

Aventurischer Bote

AUSGABE 162 ❖❖ NOVEMBER/DEZEMBER 2013 ❖❖ 3,90 €

SPIELHILFE:

AUS DEN LABORATORIEN
DER ALCHIMIE

KURZABENTEUER:

SCHIFFBRUCH MIT TODRICHTER

INPERAVENTURISCHE NACHRICHTEN:

BRÜCKENPADEL TRIUMPHIERT BEI
HEILIGENGANG IM BORNLAND





Liebe Leserinnen und Leser!

Es ist wieder einmal so weit: Wir haben eine neue Ausgabe des Boten zusammengestellt und hoffen sehr dass wir euch, liebe Leser, mit unserer Auswahl eine Freude machen können.

Im inneraventurischen Teil des Journals wird hoch aus dem bornischen Norden berichtet. Die neue Adelsmarschallin des Bornlandes, Nadjescha von Leufurten, entsandte bereits kurz nach ihrer Ernennung Ausrufer und Boten in alle Winkel des Bornlandes. Sie ließ verkünden, dass sie beabsichtige, einen Heiligengang auszurufen; eine alte Tradition aus den Zeiten der Theaterritter. Von den Vorfällen rund um dieses historische Ereignis - Dinge, die nicht nur Junker Ischtan von Queldunkel, sondern vielen Adligen des Bornlandes in leuchtender Erinnerung bleiben werden - soll in dieser Botenausgabe erzählt werden. Doch nicht nur der Norden, sondern auch der Süden Aventuriens wird beleuchtet werden: Der geneigte Leser unseres Journals erfährt Neues aus Maraskan, wo Gerüchten zufolge ein neuer König zu den Waffen ruft, um auf Jergan zu marschieren und sich den Lilienthron zu holen! In Fasar versammeln sich derweil die Korgeweiheten des Südens. Es werden blutige Waffenspiele zu Ehren Kors abgehalten, während der Richter der Neun Streiche die Gläubigen zum ‚Guten Kampf‘ an der Piratenküste aufruft. Nicht minder unruhig bleibt die Lage in Nostria: Die Bombastenfehde von Salza nimmt ihren Lauf, und nach dem Tod des Grafensohns von Salza droht, so scheint es, Krieg im eigenen Land. Erfahrt Ihr, lieber Leser, mehr in der Ausgabe 162 des Aventurischen Boten. Auch aus den Kreisen der Magier und Gelehrten gibt es wichtige Neuigkeiten zu berichten: Mit den Hintergründen der Wahl des Hochmeisters der Gelehrsam Stube, den der Schlangenrat frisch gekürt hat, befasst sich ein weiterer Artikel der vorliegenden Ausgabe.

Doch auch von den Wesen fernab der aventurischen Gestade wird die Rede sein. Wenn zum ersten Mal - mit einem Getier namens „Todrichter“ - ein Geschöpf aus dem fernen Uthuria untersucht wird, so möchten wir unseren Lesern dies nicht vorenthalten. Aus dem sagenhaften Südkontinent stammt auch der schwarze Sud einer Pflanze, den man im ersten Kaffeehaus des Kontinents kosten darf. Der Wirt des Etablissements nennt sein Gebräu „das schwarze Gold“; und die Bezeichnung ist nicht unverdient angesichts der Preise, die schon für kleinste Tässchen verlangt werden. Lest mehr in der aktuellen Ausgabe unseres Journals!

Der irdische Teil des Aventurischen Boten präsentiert ein Szenario, bei dem Sie Ihre Helden in ein Abenteuer schicken können, das in Ut-



Magier des
Vollendeten Kampfes
(Schicksalspfade)

huria seinen Anfang nimmt, die Gruppe aber wieder zu den heimatischen Gestaden Aventuriens führt. Den Schwerpunkt der Handlung bilden die Jagd nach grässlichen Bestien und die Schwierigkeiten, die mit ihrer Gefangenschaft einhergehen. Aus der Reihe „Seltsame Kreaturen des Südens“ werden dieses Mal die Mangrovenschrate vorgestellt sowie der Wurzelbold Loxsomatux – ein aventurisches Feenwesen, das Sie je nach Gutdünken als Abenteuer-Aufhänger oder als schauriges Zwischenspiel verwenden können. Die aktuelle Folge von „Peraines Gaben“, einem lehrreichen Exkurs in die Flora Aventuriens, berichtet von dem mysteriösen Wasserrausch, einer scheinbar harmlosen und verführerischen Gabe der Göttin, von der aber große Gefahr für den Unkundigen ausgeht. In unserer neuen Reihe „Aus den Laboratorien der Alchimie“ präsentieren wir in unregelmäßigen Abständen neue alchemistische Erfindungen aus den Werkstätten Mengbillas und des Roten Salamanders. Ob Kaltes Feuer oder Elementares Serum – diese Errungenschaften aventurischen Forschergeistes darf sich keiner, der als gebildet gelten möchte, entgehen lassen.

Mit all diesen und noch vielen weiteren spannenden Artikeln und Berichten wünschen euch viel Spiel- und Lesespaß. Wir wünschen uns, dass die hier präsentierten Anregungen eurer Spielrunde viele stimmungsvolle Erlebnisse bescheren - sei es in Aventurien selbst oder jenseits seiner Grenzen, im sagenhaften Südkontinent Uthuria.

Bis bald und mit herzlichen
Grüßen aus der Redaktionsstube

Britta Neigel



Seltsame Kreaturen des Südens	3
Peraines Gaben – Die aventurische Flora, Teil 2	5
Schiffbruch mit Todrichter	7
Kurzgeschichte: Der Markgraf	16
Aus den Laboratorien der Alchimie	17
Myranor: Eiserne Flut	19
Produktvorschau	21
DSA 5 – Tiefe Einblicke	22
Meisterinformationen zu den aktuellen aventurischen Artikeln	30
Chronologie der inneraventurischen Ereignisse	34
Impressum, Kontakt, Abonnement	35
Die inneraventurische Gazette für den Zeitraum Ingerimm / Rahja 1036 BF	Beilage



SELTSAME KREATUREN DES SÜDENS

VON MARTIN SCHMIDT UND CHRISTIAN BENDER

DIE MANGROVENSCHRATE

»Bei Efferd! Wenn ich es euch doch sage: Wir fuhren mit unserem Schiff Richtung Plesse. Ihr wisst schon, dieses kleine Dorf nördlich von Brabak. Wir wollten mit einem Beiboot ans Festland übersetzen, um zu jagen. Und da sah ich es: Ein Baum mit einem Gesicht und Armen – und mit Beinen, die in langen Wurzeln endeten! Erst dachte ich, Phex würde meinen Augen einen Streich spielen, doch dann kam das Wesen auf das Ufer zu und lief sogar im Wasser. Eigentlich waren nur seine Wurzelbeine im Wasser ... dann machten wir kehrt. Nein, ich war nicht betrunken! Ich habe die Kreatur wirklich gesehen!«

—Erzählung eines Seefahrers, gehört in einer Taverne in Chorhop, neuzeitlich

Der Bericht des Seefahrers entspricht den Tatsachen, auch wenn ihm die wenigsten Menschen Glauben schenken. Das, was er gesehen hat, war ein Mangrovenschrat. Entgegen der landläufigen Meinung leben Waldschrate in ganz Aventurien und kommen

nicht nur in den Wäldern des Nordens vor. Dass sie auch im Tiefen Süden anzutreffen sind, ist einem deutlich kleineren Personenkreis und einigen Stämmen der Waldmenschen bekannt, die kaum Kontakt zur Außenwelt pflegen. Wie ihre nördlichen Verwandten haben sich die Mangrovenschräte ihrer Umgebung perfekt angepasst und heben sich kaum von den sie umgebenden Bäumen ab. Ein einheitliches Aussehen gibt es bei dieser Art der Waldschrate nicht: Ihre Blätter sind – wie die der Mangroven – eiförmig bis elliptisch, oval oder gar rund. Dies verleiht den einzelnen Exemplaren eine gewisse Individualität, sodass man zu dem Trugschluss gelangen kann, es würde sich um mehrere Arten wie im Norden handeln.

Eine Besonderheit der Schrate sind ihre Beine, die in einem breiten Wurzelgeflecht enden und das wohl markanteste Merkmal dieser Schrat-Art darstellt. Mittels ihrer Wurzelbeine finden sie selbst im tiefsten Schlick halt und können dort regelrecht Wurzeln schlagen, wenn sie sich heilen oder einem Sturm trotzen müssen.

Mangrovenschräte verteidigen ihre Reviere gegen Eindringlinge nur dann, wenn sie bedroht werden oder ihrem Wald Schaden zugefügt wird. Sie tolerieren Menschen, sofern diese in Einklang mit der Umgebung leben. Für Schrate sind sie daher überraschend anpassungsfähig, was wohl nicht zuletzt an ihrem Lebensraum liegt, der von den Gezeiten bestimmt wird.



Mangrovenschräte kommen im gesamten Süden Aventuriens, auf den Inseln des Südmeers und sogar in den nördlichen Regionen Uthurias vor. Wie alle Waldschrate sind auch Mangrovenschräte recht selten, zudem halten sie sich in Gebieten auf, in denen kaum Menschen, so es keine Waldmenschen sind, vordringen, weshalb Kontakte zwischen den beiden Völkern spärlich ausfallen und kaum bekannt sind. Die Werte eines Mangrovenschrates gleichen denen der Waldschrate aus der *Zoo-Botanica* 168. Bei den magischen Kräften ersetzen Sie die satuarische Repräsentation durch Elementarzauber aus den Bereichen *Humus* und *Wasser*.

LOXSOMATUX, EIN WURZELBOLD DES SÜDENS

Wurzelbolde gelten als die häufigsten aller Bolde. Als solche kommen sie vor allem im aventurischen Süden vor, auch wenn sie in im dichten Unterholz der Regenwäldern noch schwerer auszumachen sind als ihre Vettern in den nördlichen Nadel- und Laubwäldern. Einer der südlichen Bolde ist *Loxsomatux*. Auf seinem Kopf wachsen mehrfach gefiederte Farnwedel, sodass der rund einen Schritt große Bold mit dem dunkelbraunen Körper aus der Entfernung für einen kleinen Baumfarn gehalten wird.

Wie viele seiner Verwandten ist *Loxsomatux* durchaus zu übellau-nigem Verhalten fähig, allerdings zeigt er dies nur gegenüber den

hellhäutigen Menschen, die seiner Meinung nach den Regenwald nicht angemessen behandeln. Ein besonderer Graus sind ihm die Plantagen, für die in der Regel der Wald weichen muss.

Es kommt nicht von ungefähr, dass einige Waldmenschen *Loxsomatux* für einen Schutzgeist halten, den Kamalug ihnen gesandt hat, um gegen die Blasshäute bestehen zu können. Schon mehrmals hat der aufgebrachte Wurzelbold Holzfäller oder Sklavenaufseher zu Tode erschrocken, wenn er mit lautem Gebrüll aus dem Unterholz hervorbrach. Bei einigen von ihnen hat sich daher der Glaube verfestigt, ein Baumgeist würde Teile des Waldes beschützen. Die Anerkennung, die ihm die Waldmenschen für seine Taten entgegenbringen, ist *Loxsomatux* dabei gar nicht so recht. Sein Anliegen ist es in Ruhe gelassen zu werden und sein eigenes Heim zu wahren, ohne dass es von den Blasshäuten beschädigt wird. Sollte

sich dereinst ein Waldmenschen-Stamm mit den Blasshäuten verbünden, so hat *Loxsomatux* keine Probleme auch gegen sie aktiv zu werden.

Loxsomatux ist offiziell an keine Region in Südaventurien gebunden, er kann daher überall dort eingesetzt werden, wo es Regenwald und Plantagen gibt. Hellhäutigen Menschen, Zwergen und Elfen gegenüber wird er sich griesgrämig geben, lediglich bei Waldmenschen hellt sich seine Laune auf – sofern sich diese in seinen Augen „anständig“ benehmen.

Der Wurzelbold selbst kann verschiedene Funktion einnehmen: Zum einen als Abenteureraufhänger, wenn ein Plantagenbesitzer die Helden bittet dem Gereide seiner Aufseher über einen Baumgeist nachzugehen, zum anderen als schaurige Episode, wenn die Helden *Loxsomatux* mitten im Regenwald beinahe umlaufen oder er sich von ihnen gestört fühlt.



WEITERE SCHRÄTE DES SÜDENS

Neben den Mangrovenscharten gibt es im Süden weitere Waldscharte, deren Arten und Charakterzüge vielfältig sind.

Eine kleine Auswahl wollen wir hier exemplarisch vorstellen.

Die zumeist männlichen Kokospalmenschräte sind zwar recht genügsam und geduldig, werden aber im Falle einer zu großen Provokation dafür umso unangenehmer: Sie sind bekannt dafür, ihre Feinde mit Kokosnüssen zu bewerfen, wobei ihre Treffer auch auf größere Distanz noch außerordentlich schmerzhaft und häufig sind. Weitere bekannte Schräte sind die als hitzköpfig geltenden Feigenbaumschräte, die ihre Gebiete ohne Rücksicht verteidigen. Von vornehmer Herrschaftlichkeit geprägt sollen die Mohagonibaumschräte sein, die jedoch scheu und zurückgezogen leben. Auch von Bananenbaumschräten wird gelegentlich berichtet. Diese zumeist weiblichen Schräte wiederum gelten als neugierig und vorwitzig.

PERAINES GABEN – DIE AVENTURISCHE FLORA, TEIL 2

VON ARIANE WILLUMEIT

Im nächsten Teil der über die aventurischen Pflanzen präsentieren wir Ihnen den mysteriösen Wasserrausch, eine anscheinend harmlose und verführerische Gabe Peraines, von der aber große Gefahr für den Unkundigen ausgeht.

GEFÄHRLICHE VERFÜHRUNG – DER WASSERRAUSCH

Aus der Korrespondenz der Riza ya Duridanya, Magistra des Immerwährenden Hortes der Hesindiansichen Gaben

Werte Schwester,

heute fällt es mir immer schwerer, mich auf meine anfängliche Euphorie zurück zu besinnen, die in mir den Drang zum Forschen weckte. Habe ich dir je erzählt, welch ungewöhnliche Ereignisse mich damals dazu bewegten? Heute sind mir die Glieder schwer geworden, doch damals, als junge Geweihte, lief ich soweit meine Beine mich trugen. Ach, waren dies Zeiten, liebste Schwester!

Vor ein paar Jahren kehrte ich bei einem darspartischen Schäfer ein, dessen kleine Familie mit großer Sorgfalt und Mühe eine überschaubare Herde Schafe pflegte. Sie nahmen mich sogleich in ihr gemütliches Heim auf und boten mir wie selbstverständlich Speis und Trank an. Ich weiß es noch, denn alles dort wirkte gar zu karg und ärmlich und es tat mir im Herzen für die lieben Leute leid, dass ihre Mühen so fruchtlos blieben, obwohl sie sich doch wirklich mit Herz und Seele um ihr weniges Gut kümmerten. Doch so viel Herzblut sie auch in ihre Arbeit steckten, warf die Herde doch nicht viel ab.

Vielleicht hatte ich drum auch so ein schlechtes Gewissen, von ihren angebotenen Speisen zu essen, und wollte mich hernach bei ihnen erkenntlich zeigen. So bot ich ihnen meine Dienste an. Gerne gingen sie auf mein Angebot ein und so kam es, dass ich einige Monde blieb und dem Schäfer beim Hüten auf der Weide zur Hand ging. Obwohl ich es wohl schaffte, die Angriffe der wilden Bestien (Trollzacker, wie auch Wölfe) aus den Hochland abzuwehren, schrumpfte die Herde doch in jedem Mondkreislauf um einige Exemplare. Nach ungefähr zwei Monden, hatte sich die Anzahl der Tiere bereits um ein Sechstel verringert, ohne dass Tsa auch nur an einer der Ziegen ihre Wunder gewirkt hätte.

Wie die Jungtiere so ausblieben, wuchs natürlich die Besorgnis der Familie, war die Herde doch alles was sie besaßen. In ihrer Not sandten sie mich schließlich zu den Priestern der Tsa und erbaten ihren Beistand. Mit einer ihrer Geweihten kehrte ich wieder zurück und die Geweihte sprang und sang wohl auch einige Zeit auf der Wiese um die Tiere herum, bis sie jedoch von einem



Moment auf den anderen ihre Mühen unterbrach, sich auf einem Stein nieder ließ und geschwind begann einen Blumenkranz zu binden. Sehr wohl rief ich sie noch das eine oder andere Mal zur Arbeit zurück, doch Pflichtbewusstsein ist den Dienern der Tsa wahrlich kein Begriff, werte Schwester.

Also versuchte ich selbst hinter das Geheimnis zu kommen und fing an, die Schafe zu beobachten. Am ersten Tag verhielten sie sich wie gewöhnliche Schafe. Ebenso am zweiten und dritten Tag. Doch nach einer Woche wurde mir gewahr, dass etwas in ihrem Verhalten entgegen der Natur war, denn keines der Tiere zeigte rahjanische Triebe. Und so brachte ich es auch nicht über mich, es meinem Wohltäter beizubringen. Stattdessen blieb ich in ihrer Mitte und besah sie mir nur noch genauer, und es fiel mir weiteres auf. Die Tiere waren die meiste Zeit über reglos, obgleich sie doch auf den grünsten Wiesen weit und breit weideten und von dem klaren Quellwasser des Bergsees tranken. Die saftigen Wiesen auf der Anhöhe suchten sie niemals auf. Und auch wenn ich nicht viel Erfahrung mit der Schafzucht hatte, konnte ich wohl erkennen, nach allem, was der Schäfer mich inzwischen gelehrt hatte, dass dies kein normales Verhalten war. Ich weiß noch, wie ich mir selbst die Frage stellte, wovon sich die Tiere überhaupt ernährten, da sie die grünen Hügel doch gänzlich mieden. Ich ging sogar so weit, dass ich ihre Ausscheidungen untersuchte. Du siehst, liebe Schwester, zu diesem Zeitpunkt war ich bereits Forscher aus vollem Herzen. Ich hatte ja auch den richtigen Antrieb, war es mir doch ein besonderes Anliegen, herauszufinden, was es mit dem Zustand der Schafe auf sich hatte.

Und du wirst es nicht glauben, aber gerade jenes ungewöhnliche Unterfangen brachte mich schließlich tatsächlich auf eine Spur, denn mir fielen kleine Schalenreste auf, von dunkelgrüner Farbe und Form, die ich noch nie in meinem Leben gesehen hatte. Und dabei suchte ich wohl übergründlich, sogar über die wenigen Pfade hinaus, die die Tiere gewöhnlich nahmen.

Es war wohl letztlich mehr ein Zufall, dass ich der Lösung des Rätsels auf die Spur kam. Denn trotz umfangreicher Suche nach der merkwürdigen Pflanze, wurde ich nicht fündig, einzig in den Ausscheidungen der Tiere bemerkte ich ihre Rückstände. An dem einen Tage aber, es war unglaublich warm, unterbrach ich schließlich meine Mühen, um mir an dem klaren Wasser des Sees meinen Durst zu löschen, als mir dieser merkwürdig liebliche Geruch in die Nase stieg. Ich schlief ein und durchträumte die sinnlichsten Genüsse, ehe der Schäfer mich, bereits nach Einbruch der Nacht, am Ufer liegend fand und umständlich weckte. Und als ich eben dort, am Rande des Wassers die Augen aufschlug, was sah ich da, liebste Schwester? Eine kleine grüne Frucht, die direkt vor mir ans Ufer getrieben war. Trotz der Dunkelheit um mich, konnte ich sie wohl erkennen und als ich am Tage darauf eben zu jener Stelle am Ufer zurückkehrte, fand ich dort noch weitere vor. Ich zeigte sie dem Schäfer, doch weder er noch seine Familie kannten diese Frucht.

Die nächsten Monde verbrachte ich damit, die seltsamen Früchte zu sammeln und zu studieren, und bald kam ich zu dem Schluss, dass sie in direktem Zusammenhang mit der Trägheit der Herde standen. Und an dem einen Tag im Traviamond gelang es mir endlich, das Gewächs auszumachen, welches diese grünen Kerne hervorbrachte, denn plötzlich lag erneut dieser betäubende Duft in der Luft und als ich meine Augen auf den See richtete, schwammen, in einiger Entfernung rosa Blütenkelche auf der Oberfläche, an deren Stauden ich eben diese grünen Früchte ausmachen konnte. Ich habe dir, liebe Schwester, eine Zeichnung beigelegt, die ich später im Verlauf meiner Studien von diesem Gewächs angefertigt habe.

Uns gelang es, die Schafe an einer anderen Stelle anzusiedeln und bald hatten sie sich wieder erholt. Nach meiner Rückkehr versuchte ich zu klären, was das für eine Pflanze war und ich fand in der großen Bibliothek von Kuslik schließlich eine Beschreibung: Wasserrausch. Ein passender Name. Warnen möchte ich aber jeden, der glaubt, er könnte dem betörenden Duft widerstehen – hätte der Schäfer mir nicht geholfen und nicht glücklicherweise eine verstopfte Nase gehabt, wer weiß, was passiert wäre. Was ich so alles mit dem Mann anstellen wollte – möge Travia einen Mantel des Schweigens über die Geschehnisse legen!

SZENARIOVORSCHLÄGE

◆ Aus der Frucht des Wasserrauschs lässt sich die Rahjasine gewinnen, ein rahjagefälliges Stärkungsmittel. Bei häufigem Verzehr macht sie aber abhängig und führt bei Menschen zu einem Ausbleiben des rahjanischen Interesses. Phedora, eine Händlerin, hat sich dies zunutze gemacht und ihrem Ehemann täglich mit Rahjasinen gefüttert, da sie seine Annäherungsversuche nicht mehr ertragen konnte. Er will nun wissen, warum er sich immer so müde und schlapp fühlt und vermutet eine Krankheit dahinter.

◆ Die tulamidische Rahjakirche benutzt den Wasserrausch als Rahjaicum. Die Ernte der Wasserpflanze ist jedoch eine gefährliche Angelegenheit. Ein Tempel bittet die Helden eine Geweihte zu begleiten und mit langen Stäben und parfümierten Tüchern vor der Nase sich an dem Sammeln der Pflanze zu beteiligen.

Mehr zum Wasserrausch finden Sie in der Zoo-Botanica Aventura auf Seite 273.

SCHIFFBRUCH MIT TODRICHTER

EIN SZENARIO IN UTHURIA UND AVENTURIEN VON ПАТНАН FÜRSTENBERG (JAGD), БОЈАНА КАЛАПЈ UND BERNHARD BORNAŦOWICZ (AUSBRUCH) MIT BESONDEREM ДАРКАН DOMINIC HLADEK, APPELIE DÜRR UND ALEX SPOHR

Stichworte zum Abenteuer: eine Bestienjagd im uthurischen Dschungel, eine Überfahrt nach Aventurien, Ausbruch von gefährlichen Tieren

Komplexität (Meister / Spieler): mittel / mittel

Erfahrung (Helden): niedrig bis erfahren

Ort und Zeit: Porto Velvenya und nähere Umgebung, Südmeer, Südaventurien; nach 1035 BF

„Eine Menagerie uthurischer Bestien? Und die Einnahmen werden an tobrische Flüchtlingskinder gespendet? Hervorragende Idee! Wer? Ich? Oh, Herr Fernandez, ich bin gut darin Spenden zu sammeln, aber Jagd auf Bestien ...

Aber ich weiß, wen ihr fragen könnt. Ein Glücksritter wie er im Buche steht, ein Mann namens Caspar Khoramsschreck.

—Udo Plötzumpel, reisender Abenteurer und Mann von Welt

Das vorliegende Szenario bietet Ihnen die Möglichkeit, Ihre Helden in ein Abenteuer zu schicken, das in Uthuria seinen Anfang nimmt, die Gruppe aber wieder zu den heimatlichen Gestaden Aventuriens führt. Den Schwerpunkt der Handlung bilden die Jagd nach grässlichen Bestien und die Schwierigkeiten, die mit ihrer Gefangenschaft einhergehen.

Die Handlung beginnt in Porto Velvenya, wo es die Helden durch die Ereignisse in **An fremden Gestaden** (AfG) oder die Regionalkampagne **Grüne Hölle** hin verschlagen haben könnte. Beide Bände sind als Vorbereitung empfehlenswert, da sie Informationen zu Porto Velvenya und den uthurischen Wesen enthalten, die es zu fangen gilt.

EIN ÜBERBLICK ÜBER DAS SZENARIO

Schiffbruch mit Todrichter besteht aus zwei Teilen. Im ersten Teil werden die Helden in Uthuria auf der Jagd nach exotischem Großwild sein. Sie sollen die Tiere jedoch nicht töten, sondern lebendig fangen, denn die Bestien werden für die alanfanische Arena und die Menagerie eines Zirkus benötigt. Sie stellen ein wertvolles Handelsgut dar, das unbeschadet seinen Bestimmungsort erreichen soll. Und auch wenn die Helden erfolgreich waren, so müssen die Wesen noch nach Aventurien verfrachtet werden – kein leichtes Unterfangen.

Der zweite Teil spielt in Südaventurien. Die Tiere sind an ihrem Bestimmungsort angekommen, doch es kommt zu einem Missgeschick und einige der Bestien können fliehen, sodass die Helden abermals gefragt sind, um sie einzufangen.

HELDEN

Für den ersten Teil eignen sich sowohl aventurische Helden, die in Porto Velvenya gestrandet sind, als auch uthurische Helden. *Caspar Khoramsschreck* (siehe **Porto Velvenya** 115), der Initiator der Jagd, wird sich mit großer Sicherheit auch einheimischer Wildniskundiger bedienen, sodass *Jucumaqh-Jäger* und *Owangi-Schamanen* ebenso denkbar wären wie *Xo'Artal*. Bei Xo'Artal muss man jedoch bedenken, dass sie mächtige Bestien lieber opfern würden und nicht einfach nur gefangen nehmen wollen – was größere Konsequenzen haben dürfte. Ob die Uthurier im zweiten Teil nach Aventurien mitgenommen werden, können Sie als Meister frei bestimmen. Wir gehen jedoch davon aus, dass uthurische Besucher eher eine Seltenheit sind.

Ansonsten sind alle Arten von Helden geeignet, vor allem jene, die sich in der Wildnis auskennen. Zumindest ein Held sollte passable Werte in *Wildnisleben*, *Fährtensuchen* und *Fallenstellen* aufweisen. Das Szenario lässt sich auch gut mit zwei unterschiedlichen Gruppen spielen: Einer uthurischen Gruppe für die Jagd und einer aventurischen Gruppe für den Ausbruch.

GLOSSAR

Anfanas	eine Obstsorte
Blutkolibri	eine kleine Vogelart aus Uthuria, trinkt Blut
Caseroli	eine Plantage
Djalapa	uthurischer Name für die Todrichter
Fremdenviertel	ein Stadtviertel in Porto Velvenya
Friedloser	eine uthurische Bestie
Haus der Abenteurer	ein Treffpunkt für Questadores in Porto Velvenya
Jucumaqh	ein wildes Menschengvolk in Uthuria
Kerelo	eine gefährliche Affenart
Kriegsbiest	eine uthurische Bestie
Owangi	ein wildes Menschengvolk in Uthuria
Porto Velvenya	eine alanfanische Kolonie im Norden Uthurias
Riesenfaultier	eine uthurische Bestie
Riesengürteltier	eine uthurische Bestie
Riffdrache	eine uthurische Bestie
Rissomar	ein aventurisches Frachtschiff
Tebo	eine wilde Bestie
Todrichter	gefährliche Raubvögel aus Uthuria
Ucaran	eine uthurische Kreatur
Uthuria	ein großer Kontinent südlich von Aventurien
Xo'Artal	ein Volk im Osten Uthurias

TEIL I: JAGD

Zu Beginn des Abenteuers werden die Helden angeworben, um uthurische Ungeheuer einzufangen.

DER WEG INS ABENTEUER

Egal ob die Helden neu in Porto Velvenya sind oder schon längere Zeit hier weilen, irgendwann sollten sie den Weg von *Caspar Khoramsschreck* kreuzen. Der Großwildjäger hat vor ein paar Tagen einen lukrativen Auftrag an Land gezogen. Für verschiedene Auftraggeber soll er uthurische Kreaturen einfangen und sie unbeschadet nach Aventurien transportieren. Unglücklicherweise hat er nur wenig Personal, um so viele Tiere in dem knapp bemessenen Zeitraum zu fangen. Damit ist er auf die Hilfe von weiteren Abenteuern angewiesen, die für ihn auf Jagd gehen.

Wie Caspar die Helden kontaktiert ist Ihnen überlassen. Er ist im *Haus der Abenteurer* abgestiegen, einem Treffpunkt für Questadores und Söldner, das sich im Fremdenviertel von Porto Velvenya befindet (siehe *Grüne Hölle I* Seite 108).

Caspar könnte berühmte Helden direkt ansprechen, aber auch in den Gaststuben der Stadt klassische Gesuche an das Schwarze Brett hängen oder kompetent aussehende Leute ansprechen. Schlussendlich könnten er und die Helden sich auch bereits aus einem früheren Abenteuer (möglicherweise *Grüne Hölle I*) kennen.

CASPARS ANGEBOT

Der Bestienjäger wird den Helden das Angebot machen, in der näheren Umgebung von Porto Velvenya auf Jagd zu gehen. Er berichtet ihnen, für welchen Zweck die Tiere gefangen und dass sie unbeschadet zur Stadt gebracht werden müssen sowie von dem Zeitdruck, der durch das baldige Auslaufen der Potte *Rissomar* besteht.

