichens zu vervollkommen. Inzwischen durchstreift er Transsylvanien wieder auf der Suche nach ihm unbekannten Zeichen. Neben seiner Neugier darauf, welche Wirkung in ihm unbekannten Zeichen schlummert, treibt ihn vor allem der Wunsch an, seinen Landsleuten mit seiner Kunst ein wenig Erleichterung zu verschaffen.

Kleidung und Ausrüstung: Kramhold legt Wert auf widerstandsfähige, feste Kleidung und solides Schuhwerk, das einem Leben auf Wanderschaft gewachsen ist. Er trägt halbhohle Stiefel und weite wollene Hosen, darüber ein Hemd – sommers aus Leinen, winters aus Wolle – und ein Lederwams. Bei der Arbeit greift er gerne auf eine Schürze aus derbem Leder zurück und als waschechter Transsylvanier ist er nie ohne seine knielange Weste aus zotteligem Schafsfell anzutreffen. Sein Werkzeug behandelt er mit Sorgfalt. Außereinem schweren Dolch führt er keine Waffe bei sich. Allerdings versteht er es, sich seiner Haut mit Setzhammer, Steinbeil oder Fäustel – je nachdem was gerade zur Hand ist – zu erwehren. In der Regel versucht Kramhold Kämpfen aus dem Weg zu gehen, wird seine Geduld jedoch überstrapaziert, neigt er zu gewalttätigen Wutausbrüchen.

GLYPHENKUNDE (ALHANİ)

Ein Kenner dieser Sonderfertigkeit kann mittels eines Handwerkstalentes (wie *Steinmetz* oder *Weber*) Zauberglyphen auf Objekten anbringen und diese dadurch mit bestimmten Zaubereffekten belegen. Die Zauberglyphen müssen einzeln erlernt und jeweils mit AP bezahlt werden und ihr Einsatz erfordert jeweils eine bestimmte Zahl an AsP. Ein Bannzeichner aktiviert durch die Kenntnis dieser Sonderfertigkeit die *Ritualkenntnis (Glyphenkunde)* auf einem Startwert von 3 und kann diese fortan nach der Spalte E steigern.

Verbreitung: 2; die Fähigkeit, exakte Kopien von Zauberglyphen des Alt-Alaani zu Bannzwecken einzusetzen, wird heutzutage ausschließlich von Erben der alten Alhanier eingesetzt. Dabei streitet sich die Fachwelt darüber, ob die Voraussetzungen dafür von den nordbarden Zibiljas, der untergegangenen Bannakademie zu Ysilia, ihrer Nachfolgerin, der Heptagonakademie oder sogar durch direkte dämonische Eingebung geschaffen wurden. Einziger unstrittiger Fakt ist, dass die Bannzeichner erst nach dem Fall Borbarads wieder ans Licht traten. Verbreitung hat die Glyphenkunde bisher nur in Tobrien gefunden und dort nur in Familien, die vermutlich schon seit dem Fall des Alhanierreiches hier ansässig waren.

Voraussetzungen: FF 12, *Sagen/Legenden* 9, wahlweise *Selbstbeherrschung*, *Singen* oder *Stimmen imitieren* 5.

Kosten: 200 AP; einzelne Zaubersymbole in ihrer exakten alt-alanischen Form siehe jeweils *Wege der Alchimie* 144ff. wobei die Bannzeichner die Verbreitung der Arkanoglyphen nach der Ritualkenntnis der Zibiljas nutzen (*Wege der Alchimie* 143).

Rasse: Mittelländer Kultur: Mittelländische Städte
Profession: Handwerker (Steinmetz)

MU 12	KL 11	IN 13	CH 12	FF 14
GE 12	KO 13	KK 13	SO 6	
LeP 31*	AsP 15*	AuP 29	MR 4	INI 10 WS 7

*) 1 LeP, 2 AsP und 1 Punkt MR sind bereits zugekauft

Vor- und Nachteile: Gabe Magiegeispür +5, Viertelzauberer, Meisterhandwerk (Steinmetz), Schutzgeist; Jähzorn 6, Neugier 7

Talentspiegel: Armbrust +3, Dolche +6, Hieb Waffen +4, Infanteriewaffen +3, Raufen +5, Ringen +2, Säbel 0, Wurfmesser 0, Athletik +2, Klettern +3, Körperbeherrschung +4, Schleichen +3, Schwimmen 0, Selbstbeherrschung +5, Sich Verstecken +2, Singen +2, Sinnenscharfe +5, Tanzen +1, Zehen +2, Etikette +2, Gassenwissen +2, Lehren +3, Menschenkenntnis +4, Überreden +5, Führersuchen +1, Orientierung +5, Wildnisleben +3, Baukunst +3, Gesteinskunde +5, Götter/Kulte +4, Heraldik +1, Rechnen +5, Rechtskunde +2, Sagen/Legenden +9, Schätzen +4, Muttersprache: Garethi +9, Sprachen kennen: Rogolan +3, Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen +4, Bergbau +3, Fahrzeug lenken +3, Hauswirtschaft +3, Heilkunde Wunden +4, Holzbearbeitung +1, Kochen +1, Lederarbeiten +1, Malen/Zeichnen +6, Maurer +4, Schneidern 0, Steinmetz +11, Töpfern +2

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Schattenlande), Meister der Improvisation, Ortskenntnis (Yol-Ghurmak: Schwarzstoffwerk, Sildromtal), Talentspezialisierung Steinmetz (Reliefs), Glyphenkunde +6

Zaubersymbole: Leuchtendes Zeichen, Siegel der Seelenruhe, Siegel der Stille
Kampfwerte: Armbrust 11, Dolche 10/11, Hieb Waffen 10/9, Infanteriewaffen 9/9, Raufen 10/10, Ringen 8/9, Säbel 7/8, Wurfmesser 8

Eingesetzte AP: 750 Guthaben: 0

LUITBERGA SHÎRLINGEN, WEBERIN UND BANNZEICHNERIN AUS KÛNßBERG

„Das ist aber interessant. Was meinst du, diese Rille hier, gehört die zu dem Zeichen dazu, oder ist das eine Furche im Stein? Und was sie wohl bedeutet? Ein wenig kommt sie mir vor wie der Hahnentritt. Du weißt schon dieses (mit den Fingern wild fuchtend ein Zeichen in die Luft malend) Webmuster.“

„Ja, ganz recht, das war mein Großvater. Natürlich weiß ich, dass er ein großartiger Weber war, der stets ein offenes Ohr für seine Kunden hatte. Dennoch glaube ich nicht, dass er Löcher in einem 50 Jahre alten Stoff als Reklamation anerkennen würde. Das Tuch ist zerschlissen vom Gebrauch, und wagt es nicht, etwas anderes zu behaupten.“

Hintergrund: Luitberga wurde in eine Familie von Webern hineingeboren. Mindestens zehn Generationen von Shîrlingens gingen der Webkunst nach und einige wenige von ihnen erreichten eine solche Meisterschaft, dass ihr Tuch für gut genug befunden wurde, Fürsten, Herzöge und, der Familienlegende nach, gar einen Kaiser zu kleiden. Von sechs Kindern überlebten nur Luitberga und ihre ältere Schwester die harten Jahre unter Galottas Herrschaft. Beide wurden von Kindesbeinen an in der Webkunst unterwiesen. Obwohl sich die Eltern oberflächlich den neuen Herren unterwarfen und ihre Sitten annahmen, blieben sie im Herzen doch den Zwölgöttern treu und gaben ihren Glauben an ihre Kinder weiter.

Shîrlingener Tuch hat seine Beliebtheit auch in den letzten, düsteren Jahren nicht eingebüßt. Das Repertoire an Webmustern hat sich zwar um einige, dem Geschmack der neuen Herren angepasste Muster erweitert, doch im Wesentlichen behielt die Familie ihre Traditionen bei. Nur Luitberga tat sich schwer damit, die ewig gleichen Muster zu weben, denn je weiter ihre Ausbildung voranschritt, desto kunstfertiger und experimentierfreudiger wurde sie. Muster, die ihrem Webstuhl entsprangen, sprengten nicht selten die Familientradition, wenngleich der sie tragende Stoff unbestreitbar von außerordentlicher Güte war. Gerade jene Tuche, die sie mit Bildern verzierte, die denen auf den steinernen Zeugnissen der altvorderen Siedler entsprachen, waren bald selbst Gesprächsstoff in und um Künßberg. Denn diese Stoffe waren dichter gewebt als die Tuche ihrer Schwester und nahezu wasserundurchlässig. Kürzlich gelang es ihr gar ein Zeichen zu meistern, mittels dem selbst ein Vorhang zu einem undurchdringlichen Hindernis wird.

Kurze Zeit nach diesem Triumph schied Luitbergas über alles geliebte Mutter nach langer Krankheit dahin, ihre Schwester heiratete und übernahm zugleich die Leitung des Familienbetriebes. Beides nahm Luitberga als Zeichen, ihr Bündel zu schnüren und auf Wanderschaft zu gehen, denn bisweilen war ihre Mutter die einzige mit Verständnis für ihre „Schrullen“ gewesen. Nicht nur die Suche nach neuen Zeichen, die sie in ihr Webwerk integrieren konnte, auch die Neugier auf alles, was jenseits der Grenzen ihres Dorfes lag, lockten sie in die Ferne. In der Gewissheit, dass eine Weberin mit dem Namen Shîrlingen in ganz Transysilien stets Lohn und Brot finden wird und dem Vertrauen auf die wahren und zurückkehrenden Götter durchstreift sie, den kleinen Handwebrahmen ihrer Mutter im Rucksack, nun das Land und schließt sich gerne kleinen Abenteurergruppen an.