WIE VIEL ZEIT HABEN WIR?

Caspar erklärt den Helden, dass die *Rissomar* in 30 Tagen auslaufen wird. Bis dahin haben sie Zeit, sich auf die Jagd zu begeben und mit Beute zurückzukommen. Gelingt es den Helden nicht auch nur ein Tier zum Schiff zu bringen, verfällt auch jeglicher Anspruch auf Bezahlung, da die Auftraggeber bitterlich enttäuscht sein werden und nicht absehbar ist, wann das nächste Schiff entsandt werden kann.

WAS BEKOMMEN WIR ZUR VERFÜGUNG GESTELLT?

Caspar stellte den Helden 20 Lastenträger und genug Standardausrüstung zur Verfügung. Die Lastenträger sind dazu da, die gefangenen Tiere nach Porto Velvenya zu transportieren ohne das die Helden sich darum kümmern müssen. Die Ausrüstung umfasst

alltägliche Dschungelausrüstung und Proviant für 40 Tage. Außerdem erhalten sie genug Material zum Basteln von Fallen und den Abtransport der großen Bestien.

Caspar Khoramsschreck wird die Helden nicht begleiten, sondern mit einer zweiten Gruppe auf Jagd gehen.

Wenn Sie die Erweiterungsregeln aus *Wege des Entdeckers* nutzen wollen, können Sie folgende Angaben benutzen:

Lastenträger: Qualität 4 Moral 3 Loyalität 7
Ausrüstung: Qualität 4

UND WIE SIEHT ES MIT DER BEZAHLUNG AUS?

Jeder Held erhält 3 Silbertaler pro Tag als Basislohn. Jede gefangene Kreatur ist mit einem Wert versehen, eine Prämie, die ausbezahlt wird, sobald das Tier an Bord des Schiffes ist.

JAGD AUF GROßWILD

Da die Helden die uthurischen Wesen so unbeschadet wie möglich fangen sollen, können sie keine Waffengewalt einsetzen. Es gibt allerdings andere Methoden, die Beute zu erlegen ohne sie gleich zu töten:

Zauberei kann eine sehr sinnvolle Methode sein: ein **PARALYSIS** ist bei großen Wesen ungemein teuer, aber effektiv; durch **CORPOFESSO** ist es möglich, die meisten kampfeslustigen Tiere für einige Zeit zu schwächen, aber sie können sich oft noch verteidigen, deshalb ist Vorsicht angebracht.

Bei großen Tieren kostet es in der Regel die doppelte Menge an AsP, bei sehr großen Gegnern das Dreifache (siehe *Wege der Zauberei* 24).

Gifte, etwa *Arachnae*, *Arax* oder *Schlafgift* sind eine gute Methode die Bestien durch Blasrohrpfeile oder auch Armbrustbolzen zu betäuben. Während die erstgenannten Gifte das Tier schwächen, aber zu schwach zum Betäuben sind (es sei denn, es wird in riesigen Mengen eingesetzt), kann Schlafgift dafür sorgen, dass das Großwild handlungsunfähig wird. Es ist jedoch

zu beachten, dass bei großen Wesen mindestens die doppelte, bei sehr großen Wesen sogar die dreifache Menge benutzt werden muss (zu den Giften siehe *Wege des Schwerts* 147).

Mechanische Konstruktionen und Fallen erfordern größeren Aufwand, sind aber sehr effektiv. Es gibt drei Hauptarten von Fallen: Futterköder mit Käfig, Seilkonstruktionen, Gruben. Ein Held muss 30/20/10 TaP* in *Fallenstellen* sammeln, bei einem Zeitin-



tervall von 4 Stunden, um die entsprechenden Falle zu bauen und vorzubereiten. Jedem Wesen steht eine *Sinnenschärfe*-Probe zur Verfügung, die nur auf den IN-Wert geht. Bei geeigneten Fallen ist die Probe um +7 erschwert, ansonsten wird sie unmodifiziert abgelegt.

Wurfnetze, Lassos und Fledermäuse können ebenfalls die Beweglichkeit einer Kreatur einschränken. Die TP, die bei diesen Waffen erzielt werden, werden aufsummiert. Es reichen 1/10/20/30 TP aus, um ein *sehr winziges bis kleines/mittleres/großes/sehr großes* Wesen zu fangen. Die Bestien können sich von 1W6 Punkten befreien, wenn sie sich eine volle KR ausschließlich darauf konzentrieren. Sobald sie komplett gefangen sind, ist eine Befreiung nicht mehr möglich (siehe *Wege des Schwerts* 130).

DAS RASTER

Die Umgebung von Porto Velvenya ist mit einem Raster überzogen. Um ein Feld auf der Karte zu durchwandern, benötigt die Heldengruppe zwei Tage (diagonal sogar drei Tage). Auf jedem Feld ist ein Wert aufgeführt, der die TaP* einer *Fährtsuchen*-Probe angibt, die gebraucht werden, um eine Wildfährte von Interesse zu entdecken. Die Probe kann von mehreren Helden abgelegt werden, um mehr TaP* anzusammeln. Das Zeitintervall einer Probe beträgt 1 Tag. Die Gruppe kann die Probe während des Durchwanderns eines Feldes ablegen, muss also nicht auch noch einen zusätzlichen Tag einkalkulieren (es sei denn, sie verbleiben in dem Feld für eine intensivere Suche).

Bedenken Sie auch, dass die Lastenträger selbstständig mit Beute zurückkehren können, aber auch sie brauchen die entsprechende Zeit, um ein Feld zu durchreisen.

Sobald die Helden genug TaP* in einem Feld gesammelt haben, würfeln Sie auf die Tabelle *Fährte*. Die Tabelle zeigt nicht alle Tiere in der Umgebung an, aber die für die Bestienjagd interessantesten.

FÄHRTE (IN KLAMMERN TYPISCHE SPUREN)

Würfeln Sie bitte mit 1W20

- 1-2 Riffdrache (magisches Wirken; Kratzspuren an Felsen)
- 3-5 Kerelo (zurückgelassene Keulen; Haare)
- 6 Blutkolibri (Beutetiere mit kleinen Einstichlöchern)
- 7 Ucaran (Fußspuren und umgeknickte Äste)
- 8-10 Riesenfaultier (Fußspuren; Kot unter Bäumen)
- 11-13 Todrichter (Fußspuren, Federn)
- 14-15 Riesengürteltier (Kot; abgewetzte Bäume)
- 16-20 Friedloser (Kot, riesiger Aasfund)

DER RICHTIGEN FÄHRTE FOLGEN

Erfahrene Wildniskundige können auch nach einer bestimmten Tierart suchen. In diesem Fall muss dem Held vor dem Ablegen einer *Fährtsuchen*-Probe eine *Tierkunde*-Probe gelingen. Für aventurische Helden ist diese Probe ohne größere Kenntnis der uthurischen Wildnis um 7 Punkte erschwert. Kenntnisse erlangt man entweder dadurch, dass man der Kreatur schon einmal begegnet ist und ihre Spuren kennt, ein Einheimischer ist oder mindestens 6 Monate in Porto Velvenya gelebt hat. Die Sonderfertigkeit

Geländekunde *Dschungel* kann angewandt werden und erleichtert die Probe entsprechend den Regeln aus *Wege des Schwerts* 42. *Tierkunde* kann wie ein Hilfstalent angewandt werden, um mehr Punkte bei der *Fährtsuchen*-Probe zu sammeln.

KREATUREN VON WERT

Nachfolgend finden Sie eine Auswahl häufiger und lohnenswerter Tierarten für die Großwildjagd. Caspar kann den Helden von den meisten Wesen zumindest eine Kurzbeschreibung geben. In Klammern sind die Publikationen angegeben, in denen weitere Informationen über die Kreaturen enthalten sind.

RIFFDRACHE (AVENTURISCHER BOTE 160)

Ein mittelgroßer Drache, der sich ausschließlich in Küstennähe aufhält. Er besitzt eine latente magische Begabung.

Biss/Klauen: INI 14+1W6 AT 14 PA 10 TP 1W6+4 DK H

Wasserdampf: INI 14+1W6 AT 15 PA 10 TP 1W6

Reichweite: 7 Schritt

LeP 25 **AuP** 60 **AsP** 20 **MR** 8 **RS** 4* **GS** 2 **GW** 9

*) Resistenz gegen Feuer

Besondere Kampffregeln: gezielter Dampfstrahl alle 3 KR

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

Anzahl: 1

Falle: Futterköder; *Sinnenschärfe* 13 (14/14/14)

Wert: 50 D

					3	3	
				3	3	3	1
	3	3		3	3	3	1
3	3	5			7	5	3
	3	7			7	5	3
1	1	3	3	3	7	5	3
1	3	3	3	3	5	3	1
1	1	3	3	3	5	3	K
1	1	1	1	1	1		1

BLUTKOLIBRI (GRÜNE HÖLLE I)

Zwar nur ein winzige Kreaturen, aber die Blutsauger haben ein hübsches Gefieder und sind exotisch genug, um verkauft werden zu können.

Schnabelstich: INI 13+IW6 AT 10 PA 0 TP 1W3 DK H

LeP 1 AuP 50 MR 3 RS 0 WS - GS - GW 1

Besondere Kampfregeln: Folgeschaden (Blutverlust, 1 SP pro KR für 1W6 KR), Gezielter Stich (SP statt TP), winziger Gegner (AT +5, keine PA erlaubt)

Anzahl: 1W6+2

Falle: Futterköder, Sinnenschärfe 12 (12/12/12)

Wert: 1 Dukaten

FRIEDLOSER (GRÜNE HÖLLE I)

Eine mächtige Bestie, die entfernt an einen Stier mit auffälligem Rückenrücken erinnert. Die Friedlosen sind Aasfresser und eigentlich harmlose Tiere. Manchmal sorgt jedoch ein Parasit, den sie beim Essen aufnehmen, für aggressives Verhalten. Die Helden begegnen in diesem Abenteuer aber nur den gewöhnlichen Friedlosen.

Stoß: INI 9+IW6 AT 14 PA 3 TP 1W6+5 DK H

Biss: INI 9+IW6 AT 12 PA 4 TP 2W6+3 DK HN

Trampeln: INI 9+IW6 AT 11 PA 3 TP 3W6+2 DK H

LeP 100 AuP 110 MR 5 RS 3 WS 12 GS 14 GW 14

Besondere Kampfregeln: Verbeißen, Überrennen (11, 3W6+4), Niederwerfen (8, Stoß), großer Gegner

Anzahl: 1

Falle: Futterköder, Seilkonstruktion, Grube, Sinnenschärfe 7 (11/11/11)

Wert: 25 D

TODRICHTER (GRÜNE HÖLLE I)

Djalapa (oder Todrichter) sind menschengroße, schwarze Raubvögel mit verkümmerten Flügeln; ihr Gefieder ist schwarz, auf dem Kopf haben sie einen weißen Flaum. Sie haben weder Augen noch Schnabel, bloß ein breites Maul voller scharfer Zähne. Sie können auf dem weißen Flaum Gesichter von Leuten projizieren, die ihr Gegenüber zu Tode gebracht hat bzw. auch solche, die ihr Gegenüber schmerzlich vermisst.

Biss: INI 10+IW6 AT 11 PA 5 TP 1W6+3 DK HN

Klauen: INI 10+IW6 AT 8 PA 4 TP 1W6+2 DK H

LeP 35 AuP 40 MR 13 RS 1 WS 7 GS 14 GW 8

Besondere Kampfregeln: Anspringen (5) *, Verbeißen

Besondere Eigenschaften: Totenmaske**, Verborgene Sinne***

*) Todrichter können große Sprünge vollführen, indem sie wild mit ihren kurzen Flügeln schlagen. Die Distanz entspricht dabei der GS in Schritt.

**) Als freie Aktion können Todrichter einem vernunftbegabten Feind das Gesicht eines verstorbenen Freundes, eines ermordeten Feindes o. ä. zeigen. Die Auswirkungen ähneln der übernatürlichen Fähigkeit *Schreckgestalt I (Wege der Zauberei 235)*. Dem Betroffenen muss eine MU-Probe +2 gelingen oder er erhält gegenüber dem jeweiligen Todrichter Abzüge in Höhe von 1W6 Punkten auf MU, KL, CH, FF, AT, PA, FK und INI-Basis (keine Neuberechnung der abgeleiteten Werte). Dieser Malus baut sich fern des Todrichters mit einem Punkt pro halbe Stunde ab. Die Auswirkungen können gleichzeitig gegenüber mehreren Vögeln bestehen, sind aber nicht kumulativ.

**) Es ist nicht bekannt wie, aber Todrichter verfügen über alle fünf Sinne und ignorieren sämtliche Abzüge für schlechte Sichtbedingungen etc.

Anzahl: 1W3-2 (mindestens 1)

Falle: Seilkonstruktion, Sinnenschärfe 12 (14/14/14)

Wert: 40 D (Im Rahmen der Queste *Hesinde mit Euch (AfG 19)* würde Salpikon Savartin nochmal mehr Geld für diese Exemplare bezahlen, etwa 50-100% Aufschlag)

VCARAN (AVENTURISCHER BOTE 158)

Diese an Greifen-Jaguare erinnernden Wesen sind friedliebend und menschenfreundlich, werden aber wegen ihres Gefieders gejagt.

Biss: INI 14+IW6 AT 15 PA 14 TP 2W6+2* DK H

Prankenrieb: INI 14+IW6 AT 15 PA 14 TP 1W6+4* DK H

LeP 50 AuP 60 MR 10/5 RS 2/5 GS 17 GW 12**

Besondere Kampfregeln: Hinterhalt (10), Anspringen (6) / Verbeißen, Gezielter Angriff / Doppelangriff (Prankenrieb und Biss)

*) Kann magische Wesenheiten wie Dämonen verletzen.

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

Anzahl: 1

Falle: Seilkonstruktion, Sinnenschärfe 13 (13/13/13)

Wert: 50 D (wer das Geheimnis des Fells kennt, zahlt auch bis zu 100 D)

RIESEN GÜRTELTIER (AFG)

Das Wesen gleicht einem Gürteltier, jedoch von gigantischer Größe.

Klauen: INI 8+IW6 AT 10 PA 8 TP 1W6+6 DK HN

Schwanz: INI 8+IW6 AT 12 PA 8 TP 1W6+8 DK NS

Überrennen: INI 8+IW6 AT 11 PA 8 TP 3W6+2 DK NS

LeP 60 AuP 80 MR 10/12 RS 6 WS 10 GS 6 GW 13

Besondere Kampfregeln: sehr großer Gegner

Anzahl: 1

Falle: Futterköder, Grube, Sinnenschärfe 6 (11/11/11)

Wert: 40 D

RIESENFAULTIER (AFG)

Biss: INI 6+1W6 AT 11 PA 8 TP 2W6+5 DK H
Klauen: INI 6+1W6 AT 13 PA 8 TP 1W6+7 DK HN
LeP 50 **AuP** 60 **MR** 8/10 **RS** 3 **WS** 12 **GS** 4 **GW** 11
Besondere Kampffregeln: Niederwerfen (6), großer Gegner
Anzahl: 1
Falle: Futterköder, Seil konstruktion, Sinnenschärfe 7 (12/12/12)
Wert: 30 D

KERELO (AFG)

Eine gefährliche Affenart, die auch Waffen, etwa Knüppel und Keulen einsetzt.

Biss: INI 12+1W6 AT 13 PA 9 TP 2W6+2 DK H
Keule: INI 12+1W6 AT 15 PA 9 TP 1W6+5 DK N
LeP 25 **AuP** 30 **MR** 2 **RS** 1 **WS** 7 **GS** 9 **GW** 9
Besondere Kampffregeln: Wuchtschlag
Anzahl: 1W3
Falle: Seilkonstruktion, Sinnenschärfe 10 (12/12/12)
Wert: 10 D

DAS KRIEGSBIEST (DER FLUCH DES BLUTSTEINS)

Auch wenn sie so weit westlich selten sind, hat sich in die Nähe Porto Velvenya ein Kriegsbiest verirrt. Das Tier wird die Attraktion jeder Arena sein und ist entsprechend wertvoll – aber auch gefährlich. Der Aufenthaltsort des Biestes ist in der Karte verzeichnet. Es wird sich in den nächsten 30 Tagen von dort nicht wegbewegen.

Rammstoß: INI 11+1W6 AT 16 PA 10 TP 3W6 DK HNS*
Schwanzschlag: INI 12+1W6 AT 16 PA 11 TP 4W6* DK NSP
Biss: INI 10+1W6 AT 13 PA 7 TP 2W6+2 DK H
LeP 90 **AuP** 100 **MR** 5 **RS** 7 **WS** 15 **GS** 4 **GW** 15
Besondere Kampffregeln: großer Gegner, Niederwerfen (10), Überrennen (10, 5W6*, Trampeln)
Besondere Eigenschaften: Immunität (mineralische Gifte), *Kristallsplitter (Bei einer Guten AT beim Trampeln, Überrennen oder mit dem Schwanz kommt es zu Absplitterungen von scharfen Kristallstücken, die 1W6+3 TP bei allen Personen in einem Halbkreis von 5 Schritt Radius anrichten. Nur Ausweichen oder Schildparaden schützen.
Anzahl: 1
Falle: –, Sinnenschärfe 11 (13/13/13)
Wert: 300 D

GEFÄHRLICHE FRACHT

Je mehr Kreaturen die Helden lebendig gefangen haben, desto profitabler wird sich ihr Auftrag herausstellen. Doch auch Caspars Trupp war erfolgreich. Folgende Wesen sollten in jedem Fall un-

tergebracht worden sein, egal ob sie von Caspar oder den Helden gefangen wurden:

- ◆ etwa ein Dutzend Blutkolibris
- ◆ zwei Todrichter
- ◆ ein Riffdrache

Diese Kreaturen spielen im späteren Verlauf des Szenarios noch eine wichtige Rolle.

DIE ÜBERFAHRT

Sofern die Helden mindestens ein Tier zur *Rissomar* gebracht haben, war ihre Mission erfolgreich (auch wenn ein einziger Blutkolibri nicht gerade ihren Ruf mehren wird). Wenn sie zurück nach Aventurien wollen, können sie gratis an Bord des Schiffes gehen, müssen sich dann aber um die Tiere kümmern.

Wollen die Helden in Uthuria bleiben, sollte der zweite Teil des Abenteuers mit einer neuen Heldengruppe in Aventurien bestritten werden.

NICHTS ALS PROBLEME

Eine Reise durch das Südmeer ist immer eine gefährliche Angelegenheit. Sie können sich bei der Rückfahrt an den Regeln aus AFG oder den Ereignissen aus dem *Aventurischen Boten* 159 (Land der 12.000 Götter) orientieren. Folgende Ereignisse können Sie außerdem eintreten lassen:

- ◆ **Trugbild:** Einer der Todrichter zeigt einem Matrosen an Bord Bilder eines verstorbenen Familienmitglieds. Die Reaktion des Seemanns ist heftig: er nimmt sich das Leben. Die übrigen Matrosen sind seitdem von Hass und Furcht gegenüber den Djalapas erfüllt und es kann zu Versuchen kommen, sie zu töten.
- ◆ **Unwiderstehlich:** Eines der Tiere an Bord verströmt einen Duft, der für ein Meeresungeheuer unwiderstehlich ist. So müssen sich die Helden entscheiden, ob sie gegen einen Krakenmolch, Dekapus oder eine Seeschlange kämpfen wollen, oder lieber eine der Bestien opfern.
- ◆ **Freiheit:** An Bord der *Rissomar* ist auch ein Tsageweihter namens *Tsarion*. Es glaubt, dass alle Geschöpfe Tsas frei leben sollten und trifft eine verhängnisvolle Entscheidung: Er öffnet das Gatter des Riffdrachen an Bord. Dieser tötet nicht nur auf der Stelle den Geweihten, sondern wird auch für ein heilloses Chaos an Bord sorgen. Es wird Aufgabe der Helden sein, das schlimmste zu verhindern und notfalls die Kreatur auch zu töten.

DER MÜHE LOHN I

Die materielle Belohnung hängt von dem Erfolg der Helden ab. Außer ihrer Grundprämie erhalten sie eine Bezahlung, die abhängig ist von der Art und der Zahl der Kreaturen, die sie gefangen haben. Sollten sie das Schiff verpasst haben, ohne auch nur eine Bestie abzuliefern, zahlt Caspar ihnen nicht mal die Grundprämie.

Die Helden erhalten außerdem eine Spezielle Erfahrung für diesen Teil des Abenteuers auf Talente wie *Fährtensuchen*, *Tierkunde* und *Fallenstellen*, dazu 125 Abenteuerpunkte.

TEIL II: AUSBRUCH

Obwohl die Helden Erfahrung im Einfangen von Bestien haben, erweist es sich als schwierig, einige entlaufene Ungeheuer wieder einzufangen.

WAS NACH DER ANKUNFT DES SCHIFFES GESCHEHEN WIRD ...

Die Helden werden am Hafen einer südaventurischen Stadt Zeuge, wie ein gerade entflohenes Pärchen uthurischer Todrichter Chaos anrichtet und bevor diese im Dschungel verschwinden können, gilt es sie wieder einzufangen. Die Suche führt sie aus der Stadt hinaus auf eine Plantage und von da aus weiter in den Dschungel hinein. Schließlich können sie die Vögel einholen, die gerade dabei sind, den Plantagenbesitzer anzugreifen.

WAS KÖNNTE DIE HELDEN NACH SÜDAVENTURIEN GEFÜHRT HABEN, WENN SIE NICHT AN BORD DER RISSOMAR WAREN?

In den südlichen Gefilden Aventuriens versammeln sich zur Zeit viele Glücksritter, die sich raschen Profit von uthurischen Waren versprechen. Manche hoffen auch, eine Überfahrt nach Uthuria zu bekommen, da sie vor dem Gesetz auf der Flucht sind oder die Neugier auf fremde Gestade sie lockt. Vielleicht hat aber auch nur der Zufall Ihre Helden hierher geführt, oder sie sind am Ende eines Auftrags hier gelandet. Der vorliegende Abschnitt geht von Brabak als Zielhafen aus, lässt sich aber auch in andere südaventurische Städte verschieben.

DER FRÜHE VOGEL IN BRABAK: AUFTAKT, INVOLVIERUNG & BEAUFTRAGUNG DER HELDEN

Die Heldengruppe befindet sich in der Nähe der Anlegestellen (oder noch an Bord des Schiffes), als die Geräusche der morgendlichen Geschäftigkeit vom Splittern von Holz und entsetzten Aufschreien unterbrochen werden, in das sich kurz ein kehliges Krächzen mischt.

Wenn die Helden sich mit den anderen Schaulustigen zum Ort des Geschehens begeben, erwartet sie eine Menschenmenge, mit deren raschem Anwachsen auch der Geräuschpegel immer weiter ansteigt. Einige Menschen deuten auf das Schiff, andere wiederum auf die Stadt hinter dem Hafen. Offenbar gibt es weiter vorne Verletzte. Ein pompös gewandeter Mann steht inmitten der Trümmer einiger zerbrochener Kisten und scheint verzweifelt nach etwas zu suchen. Plötzlich erhebt sich aus der bereits lauten Menge ein Kinderschrei, dann ein weiterer. Die Menge teilt sich und in kurzer Entfernung vor den Helden sieht man zwei kleine Kinder, die sich auf dem Boden wälzen, während ihre Spielgefährten scheinbar auf sie einschlagen. Einige große Insekten umfliegen sie.

LÄSTIGE PLAGE: BLUTKOLIBRIS

Bei näherer Betrachtung stellen sich die großen Insekten als Blutkolibris heraus – und falls die Helden sich nähern, werden auch sie nähere Bekanntschaft mit den uthurischen Vögeln schließen.

Wenn sie versuchen, die gereizten Blutkolibris unter Kontrolle zu bringen, ziehen sie die Aufmerksamkeit des suchenden Mannes von vorhin – *Fermico Fernandez*, der Besitzer einer exotischen Tiermenagerie (dunkle Haare und Augen, äußerlich typischer Almadaner zwischen 30 und 40; roter Gehrock mit langen Schößen, hohe schwarze Stiefel zu enger schwarzer Hose; mittelgroß und schlank; plaudert gerne und viel über sich und seine Pläne) – auf sich, der dazwischen ruft, man möge die Vögel doch einfangen. Er will sie aber nicht töten, sondern versucht – „bewaffnet“ mit einem Korb nebst dazugehörigem Deckel – selbst ins Geschehen einzugreifen und stürzt sich auf die Plagegeister. Passen Sie die Anzahl der Blutkolibris an die Anzahl und die Geschicklichkeit Ihrer Helden an und liefern Sie ihnen nützliche Gegenstände zum Einfangen der Vögel wie beispielsweise engmaschige Sardellennetze oder geflochtene Körbe. Die anwesenden Stadtbewohner versuchen, die lästigen Kleintiere mittels Besen und Gerten von sich abzuhalten und erschlagen die Vögel, wenn sie sie erwischen.

Als sie Fermico den letzten Blutkolibri übergeben haben, fällt den Helden eine Schneise in der Menge auf, die sich nur langsam schließt. Bleiche Gesichter, vom Hafen abgewandt, zeigen den Weg, den etwas Größeres genommen hat; eine Frau weiter hinten wird hektisch von zwei Leuten versorgt; sie scheint eine große Verletzung im Gesicht erlitten zu haben.

Fermico spricht die Helden gleich daraufhin an. Er hatte die heutige Schiffsladung sehnsüchtig erwartet, da es immer schon sein Traum war, Aventuriens erste uthurische Menagerie zu besitzen. Beim Entladen des mitgenommen aussehenden, großen Handelsschiffes wurde wohl eines der Seile überdehnt und hat sich daraufhin spektakulär selbstständig gemacht. In Folge dessen sind einige Hafenaar-

beiter ins schmutzige Meerwasser befördert worden. Die Kisten, die gerade entladen wurden, sind zum Glück nicht ebenfalls im Wasser gelandet, aber einige sind zerbrochen und außer den Blutkolibris sind zwei seiner kostbarsten Tiere, das Todrichter-Pärchen, entflohen. Fermico bittet die Helden, ihm seine Tiere wiederzubeschaffen und bietet ihnen eine kleine Belohnung an (entsprechend der Kosten der Tiere).

Fermico hätte die beiden gerne lebend wieder, da sie ihm tot wenig nützen – ausgestopfte Fabelwesen locken nun mal we-

niger Besucher an, als lebendige. Sein Wissen über die besonderen Fähigkeiten der Djalapa ist äußerst rudimentär, bis gar nicht vorhanden. Er weiß, dass die Vögel Todrichter genannt werden, weiß aber nicht genau, warum und zieht den anderen Namen vor.

Machen Sie den Helden klar, dass sie keine Zeit zu verlieren haben. Sobald die Todrichter den Dschungel hinter den Brabak umgebenden Plantagen erreicht haben, werden sie nur noch schwer aufzufinden sein.



AUF DER FÄHRTE DER DJALAPAS: VON BRABAK IN DEN DSCHUNDEL

ERSTE ETAPPE – DURCH BRABAK

Den Djalapas durch die Stadt zu folgen, stellt sich als einfach heraus. Die Helden müssen nur dem Pfad der Verwüstung folgen, der sie zum Stadttor führt. Während der Verfolgung können die Helden Folgendes bemerken:

- ◆ Leute, die niedergetrampelt wurden oder deren Arme Schnittverletzungen aufweisen – einigen von ihnen wird gerade geholfen.
- ◆ ein Mann, der gerade sein Maultier von dessen Leiden erlöst, nachdem ihm von einem der schwarzen Monstren das Rückgrat gebrochen wurde.
- ◆ eine Menge Leute, die versuchen, sich durch das Tor in die Stadt zu drängen; dadurch, dass Verletzte im Eingang der Stadt stehen, entsteht kurzzeitig eine Panik, die die Helden (bzw. die Stadtwa- che) wieder beruhigen können.

Während die Helden in Brabak nur der Spur der Verwüstung folgen müssen, werden sie spätestens vor der Stadt auf ihre Wildnistalente zurückgreifen müssen. Falls die Helden sich die Zeit zur Konversation nehmen, können sie folgende Informationen erhalten:

- ◆ Eine Händlerin, die neben Information den Helden auch duftendes Moskitool zu verkaufen versucht, erzählt, die Djalapas wären einem der Mysobläufe gefolgt. Der Fluss beschreibt einen Bogen, bevor er – etwa auf der Höhe der Caseroli-Plantage – in den Dschungel führt.
- ◆ eine junge Frau, die den Djalapa hinterher start und „Mein Kind!“ ruft, ohne dass jemand sie im Durcheinander beachtet. Die Frau ist felsenfest davon überzeugt, ihren vor zwei Jahren verstorbenen Jungen bei einem der schwarzen Riesenvögel gesehen zu haben. Tatsächlich wurde sie ein Opfer einer vom Todrichter hervorgerufenen Illusion, was die Helden im Moment aber noch nicht wissen können.
- ◆ Ein kreidebleicher und vor Angst zitternder Gardist in der Nähe des Stadttors stammelt, die schwarzen Monster hätten sich von zwei Seiten auf einen armen Mann gestürzt, der ihnen im Weg war, als hätten sie diese Taktik miteinander vereinbart. Das Opfer wird gerade davongetragen.
- ◆ eine ältere Dame, die verzückt in die Richtung start, in die die Djalapas verschwunden sind, schwört Stein und Bein, sie hätte gerade ihren verstorbenen Ehemann auf einem schwarzen Riesenvogel vorbeireiten gesehen.

ZWEITE ETAPPE – DEN MYSOB ENTLANG

Mit einer *Fährtsuchen*-Probe –3 ist sichergestellt, dass die Helden die Spur ihrer Beute nicht verlieren. Je nach Gelingen der Probe, können Sie den Helden zudem mehr oder weniger korrekte Schätzungen der Größe und Geschwindigkeit der Djalapas zukommen lassen. Folgen die Helden der Fährte der Djalapas, so werden sie – je nach ihrem Geschick bei der Fährtsuche – früher oder später auf die Plantage von *Pederesco Caseroli* stoßen, auf deren Höhe die Djalapas endlich in den Dschungel entkommen sind. Falls die Probe misslingt, bleibt der Gruppe nichts übrig, als es auf gut Glück zu versuchen (die Gardisten am Tor können ihnen die Rich-

tung mitteilen, in die die Djalapas gelaufen sind) oder sich wildniskundige Unterstützung in Brabak suchen. Da es in der Stadt derzeit von Glücksrittern nur so wimmelt, findet sich schnell eine kundige Jägerin, die gegen entsprechende Bezahlung gerne eine Truppe Städter den Mysob entlang führt. Wenn sie später feststellt, dass sie die Truppe auch durch den Dschungel führen muss, steigt der Preis womöglich ...

Folgende Ereignisse können Sie auf dem Weg zur Plantage einstreuen:

- ◆ **Grazil** ist anders: Das Djalapa-Weibchen ist in ein schlammiges Wasserloch getreten, in dem sie kaum festen Boden oder gar Halt fand und konnte sich – davon bezeugen der aufgewühlte Boden und vereinzelte Federn – nur mit Mühe befreien. Sollte einer der Helden ihr Schicksal teilen, weil er z. B. der Spur zu unvorsichtig folgt, kann er sich erst nach gelungener KK-Probe +3 retten. Die Probe kann natürlich durch die Mithilfe anderer Helden oder Hilfsmittel (Seile) erleichtert werden.
- ◆ **Einer für unterwegs:** Die Helden finden Überreste eines Löwenäffchens (*Zoo-Botanica Aventurica* 67), das den Todrichtern spontan als Wegzehrung gedient hat.
- ◆ **Ssstörenfriede:** Die Djalapa sind in ihrer Flucht recht rücksichtslos über die Flora und Fauna des fremden Dschungels hinweggetrampelt. Eine Mysobviper (*Zoo-Botanica Aventurica* 165) wurde ziemlich unsanft geweckt und die Helden sind genau die Richtigen, ihre schlechte Laune zu spüren.

Mysobviper

Biss: INI 6+2W6 AT 10 PA 4 TP 1W6+2 (+Gift)* DK HN

LeP 11 **AuP** 30 **MR** 6/3 **RS** 0 **WS** 6 **GS** 2 **GW** 5

Besondere Kampfgregeln: Hinterhalt (8), Gezielter Angriff (SP statt TP), Sehr kleiner Gegner (AT+3 / PA+6)

*) Verursacht der Biss SP, kommt bei 4–6 auf W6 das Gift der Mysobviper zum Tragen (auch mehrfach): **Wirkung:** 1W6+1 SP / 1W3+1 (erster Biss), 2W6+2 / 2W3+2, 3W6+3 / 3W3+3 ... (bei Folgebissen auf das gleiche Opfer innerhalb der nächsten 6 Stunden); **Beginn:** sofort; **Dauer:** einmalig, aber weiterer Schaden bei Folgebissen; **Stufe:** 5 (tierisches Gift)

- ◆ **Juckendes Ärgernis:** Das Mysob-Ufer ist die ideale Brutstätte für Moskitos (*Zoo-Botanica Aventurica* 171). Sollten die Helden keinen Gebrauch vom Moskitool gemacht haben, könnte es sein, dass sie recht teuer dafür zahlen müssen – intensiver Juckreiz und rote, anschwellende Stiche bringen temporäre Abzüge von bis zu 2 Punkten auf GE, FF und CH mit sich; Gefahr, an *Brabaker Schweiß* (*Wege des Schwerts* 155) zu erkranken.

DIE HAZIENDA

Schon aus einiger Entfernung werden die Helden die Hazienda erkennen, die inmitten von kultivierten Ananas-Feldern liegt. Die Spur der Djalapas führt gerade durch die Felder und nahe am Haus vorbei – die Vögel haben eine deutliche Schneise durch die stacheligen Stauden gezogen.

Falls die Helden Kontakt zu den Plantagenarbeitern oder –besitzern aufnehmen, wird ihnen ein argwöhnischer Empfang bereitet.

Die Leute sind nicht sicher, ob die Helden „die Monster“ nicht mitgebracht hätten. Bei entsprechendem Benehmen der Helden glaubt man aber bald bereitwillig, dass die Helden die Tiere jagen wollen.

Die Plantage wird von Don *Pederesco Caseroli* (*995 BF, dunkelbraune Haare und Augen, Wohlstandsbauch, sonniges Gemüt, Pflanzen- und Bienenliebhaber; Imkergewand bzw. leichte helle Kleidung und Hut, Gartenhandschuhe) geführt, die angebauten Ananas werden zu Saft oder Wein weiterverarbeitet und über Brabak verschifft.

Zurzeit weilt neben Arbeitern und Aufsehern allerdings nur Doña *Melina* (*999 BF, dunkelbraune Haare und Augen, wohlgerundet, freundlich aber geschäftstüchtig; Kleid aus leichtem Stoff, Schultertuch aus Spitze), die Hausherrin, auf der Plantage: Ihr Mann ist, wie so oft, in aller Früh aufgebrochen um wilden Honig zu suchen, mit dem Saft und Wein gesüßt werden sollen. Nach dem Auftauchen der Djalapas macht sie sich Sorgen, da die Spur der Vögel genau in die Richtung seiner Lieblingsplätze zu führen scheint.

Die Caseroli-Plantage bietet Helden, die überhastet aufgebrochen und nicht auf eine Expedition in den Dschungel (oder das Einfangen von Wildtieren) vorbereitet sind, eine letzte Möglichkeit, ihre Ausrüstung zu überarbeiten. Dabei ist die Plantage aber nicht mit einem gut sortierten Laden zu verwechseln: Viel mehr als das Notwendigste (Netz, Seile, Moskitool, vielleicht ein einzelnes Paar feste Schuhe, ein wasserdichter Sack, eine alte Machete) kann und wird Doña Melina den Helden nicht verkaufen.

AB INS GRÜNE: DIE HELDEN FOLGEN DEN DJALAPAS IN DEN DSCHUNGEL

Um den Todrichtern näherzukommen, wird jede halbe Stunde eine *Fährtsuchen*-Probe nötig. Haben die Helden auf diese Weise 15 TaP* angesammelt, befinden sie sich in unmittelbarer Nähe der Djalapas, die zu diesem Zeitpunkt auf Don Pederesco gestoßen sind. Eben jener ist, beladen mit frischem Honig, eine willkommene Zwischenmahlzeit für die Riesenvögel.

Beachten Sie, dass im Dschungel zu Brabak typischerweise ab Mittag starker Regen (für ungefähr drei Stunden) einsetzt. Die Helden sind morgens aus Brabak aufgebrochen – je nachdem, wie lange sie sich unterwegs bzw. auf der Plantage aufgehalten haben, haben sie also nur eine gewisse Zeit, um die Todrichter trocken zu erreichen. Unvorbereitete Helden werden innerhalb kürzester Zeit bis auf die Haut durchnässt, weitere *Fährtsuchen*-Proben werden um je 4 Punkte erschwert. Zu alledem steigt die Wahrscheinlichkeit, dass die Helden durch Moskito- oder Ungezieferstiche an *Brabaker Schweiß* (siehe Wege des Schwerts 155) erkranken.

Den Weg der Helden durch den Dschungel können Sie mit folgenden Ereignissen würzen:

◆ Die Djalapas haben ein Nest von Bienen aufgestört; das aufgeregte Summen der Insekten ist weithin zu hören. Geschickte Helden können die Bienen umgehen, nicht so geschickte Helden werden gestochen (*Zoo-Botanica Aventurica* 169). Besonders geschickte Helden können sich aber am wilden Honig gütlich tun, wenn sie die Bienen überlisten können.

◆ In einer Liane hat sich etwas Glänzendes verfangen: Bei näherem Ansehen stellt es sich als eine große schwarze Feder und etwas Blut heraus. Allzu neugierige Helden würfeln KO +4; sonst ver-

fallen sie dem Duft der Boronschlinge (*Zoo-Botanica*

Aventurica 231-232).

Wache Helden würfeln Ausweichen, denn wie bereits beim Todrichter vor ihnen könnte es sein, dass die Boronsschlinge

versucht, ihr Opfer zu ergreifen.

◆ Für eine harmlosere Ablenkung ist die Todrichter-Feder an einem Orasal-Zweig kleben geblieben (*Zoo-Botanica Aventurica* 257): In der Sonne aufgeheizte Orasal-Zweige werden so klebrig, dass man sich daraus nur durch das Ablösen oberer Hautschichten befreien kann – *Selbstbeherrschungs*-Probe, 1W6 SP.

◆ Die Helden verlieren die Spur der Todrichter und erkennen kurz danach, dass sie sie wohl überholt haben müssen, weil sie ständig Geräusche hinter sich hören: Rascheln und kurze Rufe. Wenn sie sich verschanzen, sehen sie sich einem Papagei gegenüber, der

sie vorwurfsvoll ansieht, mit dem Kopf nickt und Geräusche von sich gibt, die er wohl nur von einem Todrichter gehört haben könnte. Sollten die Helden ihm Schimpfworte an den Kopf werfen, wird er nach einer Weile (z.B. auf dem Rückweg der Helden) auch die wiederholen.

Sind die *Fährtsuchen*-Proben der Helden gut ausgefallen, wird ihnen bald auffallen, dass die Vögel menschlichen Spuren folgen: Auch Pederesco Caseroli ist zu dieser Zeit im Dschungel unterwegs. Obwohl er sich in dieser Gegend gut auskennt und auf die Widrigkeiten (Moskitos, Regen, Flora & Fauna) vielleicht sogar besser vorbereitet ist, als die Helden, hat er nicht mit der Gegenwart zweier schwarzer Riesenraubvögel gerechnet. Die Vögel überraschen ihn bei der Ernte von wildem Honig und besiegeln – wenn die Helden nicht rasch dazustoßen – das Schicksal des Plantagenbesitzers.

Je nach Talent der Helden im *Fährtsuchen* und Anschleichen werden sie die Todrichter stellen, während sie sich noch an Pederesco heranschleichen, oder durch Pederescos angsterfüllte Schreie



in die richtige Richtung geführt. Pederesco Caseroli wird nur wenn unbedingt notwendig (und dann nicht besonders effektiv) in den Kampf eingreifen.

Für erfahrene Helden wird der Kampf mit dem Djalapa-Pärchen keine Herausforderung darstellen – versuchen sie aber, die Vögel lebendig einzufangen, wird das Unterfangen um einiges schwieriger. Beachten Sie außerdem, dass die Todrichter – vor allem, wenn die Helden zahlenmäßig stark überlegen sind – gerne auch zur Flucht neigen und die Hetzjagd somit von vorne losgehen kann, wenn die Tiere nicht schnell genug überwältigt werden. Belohnen Sie kreative Ideen, die über den simplen Einsatz von Betäubungsschlägen hinausgehen! Schlafgift oder entsprechende Magie vereinfachen das Einfangen der Tiere ungemein (siehe dazu auch Seite 8ff.).

KAMPF MIT DEN TODRICHTERN

Sorgen Sie dafür, dass der Kampf gegen die Todrichter zu einer Herausforderung für die Helden wird. Insbesondere, wenn die Helden die Tiere in Uthuria eingefangen haben, erinnern sich die Vögel an ihre Peiniger und wollen sich rächen.

Sie nutzen ihre *Totenmaske*, um Helden, die alleine unterwegs sind zu verwirren und greifen dann mit einem *Anspringen*-Angriff den übertölpelten Gegner an. In der Regel agieren sie nicht alleine, sondern greifen als Paar an. Oft ist einer der „Lockvogel“, der einem Helden das Gesicht eines verstorbenen Freundes oder Familienangehörigen zeigt, während der andere aus einem Versteck herauspringt.

WILDTIERTRANSPORT:

DIE RÜCKKEHR NACH BRABAK

Wenn die Djalapas die Konfrontation überlebt haben, stehen die Helden vor einem ganz anderen Problem: Wie transportiert man ein großes, aggressives Tier durch den Dschungel? Ist Beherrschungsmagie vorhanden, mag noch eine Leine genügen – andernfalls müssen die Vögel wohl oder übel verschnürt und auf einer gebastelten Trage durch den Dschungel geschleift werden. Spätestens ab der Caseroli-Plantage wird es ein wenig einfacher: Don Pederesco kann den Helden als Dank für seine Rettung einen Fuhrwagen samt Kutscher zur Verfügung stellen, mit dem sie die Tiere bis nach Brabak bringen können.

DER MÜHE LOHN II

Fermico entlohnt die Helden zeternd und weinend, wenn sie ihm nur die toten Körper der Djalapas wieder bringen können (noch weniger wird es, wenn die Helden getreu dem Grundsatz „immer feste druff“ vorgegangen sind und die Körper nur noch mit Mühe von einem Präparator restauriert werden können). Leben die Todrichter noch, so erhöht sich die Summe auf 10 Dukaten pro Held (und die Laune Fernandos ist auch eine weit bessere).

Als zum Abenteuer passende *Spezielle Erfahrungen* empfehlen wir: *Fahrtensuchen*, *Wildnisleben* und *Tierkunde* nebst 125 Abenteuerpunkten.

OPTIONALE WIDRIGKEITEN



Wenn Sie Ihre Helden stärker unter Druck setzen wollen, spricht nichts dagegen, einen Konkurrenztrupp loszuschicken, der ein ähnliches Ziel hat. Beispiele hierfür sind:

◆ *Beherzte Bürger*: Dass sich um Brabak uthurische Monstren ansiedeln, kann nicht geduldet werden: Eine mutige Stammtischrunde, die sich mit Keulen und Dolchen in den Dschungel aufmacht, ist schnell gefunden. Aller Wahrscheinlichkeit nach wird der beherzte Bürgertrupp keine ernstzunehmende Konkurrenz für Ihre Helden darstellen – eher wird er in Schwierigkeiten geraten und ihrer Hilfe bedürfen (Kompetenz und Ausrüstung niedrig).

◆ *Grande*: Die Kunde der Djalapas verbreitet sich schnell – und wer könnte schon der Versuchung durch die Trophäe eines solch einzigartigen Tieres widerstehen? Ein reicher Bürger mit schnell zusammengestellter Jagdgesellschaft macht sich auf den Weg, wird aber erst weit nach den Helden aufbrechen (Kompetenz mittel, Ausrüstung sehr gut). Notfalls vorgetäuschte Jagdrechte oder Gebietsansprüche könnten genutzt werden, um die Helden davon zu überzeugen, dass sie sich hier eigentlich gerade als Wilderer strafbar machen...

◆ *Professionelle Jäger*: Vor allem wenn die Helden eher wie ein zusammengewürfelter, bunter Haufen wirken, könnte Fernando es sich überlegen, zur Sicherheit auch noch einen Trupp dschungelerfahrener Jäger, die sich gerade in einer Hafenkneipe aufhalten und ohnehin die Zeit bis zum Auslaufen ihres Schiffes totschiessen müssen, mit dem selben Auftrag loszuschicken (Kompetenz hoch, Ausrüstung gut).

Informationen über das Königreich Brabak und die Umgebung der Stadt Brabak finden Sie im Band *In den Dschungeln Meridianas* 86f sowie in der *Geographia Aventurica* 84-85. Anregungen zu Dschungeltieren und -pflanzen finden sich z. B. in der *Zoo-Botanica Aventurica* (div. Kleinaffenarten 66-67; Brabaker Elefant 92; Dschungeltiger 162; Schlangen 163 f.; Schwarm, Haufen- und Ungeziefer 169 f.; Boronsschlinge 231-232, selten; Disdychonda 233-234, selten; Mirhamer Seidenliane 251-252, selten; Orasal 257, selten).



DER MARKGRAF

EINE KURZGESCHICHTE VON EEVIE DEMIRTEL

»Er will sie freien, Eure Exzellenz. Und ich bin sicher, dass dies keins seiner üblichen Spielchen ist!«

Noch immer klangen die Worte der Agentin in seinen Ohren, die er dazu abgestellt hatte, ihrem Gastgeber auf Schritt und Tritt zu folgen. Rondrigan schwang die Beine über das Fenstersims und spürte, wie sich der eisige Wind in seinen dunklen Strähnen verfang. Von unten musste es aussehen, als wolle er sich hinunterstürzen, hinab in die Fluten der Yrosa, die gut zehn Schritt unter der gewaltigen Feste vorbeidonnerte und sich gurgelnd im Tal der Dornen in den Yaquir ergoss. Dort, in schwindelnder Höhe, auf dem schmalen Sims vor dem Burgfenster fühlte er sich frei. Frei von der Last seines Amtes, von dem Geschnatter der Höflinge, die die Kaiserin umschwärmten wie ein gieriger Schwarm Wespen, stets darauf lauernd, sich hervorzutun oder zuzustechen, wenn sich die Gelegenheit ergab.

Der Graf von Yaquirtal. Schon wieder!

Schon das letzte Mal hatte er gegen einen Grafen von Yaquirtal den Kürzeren gezogen. In der Rhetorik, in der Turney, und auch im Buhlen um die Gunst der Kaiserin. Auch der neue Amtsinhaber, Gendahar von Streitzig, war ein Frauenheld und Lebemann, charmant, gewitzt und gutaussehend obendrein. Ein Mann der reden konnte, und zu dem das Volk aufschaute, weil er ur-almadanische Werte verkörpert.

Ehre, Leidenschaft.

Rondrigan stützte die Hände in den Fensterbogen und beugte sich vor in den heulenden Wind. Der kälteste Winter seit Jahren war nicht halb so kalt, wie die Maske, die er tagtäglich bei Hofe zur Schau trug. Das Erbe des Reichsgroßgeheimrats war kein leichtes, und sein Vorgänger, Dexter Nemrod, hatte besonders große Fußstapfen hinterlassen.

Du wirst auf ewig unsichtbar bleiben. Für sie genauso wie für alle anderen. Nie wird jemand wirklich begreifen, was du für dieses Reich tust. Wie wichtig es ist, es zu schützen. Sie zu schützen.

Die Frau, an die er bereits in Jugendtagen sein Herz verloren hatte, die stets einen anderen geliebt hatte. Einen anderen, dessen Kind sie getragen hatte, bis nach jener verhängnisvollen Schlacht, in der die Toten gegen das Herz des Reiches marschiert waren und es Feuer vom Himmel geregnet hatte.

Das Kind eines Verräters.

Und doch hätte er es geliebt als wenn es sein eigenes gewesen wäre, so wie er Rohaja von Gareth liebte, seine Kaiserin.

Keuchend ließ sich Rondrigan zurück auf das Sims sinken. Das Blut rauschte in seinen Ohren und übertönte die tobenden Fluten unter der gewaltigen Feste der Kaiserpfalz.

Gendahar von Streitzig wird sie fragen. Und du Tor, du weißt davon – und tust ... nichts!

Er hätte es ahnen müssen, als er sie huldvoll auf Cumrat zu ihren Räumlichkeiten geleitet hatte. Den Empfang am Abend würde der Graf sicher nicht ungenutzt verstreichen lassen.

Wenn er sie hier fragt, vor aller Leute Augen ...

Rondrigan hoffte, dass sie genug Kraft haben würde, seinen Antrag abzulehnen. Aber er wusste nicht, wie lange sie den Hof noch trösten konnte. Das Raulsche Reich brauchte einen Erben.

Einen Erben, den du ihnen vielleicht nie schenken kannst!

Er erinnerte sich an das Blut, an den Splitter, der sich tief in ihren Leib gebohrt hatte, an den Fluch des vererbten Zauberers, der noch im Tode ihr Geschlecht verwünscht hatte. Seither brannte sein Herz für sie lichterloh, noch viel heller als zuvor. Damals, seit der Schlacht der drei Kaiser, als sie aufgestanden war aus den Trümmern des Schlachtfelds, um das Reich zu eien. Doch wie lange konnte Rohaja noch stark sein? Wie lange würde sie dem Druck des Hofes oder dem Werben eines Gendahar von Streitzig standhalten können?

Rondrigan zog sich zurück ins Innere des Turms und schloss behutsam die schweren Läden. Er würde es nicht über sich bringen, sie zu fragen, und doch war er dazu verdammt, stets der Mann an ihrer Seite sein. Der Mann hinter dem Thron, ihr Auge und Ohr, und die lenkende Hand, die befehlen musste, was eine Kaiserin nicht befehlen konnte.

Er wird sie fragen! Und sie wird wieder davonlaufen. Wie vor allen anderen, wie vor dir. Wie vor sich selbst.

Der Markgraf ließ sich auf den Stuhl fallen und starrte ins Feuer. Sie würde ihn niemals fragen, und selbst wenn, müsste er standhaft bleiben. Denn sie würde ihn niemals so sehen wie er sie, voller Liebe und Leidenschaft. »Auch deine Pflichterfüllung muss Grenzen kennen«, hatte seine Großmutter ihm eingebläut. Die Frau, die ihn großgezogen hatte, nachdem seine Mutter im Kindbett verstorben und sein Vater auf dem Schlachtfeld geblieben war. Auch Rohaja hat niemanden mehr, außer einer missliebigen Großmutter und ihrer Schwester.

Abgesehen von Storko, dem alten Fuchs. Wir sind uns so ähnlich, Rohaja, und doch so verschieden.

Er musste mehr Distanz zwischen sie bringen, so sehr er ihre Nähe auch schätzte.

Die Flammen züngelten an seinem Ärmel und er fuhr erschrocken hoch, als er den Brand in der Luft roch. Seine Finger glitten über den angesengten Stoff.

Wie die Motte zum Feuer, verdammt! Du musst standhaft sein! Das eine ist die Frau, die du liebst, das andere die Pflicht deiner Kaiserin gegenüber.

Entschlossen erhob sich Rondrigan und griff nach dem guten Wams aus dunklem Brokat, dass er für den Empfang hatte bereitlegen lassen. Er würde an ihrer Seite sein, Graf von Yaquirtal hin oder her. Aber er durfte sich nicht zum Sklaven seiner unerfüllbaren Sehnsüchte machen. Er schloss den letzten der goldenen Knöpfe als es klopfte, und die Dringlichkeit in der Stimme seiner Kaiserin brachte die Mauern seines Vorsatzes zum Einsturz.

AUS DEN LABORATORIEN DER ALCHIMIE

VON SARAH TRAUT UND DOMINIC HLADEK

In unserer neuen Reihe präsentieren wir in unregelmäßigen Abständen neue alchemistische Erfindungen aus den Werkstätten Mengbillas und des Roten Salamanders.

KALTES FEUER

Gruppe: Inanimatica

Beschaffung: 8 D / 10

Rezeptur: 20 Unzen Phosphorpilze müssen mit reinem Alkohol und Kerzenwachs vermischt werden. Hineingerührt müssen 5 Gran Saphirstaub und zwei Glühwürmchenflügel. Das Gemisch muss eine Nacht in an einem dunklen Ort lagern.

Labor: Hexenküche

Probe: +2 / +2

Wirkung:

Bei allen Wirkungen außer M: Sobald die Flüssigkeit die Haut benetzt, entsteht dort eine blaue Flamme, die dem Tragenden keinen Schaden zufügt. Es handelt sich dabei um kaltes Feuer ähnlich dem FLIM FLAM-Zauber, man spürt jedoch ein Kribbeln vom Tanzen der Flammen. Benetzt das Elixier tote Materie, geschieht nichts. Außerdem intensiviert sich die Farbe pro Stufe. Während die Flamme bei Qualität A beinahe ins Grau übergeht, leuchtet das Feuer bei Qualität F saphirblau.

M: 1, 2, 6, 7, 8, 14, 23, 24, 29, 35

A: Dauer 1 SR, Helligkeit 3

B: Dauer 2 SR, Helligkeit 4

C: Dauer 3 SR, Helligkeit 5

D: Dauer 4 SR, Helligkeit 6

E: Dauer 5 SR, Helligkeit 7

F: Dauer 6 SR, Helligkeit 10. Man sollte hierbei nicht direkt in die Flamme sehen, da es dermaßen hell ist, dass die Augen hiervon Schaden erleiden können.

Verbreitung: 3 (vor allem in Städten mit Efferdtempel)

Merkmale: saphirblaue, sehr dünne Flüssigkeit, geruchlos, beim Brauen steigt pastellblauer Rauch auf.

Haltbarkeit: ca. 3 Jahre

Preis: 10 Dukaten für eine Flasche mit 5 Anwendungen.

Meisterhinweise: Am günstigsten ist es, das Elixier in die offene Handfläche zu gießen, sodass man die Flamme einfach mit sich herumtragen kann. Das Kalte Feuer ist nicht nur bei reisenden Abenteurern beliebt, sondern findet auch gelegentlich bei Efferdgeweihten Verwendung, sofern sie keine Gwen-Petryl-Steine benutzen.

ELEMENTARE SEREN

Gruppe: Virtutica

Beschaffung: 15 D / 6

Rezeptur:

Ignoprotectio: 4 Unzen Salbenfett, 1 Flux Reiner Alkohol, 1 Alraune, 2 Unzen zerriebene Holzkohle, die Haut eines Feuersalamanders, eine Prise Maraskanischer Pfeffer, 1 Feuerschlick-Pflanze, Wasser von hohem Reinheitsgrad

Contraqua: 1 Flux reiner Alkohol, 1 Unze zermahlene Muschelschalen, die Schuppenhaut einer Salzarele, 1 Bund Neckerkraut, 1 Schank Wasser, die Asche einer verbrannten Fackel

Aeromurus: 4 Flux Wasser aus einer Mineralquelle, 3 Federn eines Falken, als Katalysator ein Diamant oder Edelstein hohen Reinheitsgrades, der eingefangene Schrei eines Neugeborenen

Saxacuticula: 1 Alraune, 2 Unzen Salbenfett, 5 Unzen Sand aus der Wüste Khôm, 1 Prise Goldstaub, die Kralle eines Wühlschrats, 1 Bergveilchen, 10 Unzen zermahlener Kies, etwas reinste Bergluft aus 4000 Schritt Höhe

Glacalvatio: 1 Flux reiner Alkohol, 1 Büschel Haare eines weißen Karens, 1 Eiszapfen, 4 Unzen Späne eines Bergkristalls, der gefrorene Atem eines Mammuts, 5 Unzen feinste Walderde

Crustumus: 4 Unzen Salbenfett, 1 Alraune, 1 Bund Wirselskraut, etwas Rettich oder eine rohe Zwiebel, 10 Unzen Lehm aus dem Gadang, 3 Regenwürmer, 1/2 Flux frisch gefallener Schnee

Labor: Hexenküche

Probe: +4 / +3

Wirkung:

M:

Ignoprotectio: 1, 2, 3, 4, 6, 7, 8, 9, 15, 16, 17, 26, 40

Contraqua: 1, 4, 9, 10, 15, 19, 35, 40

Aeromurus: 1, 2, 4, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 23, 25, 27, 32, 35

Saxacuticula: 1, 4, 18, 21, 22, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 39

Glacalvatio: 1, 4, 18, 19, 20, 22, 24, 26, 29, 30, 31, 33, 39, 40

Crustumus: 1, 3, 4, 15, 18, 19, 21, 22, 24, 30, 33, 34

A: Der Anwender spürt einen leichten Schutz vor den Auswirkungen des entsprechenden Elements: Bei Eis eine *Kälteresistenz*, bei Feuer *Wärmeresistenz*, bei Wasser *Schwimmen* +1 und

Meeresangst -2, bei Erz und Humus je *Raumangst* -2, bei Luft *Höhenangst* -2 und *Fliegen* +1; alles jeweils für 1 Stunde.

B: RS + 1 gegen Schaden aus dem Element (Einnahme), RS + 2 an bestimmten Körperstellen (Einreiben) für 2 Stunden

C: RS + 2 gegen Schaden aus dem Element (Einnahme), RS + 4 an bestimmten Körperstellen (Einreiben) für 3 Stunden

D: RS + 3 gegen Schaden aus dem Element (Einnahme), RS + 6 an bestimmten Körperstellen (Einreiben) für 6 Stunden

E: RS + 4 gegen Schaden aus dem Element (Einnahme), RS + 8 an bestimmten Körperstellen (Einreiben) für 12 Stunden

F: Desgleichen, der Anwender empfindet zudem den inneren Drang, die Nähe des Elements zu suchen, vor dem er geschützt wird (wie eine *Schlechte Eigenschaft* auf Wert 7).

Verbreitung: 4

Merkmale:

Ignoprotectio: warme, lavaartige, rotglühende Masse

Contraqua: kühle, leuchtend blaue Flüssigkeit

Aeromurus: spritzige, schäumende Flüssigkeit ähnlich Bosparanjer

Saxacuticula: kohleartige, harte Brocken, wasserlöslich

Glacalvatio: bitterkalte, kristallklare Flüssigkeit mit Eiskristallen darin

Crustumus: lehmige Paste, sehr bitter und an der Luft austrocknend und verhärtend

Haltbarkeit: 4W6 Monate

Preis: etwa 30 D

Meisterhinweise: Bei den sechs elementaren Tinkturen *Ignoprotectio* (Feuer), *Contraqua* (Wasser), *Aeromurus* (Luft), *Saxacuticula* (Erz), *Glacalvatio* (Eis) und *Crustumus* (Humus) handelt es sich um jeweils einzelne Rezepte, die aber ähnliche Herstellungsverfahren haben. Sie verleihen jeweils Schutz gegen Schaden aus ihrem Element, und zwar entweder für den ganzen Körper (Einnahme) oder (eingerieben) an einer beliebigen Trefferzone.