Kleidung und Ausrüstung: Die junge Weberin kleidet sich überwiegend sittsam und entsprechend der Gepflogenheiten ihrer Heimat in einen Rock aus selbst gewebtem Wolltuch und ein dazu passendes Wams. Darüber trägt sie einen langen, mit feinem, wasserabweisendem (*)Wolltuch gefüttertem Schafsfellmantel und tiefer Kapuze.

TRANSYSILISCHE BANNZEICHNER

Trotzdem sie meist auf recht profanen und weniger abenteuertauglichen Professionen fußen liegt dem transysilischen Bannzeichner gerade ein, in rollenspielerischer Hinsicht reizvolles Charakterkonzept zugrunde. Allerdings sind Bannzeichner sehr selten und zeigen in der Regel wenig Neigung, ihre Heimat zu verlassen. Es bedarf daher einer wirklich guten Begründung, um einen solchen Menschen außerhalb Transysiliens zu spielen. Bedenken Sie hierbei auch, dass Bannzeichner häufig Glaubensmustern anhängen, die in zwölgöttlichen Landen schlicht und ergreifend als Ketzerei gelten.

Innerhalb Transysiliens mag es sich jedoch durchaus ergeben, dass ein wandernder Bannzeichner sich für eine Weile einer Gruppe Abenteurer anschließt und gemeinsam mit diesen gegen die Schrecken des Landes vorgeht. Dennoch sehen sich nur die wenigsten Bannzeichner als „Helden“, sondern vielmehr als Handwerker, denen es – von wem auch immer – gegeben ist, manch' hilfreiches Zeichen zu fertigen. Die meisten Bannzeichner erachten es daher als ihre Pflicht an, ihre Handwerkskunst zum Wohle „ihrer Leute“ einzusetzen, weswegen sie in der Regel nicht sesshaft sind, sondern von Dorf zu Dorf wandern.

ANDERE ARCHETYPISCHE BANNZEICHNER

Neben den hier genannten archetypischen Bannzeichnern, mögen in Transysilien noch weitere Handwerker eine ähnliche Richtung eingeschlagen haben. Auf Basis der vorliegenden Werte können Sie einen Bannzeichner mit dem Basishandwerk *Schmied*, *Zimmermann*, *Korbflechter*, *Sticker* oder anderem generieren.

Einige Bannzeichner entschließen sich auch, ihre Fähigkeiten einzelnen Dienstherren anzudienen. So begleitet ein junger Steinmetz nun schon geraume Zeit Ritter des Ordens vom Heiligen Blute der Märtyrer von Salzsteige und sichert deren Lager und Unterschlüpf mit seinen Zeichen.

Feste Lederstiefel, eine Bundhaube und um die Taille ein Gürtel komplettieren ihre Erscheinung. Am Gürtel baumeln, neben einem schweren Dolch, verschieden große Lederbeutel in denen sie Nähzeug, interessante Fundstücke aus Feld und Flur, Naschwerk und vielerlei mehr verstaut hat.

Luitberga ist keine Kämpferin, der Dolch an ihrer Seite mehr Werkzeug denn Waffe. Ebenso verhält es sich mit dem stabilen Wanderstab, auch wenn ihre Mutter dafür gesorgt hat, dass sie daran eine Art Grundausbildung erhielt, um sich ihrer Haut im Notfall wenigstens ein bisschen wehren zu können. Neben dem Webrahmen ihrer Mutter gehört deren Traviaamulett zu Luitbergas kostbarstem und häufig verborgen getragenen Besitz.

Rasse: Mittelländer

Kultur: Mittelländische Landbevölkerung: Borbaradianisch besetzte Gebiete

Profession: Handwerker (Weberin)

MU 12	KL 12	IN 13	CH 12	FF 14
GE 12	KO 13	KK 11	SO 7	
LeP 30*	AsP 18*	AuP 29	MR 3	INI 10 WS 7

*) 1 LeP und 3 AsP sind bereits zugekauft

Vor- und Nachteile: Guter Ruf (4), Viertelzauberer, Astralmacht (+2), Meisterhandwerk (Webkunst); Neugier 5

Talentspiegel: Bogen +2, Dolche +5, Hieb Waffen +3, Infanteriewaffen +3, Raufen +3, Ringen +3, Säbel 0, Stäbe +5, Wurfmesser 0, Athletik +1, Klettern +1, Körperbeherrschung +1, Schleichen 0, Schwimmen 0, Selbstbeherrschung +3, Sich Verstecken +1, Singen +5, Sinnenschärfe +3, Tanzen +1, Zehen +3, Etikette +1, Gassenwissen +1, Lehren +4, Menschenkenntnis +4, Überreden +4, Fährtensuchen +1, Orientierung +2, Wettervorhersage +1, Wildnisleben +3, Geographie +2, Geschichtswissen +2, Götter/Kulte +2, Magiekunde +2, Rechnen +3, Rechtskunde +1, Sagen/Legenden +9, Schätzen +2, Muttersprache: Garethi +10, Sprachen kennen: Tulamidy +3, Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen +4, Ackerbau +1, Fahrzeug lenken +1, Handel +4, Heilkunde Wunden +3, Holzbearbeitung +2, Kochen +3, Lederarbeiten +2, Malen/Zeichnen +6, Schneider +5, Stoffe färben +6, Webkunst +9

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Schattenlande), Meister der Improvisation, Ortskenntnis (Künßberg), Talentspezialisierung Webkunst (Weben), Glyphenkunde +6

Zauberzeichen: Glyphen der elementaren Bannung

Kampfwerte: Bogen 10, Dolche 10/9, Hieb Waffen 9/8, Infanteriewaffen 9/8, Raufen 9/8, Ringen 8/9, Säbel 7/7, Stäbe 9/10, Wurfmesser 8

Eingesetzte AP: 300 Guthaben: 2

(*) Glyphen der elementaren Bannung, wirkt jeweils drei Tage lang. Dazu muss Luitberga lediglich drei Zeiteinheiten aufbringen, in denen sie das besondere Webmuster auf ihrem Mantel nachzeichnet (und eine einfache Ritualkenntnis (Glyphenkunde)-Probe bestehen).

ABENTEUERAVFHÄNGER

◆ Im Randgebiet Transsiliens bis hinein in die Warunkei ist ein älterer, als Kesselflicker getarnter Bannzeichner mit zumindest zweifelhaftem Ruf bekannt. Er hat sich den eher finsternen Zeichen verschrieben und in seiner Gesellschaft (nachts) oder in seinem Wagen (tagsüber) findet sich meist ein Toter, dessen Stirn mit einem eingeschnittenen Auge (Auge der ewigen Wacht, **Wege der Alchimie 144**) gezeichnet ist. Manch' Transsiliischer Ritter hat schon ein Kopfgeld auf den diebischen Kesselflicker ausgesetzt. Neben Nahrung, Tand und Wertsachen gelüstet es ihn vor allem nach Toten oder Teilen von ihnen. Letztere bringt er in der Warunkei gewinnbringend an den Nekromanten.

◆ Jahr für Jahr hat eine mürrische Bannzeichnerin in einem transsiliischen Dorf vor den Tagen des Namenlosen ein altes Zeichen erneuert. Doch in diesem Jahr taucht sie nicht auf. Die Helden, die ebenfalls in diesem Dorf die Tage verbringen wollen, werden gebeten, nach ihr zu suchen. Liegt sie auf dem Totenbett und ein Held muss ihre Aufgabe übernehmen? Hat sie eine Nachfolgerin ausgebildet, die jedoch noch motiviert werden muss? Oder wurde sie entführt und muss befreit werden?

UTHURISCHES BESTIARIUM

„In Uthuria lernt man schnell, dass Dinge nicht immer so sind wie man vermutet. Eine wunderschöne Blume erweist sich als tödliche Gefahr und ein unscheinbarer Stein als Kostbarkeit. Und auch die intelligenten Völker des Kontinentes sind nicht immer so, wie sie sich Klein-Alrik vorstellt.“

—Rondrakles, zyklöpischer Abenteurer, über seine Erlebnisse in Uthuria

UTHURISCHER ZILIT ODER AXOLOTL

„Für unsere Weiterreise rieten die Xo'artal uns Rat bei den Axolotl zu holen, was etwa ‚Weise der Flüsse‘ bedeutet. Sie führten uns zu einem nahen Fluss, wo jene Wesen leben sollten. Überraschend war jedoch der Umstand, dass ich, als ich mich nach den Weisen umschaute und nur große bleiche Molche im Wasser schwimmen sah, plötzlich von einem der Wesen begrüßt wurde – mit Stimmen in meinem Kopf! Der Axolotl teilte mir mit, dass er uns gerne Rat über den weiteren Weg erteilen würde, was er dann auch tat. Er bat mich, ihm von meinen Abenteuern zu erzählen, damit er die Geschichten für die Zukunft bewahren könne.“