Elementare Substitutionen (siehe **Elementare Gewalten 153**) sind bei diesen Elixieren besonders gut anwendbar. Die Stufe solcher Substitutionen ist um eins erhöht.

ELEMENTARE MUTANDICA

Die elementaren Tinkturen *Feuerspeichel* (Feuer), *Wasserleib* (Wasser), *Luftgeschwindigkeit* (Luft), *Eisenarm* (Erz), *Kämpferkälte* (Eis) und *Erdpaste* (Humus) sind jeweils einzelne Rezepte, die ähnliche Herstellungsverfahren haben. Sie können für eine ganzheitliche Wirkung eingenommen oder für eine punktuelle eingegeben werden.

Gruppe: Mutandica

Beschaffung: 30 D / 6

Rezeptur:

Feuerspeichel: 2 Flux Reiner Alkohol, ½ Schank Lampenöl, 1 eingelegte Alraune, eine Prise Maraskanischer Pfeffer, 2 Unzen Asche eines verbrannten Tieres, 1 Flux Drachenblut

Wasserleib: 1 Schank Wasser, ein zerteilter Aal, 2 Bund Neckerkraut, 1/2 Flux Quecksilber, 2 Unzen Salz aus dem Meer der sieben Winde, der Gesang eines Ozeaniers

Luftgeschwindigkeit: der Schweiß eines Eichhörnchens, das Schnurrbarthaar einer Katze, ein eingefangener Windhauch, ½ Flux Schweiß eines Athleten, eine Prise Straßenstaub

Eisenarm: 4 Unzen Salbenfett, 5 Unzen Stahlspäne, die Schlacke einer geschmiedeten Waffe, 2 Unzen zermahlenes Horn einer Panzerkröte, zwei Messerspitzen Khômsand, 3 Skrupel Pechblende

Kämpferkälte: 1 Flux reiner Alkohol, 1 Eisblock von 20 Unzen Ge-

wicht, 1 Flux Herzblut eines Schneeleoparden, die Tränen eines enttäuschten Jünglings

Erdpaste: 4 Unzen Salbenfett, 1 Unze lockerer Humusboden inklusive Kriechgetier, 1 Alraune, 1 Bund Wirselskraut, ein Büschel Moos von einem Sumuheiligtum, der Fingernagel eines Gehentken, 5 Vierblättrige Einbeeren

Labor: Alchimistenlabor

Probe: +5 / +4

Wirkung:

M:

Feuerspeichel: 1, 2, 3, 4, 6, 7, 8, 9, 15, 16, 17, 26, 40

Wasserleib: 1, 4, 9, 10, 15, 19, 35, 40

Luftgeschwindigkeit: 1, 2, 4, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 23, 25, 27, 32, 35

Eisenarm: 1, 4, 18, 21, 22, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 39

Kämpferkälte: 1, 4, 18, 19, 20, 22, 24, 26, 29, 30, 31, 33, 39, 40

Erdpaste: 1, 3, 4, 15, 18, 19, 21, 22, 24, 30, 33, 34

Ab Wirkung A tritt eine Erhöhung von Werten je nach Trank ein:

Feuerspeichel: MU, AT, TP

Wasserleib: FF, PA, INI

Luftgeschwindigkeit: GE, GS, INI

Eisenarm: KO, RS, WS

Kämpferkälte: KK, WS, TP

Erdpaste: KO, PA, MR

A: +1 für 1 SR auf einen der jeweils angegebenen Werte

B: +1 für 1 SR auf die angegebenen Werte

C: +2 für 2 SR auf die angegebenen Werte, Elementarer Griff des jeweiligen Elements

D: +3 für 3 SR auf die angegebenen Werte, zusätzlich Aura des Elements

E: +3 für 5 SR auf die angegebenen Werte, zusätzlich Regeneration I (*Erdpaste*), Formlosigkeit I (*Wasserleib*), Formlosigkeit II (*Luftgeschwindigkeit*), Immunität gegen Wunden und kritische Treffer (*Kämpferkälte*), Steinhaut 3 (*Eisenarm*), Flammenodem mit 2W6+2 TP verbunden mit W3 eigenen SP (*Feuerspeichel*)

F: Desgleichen, der Körper des Anwenders verwandelt sich jedoch wie unter SEELENFEUER (Feuer), NEBELLEIB (Wasser, Luft) oder GRANIT UND MARMOR (Erz), NIEDERHÖLLEN EISGESTALT (Eis), WEISHEIT DER BÄUME (Humus) völlig in das Element und die Wirkung brennt nach W6 SR aus

Verbreitung: 3

Merkmale:

Feuerspeichel: heiße und scharfe orangene Flüssigkeit

Wasserleib: blubbernde, silbrige Flüssigkeit

Luftgeschwindigkeit: wohlriechende, zu zerstäubende, alkoholische Flüssigkeit

Eisenarm: erstaunlich schwere, metallisch aussehende Paste

Kämpferkälte: weiße milchig-trübe Flüssigkeit

Erdpaste: braune, schlammige und dickflüssige Paste

Haltbarkeit: 3W6 Monate

Preis: etwa 50 D

Meisterhinweise: Elementare Substitutionen sind bei diesen Elixieren besonders gut anwendbar. Die Stufe solcher Substitutionen ist um eins erhöht.

EISERNE FLUT

SECHSTES UND LETZTES ABENTEUER DER KYRBLUTHAVEN-KAMPAGNE
VON MORITZ MEHLEM UND ADRIAN PRAETORIUS MIT DANK AN FRANK BARTSCH UND THORSTEN MOST

HINTERGRUND DER KAMPAGNE

Pardona hat es auf die Runenmagie der Kyrbluthavener abgesehen und will dazu den Seekönig durch eine Marionette auf dem Thron ersetzen. Sie ließ ihre Nachtalben in mehreren Schritten die Region destabilisieren.

ABENTEUERAUFHÄNGER

Dem Seekönig reicht es! Im Lauf des letzten Jahres wurden seine Untertanen von Piraten, Wölfen, dunklen Kulturen und sogar Harpyien heimgesucht. Als er erfährt, dass einige Hjäldinger die Seiten gewechselt haben, will er dem Schrecken endgültig ein Ende setzen.

DAS EIGENTLICHE ABENTEUER

Der Seekönig schickt die schon vielfach bewährten Helden aus, um das Lager der Shakagra zu finden und ihrem Anführer ein für allemal das Handwerk zu legen. Dazu stellt der Seekönig eine kleine Streitmacht zusammen, die, sobald man die Übeltäter gefunden hat, anrücken soll. Von möglichen Gefangenen oder aus den Unterlagen der dunklen Priesterin, wissen die Hjäldinger ungefähr, wo sich das Lager befinden sollte. Dennoch bedarf es einer schlagkräftigen Gruppe um Genaueres auszumachen. Nach einer kurzen Schiffsfahrt über das Meer der Seewölfe müssen sich die Helden durch die Wildnis Utlands (siehe Myranische Monstren 207, Wege des Entdeckers 29/32) schlagen.

Falls ihre Gruppe in der Lage ist, das Lager mit übernatürlichen Mitteln (ein Suchdämon, ein freundlicher Tiergeist oder göttliches Eingreifen) zu finden, überspringen sie diesen Teil und reisen direkt mit der Streitmacht an. Um das Lager zu finden sind 30 TāP* aus *Fahrtensuchen* und *Kartographie* nötig. Jede Woche kann je eine Probe abgelegt werden.

DIE ABSCHLUSSSCHLACHT

Das Abenteuer kann auf zwei Arten beendet werden:

Die Helden können als Vorhut versuchen, es mit dem Anführer, seinem Drachen sowie den 54 im Lager befindlichen Nachtalben und den 18 abtrünnigen Hjäldingerverbündeten aufzunehmen. In diesem Fall kann der Meister sich ein klassisches diszipliniertes geführtes römerähnliches Heerlager vorstellen, das er bestmöglich gegen die Handvoll Eindringlinge verteidigen muss. Attackieren die Helden gemeinsam mit der kleinen Hjäldinger-Streitmacht, die der Seekönig losschickt, so entsteht schnell ein

blutiges Gemetzel. Das Ziel der Helden ist es, den gegnerischen Anführer *Marak Schattenweber* und seinen treuen Drachen *Shinvis* zu erreichen und auszuschalten.

Auf dem Weg durch das Schlachtengetümmel werden sie mit 4 der unten aufgeführten Szenen konfrontiert – natürlich eingebettet in ein verbales Schlachtengemälde, das der Meister meisterlich weben sollte.

Diese Szenen drücken das Hin- und Herwogen der Schlacht aus und stehen gleichzeitig für die Ressourcen der Gegner.

Bei jeder Szene sind Zahlen angegeben, die für zwei Dinge steht – einmal gibt sie die Anzahl an Lebenspunkten an, die Shinvis beim finalen Aufeinandertreffen fehlen, zum anderen die Astralenergie, die Marak bis zu diesem Zeitpunkt ausgeben musste, um sich seine Gegner vom Leib zu halten. Gelingt es den Helden nicht, eine Situation „zu lösen“, müssen sie also flüchten oder können die Bedrohung nicht abwehren, so wird nur die Hälfte des angegebenen Wertes gezählt.

- 1-2 Drei Feinde suchen sich euch als Gegner aus und greifen ohne zu zögern an. (6)
- 3-4 Neben euch geht ein Anführer der Hjäldinger verletzt zu Boden. Sofort wird er von Nachtalben umringt. (8)
- 5-6 Die 4 Alben-Bogenschützen vom Hügel zur Rechten dezimieren die Verbündeten um euch herum. (10)
- 7-8 Ihr pflügt gerade gemeinsam mit 2 Hjäldingern durch das Schlachtengetümmel, als sich euch ein Albenwolf (**AB155, Myranische Monstren 42**) entgegenstellt. (4)
- 9-10 Hinter einem kleinen Hügelgrat liegen 3 scheinbar tote Nachtalben. Wenn die Helden an ihnen vorbeirennen, springen sie auf und attackieren von hinten. (6)
- 11-13 Ein Hjäldinger ist in Wahn verfallen (Zauberei, Verzweiflung) und greift jeden an, der ihm zu nahe kommt – egal ob Freund oder Feind. (4)
- 14-16 Um eine mächtige Kriegerin stapeln sich die Albenleichen, doch inzwischen ist sie am Arm verletzt und 5 Nachtalben sammeln sich zum Angriff. (12)
- 17 Zwei Hjäldinger knien im blutigen Schlamm und beten – die Gesichter tränenüberströmt. (2)
- 18-19 Die Erde beginnt zu beben, die Nachtalben pflügen mit zwei Eis-Caproskeilern (**Myranische Monster 60**) auf die Helden zu. (10)
- 20 Ein Bogenschütze tötet einen neben den Helden laufenden Hjäldinger mit einem Schuss in die Schläfe. (4)



DIE GEGNER

Marak Schattenweber

LeP 36 **AuP** 38 **AsP** 52 **MR** 8 **WS** 8 **RS** 7 (Schwarzstahlrüstung) **GS** 9

Albenhammer: **INI** 18+1W6 **AT** 19 **PA** 17 **TP** 1W+7 **DK** N

Sonderfertigkeiten: Entwaffnen, Finte, Hammerschlag, Kampfesgspür, Konzentrationsstärke, Meisterparade, Niederwerfen, Wuchtschlag

Zauber: Armatrutz 12 (18/17/15), Blitz 15 (13/18/17), Dunkelheit 9 (13/13/13)

Talente: Selbstbeherrschung 11 (16/15/15)

Nachtalbenkämpfer

LeP 30 **AuP** 34 **AsP** 32 **MR** 7 **WS** 5 **RS** 6 (Schwarzstahlrüstung) **GS** 9

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

Albenbogen: **FK** 25 **TP** 1W+5*

Sonderfertigkeiten: Entwaffnen, Finte, Kampfesgspür, Konzentrationsstärke, Meisterparade,

Wuchtschlag, Scharfschütze

Zauber: Fulminctus 11 (15/16/12), Blitz 12 (12/15/16), Dunkelheit 7 (12/12/15)

Talente: Selbstbeherrschung 11 (15/12/14)

Für alle Nachtalben gilt:

Dämmerungssicht, Lichtempfindlich, Eisenempfindlich (Eisenwaffen erzielen +1W6 TP)

Shinvis (Junger Sturmwinddrache)

LeP 80 **AuP** 95 **AsP** 25 **MR** 8/15 **WS** 13 **RS** 5 **GS** 5/18

INI 12+1W6 **PA** 8

Biss: **AT** 12 **TP** 3W6+1 **DK** HN

Schwanzschlag: **AT** 10 **TP** 1W6+4 **DK** HNS

Flammenstrahl: **FK** 14 **TP** 2W6+2

Besondere Kampfregeln: 3 Aktionen pro KR, Fliegender Gegner, großer Gegner, Niederwerfen (5), kompetenter Luftzauberer, erfahrener Verwandter

Hjaldinger Kämpfer

LeP 37 **AuP** 38 **MR** 3 **WS** 8 **RS** 3 **GS** 8

Kriegsbeil: **INI** 10+1W6 **AT** 15 **PA** 16 **TP** 1W6+5 **DK** N

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Niederwerfen, Wuchtschlag

Talente: Selbstbeherrschung 8 (14/15/16)

Termine

SILBERGROSCHEN 4 - QUANTIONEN

Berg- & Abenteuer-Con vom 6. bis 3. März 2014
Infos: www.aberant-larp.de

SIEBEN WINDE SAGA 1 - DIE VERLORENEN VON OLVIKSDAL

Abenteuer-Con, geplant im Zeitraum Mai bis Juli 2014
Infos: www.spieler-abenteuer-phantasten.jimdo.com

ISENOHE 2

Abenteuer-Ambiente-Con vom 18. bis 20. Juli 2014
Infos: www.aberant-larp.de

SPUR DES BLUTES 2 - IM SCHATTEN DER ALTEN BÜCHE

Fantasy-Grusel-Con vom 22. bis 24. August 2014
Infos: www.spur-des-blutes.jimdo.com

FINSTERKAMM XI - FÜR BÄR UND WOLF

Ritterturnier in Weiden
Turnier vom 2. bis 5. Oktober 2014
Infos: www.finsterkamm-larp.de



Gewand eines Praisgeweihten

von Adel & Volk
(www.adelundvolk.de)

Das belle Untergewand ist mit einer Borte mit Prais-Symbolen (www.mconis.de) versehen. Das Obergewand ist in Rot gehalten, an den Seiten mit Orange und Gold abgesetzt.



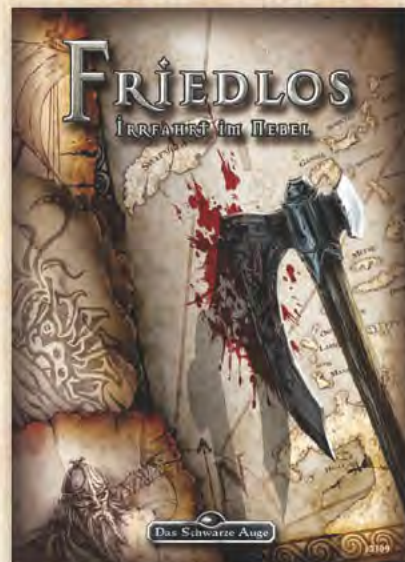
PRODUKTVORSCHAU

DER NEBEL LICHTET SICH - HOFFENTLICH

Bald erscheint Friedlos - Irrfahrt im Nebel, ein Abenteuer, das die Geschichte der Thorwaler weiterführen wird.

Der Gedanke an Swafnirland, die legendäre Insel des Walgottes, lässt das Herz eines jeden Thorwalers höher schlagen. Doch warum sammelt Marada die Wölfin, eine stolze Anführerin der Nordleute, eine Gruppe Gesetzloser, um das verheißungsvolle Eiland zu erreichen? Gemeinsam mit einer Flotte aus skrupellosen Kaperfahrern und verzweiferten Flüchtlingen brechen die Helden gen Westen auf. Als aber ein Übel aus der Zeit der alten Hjaldringer erwacht, beginnt eine Irrfahrt, die ohne Einsatz und Opfermut schnell tödlich enden kann. Den Nebel im Nacken kämpfen die Helden um den wertvollsten Schatz, den sie besitzen - ihr Leben!

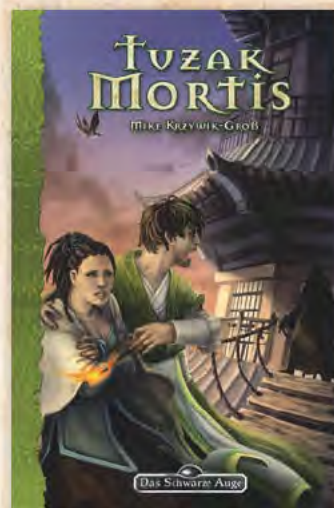
In Friedlos - Irrfahrt im Nebel müssen die Helden beweisen, dass sie den Gefahren auf See gewachsen sind. Darüber hinaus tragen sie auch die Verantwortung für eine Gruppe Verzweifelter auf der Flucht. Die Helden werden in Friedlos immer wieder vor moralische Entscheidungen gestellt, und ihre Handlungen entscheiden über Wohl oder Wehe der Flotte. Werden sie die Gebote der Götter höher achten als das Überleben ihrer Gefährten?



WOHIN MIT MADAJIN?

Am Rande der Schattenlande liegt Tuzak, die Lilienhafte, ein Schmelztiegel aus Piraten, Rebellen und feindlichen Agenten. Als Madajin in seine Heimat zurückkehrt, wird er in eine Intrige aus Mord, Politik und der schmutzigen Vergangenheit der Stadt gezogen. Finstere Mächte ringen um die Vorherrschaft, während der Zauberer sein Glück in der Liebe sucht. Noch ahnt er nicht, dass sich Zukunft und Schicksal der Insel Maraskan ausgerechnet in seiner Heimatstadt entscheiden werden.

Tuzak Mortis ist der abschließende, in sich geschlossene Band der Mortis-Trilogie um den maraskanischen Zauberer Madajin.



EURE EIGENE KOLLEKTION

Seit November könnt ihr eure eigenen Shirts, Mützen und andere Dinge mit DSA-Symbolen und Sprüchen in unserem eigenen Spread-Shirt-Shop zusammenstellen. Wir haben euch ein paar Beispiele zusammengestellt, aber das ist nur eine winzige Auswahl an den Möglichkeiten, die sich euch bieten: T-Shirts mit der Dämonenkrone oder eine Mütze mit Firunsymbol - ihr könnt euch die Kleidung so zusammenstellen wie es euch beliebt. Spiel Spaß damit!

TIEFE EINBLICKE

Liebe Botenleser und Botenleserinnen!

In der letzten Ausgabe habt ihr bereits erste Einblicke in unsere **Das Schwarze Auge 5**-Planungen erhalten. In dieser Ausgabe wollen wir euch mehr Details zu den neuen Regeln präsentieren.

Zwar können wir noch nicht alle Fragen klären – wir sind in einigen Bereichen immer noch im Entwicklungsprozess und auf euer Feedback angewiesen –, aber einige Regelemente stehen bereits fest.

Welche Änderungen erwarten euch? Wie wird sich das Talentsystem ändern? Gibt es neue Vor- und Nachtei-

le? Werden die Sonderfertigkeiten überarbeitet? In diesem Boten versuchen wir euch darauf eine Antwort zu geben.

Außerdem haben wir in den letzten Monaten zwei kleine Umfragen gestartet, deren umfangreiche Ergebnisse wir euch nicht vorenthalten wollten. Eine Auswertung findet ihr im Anschluss an die Vorstellung der neuen Regeln.

Anfangen wollen wir aber mit einigen Informationen

zum neuen Design der Regeledition. Denn nicht nur die Regeln ändern sich, auch die Optik von **Das Schwarze Auge 5** wird sich von der letzten Edition unterscheiden.

DESIGN

Uns liegen nicht nur einheitliche Regeln, sondern auch ein einheitliches Design der Bücher am Herzen. Aus diesem Grund haben wir uns sehr viele Gedanken über ein neues Layout und den Aufbau von **Das Schwarze Auge 5** gemacht. Bei der Gestaltung der Design-Elemente lassen wir uns von einem professionellen Graphiker unterstützen, um altbewährte Symbole im neuen Glanz erstrahlen zu lassen und die Cover noch besser zur Geltung zu bringen. Ein paar unserer Designüberlegungen wollen wir euch nun vorstellen.

AUFBAU DER UNTERSCHIEDLICHEN REIHEN

Jede Buchreihe der neuen Edition wird eine unterschiedliche Farbgebung erhalten. Aber keine Sorge, das altbewährte Farbschema wird Ähnlichkeiten mit der 4. Edition aufweisen, sodass ihr euch gleich zurechtfinden werdet. Während die Regelbände in rot und die Regionalspielhilfen in Schlangenledergrün erscheinen, wird es blaue Quellenbände geben, in der auch die Purpur-Reihe und die bisherigen Ingame-Bücher wie **Von Toten und Untoten** oder **Elementare Gewalten** unterkommen werden. Da die Besonderheit der Purpur-Reihe die farbige Darstellung der Innenillustrationen war, in der 5. Edition aber alle Bücher in Farbe erscheinen werden, benötigen wir keine weitere Kennzeichnung oder gesonderte Reihe dafür, sodass diese Bände am besten in der blauen Quellenband-Reihe aufgehoben sind. Auch die Ingame-Bücher, deren Texte zu großen Teilen aus aventurischer Sicht verfasst sind, werden mit der blauen Reihe

zusammengelegt. Die Abenteuerbände werden weiterhin in einem dunklen Farbton herausgebracht.

Das Design wird in allen Reihen wiedererkennbar sein, aber dennoch durch Farbe und einzelne Elemente sich von den anderen Reihen abheben. So könnt ihr im Bücherregal die Reihen sofort wiedererkennen.

OPTIONALE REGELN

In den Regelwerken werdet ihr an einigen Stellen optionale Regeln finden. Diese Zusatzregeln stellen nur Optionen und Alternativen dar, sind aber nicht mit den Grundregeln verbunden, sodass ihr sie auch getrost weglassen könnt, ohne dass euch etwas entgeht. Ihr werdet keinerlei Nachteile haben, wenn ihr diese Elemente nicht nutzt.

Dank des Farbdrucks, der sich durch die ganze 5. Edition hindurchziehen wird, werden die optionalen Regeln auch deutlicher ins Auge fallen. Sie werden immer mit dem gleichen Farbdesign hervorgehoben.

FARBENSPIEL

Der Farbdruck wird es uns zudem ermöglichen, bestimmte Elemente wie Beispiellkästen oder Hinweise in immer der gleichen Farbe zu markieren, sodass die Übersichtlichkeit und der Wiedererkennungswert für euch größer ist. Die farblichen Markierungen werden euch sofort sagen, um was für einen Kasten oder Element es sich handelt.

Auch die graphische Darstellung, z.B. von Sonderfertigkeitenbäumen, lässt sich mit Farbe besser hervorheben und trägt ungemein zur Übersichtlichkeit von Regeln bei.

HELDEN ZUM ANFASSEN

Wir haben uns dazu entschlossen, in den Regelwerken auf eine ganz besondere Heldengruppe zurückzugreifen, die in verschiedenen Beispielszenen Regelanwendungen, Zauber und Talente darstellt und ihren Einsatz verdeutlicht. Die gleichen Helden werden immer wieder in den Bänden auftauchen und durch eine für alle Illustratoren gültige Referenz wiedererkennbar sein.

Diese anfänglich acht Helden umfassen eine Auelfe, einen Amboßzwerg, einen Söldner, eine bornländische Hexe, eine tulamidische Magierin, einen Streuner und einen Perainege-weihten.

Ihr könnt euch einige der Skizzen und Referenzen der Helden des Grundregelwerks auf den folgenden Seiten ansehen. Mehr zur Heldengruppe erfahrt ihr ab dem nächsten Boten.

NEUE AMTSTRÄGER

Einige wichtige politische, militärische und klerikale Positionen sind seit einigen Jahren von offizieller Seite nicht weiter festgelegt worden. Die Ämter waren für wohlverdiente Helden gedacht oder konnten vom Meister beliebig mit eigenen Meisterpersonen besetzt werden.

Dies führte aber dazu, dass diese Handlungsträger in keiner Geschichte und in keinem Abenteuer mehr verwendet werden konnten.

Zu diesen Ämtern zählen:

- ◆ Der Wahrer der Ordnung der Tulamidenlande
- ◆ Die Erzwissensbewahrerin des Bornlandes
- ◆ Der Marschall von Aranien
- ◆ Die Großwesirin von Aranien

Mit DSA5 wollen wir diese Figuren wieder näher beschreiben, damit wir sie in die offizielle Handlung einbinden können. Das wollen wir aber nicht sofort umsetzen, sondern euch zum einen die Zeit geben, eure aktuelle Besetzung aus dem Amt zu entlassen, sie zu stürzen, in den Ruhestand zu versetzen – oder wieder auf Abenteuerreise ziehen lassen. Ganz wie es euch beliebt.

Der Amtsantritt wird frühestens 1038 BF stattfinden, bis dahin hat jeder Meister und Spieler noch Zeit, die Amtsänderungen vorzunehmen.

Zum anderen wollen wir euch aber auch die Möglichkeit bieten, die neuen Amtsinhaber zu bestimmen bzw. Ideen einzureichen, wer fortan die entsprechende Position leiten soll.

Schickt uns eine kurze Beschreibung, wie ihr euch den neuen Wahrer der Ordnung oder die Marschallin von Aranien vorstellt. Bitte schickt uns keine vollständig ausgearbeitete Meisterperson mit Namen und Werten. Wir möchten lieber Motivationen, Aussehen und Charakteristika der Person haben. Wählt einfach eines oder mehrere der oben genannten



Ämter aus. Nutzt eure Kreativität und schreibt uns eure Ideen und Wünsche.

Der eingereichte Artikel sollte maximal 3.000 Zeichen pro Amt umfassen (inklusive Leerzeichen). Die Abgabefrist ist der 30. Januar 2014. Die Beiträge bitte an folgende Adresse

mit dem Betreff **Amt** verschicken: avbote@ulisses-spiele.de
Die Redaktion wählt für jedes Amt einen Sieger aus. Zu gewinnen gibt es natürlich auch noch was: Die vier Gewinner erhalten jeweils einmal das streng limitierte Abenteuer **Altes Blut**.

REGELN

In dieser Ausgabe wollen wir einen Blick auf die Probenmechanismen und die „profanen“ Regelteile der Talente, des Kampfes, der Vor- und Nachteile sowie der Sonderfertigkeiten werfen. In der nächsten Botenausgabe werden wir euch dann die Grundlagen des Magiesystems und des Götterwirkens vorstellen.

PROBENMECHANISMEN

Im Großen und Ganzen wird sich bei den Proben nicht viel ändern. Talente und Zauber werden weiterhin mit einer 3W20-Probe bestimmt, Eigenschaftsproben werden nur mit 1W20 geprobt.

Weiterhin werden die übrigbehaltenen Punkte bei 3W20-Proben eine noch deutlichere Rolle als in der 4. Edition spielen. Mit ihnen wird man unterschiedliche Veränderungen bei Zaubern erzielen können und bei Talenten wird es viele Beispiele geben, wie man die Punkte anwenden kann, um handwerkliche Erfolge zu erzielen oder eine notwendige Recherche zu verkürzen.

TALENTSYSTEM

Das Talentsystem wird gestrafft, einige Talente zusammengelegt oder als Spezialisierungen und Sonderfertigkeiten deklariert.

Dazu zwei Beispiele: *Sich verstecken* und *Schleichen* werden zum neuen Talent *Verbergen* zusammengefasst. Schleichen und Verstecken werden dafür aber zu Spezialisierungen des neuen Talents.

Falschspiel wird nicht mehr ein einzelnes Talent sein, sondern eine Sonderfertigkeit, die das Talent *Brett-&Glücksspiel* unterstützen wird bzw. erst durch die Sonderfertigkeit erhält man die Kenntnis der richtigen Anwendung von gezinkten Karten und manipulierten Spielwürfeln.

In einigen Fällen haben wir vor, neue Talente erschaffen. Ein Beispiel dafür wäre *Einschüchtern*, das früher als Spezialisie-

rung von *Überreden* zu manch kurioser Situation geführt hat. So konnten Meister des Talents unglaublich gut auch Leute einschüchtern – obwohl sie doch nur einfache Basarhändler waren.

Die Metatalente zur Jagd, zur Nahrungs- und Kräutersuchen werden nicht mehr als Metatalente geführt (Metatalente wird es in ihrer jetzigen Form nicht mehr geben), dafür wird es ein eigenes Jagd-Talent geben bzw. *Pflanzenkunde* wird auch den praktischen Teil Kräutersuche umfassen.

Es wird jedoch möglich sein, auch Helden zu spielen, die nur theoretische Grundlagen in Pflanzenkunde haben, in der Praxis aber nicht mal eine Wurzel finden würden (dies wird über einen entsprechenden Nachteil geregelt werden).

Bei den Sprachen werden wir eine genauere Angabe machen, wie gut man eine Sprache nach Talentwert sprechen kann. Das Talent *Sprachkunde* wird keine Rolle mehr bei alten Sprachen spielen. Und die unterschiedlichen hohen Komplexitäten werden wir an die Höchstwerte der übrigen Talente angleichen, sodass die Schwierigkeit, eine Sprache oder

Schrift zu lernen, nur noch über Lernzeit und Abenteuerpunktekosten geregelt ist.