So begann ich, von meinen Reisen in Aventurien und in Uthuria zu erzählen. Obwohl der Kopf des Molches ohnehin die ganze Zeit zu lächeln schien, fand ich, dass er an einigen Stellen meiner Schilderungen besonders belustigt wirkte. Nicht einmal ein Molch scheint mir alle meine Taten zu glauben. Nachdem ich geendet hatte, begannen die Axolotl sich untereinander mit Pfeiftönen zu unterhalten und ich sagte zu meinen Begleitern, das mich die Geräusche an die Sprache der Ziliten erinnerten. Mein Molchfreund sah mich darauf hin wieder direkt an und teilte mir mit, dass dies daran liegen würde, dass sie ebenfalls Ziliten seien. Jedoch hätten sie vor Generationen der aufrecht gehenden Form bewusst entsagt und sich für ein Leben in den Flüssen entschieden.“

—Erzählung des Rondrakles, neuzeitlich

Die uthurischen Ziliten oder Axolotl ähneln in Größe ihren aventurischen Artgenossen, doch gleichen sie sonst fast in jeder Hinsicht großen bleichen Grottenmolchen. Ihre Arme und Beine haben sich zu kurzen Gliedmaßen entwickelt, mit denen sie nur schwer und ungern an Land gehen. Jedoch können sie mit ihren mit Schwimmhäuten versehenen Klauen noch bestens greifen. Obwohl sie sich meist gemächlich durch das Wasser bewegen, sind sie bei Gefahr ausgesprochen flink. Die Axolotl leben meist in kleinen Gruppen zusammen und bewohnen kunstvoll geflochtene Bauten unter Wasser, die Biberburgen ähneln. Bisweilen leben sie aber in Grotten, deren Eingänge sie kunstvoll meißeln. Sonst sind die Axolotl aber gänzlich damit beschäftigt,



ein abgeschiedenes Leben zu führen. Sie sammeln Geschichten der Landbewohner und bewahren sie für die Zukunft. Bisweilen reichen ihre ‚Sammlungen‘ bis in die Tiefen früherer Zeitalter zurück. Die Axolotl verständigen sich untereinander in der Sprache der Ziliten, reden jedoch mit anderen Völkern mittels Gedankenübertragung. Ihre mentalen Kräfte erlauben es ihnen auch in menschlicher Form oder in Träumen zu erscheinen, wenn sie glauben, dass ihr Gesprächspartner so offener ist und als Gruppe sind sie sogar in der Lage, Angreifern Illusionen vorzugaukeln.

Axolotl

Größe: etwa 1,40 bis 1,60 Schritt **Gewicht:** um 50 Stein

MU 8–16 **FF** 6–14 **KL** 10–19 **GE** 9–17

IN 10–18 **KO** 8–15 **CH** 8–17 **KK** 5–14

Vor-/Nachteile: Balance, Begabung: Schwimmen, Beidhändig,

Nachtsicht, Natürlicher Rüstungsschutz, Innerer Kompass; Landangst 10–12

Kampfwerte (unerfahren / erfahren*):

LeP 20 / 27 **AuP** 28 / 34 **MR** 5 / 7

GS 7 (Wasser), 8 (Land) **RS** 2

AT 9 / 13 **PA** 10 / 13 **INI** 10+1W6 / 11+1W6

TP je nach Waffe

Sonderfertigkeiten: Kampf unter/im Wasser, Schwanzschlag / Aufmerksamkeit, Ausweichen I und II (PA 14)

Magie: Schamanen (fremdartige Ritualmagie, die teilweise an Wunder grenzt)

*) Es gibt keine Veteranen-Kämpfer unter Axolotl

Riffdrachen

„Das erste Landlebewesen, das wir auf uthurischem Boden sahen, war ein Drache. Schaut nicht so, es war ein sehr kleiner Drache, vielleicht etwas größer als die heimischen Taschendrachen. Der Zwergdrache war blauviolett mit einer Reihe von orangen Punkten entlang seiner Flanken, sowie verkümmerten Flügeln auf dem Rücken. Er hockte auf einem Klippenvorsprung und starrte ins Wasser. Mehrfach wippte er vor und zurück und machte Anstalten ins Wasser zu springen, bremste sich dann aber wieder. Als unser Schiff nahe bei war, hob er kurz den Kopf, entschied sich dann aber, an uns desinteressiert, wieder ins Wasser zu starren. Einer der Gelehrten mutmaßte, dass er wohl nicht schlau genug sei, um uns als potentielle Gefahr zu betrachten. Die Schnauze des Drachens verzog sich derart angeekelt von der Aussicht in das kalte Nass zu springen, das wir von diesem Anblick erheitert laut loslachten. Als der Drache unser Lachen hörte, blickte er wütend zu uns hinauf und machte eine ziemliche barsche Geste mit seinen Armen, die offenbar selbst an fremden Gestaden ihre Gültigkeit behält und wodurch die Frage nach der Intelligenz des ‚Riffdrachens‘ wohl geklärt war.“

—Erzählung des Rondrakles, neuzeitlich

Riffdrachen sind Verwandte der aventurischen Mecker- und Taschendrachen. Im Körperbau ähneln sie generell ihren Verwandten. Die Arme des Drachen sind nur etwas kürzer als seine Beine und er ist sowohl in der Lage auf allen vieren zu laufen, als auch auf seinen Hinterbeinen einen kurzen aber dafür schnellen Sprint hinzulegen. Riffdrachen sind flugunfähig, jedoch nutzen sie ihre Flügel unter Wasser wie ein paar Flossen, sodass sie auch dort beachtliche Geschwindigkeiten erreichen und wendige Schwimmer sind. Riffdrachen sind intelligent, sprach- und magiebegabt. Sie verstehen sich vor allem auf Illusionen, Hellsicht und Telekinese, doch einige ältere Exemplare sollen in der Lage sein, Mindergeister des Wassers zu rufen und kleinere elementa-

re Manipulationen vorzunehmen. Ihre Atemwaffe ist kochend heißer Wasserdampf, mit dem sie auch die Muscheln, die sie aus dem Meer fischen garen.

Wo andere Drachen eher Einzelgänger sind, richten sich bisweilen ganze Riffdrachenschwärme in am Wasser gelegenen Ruinen oder Höhlen ein, wo sie in ‚ihren Palästen‘ Hof halten. Ihr Hort besteht aus den Schätzen des Meeres, vor allem Perlen, Bernstein und kleinen, aus Wracks geborgenen Kleinodien. Zumeist sind Riffdrachen derart arrogant, das sie vor Menschen keine Furcht zeigen. Warum sie ein Leben am ihnen verhassten Wasser führen, ist den Drachen offenbar bekannt, doch anderen Völkern gegenüber äußern sie sich nur insoweit, das sie vom ‚Goldenen‘ verflucht wurden.

Riffdrache

Größe: 2–3 Spann **Gewicht:** 15 Stein

INI 14+1W6

PA 10

LeP 25

RS 4*

Biss / Klauen:

AT 14

TP 1W6+4

DK H

Wasserdampf:

AT 15

TP 1W

Reichweite: 7 Schritt

GS 2

AuP 60

AsP 20

MR 8

GW 9

*) Resistenz gegen Feuer

Besondere Kampfregelein: gezielter Dampfstrahl alle 3 KR

Magie: erfahren in *Illusion*, unerfahren in *Hellsicht*, *Gedankensprache*, *Telekinese*, *Schuppentarnung* (chamäleonartige Illusion), *Elementar* (Wasser)



The background of the entire page is a detailed, steampunk-style illustration. At the top, a large, glowing yellow circular emblem features a black silhouette of a multi-limbed, mechanical creature. Below this emblem, the title 'IRON KINGDOMS' is written in a bold, yellow, metallic font with a black outline, set against a dark, industrial background. The main illustration depicts a chaotic battle scene. In the center, a large, muscular, brown-skinned creature with a wild mane and a wide, toothy grin is roaring. To its right, a large, mechanical, yellow and black armored figure is engaged in combat. In the foreground, a character with long dark hair and a black coat is shown in a dynamic pose, holding a glowing sword. To the right, another character is visible, holding a large, blue and silver sword. The background is filled with smoke, fire, and various mechanical structures, creating a sense of intense action and conflict.

IRON KINGDOMS

DAS ROLLENSPIEL ZU WARMACHINE

ERHÄLTICH AB SEPTEMBER 2013

- EINE WELT VOLLER ABENTEUER, KONFLIKTE UND KRIEGE
- SCHNELLER UND EINGÄNGIGER WÜRFELMECHANISMUS
- UMFANGREICHE, ABER EINFACHE CHARAKTERENTWICKLUNG
- VOLLFARBIGE PUBLIKATIONEN

WWW.ULISSES-SPIELE.DE

AVENTURISCHE ARCHETYPEN: DER FAKIR

VON CLAUDIA DILL

Der hier vorgestellte Archetyp wurde mit 110 GP erstellt (auf Basis des *Gauklers*, Variante *Possenreißer*) und bereits mit Start-AP gesteigert.

JALIN IBN GAFTAR, FAKIR AUS RASHDUL

„Jeder Tropfen Blut der aus meinem Körper fließt, ist ein Opfer zu Ehren meiner Göttin Radscha Uschtammar. Sie möge sich an ihm erfreuen.“

„Schmerzen sind nur eine Illusion des Fleisches. Euer Körper muss sich der Kraft des Geistes beugen, dann kennt ihr auch keine Schmerzen mehr!“

„Besitz lenkt nur vom Glauben ab und verführt den Verstand und das Herz.“

Hintergrund: Fakire stehen in der Tradition rahjagefälliger Asketen, die mit ihrer Körperbeherrschung und Schmerztoleranz die Göttin Rahja ehren wollen. Im späteren Verlauf seiner Karriere kommt es nicht selten vor, dass der Fakir zu einem Akoluthen oder Geweihten des tulamidischen Rahjakultes wird.