VOR- UND NACHTEILE

Wie ihr schon bemerkt haben werdet, wird es weiterhin Vor- und Nachteile geben. Auch hier gilt, dass wir alle Vor- und Nachteile noch einmal durchgehen, anpassen oder überarbeiten werden.

Auch hier wollen wir euch einige Beispiele für Änderungen geben: *Begabungen* und *Unfähigkeiten* werden in der jetzigen Form nicht übernommen, denn es wird keine Lernerleichterungen oder –erschwernisse mehr geben. Begabungen werden dem Helden auf eine andere Art nützlich sein und ihrem Namen alle Ehre machen. Unfähigkeiten hingegen



werden dazu führen, dass der Held immer große Schwierigkeiten mit dem Talent haben wird und Proben für ihn immer einen Malus mit sich bringen.

Verbindungen werden eine komplett andere Regelung haben und nicht mehr als gewöhnliche Vorteile auftauchen.

Wir werden auch neue Vor- und Nachteile, etwa den *Theoretiker*, einbringen. Dieser Nachteil wird einen Helden ein bestimmtes Talent nur theoretisch beherrschen lassen, in der Praxis sieht der Abenteurer dagegen schlecht aus.

Ein neuer Nachteil wird die *Schlechte Angewohnheit* sein. Dies kann unterschiedliches kulturelles Fehlverhalten umfassen – vom Nägelkaugen bis zum Nasebohren.



AUSRÜSTUNG

Im Grundregelwerk wird es auch ein umfangreiches Ausrüstungs-Kapitel geben. Enthalten sein werden Gifte, Heilkräuter, Waffen, Rüstungen, Reiseausrüstungen und eine kleine Auswahl an magischen Artefakten und Elixieren. Auch Beispiele für die Kosten von Dienstleistungen sind enthalten. So wird ein Held ohne Schwierigkeiten bestimmen können, was der Besuch des Badehauses oder das Bier in der Taverne kostet.

Die Ausrüstungslisten werden alle wichtigen Informationen der Gegenstände, etwa Preis und Gewicht sowie weitere Angaben (Haltbarkeit, Giftstufe, Brauschwierigkeit) enthalten.

SONDERFERTIGKEITEN

Bei den profanen Sonderfertigkeiten werden einige neue hinzukommen. So wird es jetzt die *Fächersprache* und *Lippenlesen* geben, aber auch ehemalige Talente wie *Falschspiel* oder *Füchsisch* sind nun Sonderfertigkeiten. Auch bei den übrigen Professionen wird es dazugehörige Sonderfertigkeiten geben, sodass man seinen Heiler individueller zum Chirurgen und den Zuckerbäcker zum Hersteller feinsten Schaumwerks machen kann.

Im Kampf werden die bestehenden Fähigkeiten sich einer Überprüfung unterziehen müssen und entsprechend angepasst, sodass ein *Schildspalter* nun auch endlich wirklich ein Schild spaltet und die *Meisterparade* auch bei einer misslungenen Attacke einen

Sinn hat. Wir werden hier auch eine Anpassung der Mächtigkeit der verschiedenen Sonderfertigkeiten vornehmen, denn im Augenblick gibt es einige Manöver, die zu größerem Ungleichgewicht im Kampf führen. Natürlich wird es weiterhin stärkere und schwächere Fähigkeiten geben, aber es sollte nicht nur ein übermächtiges Manöver geben, das alle anderen in den Schatten stellt. Der Kampf sollte an dieser Stelle mehr taktisches Potenzial liefern, ohne unübersichtlich oder zu kompliziert zu werden.

Bei den magischen Sonderfertigkeiten werden wir ebenfalls die Wirkung jeweils überprüfen, aber keine großen Änderungen vornehmen. Sonderfertigkeiten, die in Zusatzbänden wie *Von Toten und Untoten* aufgeführt sind, werden ebenfalls berücksichtigt. Es kann im Detail zu Änderungen kommen und auch einige Sonderfertigkeiten werden ihren Weg in das Regelwerk finden – aber es wird im Gegensatz zu den profanen Sonderfertigkeiten überschaubarer sein.

Momentan gibt es nicht viele Sonderfertigkeiten für Geweihte – dies wird sich mit der 5. Regeledition ändern. Es werden weitere Fähigkeiten dazukommen, die die Geweihten nutzen können, um ihre Macht zu demonstrieren oder ihre Meditation zu vertiefen. Dies kann von Techniken zur Veränderung von Liturgien bis hin zu besserer Regeneration von Karmapunkten reichen.

KAMPFSYSTEM

Die Grundlagen des Kampfsystems werden sich nicht komplett ändern: Es wird weiterhin Attacke- und Paradowerte geben, Treffer- und Schadenspunkte sowie Rüstungsschutz. Bei DSA4 gab es bereits unterschiedliche Waffenlose Kampfstile. In der neuen Edition wird es Kampfstile auch für bewaffnete Kämpfer geben. Diese Stile verschaffen bestimmte Vorteile im Kampf, ähnlich die der zertrümmernder Schlag beim *Hammerfaust*-Stil oder dem echten Schaden beim *Pasch des Hruruzat*.

Die Werte von Waffen und Rüstungen können sich in einigen Fällen ändern. Gerade Angaben zu Gewichten und Preisen werden einer strengen Kontrolle unterzogen, aber auch die übrigen Regelwerte werden geprüft. Wegfallen wird in seiner jetzigen Form der Bruchfaktor. Anstelle dieser Sonderregel wird es für alle Gegenstände eine Strukturschadensregel geben.



WIR HABEN EUCH GEFRAGT –
UMFRAGEAUSWERTUNG DIE 2.

Eure Meinung ist uns wichtig, und deshalb befragen wir euch auf der Ulisses-Webseite immer wieder zu allen möglichen und unmöglichen Themen. Das letzte Mal wollten wir von euch wissen, welche Produkte, Cover und Professionen euch am besten gefallen, welche Talente und Zauber ihr häufig benutzt und welche Regionen ihr in Zukunft gerne weiter ausgestaltet sehen würdet.

UMFRAGEERGEBNISSE – EURE LIEBLINGE

Mit 1.657 Teilnehmern hat auch diese Umfrage wieder eine gewaltige Resonanz erhalten. Vielen Dank für eure Antworten! Wir haben die Auswertung für euch zusammengefasst, damit ihr euch schnell einen Überblick über die Ergebnisse verschaffen könnt. Bitte beachtet bei der Lektüre, dass bei einigen Fragen mehrere Nennungen möglich waren. Nicht alle Fragen mussten zwingend beantwortet werden, es kann also zu Abweichungen der abgegebenen Stimmen von der Teilnehmerzahl kommen. Insbesondere wenn nach dem Inhalt der Bände gefragt wurde, gab es viele Enthaltungen. Für die Umfragen zu Cover und Inhalt wurden zudem lediglich die Bände der letzten 12 Monate zur Wahl gestellt.

PROFESSIONEN

Bei den Professionen ist wenig überraschend der **Magier** in all seinen Varianten mit satten **1.078** Nennungen bei drei möglichen Antworten der Spitzenreiter. An zweiter Stelle folgt der **Krieger** mit **404** Nennungen. Nimmt man aber auch andere kämpferische Professionen hinzu, ergibt sich mit Söldnern, Schwertgesellen und Rittern ein ähnlich hoher Wert wie bei den Magiern: **1.079**.

Insgesamt ergibt sich damit bei der Auswertung eine relativ klare Vorliebe für die klassischen Mitglieder einer Helden-
gruppe:

Magische Professionen	1.565
Kämpferische Professionen	1.456
Profane Professionen	
(Handwerker, Gelehrte, Gesellschaft)	453
Geweihte Professionen	605
Streuner, Diebe und andere zwielichtige Professionen ..	418

Zauber

Klarer Sieger war wie bereits erwartet der **Balsam** mit 570 Nennungen bei drei möglichen Antworten. Der Grund da-



für liegt auf der Hand: Verwundet werden Helden immer, und der Heilzauber der Wahl verfügt in den meisten Professionen über eine hinreichend große Verbreitung.

Auch Kampfzauber sind äußerst beliebt, und so haben es **Fulminictus** (323) und **Ignifaxius** (310) auf die Plätze geschafft. Zusammengenommen übertreffen sie sogar noch den Spitzenreiter **Balsam**. Als weniger schadensorientierte Alternative erkämpfte sich außerdem der **Blitz dich find** (314) einen Achtungserfolg.

Unter die Top-10 haben es außerdem zwei weitere Zauber geschafft, die im Kampf äußerst nützlich sind: **Armaturtutz** (188) und **Axxeleratus** (173). Desweiteren erfreuen sich auch der **Odem Arcanum** (381) und der **Analys** (141), magische Analyse sei dank, großer Beliebtheit.

Außerdem in die Top-10 geschafft haben es die Klassiker **Bannbaladin** (163) und **Flim Flam** (181), bevor die Antworten dank offenbar gänzlich unterschiedlicher Zaubervorlieben stark auseinander driften.

TALENTE

Sinnenschärfe ist das in den meisten Runden am häufigsten eingesetzte Talent, und diese Wahl überrascht kaum, wird es doch auch in den Abenteuern regelmäßig abgefragt. Bei drei möglichen Antworten verteilen sich die Stimmen in den Top-10 wie folgt:

Sinnenschärfe	1038
Magiekunde	360
Menschenkenntnis	356
Selbstbeherrschung	337
Kampftalente	299
Überreden	279
Körperbeherrschung	246
Wildnisleben	232
Klettern	212
Schleichen	185

Heilkunde Wunden (162) hat es immerhin auf Platz 11 geschafft.

REGIONEN

Gefragt haben wir, auf welche Regionen die Redaktion in Zukunft besonderen Schwerpunkt und Wert legen sollte. Ihr konntet bis zu drei eurer Lieblingsregionen wählen. Hier haben sich ganz klare Vorlieben abgezeichnet, daher wollen wir euch auch das umfassende Ergebnis nicht vorenthalten:

Die Schildlande (Greifenfurt, Tobrien und Weiden) ...	430
Thorwal und das Gjalskerland	420
Die Warunkei und die Schattenlande	400

Die Stadtstaaten der Tulamiden und des Südens	370
Das Imperium von Al'Anfa	320
Das Herz des Reiches (Garetien und die Rommilyser Mark)	313
Das Liebliche Feld und die Zyklopeninseln	287
Die freien Städte des Nordens und das elfische Kernland	282
Maraskan	275
Das Bornland	212
Das Orkland	195
Selem und die Echsen Sümpfe	188
Das Svellttal	166
Albernia und der Windhag	164
Die Wälder und Inseln des tiefen Südens	138
Aranien und Perricum	128
Almada und der Yaquirbruch	127
Nordmarken und Kosch	118
Das Kalifat und die Wüste Khôm	113
Der Golf von Riva und die Nivesenlande	112
Paavi und der hohe Norden	73

GOTTHEITEN

Die Nase vorn bei den Göttern hat, drei Stimmen sei Dank, ausgerechnet der heimliche Gott. Mit **13,95%** Prozent aller Stimmen hängt **Phex** selbst den **Namenlosen** (**10,91%**) und seinen Bruder **Boron** (**8,4%**) locker ab.

Phex	13,95%
Der Namenlose	10,91%
Boron	8,4%
Rondra	7,91%
Hesinde	6,47%
Praios	6,18%
Rahja	5,53%
Rur und Gror	4,1%
Aves	3,94%
Kor	3,81%
Nandus	3,65%
Swafnir	3,57%
Firun	2,92%
Tsa	2,61%
Rastullah	2,51%
Ingerimm	2,45%
Tairach	2,45%
Efferd	2,3%
Die H'Ranga	2,02%
Ifirn	1,79%
Travia	1,31%
Peraïne	1,22%

UTHURIA

Nur 3,26% von euch spielen aktuell bereits in Uthuria, aber 28,73% wollen es mit großer Wahrscheinlichkeit noch tun. Gut die Hälfte (55%) hat sich noch kein Bild von Uthuria gemacht, aber nur 12% schließen aus, dass sie jemals in Uthuria spielen.

Das Konzept der Regionalkampagne, Abenteuer und Regionalbeschreibung zu verbinden, scheint gut anzukommen, denn 62,96% bewerten die Idee und Umsetzung mit gut oder sehr gut, nur 5,56% hingegen sind davon überhaupt nicht begeistert. Auch das Feedback zu den Abenteuern in der Grünen Hölle ist durchweg positiv ausgefallen und von den Leuten, die bereits dort spielen bewerteten 64,81% mit gut oder sehr gut und nur 5% mit schlecht.

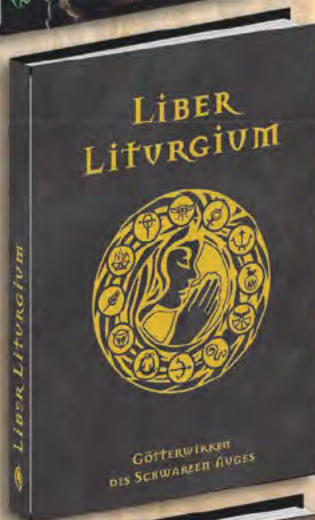
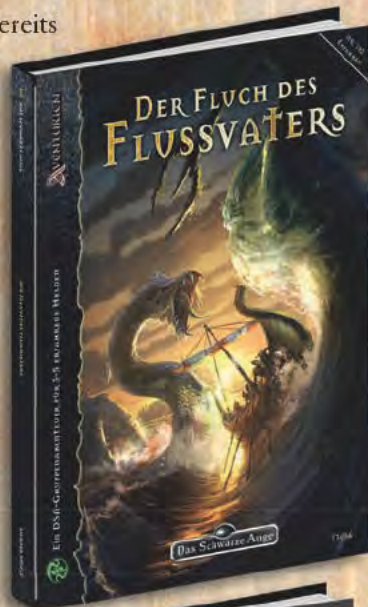
HERAUSGEPUTZT – DIE COVER

Euer klarer Favorit ist *Der Fluch des Flussvaters*, der von Marcus Koch grandios in Szene gesetzt wurde.

Wertungen mit gut und sehr gut:

Der Fluch des Flussvaters	.88,18%
Liber Liturgium	.75,07%
Sturmgeboren	.74,17%
Mit wehenden Bannern	.73,75%
Klingentänzer	.72,18%
Gareth	.65,42%
Quanionsqueste	.65%
Stätten Okkultes	
Geheimnisse	.64,09%
Porto Velvenya	.58,72%
Wege des Entdeckers	.43,69%

Interessant war bei der Auswertung besonders ein Cover, das besonders heiß im Netz diskutiert worden war, aber sich dennoch in den Top-10 positionieren konnte. *Stätten Okkultes Geheimnisse* hat außerdem die höchste Bewertungsquote überhaupt: Nur



14 Teilnehmer haben sich eine Antwort enthalten. Bewertet wurde wie folgt:

Wertung	Teilnehmer	Wertung in %
Sehr gut	436	26,31%
Gut	626	37,78%
Durchschnittlich	335	20,22%
Nicht so gut	172	10,38%
Schlecht	67	4,04%
keine Angabe	14	0,84%
Keine Antwort*	7	0,42%

*Die Umfrage wurde vorzeitig beendet.

Die Covergestaltung der Schicksalspfade hingegen hat nur recht wenige von euch begeistern können. Hier votierten lediglich 32,23% mit gut oder sehr gut.

DES PUDELS KERN – DER INHALT

Im Schnitt fanden 66% der Spieler, die einen Band gelesen haben, ihn sehr gut bis gut. Nur 12% bewerteten einen Band dem Inhalt nach mit nicht so gut bis schlecht. Wir sehen natürlich Verbesserungspotenzial und arbeiten daran, beim nächsten mal noch mehr von euch glücklich zu machen.

Gewonnen hat das Rennen um die inhaltlich beste Publikation die dicke, fette Box *Gareth – Kaiserstadt des Mittelreichs*. Auf Platz 2 und 3 tummeln sich *Mit wehenden Bannern* und *Stätten okkultes Geheimnisse*, dicht gefolgt von der *Quanionsqueste* und der *Grusel-Anthologie Dämmerstunden*.



WWW.DSA5.DE

Anregungen, Beiträge, Kommentare zu Das Schwarze Auge 5:

dsa5@ulisses-spiele.de

ulisses-spiele.de • facebook.com/DasSchwarzeAuge

facebook.com/Ulisses.Spiele • twitter.com/UlissesSpiele • youtube.com/UlissesSpiele • gplus.to/UlissesSpiele

MEISTERINFORMATIONEN ZU DEN ARTIKELN DES AVENTURISCHEN BOTEN 162



MEISTERINFORMATIONEN ZU

»GESCHLAGEN, DOCH VINGEBROCHEN«

(12) Ganz so entschlossen und kampflustig ist die Stimmung Transysilien nach der unerwarteten und gründlichen Niederlage in Ällerstein nicht. Wie der *Greifenbalg* bedient sich auch der *Optolith* propagandistischer Methoden, schön tatsächliche und erfindet genehme Ereignisse hinzu. Tatsächlich tobte der Dunkle Herzog in nur selten gekannter Wut, als er vom Fall des Ällersteins und der Niederlage seines Sohnes erfuhr. Neben der Niederlage verübelt Arngrimm Brandolf vor allem dessen Eigenmächtigkeit bei der Wahl seiner Braut. Die Verbindung mit Kunrada von Lindenhain war politisch gesehen irrelevant, wirkt sich jedoch über den Tod der Braut hinaus auf Arngrimms Leben aus: Seiner Haushofmeisterin *Dimiona von Lindenhain* ist es nach dem Tod ihrer Tochter nicht durchgängig gelungen, ihre untadelige Haltung und Amtsführung aufrecht zu erhalten. Dies, die dreiste Eigenmächtigkeit des „Welpen“ und dessen schmähliche Niederlage, haben Vater und Sohn entfremdet. Arngrimm sieht sich bis auf weiteres außer Stande, *Brandolf* zu vergeben. Aus diesem Grund verbannte er diesen förmlich aus seinem Blickfeld und hat ihm außerdem untersagt, sich erneut in die Geschicke Transysiliens einzumischen. Bis auf weiteres liegt des Dunklen Herzog *Arngrimms* Augenmerk auf der Sicherung seines Territoriums. Eine Rückeroberung Ällingens plant er nicht, wohl aber ein weiteres Vordringen Tobimoriens nach Norden zu verhindern.

Bis auf Weiteres wird sich die Situation zwischen Vater und Sohn nicht ändern. Ihr Schicksal wird jedoch in Abenteuerbänden der *Splitterdämmerung* aufgegriffen werden.

MEISTERINFORMATIONEN ZU

»BRÜCKENADEL TRIUMPHIERT BEI HEILIGENGANG IM BORNLAND«,

»EIN NEVER SCHREIEN FÜR JASSVULA UND ALTER GLANZ IN DRACHENZWINGE« UND

»PHEXENSSTREICH ODER FREVELEI?«

(1) Die geschilderten Ereignisse um den Heiligengang im Bornland 1035 BF stehen im Zusammenhang mit dem Multiparallelen Abenteuer (MPA) der Alveraniare auf der RatCon 2013. Auch in diesem Jahr konnten an jedem der drei RatCon-Tage wieder 36 Spieler in 6 parallelen Runden ein offizielles DSA Abenteuer erleben, welches exklusiv auf der Haus-Con von Ulisses-Spiele angeboten wurde. In diesem Jahr behandelte das MPA *Der Heiligengang* das in der 2008 erschienenen Spielhilfe *Land des Schwarzen Bären* bereits erwähnte Erwachen des Bornlandes.

Im Verlauf des Abenteuers begaben sich zahlreiche Helden auf den Spuren alter Heiliger an legendenumwobene Orte des Bornlandes, die ihnen im Rahmen des Heiligenganges zugelost wurden. Einige der Lose enthielten Orte, Gegenstände und Personen aus

einer Traumbotschaft der Marschallseiche Unbaldroa, die von der Adelsmarschallin unter die Lose gemischt wurden.

Richtig gedeutet führte eine alte Prophezeiung die Helden schließlich bei der Riesenburg nördlich von Firunen, im geographischen Mittelpunkt des Bornlandes, zusammen, wo es ihnen in einem archaischen Ritual gelang, sich die Seele des Landes gewogen zu stimmen. Diesem Ritual entstammt auch der mächtige Ahorn, der seit der Nacht auf den 27. Phex auf dem Hügel der Riesenburg steht. Die Goblins wurden tatsächlich vom Riesen Milzenis vertrieben, der bei der Riesenburg erschien und zu den Helden vom Zwist zwischen Göttern und Giganten und seinen schlafenden Verwandten sprach, bevor er sich wieder in den Bornwald zurückzog.

Um den Hinweisen nach Firunen zu folgen, verzichteten die Hengruppen bewusst auf den Sieg des Heiligengangs, denn der Weg nach Firunen schloss eine rechtzeitige Ankunft in Festum zum 30. Phex aus. Der Sieg des Heiligengangs ging letztendlich an den Brückenadligen Graf *Linjan von Elenau* aus dem östlichen Sewerien. Als ein Erbe der Theateritter machte er sich allein und zu Fuß auf den beschwerlichen Weg, trotzte allen Widrigkeiten und kündete von seiner Vision eines starken Bornlandes. Bei der Siegerehrung war weiterhin nicht schwer zu erkennen, dass die Adelsmarschallin offensichtlich dem jungen Grafen zugetan war.

MEISTERINFORMATIONEN ZU

»UTHURISCHES GEBRÄU ERREICHT HORASREICH«

(10) Der vor allem im Westküstenhandel engagierten Familie *Montazzi* (siehe *Reich des Horas* 160) gelingt im Ingerimm 1036 BF in Belhanka ein Coup: Sie gründet mit dem *Oro nero* das erste Kaffeehaus im Horasreich und das obwohl die Familie bisher kaum Interesse für den Handel mit Kolonialwaren zeigte.

Die Führung des Kaffeehauses überantwortet man mit *Jalif Foscani* (*990 BF, drahtig, Halbtulamide) einem Mann vom Fach. Jalif hatte bereits ein erfolgreiches Teehaus in der Serenissima betrieben, das er jedoch vor zehn Jahren zugunsten umfangreicher Reisen durch den Süden Aventuriens aufgab. Tatsächlich ist er erst vor kurzem aus Al'Anfa zurückgekehrt, wo er auch Berichte aus zweiter und dritter Hand über die Uthuria-Expedition der Perle des Südens gehört hat. Er weiß somit derzeit mehr über den Südkontinent als die meisten im Horasreich – und erfindet gerne noch einiges dazu. Gerade gegenüber seinen Gästen behauptet er gelegentlich sogar, selbst mit der alananischen Expedition Uthuria bereist zu haben.

Woher die Montazzi die Kaffeebohnen beziehen, weiß Jalif nicht und es ist ihm auch gleichgültig. Tatsächlich stammt die Ware (noch) nicht aus horasischen Kolonien, vielmehr haben die Montazzi einen Handelskontrakt mit einem Zweig der zyklöpäischen Familie *dyll Ujyos* (siehe *Reich des Horas* 193) geschlossen, der die Kaffeebohnen wiederum aus Al'Anfa bezieht. Mittelfristig streben

sie allerdings die vollständige Unabhängigkeit von Lieferungen aus Uthuria an und lassen bereits an Möglichkeiten zur Kultivierung der Pflanze in Aventurien forschen.

An diesen wären aber gerade die belhankanische Konkurrenz interessiert, insbesondere Familien wie die *Terdilion* und das Bankhaus *ya Strozza*, trugen diese doch wesentlich zur Finanzierung der ersten erfolgreichen Uthuria-Expedition des Horasreiches (siehe An fremden Gestaden) bei, und sehen sich jetzt von den Montazzi wenn nicht überflügelt, so doch durch die Eröffnung des Kaffeehauses brüskiert.

Bei den von unterschiedlichen Seiten betriebenen Nachforschungen wird zunächst jedoch nur der Botanikus *Pasquino Spada* (*1004 BF, begabt, aber leicht abzulenken) auffliegen, der im Auftrag der Montazzi bei Dröl mit einigen wenigen Kaffeepflanzen experimentiert. Die Pflanzen segnen bald das Zeitliche, was Spada vor seinen Auftraggebern zu verheimlichen sucht. In Belhanka verbreitet sich unterdessen das Gerücht, die Montazzi betrieben bereits ganze Gewächshäuser in denen die seltsamen uthurischen Bohnenpflanzen gezogen würden. Das Horasreich wie auch der Rest Aventuriens werden auch in den kommenden Jahren auf die Lieferungen der Kaffeebohnen aus Uthuria angewiesen sein.

Im Gegensatz zu den Gewächshäusern existiert das im Artikel erwähnte Laboratorium tatsächlich. Dessen Standort wird jedoch besser geheim gehalten. Auch weil die dort tätige Alchimistin *Caya Hortulani* (*986 BF, steile Falten auf der Stirn, in ihre Arbeit vertieft) in den ersten Monaten unermüdlich an der geschmacklichen Weiterentwicklung arbeitet. Sie wird in Kürze auf die Idee verfallen, den aufgebrühten Kaffee durch Zusatz von Milch auch für zartere Gaumen ansprechend zu gestalten und damit die Herausbildung der immer vielfältiger werdenden horasischen Kaffeekultur einläuten.

MEISTERINFORMATIONEN ZU

»DIE BOMBASTENFEHDE VON SALZA«

(♣ 6) Der unglückliche Tod von Prinz *Albio dem Jüngeren von Salza* (*1007 BF, 1,73 Schritt, braune Haare, buschige Brauen) mündet in einer Fehde zwischen den Grafen *Albio III. von Salza* und *Eilert II. Rheideryan*, die Nostria in Atem halten und über die der *Aventurische Bote* weiterhin berichten wird.

Noch weiß niemand um die Rolle, die Edelgraf *Muragio XII. Ansfion von Kendrar* (*999 BF, schwarze Haare und Bart, ruhig, Hang zu Melancholie) während der Ereignisse spielte. Seit elf Jahren lebt Muragio im Exil in Salza und pflegt insgeheim eine Feindschaft zu Graf Albio, der wenig unternimmt, um dem Edelgraf bei der Rückgewinnung seines Lehens zu unterstützen. Muragio reiste mit Thade nach Salza und nährte dessen Wut auf Albio. Als die Situation eskalierte, war es Muragio, der Thade insgeheim die Flucht ermöglichte.

Der Umstand, dass Albio erst verspätet seine Stadt erreichte, hat seinen Ursprung in einem geheimen Treffen mit Hetmann *Eldgrimm Oriksen* (Unter dem Westwind 168). Albio arbeitet weiter an seinem Plan, seine Grafschaft in die Unabhängigkeit zu führen, und will sich dabei absichern, dass die Thorwaler ihm gewogen

sind. Doch die plötzliche Fehde mit Mirdin und der Tod seines ältesten Sohnes bedrohen seine Pläne – diese Entwicklung konnte er nicht absehen. Nun rüstet er sich, um Salza gegen die Ritter des Waldgrafen zu verteidigen. Sollte er Graf Eilert bezwingen, würde dies seine starke Position weiter ausbauen – und mit Kendrar als Verbündeten könnte er dann gar der Königin die Stirn bieten.

Derweil findet sich Prinz *Olde von Salza* (*1010 BF, 1,70 Schritt, braunes Haar, dick, tollpatschig, belesen) unvermittelt in der Rolle des Erben wieder – was weder ihm noch seinem Vater behagt, der wenig Zuneigung für seinem jüngeren Spross empfindet.

MEISTERINFORMATIONEN ZU

»BERATUNGEN IN SCHWARZ UND ROT«

(♣ 3) Unter den drei höchsten Korgeweihten ist den Gläubigen allein der Name der alfanischen Oberst-Geweihten *Korisande von Pailos* (In den Dschungeln Meridianas 48) bekannt. Die Identität des *Hüters des Kodex* ist aventurisch nicht, irdisch hingegen schon bekannt (Land der Ersten Sonne 146). Der *Richter der Neun Streiche* (Land der Ersten Sonne 100) bietet sich jedoch an, um ihn nach eigenen Vorlieben zu besetzen. Sein Name wird bis zum Ende der Splitterdämmerung nicht offiziell gesetzt werden.

Die Hintergründe des ungewöhnlichen Treffens der Korgeweihten in Fasar werden auch in der Folgezeit nicht ans Licht kommen. Dies liegt vor allem daran, dass sich die drei höchsten Geweihten des Kultes einerseits uneins in der Bewertung dessen sind, was sich zugetragen hat, sie andererseits aber nicht den Verdacht wecken wollen, sie wüssten nicht, was sie tun. Alle drei hatten im Jahr 1036 BF wiederkehrende Träume, die ihre Aufmerksamkeit auf die Piratenküste lenkten.

Im Laufe der Beratungen von Fasar wurde offenbar, dass es anderen Korgeweihten ähnlich ergangen war, und schnell herrschte zumindest dahingehend Einigkeit, dass dies als Fingerzeig Kors zu werten sei. Allein seine Bedeutung konnte nicht abschließend geklärt werden. Also wurde entschieden, dass die Diener Kors an die Piratenküste streben sollen, um im Namen ihres Gottes zu streiten und womöglich zu ergründen, welche Pläne er verfolgt.

Bei den Beratungen sorgte *Corelio Charazzar* (*1005 BF, haarlos, schuppige Haut, starrer Blick aus gelbbraunen Augen, Meister der Echsischen Axt), ein bislang unbekannter Korgeweihter aus H'Rabaal, für einiges Aufsehen. Es stellte sich heraus, dass der erst kürzlich geweihte Corelio jeden einzelnen Traum kannte, von dem andere Priester berichteten. Ein Umstand, der in mancher Hinsicht hilfreich war und dem allgemein große Bedeutung beigemessen wird.

Nach den Beratungen von Fasar werden zunächst die Korgeweihten des Südens, später auch jene des Nordens, verstärkt die Piratenküste anlaufen, um auf den dortigen Schlachtfeldern blutiges Zeugnis für ihren Gott abzulegen. Mit Beginn des Jahres 1037 BF werden sie dazu reichlich Gelegenheit haben.

Bis auf Weiteres warten die Geschwister des Blutes vergeblich auf eine Erleuchtung, auch wenn die Träume halten bis ins Jahr 1038 BF anhalten. Ihr Hintergrund wird im Rahmen der Splitterdämmerung aufgegriffen werden. Im genannten Zeitraum können

Sie, werter Spielleiter, einen Korgeweihten in Ihrer Runde mit Träumen und Zeichen versehen, deren Fokus gegenwärtig recht eindeutig auf der Piratenküste liegt. Hinweise zur Ausgestaltung entnehmen Sie bitte dem Kasten Kors Fingerzeig.

KORS FINGERZEIG

Von Kor gesandte Visionen und Träume sind nicht sonderlich subtil. Es ist ohnehin ungewöhnlich, dass der Geifernde Schnitter sich dieses – indirekten – Mittels bedient und er wählt hierfür keinesfalls feinsinnig verschachtelte Botschaften. Die Bilder, die er verschickt sind vor allem eines: blutig, brutal und unmittelbar. So mag sich der Korgeweimte mitten im Schlachtgetümmel wiederfinden, umgeben von zunächst mehrheitlich menschlichen, dann zunehmend dämonisch korruptierten Feinden, die Zeichen an der Piratenküste kämpfender Einheiten tragen. Der Träumer wird sich hierbei sowohl in überlegener wie in unterlegener Position wiederfinden und jeweils in der Lage sein, den Kampf durch seine Willensentscheidung zu beeinflussen. Mutige Träumer und solche, die die Regeln des Guten Kampfes befolgen den ruhmreichen Sieg erfechten, Zögerliche und jene, die sie missachten schmachvoll scheitern.

Neben solchen tätigen Szenen ereilen die Träumer aber auch Einblicke in die Gepflogenheiten der an der Piratenküste agierenden Truppen und hier vornehmlich in solche, die die Grenze zum ‚Guten Kampf‘ längst überschritten haben. Es kann und soll der Eindruck entstehen, Kor bereite die Seinen mental auf etwas vor und stärke dazu das Bewusstsein seiner Diener für die Natur des ‚Guten Kampfes‘ und die Grenzen, die es dabei zu wahren gilt.

Kors Fingerzeit kann von Ihnen zudem genutzt werden, um zukünftige Gegner der Helden einzuführen.

Rymorio Erkenländer (*975 BF, kleinwüchsig, wirkt mitunter angespannt und missgelaunt; Die Wandelbare 12) war lange als Konservator für die Bleikammern des Puniner Erzhortes verantwortlich. Er trägt einen gesunden Glauben an die Allweise ebenso in sich wie ein großes Herz, auch wenn er Letzteres nur ungern zeigt und hinter einer ruppigen Fassade zu verbergen weiß. Da er ein ebenso entschlossenes Regiment wie Verian Fock führen wird, wird sich am Ton innerhalb der Gelehrsam Stube wenig ändern – nur dass Rymorio das Herz und die Einsicht besitzt, wissbegierigen Gemütern einen Zugang zu mancher Schrift zu ermöglichen, den Verian vehement verweigert hätte.

Melchior Arenbruch wird tatsächlich nicht nach Lowangen zurückkehren – seine Arbeit dort sieht er als erledigt und weiß sie in guten Händen. Im Lieblichen Feld fand er eine neue Berufung. Er wird verschiedene Schulen als Gastdozent besuchen, als wandernder Lehrer das Volk in den Gaben Hesindes unterweisen und als



MEISTERINFORMATIONEN ZU

»SCHLANGENRAT KÜRT HOCHMEISTER DER GELEHRSAMEN STUBE« UND

»AM ENDE WURDE ES JEMAND ANDERES«

(7) Rymorio Erkenländer, der neue Hochmeister der Gelehrsam Stube, ist mehr als ein Kompromisskandidat. Seine Ernennung erfolgte aufgrund eines bemerkenswerten Schulterschlusses zwischen den beiden großen Kirchenorden, dem Heiligen Drachenorden zu Thegûn und der Schwesternschaft der Mada – der mit Rinaya von Punin die Geliebte der Magisterin der Magister vorsteht. Dieser Empfehlung schlossen sich die Erzwissensbewahrer des Lieblichen Feldes und der Tulamiden sowie weitere Schlangenträger an, sodass Valnar Yitsko schließlich seinen Favoriten Gerion Stembach zurückzog. Mit der Nominierung Erkenländers ging es den Dragonitern dabei nicht um mehr Einfluss im Hohen Schlangenträger, sondern darum – auch als Lehre aus dem Ordenskonflikt der Jahre 1026 bis 1029 BF (siehe Aventurischer Bote 134) – die Neutralität der Gelehrsam Stube im Grundsatzstreit zwischen Pastori und Satori zu wahren.

charismatischer Prediger die weitere Öffnung der Kirche fordern. Dies macht ihn jedoch auch anfällig für freigeistige Strömungen, und Sekten versuchen ihn ebenso für sich zu instrumentalisieren wie Fürsten, die sich mit ihm schmücken wollen. Während die Draconiter ihn vorsichtig, aber nicht zu streng im Auge behalten, weckt er vor allem den Argwohn eines Geheimbundes: der *Eingeweiheten von Kuslik*, die das Volk dumm halten wollen, um es beherrschen zu können.

MEISTERINFORMATIONEN ZU

»KATASTROPHE ÜBERSCHATTET ODL-TRÉFFEN!«

( 9) Allen Gerüchten zum Trotz war der Unfall ein Unfall, schuld daran ist die schlechte Instandhaltung und Wartung der alten Kanalisation, sodass austretendes Wasser einen Hohlraum unter der Straße unterspülte, der unter dem Gewicht der Magiergruppe nachgab. Die Änderungen im ODL sind für die magischen Mitglieder nicht so tiefgreifend, wie einige vielleicht glauben mögen. Vor allem bricht die starke Ausrichtung auf den Hochmeister weg, sodass die Großmeister deutlich mehr Handlungsfreiheit haben.

Auch wenn nach außen hin eine Wahl der Großmeister verkündet wird, ist es doch so, dass man, um das Amt anzutreten, den entsprechenden *Rohalsstab* an sich binden muss. In welcher Reihenfolge das versucht werden darf, kann aber, wie im aktuellen Fall in Anchopal zu heftigen Diskussionen und Streitigkeiten führen.

Die neuen Großmeister sind im Einzelnen:

Celissa ash Maneks (*995 BF, schwarze schulterlange Haare, grüne Augen, zielorientiert, traditionsbewusst, politisch interessiert, Abgängerin der Halle der Antimagie zu Kuslik) Ernennung war keine Überraschung nach den vorangegangenen Auseinandersetzungen mit ihrem Vorgänger. Es steht zu erwarten, dass sie und das Nee-thaner Ordenshaus sich zukünftig mehr in die Politik einmischen.

Faredeon ibn Aylanora (*995 BF, schwarze Haare mit ersten grauen Haaren, wirkt vor vielen Menschen immer etwas nervös, Abgänger der Dracheneiakademie) ist ein typischer Kompromisskandidat, auf den sich alle einigen konnten. Die einzige Gegenstimme bei seiner Nominierung war seine, aber es ist üblich, dass Kandidaten nicht für sich selbst stimmen. Zu seinem eigenen Schrecken gelang es ihm sofort, den Stab *Ferruginion* an sich zu binden. Er ist sich seiner Position unsicher und würde lieber die Zeit mit der Erforschung astrologischer Mysterien verbringen, wodurch er zum politischen Spielball zwischen dem Orden, dem Wesir und seiner Tante zu werden droht.

Barngrimm Radobrecht (*988 BF, braune Haare, Vollbart, gemüthlicher Familienmensch, verheiratet mit einer Nicht-Magiebegabten, studierte an der Akademie der Verformungen) dagegen ist der Inbegriff der Bodenständigkeit, um seine Nominierung gab es keine Diskussion, auch der Stab *Robureon* akzeptierte den ruhigen, systematischen Magier sofort. Er wird Hagen Gerions Politik fortsetzen.

MEISTERINFORMATIONEN ZU

»EIN VIERTER PERJIN«

( 5) Der Artikel bewegt sich auch deshalb im Vagen, da die Befreiung Mherweggyns sowie der Königsaufrstand – wie in der Regionalspielhilfe *Schattenlande* festgelegt – Ihrer Ausgestaltung überlassen sind. Dennoch wollen wir ein paar Worte dazu verlieren.

DIE BEFREIUNG MHERWEGGYNS

Die Präfektur Mherweggyn – ein militärisches Sperrgebiet der Fürstkomturei – war seit dem Verlust Tuzaks in den letzten Jahren überwiegend von dem Rest des Schattenreiches abgeschnitten. Mit der freien Stadt Tuzak im Norden und dem Shikanydad im Süden konnte sich die Präfektur dennoch lange als Stachel im Fleisch des freien Maraskans behaupten – bis zu diesem Jahr. 1036 BF fällt die Präfektur endgültig. Die genauen Umstände werden von offizieller Seite nicht festgelegt, selbst der Zeitpunkt innerhalb des Jahres kann von Ihnen frei bestimmt werden. Dieser wichtige Sieg über die Fürstkomturei kann ein Höhepunkt einer länger angelegten Maraskankampagne sein und bietet sich natürlich für Helden an, die sich durch das Abenteuer *Der Lilienthron* einen Namen gemacht haben.

So mag Mherweggyn durch eine *List des Harans* (*Schattenlande* 168) fallen, durch chaotische Kräfte in sich zusammenbrechen oder ein anderes Schicksal ereilen. Der Präfekt von Mherweggyn – ein Oberst der Karmothgarde – ist von offizieller Seite nicht benannt. Er kann sein Leben in einem letzten Gefecht geben, sich in den Untergrund flüchten oder gar überlaufen (wobei es jedoch fraglich ist, ob die Maraskaner sich ihm gegenüber gnädig zeigen). Die Befreiung Mherweggyns lässt sich auch als Episode innerhalb des Kampagnenbandes *Bahamuths Ruf* ansiedeln, wenn dieser in das Jahr 1036 BF verlegt wird.

Folgende Persönlichkeiten sollten sich durch ihre Mitwirkung an den Kämpfen um die Präfektur einen Namen machen: Kolonel *Orsijin vom Hira* (*Schattenlande* 180), Barun *Flamijian von Mherweggyn* (*Schattenlande* 165) sowie der Tetrarch *Dajin von Tuzak* (*Schattenlande* 185).

DER KÖNIGSAUFSTAND

Ebenso frei auszugestalten ist der darauf folgende, kurzlebige Königsaufrstand. Der selbsternannte König wird aufgrund seiner kurzen Herrschaft mit dem Spottnamen, Perjin IV. in die Geschichte eingehen. (Perjin I. starb nach drei Jahren Herrschaft, als er sich unglücklich an einem schlecht zubereiteten Kugelfisch verschluckte. Sein Sohn Perjin II. fiel elf Tage und vier Stunden nach seiner Krönung in sein silbernes Essmesser. Perjin III. war sehr vorsichtig, was sein Essen betraf, und herrschte ganze vier Jahre, bevor er an einem Apfel erstickte.) Seine tatsächliche Identität ist frei auszugestalten, Maraskan als Insel der Tausend Prinzessinnen und Prinzen kennt genug Prätendenten, die einen Anspruch herleiten können. Eine Inspiration mag *Jemeljian-Perjin von Frandirab* (*1006 BF, schwarzer, geflochtener Vollbart, stahlgraue Augen, riesige Ohrläppchen) sein, ein Großneffe des Tetrarchen des Ostens, *Keideran-Dajin von Khunchom* (*Schattenlande* 158).

Ob sich der vierte Perjin wirklich so unglücklich verhält, wie der Artikel ihn darstellt, ist nicht gesagt. Er kann durchaus Sinoda gefährlich werden – wenn Sie sich entscheiden, dass er zuerst in der Königsfrage eine Entscheidung erzwingen will, zumal er unter den Achtbaren im Alabasternen Rat Fürsprecher haben mag. Ebenso kann er weiter nach Norden ziehen und beachtliche Siege gegen die Fürstkomturei erringen. Dies mag ihn eher zu einer tragischen Figur machen: Wäre er nicht der Versuchung erlegen, die Königswürde für sich zu beanspruchen, hätte aus ihm ein Held

des marakanischen Freiheitskampfes werden können. So reicht es allenfalls für eine Fußnote in der blutigen Geschichte der Insel.

Wenn Sie die Befreiung Mherweggyns und den Königsaufstand in Ihre Kampagne integrieren, empfiehlt es sich, den späteren König in Mherweggyn an der Seite der Helden kämpfen zu lassen. Es steht den Helden frei, den König von eigenen Gnaden zu unterstützen oder sich gegen ihn zu stellen. Am Ende wird Perjin IV. jedoch sterben – stimmungsvoll sollte sein Verschenden in Verbindung mit einem Speiseunfall stehen –, während sein Aufstand vor allem durch das Eingreifen *Dajins von Tuzak* niedergeschlagen wird. Denn dieser hat aus ganz eigenen, geheimen Gründen entschieden etwas dagegen, dass sich in absehbarer Zeit ein neuer König von Maraskan behaupten kann, und wird daher alle Bestrebungen in diese Richtung zu unterbinden versuchen (Schattenlande 239).

Auch wenn es naheliegend erscheint und er ihr in die Klauen spielt, ist der Königsaufstand nicht Teil im Königsplan der Skrechu.

MEISTERINFORMATIONEN ZU »DAS ZEUGNIS DER LETZTEN TAGE«

(11) Die Orakelsprüche stammen tatsächlich von *Zurbaran dem Roten*, der sich seit Jahren mittels Schlafentzug und Rauschmitteln in immer höhere Bewusstseinssphären treibt, um aus den gewonnenen Erkenntnissen und Einsichten in das Schicksal ein umfassendes prophetisches Werk niederzulegen (Schattenlande 218). Seine größtenwahnsinnige



Chronik des Weltenbrandes, *Die Prophezeiungen der letzten Tage*, entspringt tatsächlich einer prophetischen Gabe, doch anstatt in der ferne Zukunft liegen seine Gesichter viel näher an der Gegenwart, als er ahnt.

Seine langjährige Gehilfin *Tharsonia* vermutet in zumindest einigen Orakelsätzen Hinweise auf die nähere Zukunft, konnte ihren Meister aber nicht dazu bewegen, auch nur einen Teil seiner Vorhersagen publik zu machen. Daher stahl sie sich mit ausgesuchten und von ihr zusammengestellten Orakelsprüchen aus Mendena fort und brachte sie nach Yol-Ghurmak, wo sie Kontakt mit *Leomelia Winterbach* (Schattenlande 64), der Schriftleiterin des *Optolithen* aufnahm. Diese hat sie nun veröffentlicht.

Einzelne Orakelsätze wurden von Tharsonia aus ihren ohnehin schon verquerten Zusammenhängen gerissen, redigiert und teils in neuen Bezug gestellt, wobei sie die Prophezeiung interessanterweise jedoch nicht verfälschte, sondern mit intuitiver Begabung die Sinnsprüche näher an die zukünftigen Ereignisse heranführte, die sie andeuten. Dennoch fällt es vielen Personen auf allen Seiten des vielfältigen Konflikts in den Schattenlanden leicht, die Orakelsprüche als nichtig abzutun: Für die meisten ist Tharsonia eine Blenderin, die sich wichtigmachen will; eine rechtschaffende Seele wird zudem wenig auf den Gehalt des wirren Gekritzels eines Paktierers geben. Dabei nimmt das Orakel recht treffend Ereignisse der kommenden Jahre vorweg.

Tharsonias Ruhm währt derweil nur kurz: Wenige Tage nach der Veröffentlichung wird sie in Yol-Ghurmak durch *Muakim al'Assarbad* (Schattenlande 64) den Tod finden.

CHRONOLOGIE DER INNERAVENTURISCHEN EREIGNISSE IM AVENTURISCHEN BOTEN 162

16. Boron 1036 BF: Zwischen Rittern des Waldgrafen *Eilert II.* und den Söhnen des Grafen *Albio III.* kommt es in Salza zu einem Zwischenfall, bei dem Ritter *Thade von Gifhorn* den Prinzen *Albio den Jüngeren* erschlägt. Thade und einige Gefolgsleute können nach Salzerhaven fliehen und finden Zuflucht bei der HPNC.

17. Boron 1036 BF: Graf *Albio III.* erreicht Salzerhaven und erfährt vom Tod seines ältesten Sohnes. Er kann der Flüchtigen habhaft werden und lässt Ritter *Thade* aufknüpfen.

21. Boron 1036 BF: Waldgraf *Eilert II. Rheideryan* erklärt Graf *Albio* die Fehde.

Ende Firun 1036 BF: Ende Firun entsendet die neue Adelsmarschallin des Bornlandes Boten in alle Winkel des Landes, um von dem Heiligengang zu berichten, den sie am 30. Tsa ausrufen wird: eine Pilgerwettfahrt die am 6. Phex startet und zum Versenkenfest, dem 30. Phex, ihr Ende findet.

Tsa 1036 BF: Brandolf von Ehrenstein verkündet die Rettung seines Erstgeborenen Meinulf und kehrt in die Wulfengarde zurück.

Tsa 1036 BF: Rymorio Erkenländer wird neuer Hochmeister der Gelehrsam Stube.

Phex 1036 BF: Im Phex 1035 BF roten sich zahlreiche Goblins nördlich von Firunen in der Nähe der sogenannten Riesenburg zusammen. Am 26. Phex erscheint der Riese Milzenis außerhalb des Bornwaldes bei der Riesenburg in der Nähe von Firunen und vertreibt mit seiner Anwesenheit die Goblins.

Ingerimm 1036 BF: Im Ingerimm gibt die Senne Bornland den Bau eines neuen Wegsandschreines bei Jassuula bekannt.

10. Ingerimm 1036 BF: Im Belhankaner Stadtteil Penumbra wird mit dem *Oro nero* das erste Kaffeehaus des Horasreiches eröffnet.

Ende 1036 BF: In Fasar findet eine Versammlung der Korgeweihenschaft statt, während der Kämpfe um das Amt des Rich-

ters der Neun Streiche ausgetragen werden. Der Richter der Neun Streiche ruft Gläubige zum ‚Guten Kampf‘ an der Piratenküste auf.

Rahja 1036 BF: Der *Optolith* veröffentlicht das *Zeugnis der letzten Tage*, eine borbaradianische Prophezeiung aus Mendena. Die Priesterin *Tharsonia*, die gegen ihre Kirche die Veröffentlichung vorangetrieben hat, wird wenige Tage später in Yol-Ghurmak ermordet aufgefunden.

im Laufe des Jahre 1036 BF: Die schwarzmaraskanische Präfektur Mherweggyn fällt an das Shikanydad. In der Folge erhebt sich ein marakanischer Thronprätendent mit seinen Anhängern, um die nunmehr zu weiten Teilen befreite Insel unter seiner königlichen Herrschaft zu einen, wird am Ende jedoch besiegt und lässt sein Leben.

KONTAKTADRESSEN

FRAGEN ZUM ABO UND
ÄNDERUNGEN
einzig und allein an:

Ulisses Spiele GmbH
– Abo-Service –
Industriestrasse 11
65529 Waldems Steinfischbach

Tel.: 06087/9887025

Fax: 06087/9887008

feedback@ulisses-spiele.de

NACHBESTELLUNGEN
zu erreichen unter



www.f-shop.de

oder über

Ulisses Spiele GmbH
Industriestraße 11
65529 Waldems Steinfischbach
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



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), André Wiesler (AW)

Lektorat: Britta Neigel

Mitarbeiter dieser Ausgabe: Christian Bender, Bernhard Bornatowicz, Annelie Dürr, Nathan Fürstenberg,
Dominic Hladek, Niko Hoch, Bojana Kalanj, Sarah Manthey, Michael Masberg, Moritz Mehlem, Adrian
Praetorius, Katja Reinwald, Martin Schmidt, Tim Steeger, Sarah Traut, Ariane Willumeit

Illustrationen: Marc Bornhöft, Hannah Böving, Sascha Duis, Jenny Harder, Markus Holzum,
Michael Jaecks, Stephen Mangelsen, Julia Metzger, Giovina Nicolai, Diana Rahfoth, Janina
Robben, Verena Schneider, Patrick Soeder, Fabrice Weiss

Titelzeile des inneraventurischen Teils: Mia Steingraber

Satz & Layout: Christian Lonsing

Der Aventurische Bote erscheint zweimonatlich. Copyright © 2013 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:

Ulisses Spiele GmbH; Industriestrasse 11; 65529 Waldems Steinfischbach

ABO-BESTELLUNG AVENTURISCHER BOTE

(Bitte den zutreffenden Kasten ankreuzen)

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

Telefon 06087 – 988 70 00, Homepage www.ulisses-spiele.de, HRB-Nr. 13183 Wiesbaden, Geschäftsführer ist Markus Plötz

Meine Adresse (bitte in Blockschrift ausfüllen!):

Name, Vorname: _____

Straße: _____

PLZ, Ort: _____

eMail-Adresse: _____

**Ermächtigungserklärung zum Einzug des Bezugsgeldes
per Basis-Lastschrift:**

Ich ermächtige die Ulisses Spiele GmbH, Zahlungen von meinem Konto mittels
Lastschrift einzuziehen. Zugleich weise ich mein Kreditinstitut an, die von der
Ulisses Spiele GmbH auf mein Konto gezogenen Lastschriften einzulösen.
Hinweis: Ich kann innerhalb von acht Wochen, beginnend mit dem Belastungs-
datum, die Erstattung des belasteten Betrages verlangen. Es gelten dabei die mit
meinem Kreditinstitut vereinbarten Bedingungen.

(Druckausgabe € 19,90 (Ausland € 23,50) für 6 Ausgaben inkl. Porto und Versand • PDF-Ausgabe € 14,90
Kombi-Abo € 25,90 (Ausland € 29,50) für 6 Ausgaben inkl. Porto und Versand der Druckausgabe)

IBAN: _____

BIC: _____

Geldinstitut: _____

Kontoinhaber: _____

(Bitte Adresse angeben, falls vom Empfänger abweichend)

Straße: _____

PLZ, Ort: _____

Gemäß Fernabsatzgesetz § 312 d BGB
und Widerrufsrecht § 355 BGB besteht
ein Widerrufsrecht von 14 Tagen nach
Vertragsabschluss

Den Widerruf können Sie schriftlich und
ohne Angabe von Gründen an Ulisses
Spiele GmbH; Industriestrasse 11;
65529 Waldems Steinfischbach senden.
Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzei-
tige Absendung 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

Ulisses Spiele GmbH; Industriestrasse 11; 65529 Waldems Steinfischbach ohne Angabe von Gründen widerrufen
kann. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs (Datum des Poststempels).

FRIEDLOS

IRRFABRT IM NEBEL



Der Gedanke an Swafnirland, die legendäre Insel des Walgottes, lässt das Herz eines jeden Thorwalers höher schlagen. Doch warum sammelt Marada die Wölfin, eine stolze Anführerin der Nordleute, eine Gruppe Gesetzloser, um das verheißungsvolle Eiland zu erreichen? Gemeinsam mit einer Flotte aus skrupellosen Kaperfahrern und verzweiferten Flüchtlingen brechen die Helden gen Westen auf. Als aber ein Übel aus der Zeit der alten Hjalldinger erwacht, beginnt eine Irrfahrt, die ohne Einsatz und Opfermut schnell tödlich enden kann. Den Nebel im Nacken kämpfen die Helden um den wertvollsten Schatz, den sie besitzen – ihr Leben!

In diesem Abenteuer müssen die Helden beweisen, dass sie den Gefahren auf See gewachsen sind. Darüber hinaus tragen sie auch die Verantwortung für eine Gruppe Verzweifelter auf der Flucht. Die Helden werden in **Friedlos** immer wieder vor moralische Entscheidungen gestellt, und ihre Handlungen bestimmen über Wohl oder Wehe der Flotte. Werden sie die Gebote der Götter höher achten als das Überleben ihrer Gefährten?

Festumer Flagge, Peraine 1036 BF

Brückenadel triumphiert bei Heiligengang im Bornland!

FESTUM. Die neue Adelsmarschallin des Bornlandes, Nadjescha von Leufurten, entsandte bereits kurz nach ihrer Ernennung Ausrufer und Boten in alle Winkel des Bornlandes. Sie ließ verkünden, dass sie beabsichtige, einen Heiligengang auszurufen; eine alte Tradition aus den Zeiten der Theateritter. Es sollte eine Pilgerfahrt auf den Spuren von Heiligen und an bedeutende Stätten der Geschichte sein, um die Taten der Altvorderen zu ehren und aus ihren Fehlern und Erfolgen der Vergangenheit zu lernen, damit man erstarkt und weiser in die Zukunft blicken könne. Anders jedoch als zu Zeiten der Ahnen, sollte jede Pilgergruppe von ihren Erkenntnissen und Erfahrungen berichten, damit ein jeder daran teilhaben könne. Jene, welche die wahrhaftigsten Erkenntnisse gesammelt und die eindringlichsten Erfahrungen gemacht haben, sollten durch die Adelsmarschallin zu den Siegern gekürt werden.

Verkündung des Heiligengangs

Am Tag der Erneuerung, dem 30. des Tsamondes, sollten auf dem Grossen Markt zu Festum die Einzelheiten des Heiligengangs bekannt gegeben werden und so fanden sich zahlreiche Pilger, Ritter, wackere Streiter und weitgereiste Abenteurer in der Handelsmetropole an der Mündung des Born ein. Die

Adelsmarschallin verkündete, dass der Heiligengang am 6. Tag im Phexmond beginnen und 2 mal göttergefällige 12 Tage später, am 30. Phex, dem Versenkungsfest, enden sollte. Um Streitigkeiten zu vermeiden, sollten die Pilgerziele den Teilnehmern zugelost werden. Neben so bekannten Helden des Bornlandes wie Adelskomtur Graf Arvid von Geestwindskoje, der auch im Namen

seines verstorbenen Freundes Ugo von Eschenfurt an der Pilgerreise teilnehmen wollte, kamen auch Landesvogt Jucho von Elkinen zu Widdernstoßblutfurten und Liwinja von Bjaldorn, um sich auf die Spuren der Theateritter zu begeben. Tsadan von Norburg, Firutin von Gulnitz zu Schlüsselfels, Prinz Joost von Salderkeim und Alderich von Notmark entsandten Stellvertreter, um in ihrem Namen die

Gunst der Adelsmarschallin zu gewinnen. Für die Kirche der Herrin Rondra war eine Teilnahme selbstverständlich und auch die Halle des Quecksilbers, der Bund des Roten Salamanders, ja sogar der Tempel des Efferdsohnes Swafnir brachten neben zahlreichen unabhängigen Teilnehmern eine Pilgergruppe an den Start. Der Freie Bund der Händler und Kaufleute zur Förderung des Handels und merkantiler Beziehungen entsandte gar zwei Pilgergruppen, wohl um die Chancen auf einen Sieg in diesem erlauchten Teilnehmerfeld zu erhöhen.

Der Auszug

So brachen am 6. Phex 1036 BF die Gruppen auf, um auf den Spuren der Ahnen die alten Stätten des Landes zu besuchen. Nach Westen, Osten und Norden strebten sie aus Festum hinaus und machten sich auf den Weg zu Pilgerstätten



im ganzen Land. Die meisten machten sich zu Fuß auf den Weg, manche zu Pferd und gar von Kutschen und Kaleschkas auf der Pilgerreise war zu hören. Dies war wohl für manche auch bitter nötig, hatten einige doch einen weiten Weg bis in die Rote Sichel, die Stadt der Toten oder gar ins Eherne Schwert vor sich.

Von ihrem Weg berichteten die Gruppen hinterher verschiedenstes, doch den meisten ist gemein, dass sie eine Art spirituelle Erfahrung hatten, die ihr weiteres Leben und vielleicht gar die Zukunft des Landes prägen wird. So berichteten einige, wie der spätere Sieger Graf Linjan von Elenau, von göttlichen Eingebungen oder wahren Visionen. Auch Kreaturen anderer Art trafen einige der Pilgergruppen und so wurde von Biestingern in der Nähe von Rivilaiken und von Levschije in den Walbergen berichtet.

Dazu kamen andere Pilger, die es trotz ihres Eides beim Aufbruch wohl darauf abgesehen hatten, andere durch unlautere Mittel auszusteichen. So ging Beschwerde über eine Gruppe Norbarden ein, welche an einem der Pilgerziele kurzerhand den Schrein des Heiligen gekauft und mitgenommen hat. Tapferen Helden ist zu verdanken, dass er sich inzwischen wieder an Ort und Stelle befindet.

Und wie der Heiligengang das ganze Bornland umfasste, so umfasste er auch alle Zwölfe, und es wird ebenso von einem rauschenden Fest im Rahjatempel von Pervin berichtet wie von großzügigen Spenden an den Borongeweihten der Stadt der Toten und die Rondrakirche oder den Schrein der Ifirn bei Rivilaiken.