Einer von ihnen ist der junge *Jalin ibn Gaftar*. Auf dem Marktplatz von Rashdul versetzt er Tag für Tag die Zuschauer in (entsetztes) Staunen, wenn er sich barfuß und mit nacktem Oberkörper auf sein Nagelbrett legt. Das Geld, das er für seine Aufführungen bekommt, gibt er seinem väterlichen Freund *Gaftar ibn Amah*. Dieser hatte ihn vor vielen Jahren mehr tot als lebendig am Rande der Khômwüste gefunden und bei sich aufgenommen. Von ihm hat Jalin auch seinen Namen, denn er selbst hat keine Erinnerung an sein vorheriges Leben. Der einzige Hinweis auf seine Herkunft ist die Tätowierung eines Skorpions auf seinem Körper. Doch was sie zu bedeuten hat, weiß Jalin nicht.

Kleidung und Bewaffnung: Jalin trägt nur das Notwendigste mit sich. Waffen besitzt er keine, denn sein Ziel ist es nicht, ein Krieger zu werden, sondern ein radschagefälliges Leben zu führen und irgendwann zum Akoluthen aufzusteigen.

FAKIRE IN AVENTURIEN

Die Kunst der Fakire ist vor allem in der Gegend um Fasar, Rashdul und Elburum verbreitet. Ein echter Fakir betrachtet sich als ein Diener der Göttin Radscha Uschtammar (einer tulamidischen Inkarnation der Göttin Rahja, siehe *Land der Ersten Sonne* 96). Sie entstammen einer Tradition von Asketen, die die Göttin in urtulamidischer Zeit mit Fastenriten geehrt haben. Fakire sind oftmals bettelarm und reisen von Stadt zu Stadt, um dort den Menschen ihre Kunst vorzuführen.

ABENTEUERVORSCHLAG

Jalin fühlt, dass er Rashdul bald den Rücken kehren muss. Er will das Geheimnis seiner Herkunft lösen, denn irgendwann fingen diese seltsamen Träume an: Er liegt in einer Grube voller Skorpione und die Tiere kriechen auf seinem Körper herum. An dieser Stelle wacht Jalin jede Nacht schweißgebadet auf. Was hatte das alles zu bedeuten? Obwohl er weiß, dass Radscha ihn beschützt, kann er vielleicht ein paar Helden gebrauchen, die ihn auf seinem Weg begleiten und hinter das Geheimnis der Träume kommen.

Hinter den Träumen steckt der Zirkel, dem Jalins leibliche Eltern angehörten, ein Orden von Skorpionanhängern, die den finsternen Gott *Garul* anbeten. Noch immer haben sie nicht aufgegeben, ihren Sohn zu finden, der vor Jahren die Flucht aus dem Heiligtum inmitten eines Wadis ergriff. Der Kult befürchtet, dass Jalin der Obrigkeit verrät, wo sich das Versteck der Anhänger befindet, und plant nach der Ermordung seiner Eltern auch sein Ableben. Hinter den Träumen steckt ein Magier des Kultes, der sich mit Traummagie auskennt und Jalin über diese Träume entweder ausfindig machen oder ihn sogar durch die Ereignisse der Traumwelt töten möchte.



Rasse: Tulamide

Kultur: Tulamidische Stadtstaaten

Profession: Gaukler/Possenreißer

MU 14 KL 11 IN 13 CH 12 FF 11

GE 14 KO 13 KK 12 SO 3

LeP 29 AuP 31 MR 5 INI 11 WS 9

Vor- und Nachteile: Eisern, Schnelle Heilung (2) / Aberglawe 7, Eitelkeit 5, Neugier 5

Talentspiegel: Dolche +4, Hieb Waffen +2, Raufen +3, Ringen +2, Säbel +1, Wurfmesser +2, Akrobatik +4, Athletik +2, Gaukeleien +10, Klettern +1, Körperbeherrschung +10,

Reiten +2, Schleichen +2, Schwimmen 0, Selbstbeherrschung +5, Sich Verstecken +2, Singen 0, Sinnenschärfe +5, Stimmen Imitieren +2, Tanzen +4, Taschendiebstahl +2, Zehen +2, Etikette +1, Gassenwissen +4, Menschenkenntnis +7, Schauspielerei +5, Sich Verkleiden +3, Überreden +4, Fährtensuchen 0, Orientierung +2, Wildnisleben 0, Brett-/Kartenspiel +3, Geographie +1, Geschichtswissen +1, Götter/Kulte +1, Rechnen +1, Rechtskunde +1, Sagen/Legenden +5, Schätzen +4, Tierkunde +2, Muttersprache: Tulamidya +9, Sprachen Kennen: Ferkina +4, Garethi +7, Lesen/Schreiben: Tulamidya 0, Fahrzeug Lenken +2, Falschspiel +4, Hauswirtschaft +1, Heilkunde Wunden +5, Holzbearbeitung 0, Kochen +1, Lederarbeiten 0, Malen/Zeichnen 0, Musizieren +2, Schneidern +2

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Tulamidenlande), Standfest, Talentspezialisierung Selbstbeherrschung (Schmerzen ignorieren)

Kampfwerte: Dolche 10/10, Hieb Waffen 9/9, Raufen 10/9, Ringen 9/9, Säbel 9/8, Wurfmesser 9

Ausrüstung: Dolch, einfache Kleidung, Nagelbrett, kleiner Hammer, 20 Ersatznägeln, Holzdose, 9 Silbertaler in vielen kleinen Münzen

BERÜHMTE FAKIRE

- ◆ Einer der bekanntesten Fakire ist der alte *Galim der Rote*. Der uralte Asket beschmiert sich vor jedem Auftritt mit roter Farbe, um seinem Stiergott Rasuragh zu huldigen, der ihn mit der nötigen Kraft ausstattet, die Schmerzen zu erdulden.
- ◆ Die Rashdulerin *Haschinjah al-Balek* ist eine der wenigen weiblichen Fakire. Sie gilt als Talent, da sie sowohl ein großes Repertoire an

Kunststücken beherrscht, als auch als besonders schmerzunempfindlich gilt.

- ◆ *Kadir ibn Hazurech* soll der Sohn eines leidenschaftlichen Dschinns sein. Er ist in der Lage, sich mittels Magie vor den Nägeln seines Brettes zu schützen, jedoch ist ihm diese Gabe auch peinlich gegenüber anderen Fakiren, die dies als Betrug empfinden.

IN DEN NJARLSBERG

FÜNFTE ABENTEUER DER KYRBLUTHAVEN-KAMPAGNE VON MORITZ MEHLEM UND ADRIAN PRAETORIUS

HINTERGRUND DER KAMPAGNE

Pardona hat es auf die Runenmagie der Kyrbluthavener abgesehen und will den Seekönig durch eine Marionette auf dem Thron ersetzen. Die Helden haben erfahren, dass sie mit Hilfe einer Harpyienkönigin des Njarlsberges eine Entführung des Königs plant.

ALTERNATIVER ABENTEUERAUFWÄNGER

Haben die Harpyien bislang höchstens mal Reisende auf den Wegen außerhalb der Stadt angegriffen, so werden sie doch in jüngster Zeit zunehmend aggressiver und lassen sich auch innerhalb der Stadtmauern blicken. Nachdem einige Berater des Seekönigs entführt wurden, schickt dieser nach den Helden, die sich mittlerweile in der gesamten Region einen Namen gemacht haben, und bittet sie, der Sache auf den Grund zu gehen. Sie sollen sich zum Njarlsberg begeben und die Harpyien entweder bekämpfen oder einen Friedenspakt mit ihnen schließen.

DAS EIGENTLICHE ABENTEUER

Die Charaktere begeben sich zum Njarlsberg, wo Königin Burrqa, eine Anhängerin der Ahmadena, über eine der größeren Harpyienkolonien „herrscht“ – jedenfalls so gut man über diese chaotischen Wesen herrschen kann. Dort gibt es die Möglichkeit, sich durch die Massen an Harpyien durchzukämpfen oder den Weg der Diplomatie zu versuchen. Die Reaktion angetroffener Harpyien können Sie als Meister entweder festlegen oder auf dieser Tabelle auswürfeln, um ihr chaotisches Wesen darzustellen. Wenn Sie die Tabelle verwenden, sollten Sie sie jeweils dann zu Rate ziehen, wenn eine Harpyie erstmals angetroffen wird und erneut, wenn sich das Gespräch oder auch ein Kampf in eine neue Richtung bewegt.

1W20 Reaktion

- 1-2 Hilfsbereit
- 3-4 Freundlich
- 5-6 Das Auftreten der Helden widerspiegelnd
- 7-12 Neutral
- 13-17 Wütend, kurz vor dem Angriff
- 18-20 Angriff

Dieses Abenteuer lebt von der Fremdartigkeit und Unberechenbarkeit der Harpyien, dies sollte beim Beschreiben der hier nur knapp dargestellten Räume immer bedacht werden. Feinheiten des Zusammenlebens der Harpyien liegen hier ganz in der Hand des Meisters.

Um zur eigentlichen Höhle zu gelangen, müssen die Helden zuerst einmal 700 Höhengschritte erklimmen, bevor sie nahe des Gipfels auf den Eingang stoßen. Dazu müssen den Helden drei Kletterproben +4 sowie zwei Proben +4 auf wahlweise Schleichen oder Sich verstecken gelingen, um nicht von den über ihren Köpfen kreisenden Harpyien entdeckt zu werden. Wird die Gruppe entdeckt, so ist Burrqa über ihre Ankunft informiert. Die Harpyien werden aber nicht direkt angreifen, sondern sich erst in Ruhe anschauen, wer sich da eine solche Mühe macht, dem Tod direkt in den Schnabel zu klettern. Insgesamt leben hier 17 Harpyien, von denen zu jedem Zeitpunkt 5-7 auf Nahrungssuche sind.

1) EINGANGSHALLE

Sind die Harpyien auf das Eindringen der Helden vorbereitet, so warten hier 5 der Vogelwesen und werden je nach Situation angreifen oder die Helden direkt zu Burrqa eskortieren.

2) SPEISEKAMMER

Der Gestank von Verwesung steht wie eine Wand in dieser Höhle – überall liegen Leichenteile von Menschen, Schafen und obskuren anderen Wesen.

3) KARZER

In einem Bretterverschlag sind 12 männliche Gefangene untergebracht – allesamt sind sie dem Tod näher als dem Leben.

4) WOHNRAUM

Ein alter Tisch, ein baufälliger Holzstuhl und eine Hand voll völlig zerschlissener Bücher. Die Herrscherin der Harpyien will sich wohl mit einem Hauch von Kultur umgeben.

5) SCHLAFHÖHLE DER KÖNIGIN

Einige Laternen aus rotem Glas beleuchten ein großes nestähnliches Schlafager, das mit Federn bequem ausgelegt und mit etlichen bunten Steinen dekoriert ist.

MYRAPOR

6) VORRATSRaum

Hier stehen einige Fässer und Kisten, die mit unterschiedlichsten Waren gefüllt sind.

7) WACHRaum

Zu jeder Tages- und Nachtzeit finden sich hier 5 Harpyienwachen, die aber häufig unkonzentriert sind und sich gegenseitig ankreischen, da selten Gefahr droht.

8) SCHLAFHÖHLE

Nestern gleich finden sich hier auf engstem Raum 16 Schlafstätten. In einigen von ihnen sind kleine Edelsteine versteckt.

9) THRONRaum

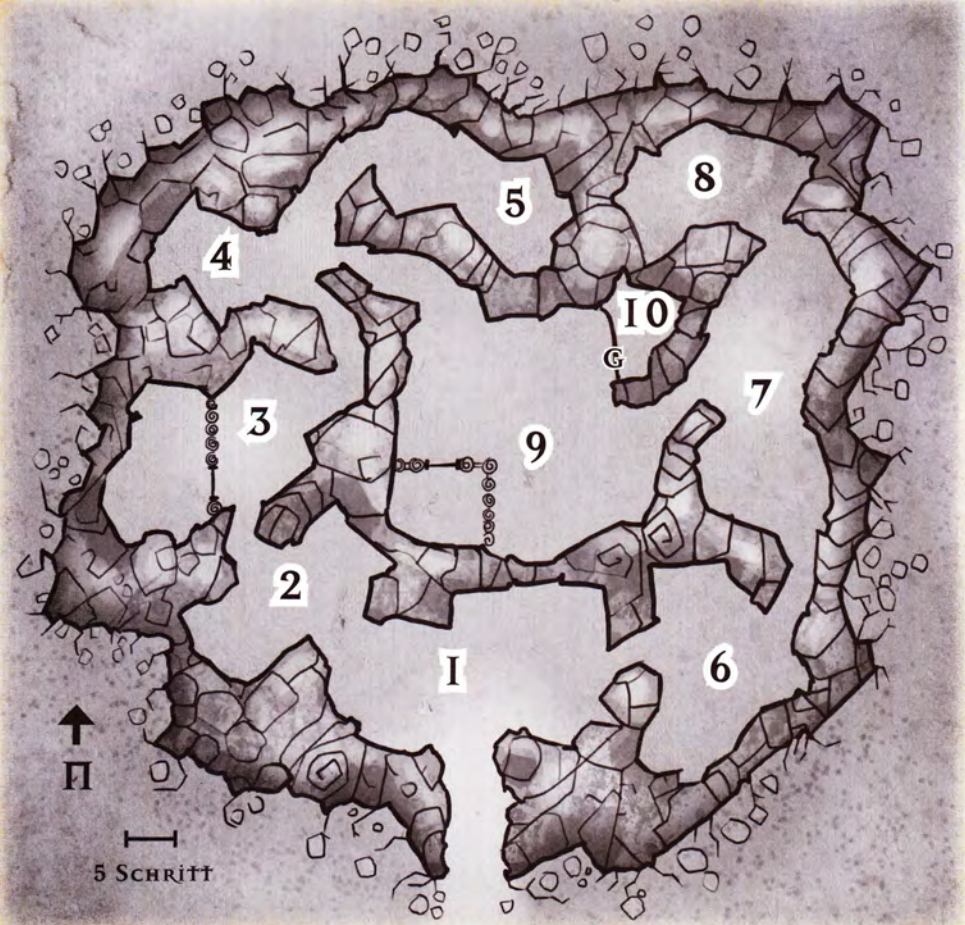
Oft (60%) sitzt hier Burriga auf einem Thron an der Südwand. Zu ihrer Linken findet sich ein mit buntem Glas verzierter Holzverschlag, in den die Berater des Königs gesperrt wurden. Bei Befreiung werden die Männer nicht über das reden wollen, was sie hier erlebt haben; sie sind aber durchaus bereit, gegen die Harpyien zu kämpfen.

Diese Höhle wird von in den Wänden eingelassenen Fackeln erhellt.

Sollte verhandelt werden, können die Helden erfahren, dass Burriga Mitglied eines Ahmadena-Kultes ist und daher immer häufiger die Stadt angreift. Nur durch eine einzige Sache ist sie von diesen Angriffen abzubringen – so viele „Edelsteine“ (wobei man ihr hier jedes bunte Glas andrehen kann), wie die Harpyien ihres Schwarms nur transportieren können. Die Geheimtür zur Schatzkammer ist nur mit einer Sinnenschärfeprobe +5 oder einem gelungenen Einsatz von *Prospektorensinn* zu entdecken.

10) SCHATZKAMMER

Unter einigen gewöhnlichen Edelsteinen und Perlen im Wert von rund 150 Aureal finden sich auch ein Kashrastein sowie drei Sangurirkristalle von 50 Karat Größe. Zudem findet sich ein hjaldingisches Schutzamulett, in das eine auf den Träger wirkende *Schicksalsrune* graviert ist. In Kyrbluthaven wird man es den Helden gerne wieder aufladen.



DIE GEGNER

Burriga

INI 10+1W6 PA 8 LeP 65 RS 2 WS 8

Klauen: DK HN AT 16 TP 1W6+7

GS: 18/2* AuP 75 MR 14

Besondere Kampfregeln: Flugangriff, 3 Aktionen pro Kampfrunde, Sturzflugangriff, Gezielter Angriff/Verkrallen

Harpyien

INI 9+1W6 PA 7 LeP 35 RS 1 WS 7

Klauen: DK N AT 14TP 1W6+5

GS: 15/2* AuP 50 MR 14

Besondere Kampfregeln: Flugangriff, Sturzflug, Gezielter Angriff, Gelände (Baum, Gebirge)

* in der Luft / am Boden

ORKS, ORKS UND ПОСЛЕ MEHR ORKS

Bald erscheint ein Klassiker in neuen Gewand: **Das Jahr des Greifen**. In dieser historischen Kampagne können die Spieler die wichtigsten Ereignisse des Dritten Orkensturms miterleben und entscheidend beeinflussen. In geheimer Mission gilt es uralte Geheimnisse zu lüften, furchterregende Schrecken in ihre Schranken zu weisen und den Orks auf dem Schlachtfeld die Stirn zu bieten. In drei miteinander verwobenen Handlungslinien müssen die Helden bestehen, um die Schwarzepelze zurückzuschlagen und **Das Jahr des Greifen** zu überleben.

Mit diesem Band erscheint *Bernhard Hennens* beliebtes Werk in einer vollständig überarbeiteten und drastisch erweiterten Fassung nach den aktuellen **Das Schwarze Auge**-Regeln.

AUF ROHAJAS SPUREN

Die reisende Kaiserin präsentiert euch den kaiserlichen Hof des Mittelreiches mit seinen Amts- und Würdenträgern, aber auch seinen Helden und Schurken. In dieser Spielhilfe findet ihr neben einer umfassenden Über-



DIE REISENDE KAISERIN
COVERILLUSTRATION

sicht über die Handlungsträger am Hof auch eine Sammlung von Pfälzen, den kaiserlichen Festungen, die der Kaiserhof auf seiner Reise ansteuert, und eine beispielbare Beschreibung eines typischen Hoftages in der beschaulichen, almanischen Stadt Ragath.