Der Sieger

Zum Sieger wurde schließlich Linjan von Elenau ernannt, ein Brückengraf aus Sewerien, der sich in gutem Glauben an die Götter ganz alleine auf den Weg gemacht hatte und bei der Verlosung der Pilgerziele dafür noch Spott von einigen anderen Pilgergruppen erntete. Doch Rondra scheint ihm hold, erfuhr er doch zu Pilkamm eine Vision, die der Adelsmarschallin am eindringlichsten erschien. Unruhe entstand auf der Siegesfeierlichkeit, als sechs Gruppen verspätet in Festum eintrafen. Diese berichteten Schauerliches von alten Geistern, die sie getroffen und altertümlichen Ritualen, denen sie beige-



Graf Linjan

wohnt hätten. Dabei sind sich die Pilger nicht einig, ob sie nun Blut, ein Teil ihrer Selbst oder Astalkkraft geopfert oder im Gegenteil etwas davon errungen haben und so mag man annehmen, dass ihre Erzählung dem übermäßigen Konsum von Meskinnes entspringt. Darauf deuten auch die Berichte über eine Armee von Goblins hin, welche sich bei Firunen versammelt haben soll, aber von Milzenis vertrieben wurde.

Dieser soll zudem bei der Riesenburg einen gewaltigen Baum gepflanzt haben. Da zumindest die Sichtung des Riesen auch aus Firunen bestätigt wurde, scheint sich dort tatsächlich etwas Wichtiges ereignet zu haben, wenngleich von der Adelsmarschallin nichts Genaueres zu erfahren war.

Slanka Ouvenske (Annelie Dürr und Niko Hoch mit Dank an Daniel Simon Richter, Tim Steeger und die Alveraniare)

Festumer Flagg, Ingerimm 1030 BF

Ein neuer Heiligenschrein für Jassuula und alter Glanz in Drachenzwinge

FESTUM. Nach dem Abschluss des von der neuen Adelsmarschallin ausgerufenen Heiligenganges, an dem auch Vertreter des Schwertbundes mit einigen Begleitern teilnahmen, gab die Senne Bornland einen neuen Heiligenschrein in Auftrag. Der Wegrandschrein soll bei dem kleinen Weiler Jassuula, nahe der Walstatt der Schlacht von Wjassuula, erbaut werden und dem Lokalheiligen Sigrain von Leuenwacht geweiht werden. In der Schlacht von Wjassuula siegten die Theateritter im Goblingrund schließlich über die Rotpelze und ihre götzenanbetende Schamanin – und noch heute feiern wir im Bornland diesen Sieg an einem jeden 11. Phex mit Freudenfeuern. Sankt Sigrain von Leuenwacht kämpfte an den Ufern der Balgericke seinen letzten

Kampf. Er war nicht nur einer der Helden der Schlacht von Wjassuula, sondern auch einer der ehrenvollen Träger eines der Gründungsschwerter des Theaterordens. Das prachtvolle, mit einem Opal geschmückte Schwert fand sich später in den Händen des Schwertkönigs Raidri Conchobair, gilt heute aber als verschollen.

Weiterhin soll der Rondratempel bei dem Dorf Drachenzwinge, dem letzten bornischen Weiler vor Beginn des Goblinstieges, endlich ausgebessert werden. In dem Tempel wird der Schädel des Drachen bewahrt, den Graf Irjan Hamaril von Irberod an eben jener Stelle erschlug. Vor 16 Götterläufen machte sich hier der Kaiserdrache Brakador breit, ein Untier aus dem Gefolge des Schwarzen Drachen

Rhazzazor, und forderte Tribut von den armen Leuten von Drachenzwinge. Der damalige Baron fiel dem Drachen zum Opfer und nur einigen weit gereisten Abenteurern war es zu verdanken, dass der Drache das Weite suchte. Die Schäden, die auf dass lästerliche Treiben des Drachen zurückgehen, wurden bislang nicht ausgebessert. Ein Versäumnis, das nun nachgeholt werden soll, auf das der Tempel, der von einem Geweihten der Leuin in Irberod betreut wird, wieder in altem Glanz erstrahlen kann.

Slanka Ouvenske (Niko Hoch mit Dank an Katja Reinwald, Daniel Simon Richter und die Alveraniare)

Phexensstreich oder Frevelei? Junker erreicht Festum splitterackt

FESTUM. Neben all den schillernen, fantastischen, ja gar märchenhaften Geschichten und Erlebnissen die wir die Tage von den Teilnehmern des Heiligengangs hören, sticht die des Junkers Ischtan von Quelledunkel in einem besonderen Maße hervor. So ereignete es sich am Abend des 30. Phex 1036 BF, dass der an sich so hochgeschätzte Junker sich von seinen Pilgerzielen zurück auf den Weg nach Festum machte, um der von ihm doch über alle Maße geschätzten Adelsmarschallin Nadjescha von Leufurten über seine Ergebnisse und Gedankengänge zu berichten, in der Hoffnung den Sieg davon tragen zu können. Da man am letzten Abend der Reise keine geeignete Unterkunft am Wegesrand ausmachen

konnte, musste man die Zelte am Wegesrand aufschlagen, trotz des kalten Wetters. Dies aber war es nicht, was dem Herrn Junker zu schaffen machte, schließlich ist er aus Notmark und mit dem eisigen Wetter sowie der noch eisigeren Stimmung des Grafen bestens vertraut und somit abgehärtet, dass Firun stolz auf Ihn wäre. Im frühen Morgengrauen, so wurde berichtet, erwachten der Junker und seine Weggefährten – vielleicht spricht man hier dann doch besser von Lakaien, in ihrem Lager und waren von finsternen Schurken umstellt und wurden anschließend ihrer Habe beraubt. Während die Männer des Junkers noch bis zum 1. Peraine gefangen gehalten wurden, gestattete der Anführer der Räuberbande Pedder Brinnke es dem

Junker nackt, mit auf dem Rücken gefesselten Händen und auf einem Esel reitend seine Reise gen Festum anzutreten, welches er auch in der Abenddämmerung erreichte. Erst nachdem sich der Menschenauflauf und das Gelächter vor dem Tor gelegt hatten, konnten Gardisten ihn in die Wachstube geleiten, wo man den fast zu Tode gefrorenen Junker mit Wärme und Kleidung versorgte. Nach dieser Schmach sollte man dem geschätzten Junker wieder mit mehr Respekt begegnen, schließlich kann es ja jedem mal passieren, keine Nachtwache einzuteilen. Deshalb wäre es doch sinnvoll, dass man den schon oft vernommen Spitznamen „Brüderchen Bartlos“ ein für allemal vergisst – wo sich doch „Väterchen Hosenlos“ viel besser anhört.

PS.: Natürlich wurde auf die Ergreifung von Pedder Brinnke und seine Bande eine Belohnung für deren Ergreifung ausgesetzt.

Autor unbekannt (Tim Steeger)

Abenteuerlicher Bote, Rahja 1036 BF

Beratungen in Schwarz und Rot

Korgeweichte des Südens versammeln sich in Fasar – Blutige Waffenspiele zu Ehren Kors – Richter der Neun Streiche ruft Gläubige zum ‚Guten Kampf‘ an der Piratenküste auf.

FASAR. Im Frühsommer 1036 BF keimte in manch' zaghaftem Sohn der stolzen Mutter aller Städte Sorge auf, denn mehr und mehr waffenstarrende Diener des mitleidlosen Schnitters bevölkerten die Straßen der Ewigen und weckten vielfach Erinnerungen zu unwillkommenem Leben. Erinnerungen an die erst wenige Monde zurückliegenden blutigen Unruhen, die unser stolzes Fasar bis in den Herbst des Jahres 1036 BF in Atem gehalten haben (der Bote berichtete). Beim Anblick der ungewohnt großen Anzahl schwarz und rot gewandeten Geschwister des Blutes rührte sich in nicht wenigen Herzen die Sorge, nun schicke sich die glorreiche Korkirche an, ihre Position im Chal'Serah (Anm. d. Red.: regional gebräuchliche Umschreibung für das Ringen um die Macht in Fasar) zu stärken. Und viele beschworen schon düstere Bilder herauf, in denen die prachtvollen Söhne und Töchter des Gnadenlosen sich anschickten die Straßen unserer geliebten Stadt erneut mit Blut zu fluten. Doch unerwartete

Kunde gebot dem besorgten Schnattern verzagter Zeitgenossen bald schon Einhalt: Sowohl der Hüter des Kodex aus Khunchom als auch die Oberst-Geweichte von Al'Anfa waren in Fasar eingetroffen. Nicht einmal die findigsten Schöpfer eingängiger Halbwahrheiten wussten diese Wendung zu deuten. Allzumal sich auch die ältesten Haimamudim nicht erinnern konnten, je von einer vergleichbaren Versammlung just jener Geweichter gehört zu haben, von denen jeder für sich beansprucht, Oberster aller Korjünger zu sein. So wandelte sich Sorge zu Neugier, und schwarzseherisches Getuschel ging in den Fragen unter, die unvergänglichen Flammen gleich immer wieder aufflackerten: Was hatte es mit der Ansammlung auf sich, welchem Ziel sollte sie dienen, und war gar eine Entscheidung in der Frage zu erwarten, wer die Kirche nun tatsächlich anführe? Der Fasarer Kortempel äußerte sich allein zu letzterer und stellte in klaren und kraftvollen Worten unmissverständlich klar, dass der Hüter des Schwarzen Speers – also der zu Fasar residierende

ruhmreiche Richter der Neun Streiche – von jeher und unzweifelhaft oberster Korgeweichter war, sei und immerdar bleiben werde. Darüber hinaus war trotz mannigfaltiger Bemühungen meinerseits nichts in Erfahrung zu bringen. Die Geweichten lenkten ihre Schritte direkt nach Mantrabad in den Tempel ihres Gottes, und auf dem Weg dorthin zeigten sie sich bedauerlicherweise schroff und wenig mitteilend.

„Wir folgen nicht dem Ruf des Richters, wir folgen dem Ruf des Geifernden Schnitters. Die, denen dieser Ruf bestimmt ist, werden ihn hören. Alle anderen gehen unsere Geschäfte nichts an.“

—Corelio Charazzar, Korgeweichter aus H'Rabaal, 1036 BF

Von strömendem Blut und wütenden Herausforderungen

Zahlreich strebten nun Gläubige in die Heilige Halle Kors, und allnächtlich wurden Götterdienste zelebriert, bei denen das Preisen des ‚Guten Kampfes‘ – eingedenk

des hier verwahrten heiligen Schwarzen Speers – im Vordergrund stand. Zweikämpfe, bei denen es den Kombattanten überlassen blieb, ob sie zum Zweiten oder Dritten Blut fechten wollten, zogen die Gläubigen ebenso in ihren Bann wie gemeinschaftlich dargebrachte Blut- oder feierlich vollzogene Tieropfer. Noch ehe die Beratungen, deren schiere Existenz noch immer niemand bestätigen will, überhaupt begonnen hatten, war kein Korgeweiheter mehr unverletzt. Drei Korjünger hauchten gar ihr Leben zu Füßen der Statue ihres Herrn aus, während die strahlenden Sieger sich am Blut der achtbaren Unterlegenen labten, um ihren Tod zu ehren.

„Wer bist du, dass du uns zusammenrufst wie eine Herde Schafe? Wir sind Panther und Mantikore, wir sprechen mit Schwert und Speer und tratschen nicht wie die Waschweiber auf dem Basar! Ich fordere dich, der du dich anmaßt, Richter der Neun Streiche sein zu wollen!“

—die letzten Worte der alananischen Korgeweiheten Corzuhela

Wütender Herausforderungen musste sich gerade der erhabene Richter der Neun Streiche erwehren, der seine Brüder und Schwestern nach Fasar gerufen hatte. In zwei ruhmreichen Kämpfen triumphierte er, ehe er im dritten nach zähem Ringen gegen einen Getreuen des Hüters des Kodex fiel. Damit erfuhr der Weg des ‚Guten Goldes‘ eine unerwartete Stärkung, was einige Unruhe verursachte. Kaum hatte das neue Oberhaupt des Kultes die blutrote Plattenrüstung angelegt, sah es sich auch schon mit zahlreichen Herausforderungen konfrontiert, die jedoch nicht öffentlich ausgefochten wurden. Gerüchten zufolge soll der Schwarze Speer des Kor noch zweimal den Besitzer gewechselt haben, ehe Richter, Hüter und Oberst-Geweihete mit ungewohnter Einigkeit auftraten. Sie riefen die versammelten Geschwister des Blutes zur Ordnung und ließen den Tempel einen ganzen Tag für die Öffentlichkeit schließen. Am Ende dieses Tages wurde in den Straßen Fasars verkündet, die Korkirche richte in neun Tagen zur Huldigung desjenigen Der lachend über das Schlachtfeld schreitet Kampfspiele in ‚Ers’ächt Anjad‘ aus, der Arena des Kortempels. Dort, im Sand des heiligen Runds, würden die drei höchsten Geweihten des Kultes persönlich ihre Fähigkeiten unter Beweis stellen.

Waffenspiele zu Ehren Kors

Einen ganzen Tag widmeten die Geweihten ihrem unbarmherzigen Gott und opferten ihm Ströme von Blut. Ein gutes Dutzend Verbrecher fiel unter den Pranken zweier wütender schwarzer Panther sowie den Klingen vielversprechender Novizen, die im kommenden Rondramond ihre Weihe empfangen werden. Doch auch auf den Rängen Ers’äch Anjads wogte es munter hin und her, denn jene Korgeweiheten, die sich unter das zahlreich erschienene Publikum mischten, mussten sich einer Vielzahl neugieriger Fragen erwehren. So fand sich manch’ vorwitzige Tochter der Tollheit unversehens im blutigen Sand wieder, von wo aus bereitwillige Tempeldiener sie mit flacher Klinge und zu allseits großer Belustigung aus der Arena scheuchten. Doch erging es diesen vergleichsweise gut, denn manch’ anmaßender Sohn der Frechheit verließ die Arena durch einen Sturz von den oberen Rängen in die Gassen von Mantrabad, was nur wenige ohne Verletzung überstanden. So wurde auf den Bänken zwar viel gemunkelt, aber dennoch keine Weisheit erlangt. Am Ende des Tages war kaum mehr bekannt, als dass es Beratungen gegeben hatte, doch worum es gegangen und welches Ergebnis erzielt worden war, blieb weiterhin im Dunkeln.

Unbestrittener Höhepunkt der Spiele war der letzte Kampf des Tages, in dem die drei höchsten Korgeweiheten gemeinsam gegen dreimal drei Gegner antraten. Ungläubiges Raunen wanderte durch die Menge, als die Widersacher der Priester den Sand der Arena betraten. Viel hatten die Besucher des Heiligen Runds erwartet, doch mit wohlgenährten, in der Blüte ihrer Kraft stehenden und bestens ausgestatteten Kämpfern, die aus den so genannten Schattenlanden stammen sollten und die eigens von Khunchom hergebracht worden waren, hatte niemand gerechnet. Einige der fremdländischen Krieger trugen das sieben Mal verfluchte Zeichen der gekreuzten schwarzen Schwerter auf Rot, andere eher unbekannte Symbole, wie unter der roten Dämonenkrone den gelben Rochen von Sardosk. Die furchterregendsten Erscheinungen aber waren zwei leibhaftige Schwarzamazonen, die unter gebleckten Lippen spitzgeschliffene Zähne offenbarten und nicht mit lästerlichen Flüchen geizten.

Von den Dingen, die das Sein bestimmen

Wer nun erwartet hatte, dass die drei Korgeweiheten gemeinsam fochten, wurde enttäuscht, denn jeder der drei kämpfte nur für sich. So hatte es zumindest den Anschein im Auge des unkundigen Betrachters. Doch selbst jenen offenbarte sich schließlich, dass dem mitnichten so war und dass die Geweihten auf eine nur schwer in spröde Worte zu kleidende Weise auch für die jeweils anderen stritten. Der Platz in Ers’äch Anjad ist begrenzt, denn der Träger Sokramurs liebt das dicke Wogen der Schlacht, in dem Gegner sich ineinander verkeilen und einander nicht fliehen können. In der Enge des Rundes hatte jede Bewegung einer der in wütendes Ringen verstrickten Gruppen Auswirkungen auf die beiden anderen. So verschaffte der weitausholende Hieb des Richters der Neun Streiche, mit dem er einem Gegner die Gedärme in blutigem Bogen heraus riss, dem Hüter des Kodex den notwendigen Raum, um seine Ogerschelle mit tödlicher Präzision auf den Schädel eines der liderlichen Mactaleänata-Weiber niederfahren zu lassen, das Knochen und Blut nur so spritzten.

Bisweilen herrschte atemloses Schweigen auf den Rängen, bei besonders sehenswerten Manövern schrien die Zuschauer dann wieder laut, stöhnten ein ums andere Mal schmerzerfüllt auf, um sogleich erleichtertes Lachen auszustoßen, wenn einmal mehr Kors Diener Blut und Schmerz überwand und triumphierte. Als die alananische Oberst-Geweihete ihren Gegner als Letzte mit einem mächtigen Hieb enthaupdete und heiser den Siegeschrei von Richter und Hüter aufnahm, brach sich die Begeisterung schließlich donnernd Bahn. Mit einem Mal war uns allen egal, welchem Zweck dieses ungewöhnliche Beisammensein gedient hatte. Es zählte nur, dass die glorreichen Geweihten den Sieg über die schändlichen Streiter aus den Schattenlanden errungen hatten und dass das reichlich geflossene Blut dem Herrn der Schlachten ein wohlgefälliges Opfer war. Der Jubel verebbte erst, als der Richter der Neun Streiche, dessen rote Rüstung von seinem und dem Blut seiner Feinde nass glänzte, zunächst den Schwarzen Speer und dann seine Stimme erhob, wenngleich seine Worte wohl nur den weisesten unter den Eingeweihten auch Antwort auf ihre Fragen sind.

„Drei sind es, die unser Sein bestimmen. Der Kampf – der Sieg – der Tod! Drei sind es, die uns vorantreiben. Das Blut – das Gold – der Mut. Und drei sind es, die immer sein werden. Die Niederhöhlen – die unsterbliche Seele – die Zitadelle von Alveran. Neunfach sind die Gegebenheiten des Lebens und

vielfach ist unsere Gelegenheit, uns darin zu bewähren. Was nicht mit Blut geschrieben und in Knochen gemeißelt wurde, ist nicht entschieden. Ergreift also die Waffen und kämpft im Namen des Karfunkelherzigen um die Lande, die dem bestimmt sind, der sie zu bändigen weiß. Der Gute Kampf harret

Eurer an der Piratenküste, geht und legt Zeugnis ab!“

—der Richter der Neun Streiche

Rashid ibn Jassafer (Katja Reinwald
mit Dank an Niko Hoch, Michael
Masberg, Marie Mönkemeyer, Daniel
Simon Richter und Nina Schellhas)

Tradl, Rahja im Jahre 4888 des Fluges des Weltendiskus

Ein vierter Perjin

Ihr habt alle längst vernommen, was sich in und um Mherweggyn zugetragen hat, in den zurückliegenden Monden des Hauen und Stechens, des Mordens und Usurpierens. Was kann ich euch also Neues erzählen, wollt ihr anheben zu fragen, doch lasst mich erzählen, denn viele sind verwirrt ob der vielfältigen Gerüchte!

Mherweggyn hat das Joch der Tyrannei abgestreift, die bruderlose Herrschaft der Haffajas ist Geschichte! Das wisst ihr natürlich schon, aber auch der König von Maraskan ist nun Geschichte. Welcher König? Hast du nicht den Kladj vernommen, Bruderschwester? Von allen Balkonen schrie man es: Maraskans König ruft zu den Waffen, um auf Jergan zu marschieren und sich den Lilienthron zu holen! Was für ein einzigartiger Einfall, wirst du murmeln, Bruderschwester, so du dies wirklich zum ersten Mal vernimmst. Und recht hast du! Es hat sich wohl noch nicht in allen Köpfen festgesetzt, was die Kindliche lehrt: Wir brauchen keine Könige mehr!

Nun, diese eine Bruderschwester schien anderer Meinung zu sein als die Hohe Schwester, die immer noch zu Asboran weilt, wie du weißt. Er, der sich selbst König nannte, wurde in den letzten Wochen mit vielen Namen bedacht – darunter auch einige ganz possierliche –, doch am passendsten ist und bleibt Perjin der Vierte. Währte seine Herrschaft doch zweimal so lange wie die Perjins des Zweiten, und ereilte ihn am Ende ein ähnliches Schicksal wie alle Könige dieses Namens.

Da schmückte sich dieser vierte Perjin also nun mit königlicher Krone – und immerhin war er von königlichem Blute, doch vom Geiste kein zweiter Ru'halla. Nach Jergan und die Haffajas vom Lilienthron prügeln oder nach Sinoda und den Alabasternen Rat entheben – so richtig wusste er nicht, wohin

mit seinen Buskuren, die er mit Kuss und Ohrfeige zu Dutzenden erhob, bis seine Lippen trocken und seine Hand taub waren. Und während er so seine Kreise zog, schlugen die Bewahrer des Benisabayads wie ein herabstürzender Maraan zu. Angeführt von Dajin dem Glücklichen, an dessen Seite Baruun Flamijian der Blasse stritt, wurden die aufständischen Königstreuen niedergemacht.



Kein König und keine Königin soll es geben, bevor Maraskan frei ist. Mag die Kindliche vom fernen Asboran auch mit Sorge auf uns schauen, so ist sie sich doch der Treue der Tetrarchen zur Idee des Benisabayads sicher. Solange noch Bruderschwestern unter dem Joch der Hässlichen stehen, sollten wir uns besinnen und die Waffen nicht gegeneinander erheben, nur damit einer von uns sein einzigartiges Haupt mit königlichem Tand schmücken kann. Preiset die Schönheit!

Mageljian aus Sinoda (Michael Masberg,
mit Dank an Mike Krzywiak-Groß)

Kladj

„Wir kämpfen für ein freies, wiedergeborenes Königreich Maraskan. Doch was ist ein Königreich ohne König, Bruderschwester? Wir werden die Königsfrage beantworten müssen, und zwar bald. Bis wir keine Antwort gefunden haben, wird stets einer der unzählbaren Prinzchen und Prinzessin'kas nach dem Lilienthron streben.“

—Keideran-Dajin von Khunchom,
Tetrarch des Ostens

„Ich weiß nicht, ob ein König oder eine Königin die Antwort ist, aber ich verstehe die Frage. Ebenso wie die Frage, ob es eine kluge Entscheidung war, die Kindliche nachdrücklich an den Aufenthalt in ihrem fernen Tempel zu gemahnen.“

—Eroljida die Scharlachrote, Seetetrarchin

„Wir Tetrarchen haben ein großes Opfer für das Benisabayad gebracht, damit unsere Waffen sich nicht gegen die Bruderschwestern erheben, sondern geeint gegen

den Feind – gegen die Ungeschaffenen, die Hässlichen, die Haffajas. Es erfüllt mich mit Trauer, dass nicht jeder dieses Beispiel begreift.“

—Dajin von Tuzak, Glücklicher Tetrarch

„Ein König wird kommen, doch nicht zu dieser Zeit. Erst werden die Hässlichen vergehen, dann wird der König kommen. So wird es geschehen, nicht anders herum. Blicke ich nach Norden, sehe ich das Hässliche. Daher kann ich keinen König sehen.“

—Viderasab die Kupferne, Hohe Schwester von Boran

„Viele mutige Bruderschwestern gaben ihr Leben für die Freiheit, doch mit ihrem Opfer und unserem Sieg ist der Wandel noch nicht vollendet. Ich wünsche Bruderschwester Flamijian große Weisheit für den Wiederaufbau. In der Lilienhaften kennen wir die Größe dieser Aufgabe.“

—Kolonel Orsijin vom Hira, Herrscher von Tuzak

Die Bombastensehde von Salza

Tod des Grafensohns von Salza! Graf Albio III. kämpft um Salzerhaven! Krieg im eigenen Land?

SALZA / SALZERHAVEN / STADT NOSTRIA. „Der lange Frieden mit den andergastischen Waldschraten bekommt uns nicht“, sagt ein Kanzleischreiber des Uffiz. „Nun kreuzt der nostrische Adel die Klingen schon miteinander.“ Mit Schrecken richten sich dieser Tage die Blicke auf den Norden unseres geliebten Königreiches, denn in den Straßen von Salza und Salzerhaven fließt nostrisches Blut – vergossen von nostrischen Klingen.

Es nahm seinen Anfang mit der Beleidigung des Grafen Albio III. von Salza gegen Waldgraf Eilert II. Rheideryan und sein Gefolge auf dem letzten Hofstag (die *Kriegsposaune* berichtete). Thade der Rote von Gifthorn, Ritter des Waldgrafen, sprach eine Forderung gegen Hochwohlgebornen Albio aus, die dieser ausschlug. Voller Zorn reiste Ritter Thade dem Grafen nach. Obwohl Seine Hochwohlgeboren sich auf dem Seeweg nach Salza begab, erreichte der Rote Thade die Grafenstadt vor ihm. Dort empfingen den Ritter die Prinzen Albio der Jüngere und Olde. Es lässt sich kaum in Worte fassen, welche Schrecken sich zutrug, die schließlich in einer Fehde zweier Bombasten mündeten.

Prinzentod

Der für sein aufbrausendes Gemüt berüchtigte Thade von Gifthorn wollte den Prinzen keinen Glauben schenken, dass der Graf noch nicht nach Salza zurückgekehrt sei. Tobend stand er mit seinen Waffentreuen vor der Residenz und brüllte Forderungen und Schmähungen, die in der ganzen Stadt zu hören waren. Während der gut genährte Prinz Olde zu vermitteln versuchte, geizte sein Bruder nicht mit Spott. So soll er den Ritttern geraten haben, sich bis zur Rückkehr seines Hohen Vater im Schatten der Mauer einzurichten, einem Platz, der Bettlern geziemt.

Es ist ungewiss, ob es diese Worte waren, die das Fass zum Überlaufen brachten. Sicher ist nur, dass bald darauf der Rote Thade und seine Ritter versuchten, sich gewaltsam Zugang zur Residenz zu verschaffen. Gardisten aus der gegenüberliegenden Alten Vogtei eilten herbei. Um

die Residenz herum entbrannten heftige Kämpfe. Um seinen jüngeren Bruder zu schützen, warf sich Prinz Albio dem Roten Thade entgegen, doch mit dem erfahrenen Ritter konnte er sich nicht messen. Ein Streich des Ritters traf den Prinzen tödlich am Hals. In seinem Zorn trat Herr Thade Prinz Albio zu Boden, um ihm mit einem zweiten Hieb den Kopf von den Schultern zu trennen.

Für die Grafengardisten gab es nun kein Halten mehr, doch auch wenn einige seiner Getreuen ihr Leben gaben, dachte der Rote Thade nicht an ein Aufgeben und erwehrte sich erbittert seiner Haut. Ihm und seinen überlebenden Gefährten gelang es, sich zum Hafen durchzukämpfen und mit einem geraubten Boot die Flucht flussabwärts anzutreten.

Grafenzorn

Die Flüchtigen schafften es nach Salzerhaven – just zu der Stunde, als das Schiff des Grafen einlief, der noch nichts von der Tragödie ahnte, die sich abgespielt hatte. Mehr als eine Handvoll Gefährten waren dem Roten Thade nicht geblieben. In ihrer Verzweiflung baten die Ritter um Aufnahme auf der Kontorinsel, die der horasischen Nordmeer-Compagnie (HPNC) untersteht. Ohne Kenntnis um die Ereignisse in Salza erbarmte man sich der Gesuchten. Derweil erhielt Graf Albio Kunde vom Tod seines ältesten Sohnes. Er soll getobt haben, dass selbst langjährige Begleiter erschrakten. Binnen weniger Stunden hatte er seine Garden und Söldner aufgestellt, und drohte, die mit Mauern und Bastionen geschützte Kontorinsel zu stürmen, sollten die Horasier ihm nicht die Flüchtigen überstellen. Es ist wohl nur der Umsicht der HPNC zu verdanken, dass daraus keine Verstimmung zwischen nostrischer und horasischer Krone erwuchs. Ohne viel Federlesen wurden die Ritter und Waffenknechte festgesetzt und ausge-

liefert – bis auf den Roten Thade. Er hatte sich den roten Bart abgeschnitten und war durch den Ingval geschwommen, um in der Verkleidung eines Bettlers zum Efferdtempel zu fliehen und dort um Tempelasyll zu bitten.

Bevor er jedoch sein Ziel erreichen konnte, fingen ihn die Häscher des Grafen. Seine Hochwohlgeboren machte Thade von Gifthorn kurzen Prozess. Mit den Worten „Ihr kleidet Euch wie ein Bettler, Ihr sollt sterben wie ein Bettler“ ließ er ihn an der nördlichen Kaimauer aufknüpfen. Doch damit scheint die grausige Geschichte noch nicht ihr Ende erreicht zu haben.



Bombastensehde

In Nostria erfuhr Waldgraf Eilert II. von dem Ende seines Waffenbruders. Er soll die Königin um Hilfe gebeten haben, um den Tod des Roten Thade zu sühnen, doch Marschallin Rondriane von Sappenstein soll sich dagegen ausgesprochen haben, dass die Krone in den Zwist hineingezogen wird. Enttäuscht kehrte Hochwohlgeboren Eilert Nostria den Rücken, nicht ohne vorher Graf Albio die Fehde zu erklären. Zur Stunde soll er in Mirdin seine Ritter sammeln und zum Marsch auf Salza rüsten.