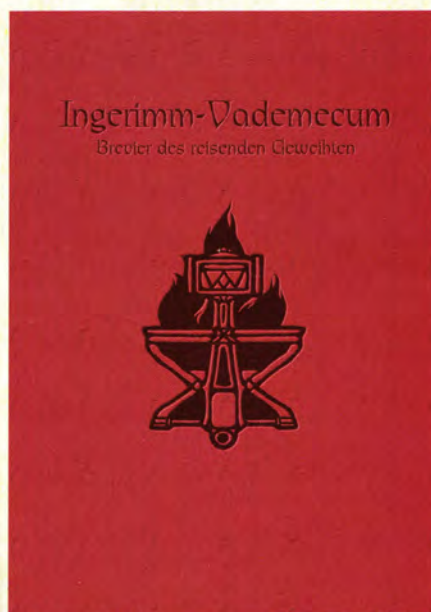
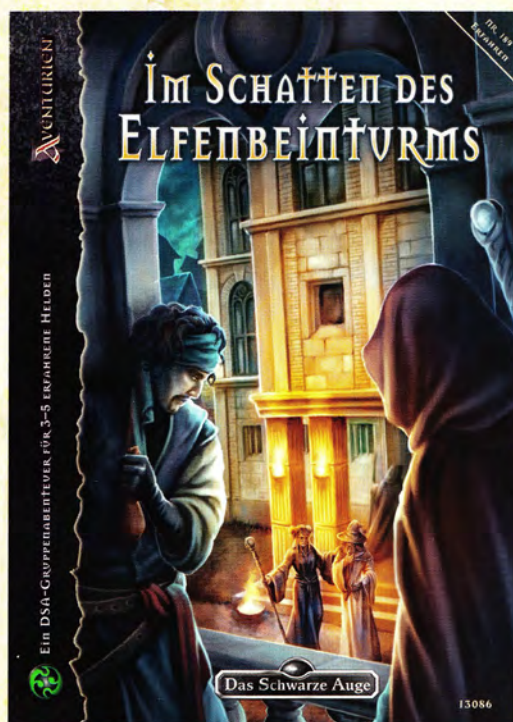
DIE BASILIUSPRÜFUNG ERWARTET EUCH

Das Abenteuer **Im Schatten des Elfenbeinturms** führt die Helden nach Kuslik und zum alle sieben Jahre stattfindenden Allaventurischen Konvent der Magie.

Sie müssen einen diabolischen Schurken enttarnen und die Welt der Gildenmagier vor ihrem größten Feind beschützen. Außerdem enthält der Band zahlreiche Informationen zum Konvent.

VON FEUER, FLAMMEN UND FUNKENFLUG

Das **Ingerimm-Vademecum** bietet vielerlei aventurisches Hintergrundmaterial über die Kulte des Feurigen – über Ingerimm, Ingra, Angrosch und Gravesch sowie ihre Geweihten. Unterschiede zwischen dem nord- und südländischen Kult, dem zyklöpäischen Glauben, selbst Gedanken über die Riten der Orks finden sich ebenso darin wie Geschichten über Heilige und göttliche Talismane.



MEISTERINFORMATIONEN ZU DEN ARTIKELN DES AVENTURISCHEN BOTEN 160



MEISTERINFORMATIONEN ZU

»DER BUND VON FLUSSDRACHE UND LÖWE«

(♠ 1) Der ergraute Ritter *Wulfgrimm ui Niamrod* ist nicht der strahlende Held, für den man ihn auf den ersten Blick halten mag. Die Jahre der Kriegsgefangenschaft haben ihn radikalisiert.

Dabei geht er auch kritisch mit seinen albernischen Landsleuten ins Gericht, die ihr Knie einst vor der Kaiserin beugten, um ihre eigene Macht zu erhalten. Er ist immer noch erfüllt von der Vision eines freien Albernia. Mit kalter Berechnung wird er in den kommenden Jahren die Gunst *Finnians* nutzen, um gegen nordmärkische Adlige und ehemals isoratreue Albernier zu intrigieren und Renegaten in seiner Honinger Heimat zu unterstützen.

Dabei hofft er auch auf die Hilfe seines Sohnes, des Kronenritters *Jarwyn*. Der einstige Galahanist ist geprägt vom Opfergang seiner Schwertmutter, der Baronin *Elfwyn ni Bennain*, welche vor über 10 Jahren anstelle von *Romin Galahan* in Gareth hingerichtet wurde (siehe *Aventurischer Bote* 88). Die Erlebnisse an der Seiten von *Finnians* Vater sicherten *Jarwyn* das Wohlwollen des jungen Prinzen.

Auch Junker *Jaran von Schwarzenklamm zu Fuxwalden*, der als Schwarzer Ritter bereits das berühmte ‚Treffen der Besten‘ für sich entscheiden konnte, will sich mit dem ‚Schandfrieden von Abilacht‘ nicht abfinden. Im unwirtlichen Grenzgebiet zum Windhag trotz der albernischen Patriot seit Jahren dem Vogt Hagrobalds und fühlt sich als wahrer Herr des Fuxwaldener Landes.

Auch an anderer Stelle boten die Hochzeitsfeierlichkeiten Raum für Ränkespiele. Kanzler *Ronan zu Naris* stammt ursprünglich aus dem Honinger Land, später wurde er Advokat in Elenvina. Erst im Jahr 1032 BF kehrte er an *Idras* Seite nach Albernia zurück. Ronan hat großen Anteil an der Albernischen Versöhnungspolitik der Nachkriegsjahre, doch mangelt es ihm an einer eigenen Hausmacht und so bemüht er sich, seinen Einfluss auch unter dem zukünftigen Fürsten zu erhalten. Dabei gerät er aber in Konkurrenz mit den Stepahan, denn *Talenas* Verwandtschaft strebt nach größerem Einfluss. Um die Stepahan-Sippschaft zu diskreditieren, beschleunigte Ronan so beispielsweise die bevorstehende Ernennung von *Bérynn Stepahan*, dem Bruder der Braut, in das verantwortungsvolle Amt des Haushofmeisters, um diesen mit der Ausrichtung der Hochzeitsfeierlichkeiten zu überfordern.

Auch der Kampf zwischen alten und jungen Häusern beim Buhurt wurde dem Prinzen vom Kanzler eingeflüstert. Die auf die Probe gestellte Gräfin von Bredenhag sah sich gezwungen, ihre Waffentreuen der Krone anzubieten, und so gelingt es Ronan, die bereits bestehenden Risse im einstmals festen Fundament der Alten weiter zu vergrößern. Auch zukünftig wird sich der Kanzler bemühen, die Stepahan von alten Verbündeten zu isolieren.

Eine Schattenseite der Fürstenhochzeit zeigt sich in Winhall. Hier hatte der Graf über den Jahreswechsel mit der aufrührerischen Baronin von Niamor zu kämpfen. Nun ist *Bragon Fenwasian* bemüht, die Reihen seines Waffenvolks aufzustocken, und hat dazu die Abgaben seiner Vasallen erhöht. So feiert Albernia die Hochzeit des Prinzen und die Winhaller werden aufgrund des fälligen Brautgeldes (siehe *Aventurischer Bote* 159) doppelt geschröpft.

MEISTERINFORMATIONEN ZU

»WER IST DER FEIND?«

(♠ 8) Der Artikel gibt einen Einblick in die verzwickte Lage der umkämpften Warunkei, in der sich Heptarchien, kaiserliche Markgrafschaften und verschiedene Kleinstreiche gegenüberliegen. Durch Heerführer und Söldnergruppen, die sich nach dem Ende der Wildermark in den Osten abgesetzt haben, wird die Situation ab 1036 BF weiter verschärft. Eine Beschreibung der Warunkei als ‚neue Wildermark‘ finden Sie in der Regionalspielhilfe *Schattenlande*.

Hauptfrau *Larona Fina Bagasch* und ihr *Warunkischer Befreiungsbund wider rondrianische Tyrannei*, der mendenische Hauptmann *Karmold von Maus*, Oberst *Orelan von Ouhan* sowie der Kriegsfürst, der sich selbst *der Schlegelhammer* nennt und vor allem im Gebiet der ehemaligen Baronie Schlegelstein aktiv ist, werden von zukünftigen Publikationen nicht aufgegriffen. Sie können das Schicksal und die Hintergründe dieser Meisterpersonen frei ausgestalten und sie verwenden, um den gesetzlosen Landstrich mit Leben zu füllen.

MEISTERINFORMATIONEN ZU

»DER TRIUMPH VON ÄLLINGEN«

(♠ 11) Der Artikel bildet zusammen mit dem Bericht über den transsilischen Erfolg in Ällingen aus der letzten Ausgabe den Auftakt einer Serie, die die weitere Entwicklung in den tobischen Schattenlanden begleiten und schließlich in Abenteuerbänden der *Splitterdämmerung* münden wird, in denen sich das Schicksal des umkämpften Tobriens entscheidet. Weitere Anhaltspunkte finden Sie in den *Mysteria et Arcana* in der Regionalspielhilfe *Schattenlande*.

Der Greifenbalg schildert die Ereignisse mit propagandistischer Färbung. So bemerkenswert der Erfolg von Hauptmann *Dherin Bentelan* (*1010 BF, 1,85 Schritt, blaue Augen, rasierter Schädel mit langer Narbe an der linken Seite) ist und so bitter die Niederlage für Prinz *Brandolf von Ehrenstein* niederschlägt – ganz so leicht, wie der Artikel es darstellen will, fiel der Fürstkomturei der Sieg nicht zu. Es ist nicht einmal gesagt, dass sich Hauptmann Dherin wirklich schon zu Beginn des Festes auf der Burg befand.

Diese Unschärfe soll Ihnen, werter Meister, Freiheiten bei der Ausgestaltung lassen, wenn Sie den Triumph von Ällingen – etwa mit einer dunklen Heldengruppe im Dienste Haffax – am Spieltisch ausgestalten wollten. Um mit der offiziellen Geschichtsschreibung nicht in Konflikt zu geraten, müssen Sie folgende Setzungen beachten: Brandolf überlebt, seine Braut stirbt und die Fürstkomturei siegt. Dieser Sieg befördert die Karriere von Dherin Bentelan erheblich, der in der zukünftigen Entwicklung der Schattenlande eine wichtige Rolle spielen wird. Eine umfassende Beschreibung von Dherin, seinen geheimen Ambitionen und den Personen, die hinter ihm stehen, finden Sie in der folgenden Ausgabe des *Aventurischen Boten*.

Brandolfs unglückliche Braut *Kunrada von Lindenhain* (*1018 BF, 1,88 Schritt, hager, in sich gekehrt) ist die Tochter von Arngrimms Haushofmeisterin *Dimiona* (*Schattenlande* 48). Kunrada wurde von dem Herzogensohn geschwängert und zu seiner Gemahlin erkoren.



Brandolf sah darin – wie in der Eroberung Ällingens – ein Zeichen der Stärke, um sich gegenüber seinem Vater zu beweisen: Er hat sich selbst eine Braut genommen und für einen Stammhalter gesorgt. Über die Folgen für das Verhältnis zwischen dem Herzog und seinem Erben werden kommende Ausgaben des **Aventurischen Boten** berichten.

MEISTERINFORMATIONEN ZU »DER HIRTE DER BÜCHER IST TOT«

(**5**) Tatsächlich ist *Verian Fock* (**Reich des Horas 143**) eines natürlichen Todes gestorben. Sein Tod nach fünfzig Jahren im Amt hinterlässt eine Lücke. Seit seinem ersten Schlagfluss wunderbar geworden, hat er viele Geheimnisse der labyrinthartigen Bibliothek mit ins Grab genommen. Einige Schriften hat er gar in den Tiefen der Gelehrsamkeit verborgen. Nur wer einer komplizierten Rätselkette folgt – und die Fährte überhaupt entdeckt – vermag sie ohne einen Fingerzeig Hesindes wiederzufinden. Ob dies einem verwirrten Greisengeist entsprang oder Verian einer bestimmten Ahnung folgte, mag die Zukunft zeigen, kann Ihnen aber als Aufhänger für Abenteuer in der Halle der Weisheit dienen.

Das Ringen um die Nachfolge wird die Hesindekirche in den nächsten Monaten beschäftigen. Die Entscheidung wird schließlich der Hohe Schlangenrat (**Wege der Götter 85**) in Abstimmung mit der Magisterin der Magister treffen. Die Schlangenräte müssen jedoch erst zusammenkommen. Es wird ein zähes Ringen folgen, über das der Aventurische Bote in seinen nächsten zwei Ausgaben berichten wird. Dabei haben nicht alle im Artikel genannte Personen überhaupt eine reelle Chance auf das Amt.

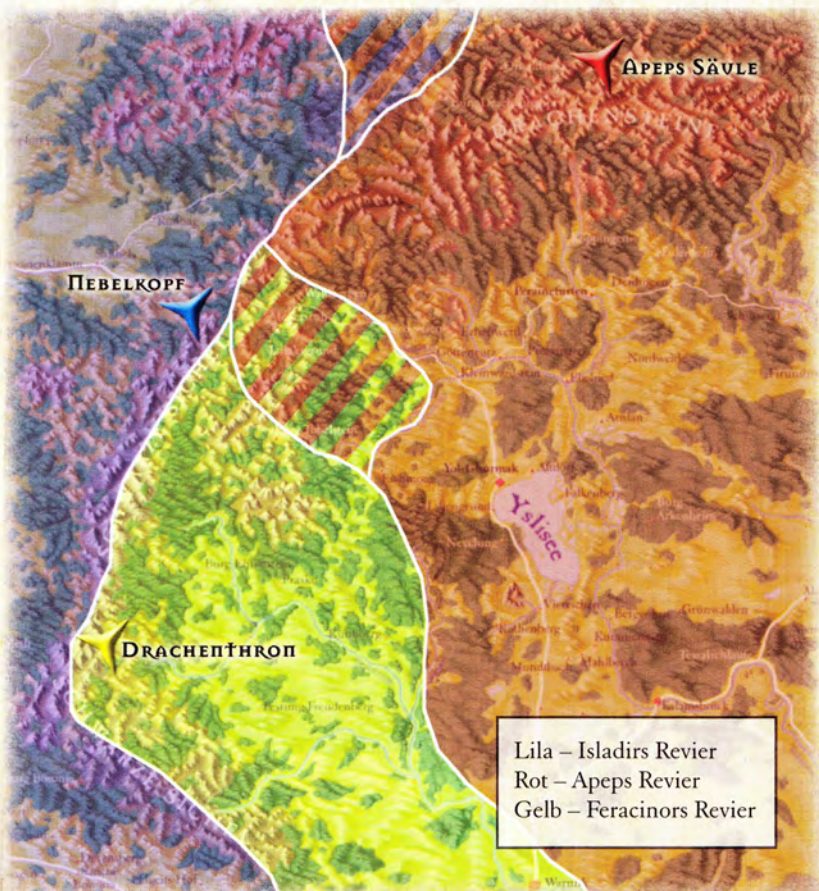
Arba von Silas (*974 BF, klein, stämmig, zerzauste braune Mähne, dicke Brille) hat sich selbst ins Gespräch gebracht und hat als Favoritin Verians tatsächlich Aussichten. Dabei ist die Vinsalter Tempelvorsteherin nicht ungefährlich. Als 'Älteste' steht sie den *Eingeweihten von Kuslik* (**Reich des Horas 218**) vor, einem häretischen Geheimbund, der die Hesindiokratie anstrebt – und der von den Draconitern verfolgt wird. *Dorogar von Eiselborn* (*982 BF, braungraues Kurzhaar, braune Augen, fettleibig, offen und fröhlich, scharfer Verstand), Präzeptor des Kusliker Draconiterhortes, ahnt nicht, in welche Kabalen seine Kontrahentin verwickelt ist. Allerdings misstraut er Arba, wodurch er sich ebenfalls eingebracht hat, obwohl sein Orden – der durch den Abtprimas im Schlangenrat großes Gewicht hat – noch keine Position bezogen hat. Mit *Gerion Stembach* (*990 BF, brauner Bart, Narbe unter dem linken Auge, hektisch; **Hesinde-Vademecum 96**) versucht Erzwissensbewahrer *Valnar Yitskok* einen Mittelreicher im Schlangenrat zu setzen, der seine Kirchenpolitik mitträgt. Eine kleine Sensation stellt *Melchior Arenbruch* (*961 BF, Binokel, Lotostätowierungen auf Stirn und rechtem Handrücken, verkniffener Mund; **Reich des Roten Mondes 69**) dar, der vor allem von den nördlichen Tempeln unterstützt wird. Als Satori und Volkslehrer könnte er die Gelehrsame Stube neu ausrichten – ist mit 75 Jahren aber nicht mehr der Jüngste. Die Geweihten *Hesine Castellani* (*987 BF, weißblonder Scheitel, spitzer Mund, wankelmütig), *Esindeo Darrando* (*995 BF, brauner Rauschbart, steifes Knie, würdevolles Auftreten) und *Jarulf der Jüngere von Oberfels* (*975 BF, fliehende Stirn, übermäßig korrekt) sind jünger, jedoch klassische Kompromisskandidaten, denen wenig

ernsthaften Chancen zuzustehen sind. Während die beiden ersteren bekennende Pastori sind, zählt Jarulf zu den gemäßigten Satori. Als Protegé von Herzog *Eolan IV. Berlinghan* hat er von den Dreien noch die besten Aussichten.

Wirklich keine Rolle in kircheninternen Gedankenspielen nimmt *Tersana Godal* (*989 BF, zierlich, glatte schwarze Haare, leicht mandelförmige Augen; **Reich des Roten Mondes 161**) ein, die auch gar kein Interesse an dem Amt hätte. *Xerane Zeel* (*1008 BF, kurze braune Locken, weibliche Rundungen; **Reich des Horas 143**) hingegen wird tatsächlich als zu jung – und zu ehrgeizig – angesehen.

MEISTERINFORMATIONEN ZU »FEVER AM TOBRISCHEN HIMMEL« UND »LINDWURM FORDERT HERZOG VON TOBRIEN HERAUS«

(**10**) *Lessankan der Goldene*, Apeps Sohn und Geißel des freien Tobriens, ist nicht mehr: Er fand sein Ende im Finale der Kampagne *Die Drachenchronik*. Seinen Platz in der Schwarzen Sichel nimmt nun *Feracinor* ein, der als Roter Marschall Pyrdacors vor 8.000 Jahren in der Dämmerung des *Zweiten Drachenkriegs* fiel und sich vor einigen Jahren im Leib eines Horndrachen reinkarnierte (siehe **Drachenschwur 16**, **Odem der Kälte** sowie **Aventurischer Bote 141**). Kaum, dass er sich in der Schwarzen Sichel niedergelassen hatte, entbrannten zwischen ihm und *Apep dem Ewigen* heftige Revierkämpfe, die sich in der *Drachenschlacht von Waldbergen* entluden – und die Apep für sich entscheiden konnte. Der Konflikt



zwischen den beiden großen Drachen und ihrer Gefolgschaft wird die Region für die nächsten Jahre prägen. Die tobrischen Gebirge sind gefährlicher geworden.

Im Gegensatz zu seinen entfernten Nachfahren Apep und Lessankan hält Feracinor, der zu Zeiten des Drachenreichs Zze Tha schlüpfte und Pyrdacor als Heerführer diente, nichts von Bündnissen mit niederen Rassen wie den Menschen. So wird man ihn auch nicht wie Lessankan an der Seite der Heptarchen finden. In seinem Revier errichtet er eine archaische Lindwurmherrschaft, doch kennt er vor allem ein Ziel: die Wiedererrichtung des Drachenreichs, in dem er geboren wurde, und die Rückkehr des Gottdrachen, dem er diente.

Die Ereignisse von Waldbergen können Sie für Ihre Spielrunde aufbereiten. In der Drachenschlacht selbst wären die Helden nicht mehr als Statisten, aber sie können im Auftrag des tobrischen Herzogs zu Apep reisen und dort mehr über Feracinor erfahren oder in Waldbergen nach Überlebenden suchen. Zudem gibt es einige Magier und Alchimisten, auch aus den Schattenlanden, die bereit sind, fürstliche Summen für erbeutete Teile der gefallenen Drachen zu zahlen, sei es nun Schuppen, Augen, Blut oder gar ein Karfunkel.

MEISTERINFORMATIONEN ZU »KHYPNCHOMER KLEINIGKEITEN«

(♠ 7) Die in diesem Artikel vorgestellte Expedition wurde bereits im *Aventurischen Boten* 155 angekündigt und konnte von Spielern auf Conventions im Rahmen des Alveraniars-Abenteuers „Vergessene Kleinigkeiten“ miterlebt werden.

Der Verkleinerungszauber konnte aus einem magisch konservierten Schriftwerk rekonstruiert und von den Magistern der Analytischen Fakultät in die gildenmagische Repräsentation übertragen werden. Er wird heute an der Drachenei-Akademie gelehrt, wofür derzeit ob der Exklusivität des Spruches schier unbezahlbare Preise verlangt werden. Mehr über den Zauber und eine erlernbare Thematik finden Sie im nächsten Boten.

MEISTERINFORMATIONEN ZU »WEITERE SPANNUNGEN IM DER GOLDENEN ALLIANZ?«

(♠ 7) Tatsächlich führte der Artikel des Belhanker Beobachters zu Verstimmungen zwischen Brabak und dem Horasreich. Vor dem

Hintergrund der Gerüchte über koloniale Erfolge Al'Anfas aber, waren die Vertreter beider Reiche an einer schnellen Beilegung interessiert und einigten sich auf eine Kooperation in Fragen Uthuria. Im Rahmen derer wurde vereinbart, dass die Handelscompagnie & Bankhaus ya Strozza im Königreich Brabak ein Kontor errichten darf. Als Standort wird Nagra gewählt, das für ya Strozza, neben mehr Bauplatz, den Vorteil bietet, dass „die neugierigen Augen der Audienzia“ weiter entfernt sind. Nagra soll als horasisches Sprungbrett nach Nova Methumisa dienen und den horasischen Schiffen vor der Fahrt über das Südmeer die Aufnahme von frischem Proviant und Wasser ermöglichen.

MEISTERINFORMATIONEN ZU »SCHLÄGT DER FLOTTEKÖNIG EIN NEUES KAPITEL AUF?«

(♠ 6) Die von König Mizirion III. forcierte Fahrt in den Archipel der Riso durch die *Brabacische Vereinigte Occidental-Compagnie* stellt den Beginn brabakischer Bemühungen dar, über kurz oder lang ebenfalls Fuß in Uthuria zu fassen. Dieses Ziel wurde, innerhalb der Handelscompagnie, seit den ersten Gerüchten über erfolgreiche Fahrten anderer Reiche, als zweites Standbein neben den gefährlichen und langwierigen Fahrten in den Shindrabarischen Archipel in Myranor, ins Auge gefasst.

MEISTERINFORMATIONEN ZU »SEEFÄHRER SEID GEWARNT! – DER FRIEDLOSE SCHWARZAXT TREIBT WEITER SEIN UNWESEN!«

(♠ 3) Der Friedlose Schwarzaxt wird im kommenden Abenteuer *Friedlos* und in der Geschichte *Thorwals* noch eine wichtige Rolle spielen. Einstweilen kann er vom Meister als Antagonist im Raum Thorwal oder als Unterstützer gegen Horasier genutzt werden. Er ist tatsächlich skrupellos, ehrlos und ungehobelt, dennoch wurde der Schrecken seiner Schandtaten von der Botenautorin etwas übertrieben.

MEISTERINFORMATIONEN ZU »DOPPERBACHER SIEDLER ERFOLGREICH«

(♠ 5) Der Artikel fasst Ereignisse und Ergebnisse zusammen, die im Kampagnenband *Sturmgeboren* ausführlicher dargestellt und nachgelebt werden können.

CHRONOLOGIE DER INPERAVENTURISCHEN EREIGNISSE IM AVENTURISCHEN BOTEN 160

Anfang 1036 BF: In den Ausläufern der Schwarzen Sichel und der Drachensteine toben heftige Revierkämpfe zwischen den Drachen Feracinor und Apep dem Ewigen.

Frühjahr 1036 BF: Die Edle *Cella Winterkalt* rettet mit ihren Gefährten in Albarnia vermisste Kinder.

Anfang Efferd 1036: In Havena vermählt sich Prinz *Finnian ui Bennain* von Albarnia mit der Edlen *Talena vom Draustein* aus dem Hause Stepahan.

28. Boron 1036 BF: Den Hochmeister der Gelehrsamten Stube, *Verian Fock*, ereilt der Schlagfluss. Bald mehren sich Spekulationen über seine Nachfolge.

Mitte 1036 BF: Geheime Verhandlungen zwischen *Lessandro ya Strozza dem Jüngeren* verhandelt und König *Mizirion III.* über ein neues Kontor in Nagra.

Winter 1036 BF: Der mendenische Hauptmann *Dherin Bentelan* erobert für *Helme Haffax* die Mark Ällingen und fügt dem trans-

ysilischen Prinzen *Brandolf von Ehrenstein* eine demütigende Niederlage zu.

Frühling 1036 BF: Im Frühling zieht Ruhe auf der Ebene von Hardorp ein. Die beiden, von Donnerbacher Siedlern gegründeten Dörfer haben sich gut entwickelt.

KONTAKTADRESSEN

FRAGEN ZUM ABO UND
ÄNDERUNGEN
einzig und allein an:

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

Tel.: 04331 - 8 44 - 0

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

Fax: 04331 - 8 44 - 2 40

abo@percom.biz

NACHBESTELLUNGEN



zu erreichen unter

www.f-shop.de
oder über

Ulisses Spiele GmbH
Industriestraße 11
65529 Waldems Steinfischbach
Tel.: 06087 – 988 70 50
(Hier gelten die üblichen Regeln für den
Versand und die Mindestbestellmenge
des F-Shop. Details finden Sie unter
www.f-shop.de.)

REGELFRAGEN ZU DSA

einzig und allein und
ausschließlich per eMail an:

dsaregeln@ulisses-spiele.de

REDAKTIONSADRESSE

Ulisses Spiele GmbH
DSA-Redaktion
Industriestraße 11
65529 Waldems Steinfischbach
oder per eMail an
Eevie Demirtel
Marie Mönkemeyer
Britta Neigel
Daniel S. Richter
Alex Spohr
avbote@ulisses-spiele.de

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

Das Schwarze Auge

**ULISSES
SPIELE**

Impressum

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

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

Lektorat: Britta Neigel

Mitarbeiter dieser Ausgabe: Christian Bender, Miriam Conelly, Claudia Dill, Annelie Dürr,
Dominic Hladek, Heiko Hügner, Rafael Knop, René Littek, Michael Masberg, Moritz Mehlem,
Adrian Praetorius, Katja Reinwald, Christian Vogt

Illustrationen: Steffen Brand, Tristan Denecke, Anja Di Paolo, Sascha Duis, Elizabeth Landma,
Stefanie Führmann, Markus Holzum, Michael Jaecks, Sabrina Klevenow, Volker Konrad, Jennifer Lange,
Diana Rahfoth, Janina Robben, Christian Schob, Patrick Soeder, Mia Steingräber, Karin Wittig

Cover: Fabrice Weiss

Titelzeile des inneraventurischen Teils: Mia Steingräber

Satz & Layout: Christian Lonsing

Der Aventurische Bote erscheint zweimonatlich. Copyright © 2011 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems,
für die Inhalte. DAS SCHWARZE 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 Westerrönfeld

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 Westerrönfeld 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 Westerrönfeld ohne Angabe von Gründen widerrufen kann.

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

RatCon 2013

Nr. 18

30.8. bis 01.09.2013
Stadthalle Unna



www.ratcon.de