*Immo Habersack (Michael
Masberg, mit Dank an DSR
und Alex Spohr)*

Schlangenrat kürt Hochmeister der Gelehrsam Stube

KUSLIK. Mit aller gebotenen Gründlichkeit und unter der Prämisse der Vernunft wählten die hochwürdigen Mitglieder des Schlangenrats jenen Geweihten, der fortan die Lücke füllen soll, die der Tod von Pater Verian Fock hinterließ. Trotz der Spekulationen, die sich von Kuslik aus über das ganze Land ausbreiteten, ließen sie sich nicht zur Eile treiben. Ganze drei Wochen berieten sich die Schlangenräte untereinander und mit der Magisterin der Magister. Viele Namen waren lanciert worden, einige Wettstuben versuchten gar daraus Profit zu schlagen. Der Name des verdienten Erzmagisters Gerion Stembach war ebenso häufig zu hören wie jener des Schriftleiters der Strozza-Bibliothek zu Methumis, Jarulf der Jüngere von Oberfels. Und natürlich sprach man über Melchior Arenbruch, den Volkslehrer aus dem hohen Norden, der mit seinen öffentlichen Reden die Kusliker zu beeindrucken wusste.

Diese Gerüchte erwiesen sich als heiße Luft, als am 8. Tsa der Wille der Magisterin der Magister und damit der Allwei-



Rymorio Erkenländer

sen selbst verkündet wurde: Neuer Hochmeister der Gelehrsam Stube und damit auch Hoher Schlangenrat soll Hochwürden Rymorio Erkenländer sein.

Hochwürden Erkenländer gehört dem Heiligen Drachenorden zu Thegûn an. Seit der Gründung des Puniner Ordenshauses dient der 975 BF geborene Magister diesem als Konservator. Auf ihn geht die Erkenländer-Methodik zum Katalogisieren von Schriften und Artefakten zurück, die auch außerhalb von Punin von vielen Ordenshäusern, Tempeln und Bibliotheken übernommen wurde.

Stimmen zum neuen Hochmeister

„Hochwürden Erkenländer wird das neue Amt mit Entschlossenheit und tiefen Glauben an die Herrin ausfüllen. Seine Methodik zur Archivierung hat sich auch im Pentagontempel bewährt. Es gibt also keinen Zweifel, dass sich jedes Schriftstück der Gelehrsam Stube an dem Platz befinden wird, an dem es hingehört.“

—Valnar Yitşok, Erzwissensbewahrer des Neuen Reiches

„Natürlich haben wir die Gerüchte vernommen, die über unsere Beratungen kursierten. Aber bei dieser Wahl ging es nicht um Politik, sondern um die Verantwortung, die wir im Auftrag Hesindes für diese Welt und Ihre Kirche tragen.“

—Erechthton, Abtprimas der Draconiter

„Natürlich ist die Abberufung von Frater Rymorio ein Verlust für unseren Hort, aber wie ich ihn kenne und schätze, übergibt er seinem Nachfolger ein tadellos geführtes Haus. Ich wünsche ihm zum Herzen alles Gute für seine neue Aufgabe.“

—Cadomar Viarius Erlenfang, Präzeptor des Puniner Draconiterhorts

„Die Leitung der Gelehrsam Stube ist eine der verantwortungsvollsten und reizvollsten Aufgaben in unserer Kirche. Es geziemt sich nicht zu lügen, daher spricht mein Herz, wenn ich sage, dass ich diese Verantwortung gerne übernommen hätte. Es ist aber mein Verstand, der weiß, dass es niemand Besseren für diese Aufgabe gibt als Frater Rymorio.“

—Gerion Stembach, Erzmagister des Immerwährenden Hortes

Melchior Arenbruch will bleiben

Während die anderen Anwärter Hochwürden Erkenländer zu seiner Wahl beglückwünschten, war nichts aus dem Umfeld von Melchior Arenbruch zu hören. Es heißt jedoch, er habe es nicht allzu eilig, in seinen Lowanger Tempel zurückzukehren. Viele Geweihte und Wegbegleiter der letzten Wochen vermuten, dass er seinen Aufenthalt im Lieblichen Feld nutzen will, um verschiedene Lehranstalten zu besuchen und so neue Inspirationen für sein Wirken im Wilden Norden zu sammeln. Gazetten wie der *Kusliker Kurier* spekulieren allerdings, Hochwürden Melchior plane, als beständiger Mahner in der Nähe des neuen Hochmeisters zu bleiben.

Ihre Ehren Surina ter Brook
(Michael Masberg, mit Dank an
Daniel Simon Richter)

Kleinanzeigen

Wehret den Anfängen! — Er ist schwarz.
Er ist teuer. Und er raubt den Schlaf!
Der Kaffee, Frevel an den Gaben des
Herren Boron. Die ihr dies lest, haltet
euch fern von dem unheiligen Trank,
der doch nur Gift ist und haltet jene ab,
die es nicht selbst lesen oder glauben wollen.
Wehret den Anfängen!

Ihr seht wie ein Pirat oder Ulthuriafahrer
aus? Ihr kennt jemanden auf
den dies zutrifft und der daraus Kapital
schlagen möchte? Dann eilt nach
Belhanka und sprecht vor im Oro nero.
Wir suchen für den Ausschank exklusiver
Getränke noch geeignetes Personal. Keine
Vorerfahrungen notwendig!

Am Ende wurde es jemand anderes

ein Kommentar zum neuen Hochmeister der Gelehrsam Stube

von Sanya Serpolet

Mit Hochwürden Erkenländer hat niemand gerechnet, obgleich seine Reputation tadellos ist. Als Konservator des Puniner Erzhortes der Draconiter ist er mit der Verwaltung großer wie sensibler Sammlungen vertraut. Etwas ‚erkenländern‘ ist auch außerhalb Punins in vielen Sammlungen längst zu einem geflügelten Wort für eine gründliche Katalogisierung geworden. Dies gibt ihm das nötige Handwerkszeug mit, um als neuer Hochmeister die größte Bibliothek des Kontinents zu leiten. Innerhalb der Kirche ist er zudem weder eindeutig zum Pastori-, noch zum Satorilager zu zählen, sondern folgt der Neutralität seines Ordens. Damit scheint er – angesichts der anderen

lancierten Anwärter auf das Amt – der bestmögliche Kompromiss zu sein, der innerhalb des Hohen Schlangensrats zu erzielen ist. Ein allzu konservativer Pastori hätte mit dem Veto der Magisterin der Magister rechnen müssen, die die Politik einer Öffnung der Kirche fortsetzt, die ihre Vorgängerin begonnen hat. Ein offener Satori hingegen – gar jemand mit so radikalen Forderungen wie Hochwürden Arenbruch – wäre am Widerstand des Erzwissensbewahrers Valnar Ytskok gescheitert. Hochwürden Erkenländer scheint jedoch jemand zu sein, den Seine Eminenz zu akzeptieren bereit ist. Der Nutznießer des Richtungsstreits scheint der Heilige Drachenorden zu sein, der nun

mit Abtprimas Erechthon und Hochwürden Erkenländer über zwei Sitze im Schlangensrat verfügt. Da der vormalige Puniner Konservator jedoch bisher nicht kirchenpolitisch in Erscheinung getreten ist, lässt sich schwer einschätzen, welche Auswirkungen dies auf das einflussreiche Gremium hat. Wie es jedoch aus dem Umfeld des Schlangensrats heißt, soll die Wahl von Rymorio Erkenländer auch die Unterstützung der Ersten Schwester der Mada, Rinaya von Punin, und der Silaser Erzwissensbewahrerinnen Hitta und Haricia von Ilmenstein erhalten haben. Rymorio Erkenländer steht nun vor der Aufgabe, die Gelehrsam Stube zu übernehmen, die für fünf Jahrzehnte durch Verian Fock maßgeblich geprägt wurde, und in der Leitung der Bibliothek das richtige Maß zwischen den beiden Strömungen der Kirche zu finden. Es ist anzunehmen, dass er als erste Amtshandlung den gewaltigen Schriftenschatz erkenländern wird.

(Michael Masberg)

Als Gazette Abenteuerischer Bote, Rahja 1036 BF

Der Todrichter – Eine Studie in Rot

Es ist nicht Aufgabe des Abenteuerischen Boten, von den Praktiken schwarzer Magier zu berichten. Wenn aber zum ersten Mal ein Tier aus dem fernen Uthuria untersucht wird, so möchten wir unseren Lesern dies nicht vorenthalten. Der Bericht stammt von Salpikon Savertin, der Spektabilität der Akademie zu Mirham. Aus naheliegenden Gründen haben wir ihn – wo nötig – zensiert.

—Derio Mantago

Analyse

Der erste Eindruck des mit Lotos betäubten Todrichters ist der eines Laufvogels mit schwarzem Gefieder, 6 Spann Schulterhöhe und 2 Spann langem Hals. Der Kopf ist überzogen von weißem Flaum und weist weder einen Schnabel, noch Augen, Ohren oder Geruchsorgane auf, stattdessen ein breites Maul mit scharfen Zähnen. Das Tier ist fortpflanzungsfähig: Auf der Überfahrt legte es Eier.

Laut Berichten soll es die Gedanken seines Gegenübers lesen und ihm seine ‚Sünden‘ aufzeigen können. Mein vorbereitender Odem zeigt das Wirken von Magie, zudem dämonischen Einfluss und eine Verdichtung des astralen Gespinnstes am Kopf.

Der anschließende Analys bringt die verdorrten Linien von Dämonenpaktiererei zum Vorschein.

(Anm. d. Red.: An dieser Stelle ersparen wir dem Leser die rechtfertigenden Unterscheidungen, die Savertin zwischen den Nuancen schwarzer Magie trifft)

Die Linien sind auf eigentümliche Art ‚verschmolzen‘ mit Strukturen, die ich als Magica Mutanda, Magica Clarobservantia und Magica Controllaria identifizieren konnte (Anm. d. Red.: Verwandlungs-, Hellsicht- und Einflussmagie). Es bestehen Ähnlichkeiten mit Formeln wie dem Blick in die Gedanken, Transmutare und Böser Blick.

(Anm. d. Red.: Es folgt ein Abschnitt voll von freizügigem Umgang mit den Namen dämonischer Wesenheiten, den wir dem Leser ebenfalls ersparen)

Ich halte fest: Einst hat eine Verwandlung des Wesens in seine jetzige Form stattgefunden. Wo die Magie dem freien Willen unterworfen war, ist sie nun geknechtet von der Macht des Erzdämons, der sie verknüpft wie Reflexe: Sowohl der Trieb des Wesens zum Gedankenlesen als auch die Filterung niederer Motive wie Mord, Gewalt und Rache (typische Aspekte des [REDACTED]) sind diesem Einfluss unterworfen. Instinktiv wird die Verwandlung des Kopfes in das Antlitz der Person aus den gelesenen Gedanken ausgelöst, untermauert durch eine Furcht verursachende Komponente. Der Mechanismus ist so durchdacht, dass ein natürlicher Ursprung undenkbar ist.

Ich vermute einen Pakt mit dem Erzdämon [REDACTED], den ein darüber degeneriertes Volk von vogelartigen, intelligenten Wesen eingegangen sein muss, das bereits Fähigkeiten zur Gestaltwandlung hatte. Dass den Todrichtern ihr Gesicht genommen wurde, scheint eine pervertierte Form der Bestrafung im Sinne des [REDACTED] zu sein: Hat es

sich womöglich ein anderes Antlitz anmaßen wollen und erliefte ob der Folgen die Macht des Erzdämons? Ich warte gespannt auf weitere Informationen zu vogelartigen Rassen in Uthuria.

Feldversuch

Den Scholaren Quintilian erwartet in Kürze eine *probabor iussu magistro* an (Anm. d. Red.: Eine Prüfung, die einen Schüler unter Anspannung testet). Ich habe Anweisung gegeben, ihn aus dem Schlaf zu holen und zum Todrichter zu sperren, sodass ich mir ein Bild der Fähigkeiten Beider machen kann.

Das Ergebnis war sehr aufschlussreich: Das Tier baute sich vor Quintilian auf, und schon nach kurzer Zeit zeigte das Gesicht überraschenderweise das (erdrosselte) Antlitz der mohischen Sklavin, die im vergangenen Jahr verschwunden war. Der Scholar wich zurück und wiederholte mehrfach ängstlich die Worte „Es war der Lotos, ich wollte das nicht!“, fasste sich dann aber und sprach mit fester Stimme einen Nihilogravo. Mit ungeahnter Sprungkraft setzte das Tier jedoch hinterher und biss zu. Ich musste eingreifen. Quintilians im Nachhinein trotz starker Schmerzen auf sich selbst gesprochener Balsam hinterließ keinerlei Narben, was ich ihm als bestandene Prüfung in Magica Curativa anrechnen will. Der Unfall im Lotosrausch bleibt aber noch zu verhandeln.

Vivisektion

Es verbleibt das Rätsel der Sinneswahrnehmung des Todrichters. Zu diesem Zweck werde ich

eine Sezierung durchführen. Der rasierte Schädel führt trotz der betäubenden Lotos-extrakte eine Verformung durch, die ich unterbinde. Ich schneide ...

(Anm. d. Red.: Diesen Absatz ersparen wir dem Leser ob seiner Übelkeit erregenden Schilderungen)

Innerhalb des Schädels fand ich ein einzelnes Sinnesorgan vor, das offenbar Gerüche, Bilder und Geräusche wahrnimmt. Um seine genaue Funktion zu enträtseln, wird noch viel wissenschaftliche Arbeit nötig sein. Ich verleihe ihm den Namen ‚Savertinsauge‘ und sezieren den restlichen, nun toten Körper.

(Anm. d. Red.: Auch diesen Abschnitt ersparen wir dem Leser. Savertin glaubt, dass die Vogelrasse, von der das Wesen stammt, durch größere Flügel auf dem Rücken flugfähig war, aufrecht lief und über ein Arm- und ein Beinpaar verfügte)

Spektabilität Salpikon Savertin
(Dominic Hladek)

Aventurischer Bote 1036 BF

Katastrophe überschattet ODL-Treffen! Elf Tote bei schrecklichem Unfall!

ANCHOPAL. Es sollte ein entspanntes Treffen werden, um die Konflikte der letzten Zeit zu lösen (wir berichteten), als sich die vier Großmeister des ODL zusammen mit einigen ihrer Vertrauten in der Ordensburg des Magierordens in Anchopal trafen. Der erste Tag stand unter den Zeichen der Versöhnung und konstruktiver Gespräche, und bereits am Abend ließ der Orden verlauten, dass man bis auf weiteres nicht gedenke, den Posten des verschwundenen Hochmeisters Tarlisin von Borbra neu zu besetzen; von Borbra lebe schließlich noch, außerdem habe der ODL ohnehin Jahrhunderte lang gut ohne einen anwesenden Hochmeister funktioniert. Dem ist tatsächlich so, war doch Rohal der Weise höchstselbst nominell Hochmeister, bis Tarlisin von Borbra diesen Posten 1022 BF unter dem Eindruck des Krieges gegen den Sphärenschänder antrat. Der zweite Tag begann mit einem Besuch des Stadttempels der Peraine, der Rückweg führte selbstverständlich durch Alt-Anchopal. Aus noch nicht vollständig geklärten Gründen brach plötzlich der Boden unter den Magiern ein, zahlreiche Menschen sackten in die Tiefe in das plötzlich entstandene Loch. Ebenfalls in die Tiefe stürzte eine Hauswand und begrub etliche unter ihren Trümmern. Auch zwei der Großmeister des Ordens wurden unter den Steinen begraben! Hagen Gerion, Leiter der Ordensniederlassung in Lowangen und Thorstor ibn Thorwulf, Leiter des Hauses in Anchopal und Gastgeber des Treffens, konnten nur noch tot aus den Trümmern geborgen werden.

Neben den beiden Magiern ließen drei Handwerker und sechs weitere Menschen ihr Leben, Boron sei ihnen gnädig. Die Magier eilten sofort zu helfen und retteten zweien sogar durch Zauberkräfte das Leben. Gerüchte

wollen dennoch nicht verstummen, dass die Novadis in die Angelegenheit verstrickt sind, insbesondere da Thorstor ibn Thorwulf und der Wesir des Sultans, Maruban ibn Hasrabal, miteinander verfeindet waren.

Die anwesenden Mitglieder des ODL schlossen nach ihren Untersuchungen magische Einwirkung aus. Direkt unter der Straße, auf der sich der schreckliche Unfall ereignete, verläuft ein Teil der alten Kanalisation. Offensichtlich hat sie plötzlich nachgeben. Auf Druck des ODL übernahm die Stadtwaage die Ermittlungen, um herauszufinden, ob hier vielleicht Sabotage am Werke war und es sich um eine Mordmethode handelt.

Selbstverständlich wird der ODL die Ermittlungen genauestens beobachten, um sicherzugehen, dass die Stadtgarde ihre Arbeit vernünftig macht.

Die weiteren Beratungen in Keshal Rohal wurden vertagt, offiziell um Zeit für Trauer zu geben, doch es heißt, dass besonders unter den Anchopaler Ordensmitgliedern leidenschaftlich um die Nachfolge des verstorbenen Großmeisters gestritten wurde. Erst nach fünf Tagen wurden die Gespräche eine Woche lang hinter verschlossenen Türen fortgesetzt. Kein Magier verließ mehr die Burg im Sternentor, und kein Wort drang nach draußen. In dieser Zeit wurden die neuen Großmeister bestimmt, außerdem traf der ODL einige weitere, richtungsweisende Entscheidungen, die am Ende des Treffens bekannt gegeben wurden (siehe die nebenstehende Verlautbarung). Wie die Umsetzung aussehen wird, erklärte der Orden nicht, versicherte uns aber, dass er seine Mitglieder informiere.

Statt einer neuen Großmeisterin gibt es nun dieser drei: Wie schon vermutet, trat Celissa ash Manek das Erbe des scheidenden Neethaner Großmeisters Phedro ya Mezzani an. Auch

die Lowanger Delegation blieb mit der Wahl von Barngrimm Radobrecht, einem Vertrauten des Verstorbenen, fachlich-konservativ. Die Gastgeber wählten dagegen den Überraschungskandidaten und bis dato außerhalb von Fachkreisen eher unbekannten Faredon ibn Aylanora zum neuen Großmeister. Manch einer sieht darin eine Kampfansage und Betonung der pro-aranischen Haltung des Ordens und dessen Ablehnung gegenüber Sultan Hasrabal, ist der neue Großmeister doch ein Neffe der ehrenwerten Emira von Tamaristan, Meriban saba Manjula. Es steht zu vermuten, dass er sich, wie sein Vorgänger, verstärkt für die aranischen Interessen in Anchopal einsetzen wird.

Teria dy Casibelli
(MM, mit Dank an Ralf Renz)

Verlautbarung des Ordo Defensores Lecturia

Wir, der Ordo Defensores Lecturia, haben uns dazu entschlossen, uns wieder verstärkt auf unsere Traditionen zu besinnen. Der Krieg gegen den Dämonenmeister ist vorbei. Es ist fünfzehn Jahre her, seit der zwölfmal verfluchte Borbarad besiegt wurde. Fünfzehn Jahre sind eine lange Zeit, jetzt ist es Zeit für Frieden. Unsere Gemeinschaft wurde gegründet, um das Erbe Rohals des Weisen zu bewahren und im Notfall zu verteidigen. Das ist und sei unsere Aufgabe. Deshalb werden wir einige der Änderungen, die in den letzten Jahren in der Struktur des Ordens stattfanden, wieder zurücknehmen und uns auf das konzentrieren, was den Orden der Grauen Stäbe ausmacht.

So haben wir uns nach dem Weggang Tarlisin von Borbras dazu entschlossen, keinen neuen Hochmeister zu wählen. Unser Orden hat Jahrhunderte lang gut ohne funktioniert. Der Krieg gegen Borbarad war ein besonderer Fall, der besondere Maßnahmen erforderte, wie eine zentrale Führung für uns. Aber er ist vorbei, es wird Zeit, zur Normalität zurückzukehren. Und um ein deutliches Zeichen dafür zu setzen, kehren wir zu unserer alten Ordensstruktur zurück.



Salamander

Quartalsschrift für angewandte
Magie und Alchimie – Phex 1036 BF

Der Codex Albyricus ist ein Relikt!

Ein Offener Brief von Jeldan von Perricum an den Großen Rat der Grauen, den Gildenrat der Großen Grauen Gilde des Geistes, Nachdruck in Auszügen mit freundlicher Genehmigung des Verfassers

Seit Jahrhunderten beugen wir uns dem Diktat der Gilden und kleiden uns in Roben, jederzeit als einer unserer Zunft erkennbar. Doch während der zünftige Handwerksge-selle stolz seine Tracht zur Schau trägt, die zweckdienlich an seinem Tagwerk ausgerichtet ist, so stagniert die Fortentwicklung der Magierbekleidung seither. [...]

per exemplum: Erst kürzlich traf ein Collega beim Robenschneider seiner Wahl in Vinsalt eine völlig aufgelöste junge Adepta. Mit Tränen in den Augen gab sie letzte Anweisungen für ihr Konventsgewand und klagte der Schneiderin sodann bitterlich ihr Leid. Sie war auf einen Debütantenball bei Hofe geladen, und wagte es für diesen höchst bedeutenden Anlass nicht, ein Ballkleid zu ordern! Stattdessen ließ sie das Konventsgewand, prunkvoll aber reizlos in horasisch-blau, an der Taille enger fassen, und hoffte, so nicht etwa gegen die Kleidervorgaben des Codex zu verstoßen. Es mag sicher sinnvoll sein, eine Kleiderordnung für Lehrinstitute vorzugeben, denn gleich welchen Standes, es sind alles Schüler unterschiedlicher Herkunft und Abstammung, die unter ihresgleichen lernen sollen. Mit welchem Recht aber, schreiben wir ihnen auch nach dem Abschluss noch vor, was sie zu tragen haben?

Es ist empörend, dass die Gilden sich anmaßen, studierte Frauen und Männer in ihrer Kleiderwahl derart einzuschränken! Was tut denn der Magus aus almadanischem Landadel, welcher ein standesgemäßes Rapi-er oder gar einen Säbel tragen will, um nicht von seinen Standesgenossen verlacht zu werden? Eine Waffe, die seinem Stande angemessen ist, doch seiner Zunft verboten. Und aus welchem Grund bleibt es ihm verwehrt, Scheinargumente wie „Es geziemt sich eines Magus nicht“ oder „Das Erz hemmt den astralen Fluss“ beiseitegelassen? Zumindest mit letzterem kann es so weit her nicht sein, denn die Collegae von der Akademie Schwert und Stab tragen wie selbstverständlich, mit Dispens von ganz

oben versteht sich, eine schwerere Klinge. Von astraler Hemmung zumindest bei einer solchen Waffe keine Spur! Auch andere Kampfkademi- en, auch aus unserer eigenen Gilde, zeigen deutlich, dass das Tragen einer schweren Klinge keinerlei negative Auswirkungen auf den astralen Fluss hat.

Welche Antwort haben die Gilden für die reisende Magierin, die lieber ohne Robe über den Hosen reiten mag? Oder für den Bordmagier, dem das wallende Gewand bei jeder heftigeren Bö die Sicht versperrt oder ihn sogar peinlich entblößt und zum Gespött der Mannschaft macht? Oder die Adlige, die ihre Leibmaga selbstverständlich angemessen eingekleidet sehen will und sich jetzt für deren geschmacklose Kleidung schämt? Oder den hesindegefällig forschenden Magus, dessen weite Robe in jedem Gesträuch hängen bleibt, aber nicht ausreichend Schutz vor der Kälte bietet? [...]

Collega, mit dieser strikten Befolgung des Codex Albyricus beschneiden wir uns selbst! Es braucht gar keine weltliche Gerichtsbarkeit, die uns entsprechende Vorschriften macht, nein, wir legen uns freiwillig einen Eisenkragen an! Nur wird hier nicht etwa der Fluss der arkanen Kräfte gehemmt, vielmehr wird die modische Bandbreite und individuelle Entfaltung des gildenorganisierten Magiers auf das schändlichste beschnitten. Rohal der Weise vertrieb einst die Priesterkaiser, doch mit dem Codex Albyricus hat er der zaubernden Zunft keine Freiheit geschenkt, sondern uns ein Korsett angelegt, von dem sich die Magierschaft bis heute zu großen Teilen nicht zu befreien wagt. Selbstredend ist es gut und richtig, den Magus als solchen zu erkennen, doch gibt es auch andere Mittel und Wege. Der tulamidische Collega, der selbstbewusst Kaftan und Turban trägt, mit arkanen Symbolen als Zeichen seiner Zunft, die thorwalschen Runenzauberer, die kaum von anderen Nordmannen und -frauen zu unterscheiden sind, und doch kann jeder sie sofort ausdeuten, denn sie halten ihre Kenntnisse nicht hinterm Berg und sind hochgeachtete Mitglieder der Gesellschaft.

Und trägt nicht jeder ein Gildensiegel, das er zu Legitimation vorzeigen kann, einen Stab oder andere Zeichen, die sein magisches Erbe verraten? Reichen etwa nicht Vorstellung oder Ehrenwort, um sicher zu sein, wen man gerade vor sich hat?

In diesem Sinne fordere ich nachdrücklich und gildenübergreifend eine Lockerung der Bekleidungs-vorschriften, und ich rate einem jedem Magus und einer jeden Maga, es mir gleich zu tun.

30. Tsa 1036 BF

Jeldan von Perricum, Magister extraordinarius

Belhankaner Beobachter, Rahja 1036 BF

Uthurisches Gebräu erreicht Horasreich

Erstes Kaffeehaus in Belhanka eröffnet

BELHANKA. Es ist noch nicht viel Zeit ins Land gegangen seit die große Uthuria-Expedition unseres schönen Reiches in den tiefsten Süden aufbrach. Doch bereits jetzt ist der umgekehrte Weg der fremdländischen Waren in die Serenis-sima etabliert. Auf Betreiben der Würdigen Familie ya Montazzi ist am 20. Ingerimm im Viertel Penumbra das erste Kaffeehaus des Kontinents eröffnet worden. *Oro nero* so der Name, denn das hier ausgeschenkte Getränk, das geradewegs aus Uthuria stammt und angeblich aus einer dortigen Bohnenart gewonnen wird, ist von tiefschwarzer Farbe. Jalif Foscani, der als von den Montazzi beauftragter Wirt das Kaffeehaus führt, nennt das Gebräu denn auch „das schwarze Gold“; und die Bezeichnung ist nicht un- verdient angesichts der Preise, die schon für kleinste Tässchen verlangt – und von den wohlhabenden einheimischen und auswer- tigen Gästen auch gerne bezahlt – werden. In dieser Hinsicht ist sich Foscani treu ge- blieben, der bereits im vergangenen Jahr- zehnt mit den exorbitanten Preisen in seiner Teestube *Kalifat* im Stadtteil Belenora von sich reden machte.

An die Teestuben Belhankas erinnern im *Oro nero* noch die kleinen Tischchen. Doch atmet die gesamte Inneneinrichtung süd- ländisches Flair: Mohagoniholz mit kost- baren Einlegearbeiten, Wandgemälde mit uthurischen Naturszenen – hier soll der Siegeszug des neuen Getränkes beginnen, doch keinesfalls enden: „In wenigen Göt- terlaufen“, so Foscani bei der Eröffnung, „wird das Schwarze Gold die Tafeln aller Wohlhabenden des Kontinents erobert ha- ben.“ Und die illustren Gäste, unter ihnen der Kronbeamte Ascanio Numataupo, auch genannt „der Moha des Reiches“, nickten beifällig. Dass einige wenig gesittete Fremde das würzig-bittere Gebräu nach den ersten Probierschlückchen eher herunterstürzten oder gar beim Kosten das Gesicht verzogen, muss dem nicht entgegen stehen: Es ist kei- ne Neuigkeit, dass sich der Gaumen an ex- quisite Freuden zunächst gewöhnen muss. Außerdem, so war am Rande der Eröffnung zu vernehmen, werde in einem dem Kaf- feehaus zugehörigen alchimistischen La- boratorium bereits an der geschmacklichen Weiterentwicklung des uthurischen Trunks gearbeitet.

Quido Berylli (Sarah Manthey)



DER OPTOLITH

TRANSYSILISCHES TAGEBLATT

Der Optolith – Transysilisches Tageblatt, Yol-Ghurmak, Brautmond 1036 BF

Das Zeugnis der letzten Tage

Höret, ihr Völker Transysiliens, von dem Triumph der freien Reiche des Ostens! Das Orakel des Borbaradials kündet von den letzten Tagen der Tyrannen der Mitte! Von der Borbaradkirche unter Verschluss gehalten, sollte das Orakel alleinig den Fürstkomtur stärken. Doch der *Optolith* ist in den Besitz der Prophezeiung gelangt und macht sie allen Völkern zugänglich, die ihr Ohr nicht vor der Wahrheit verschließen.

Yol-Ghurmak. In unseren Schreibstuben in Feuerborn sitzt eine junge Frau, die zur Mittlerin der Wahrheit wurde. Tharsonia ist 21 Winter jung, geboren wurde sie im Jahr von Borbarads Enthüllung. Ihren Namen – den sie als ‚wahren Namen‘ bezeichnet – erhielt sie zu ihrer Weihe. Tharsonia ist Borbaradianerin, eine der wenigen, die mit dem Fall Xeraans nicht in den Untergrund verschwanden. Aufgezogen und unterwiesen wurde sie im mendenischen Borbaradial. Dieses hat sie nun hinter sich gelassen und alle Gefahren auf sich genommen, um der Wahrheit zur Geltung zu verhelfen.

Leomelia Winterbach

Der Optolith: *Ihr habt etwas mit Euch nach Yol-Ghurmak gebracht. Um was handelt es sich?*

Tharsonia: Um einen Auszug aus den *Prophezeiungen der letzten Tage*, dem wohl bedeutendsten gegenwärtigen Werk. Es entstammt der Feder von Zurbaran dem Roten, der seit Jahren daran arbeitet.

Opt.: *Nicht jeder unserer Leser ist mit den herausragenden Persönlichkeiten der Piratenküste bewandert. Wer ist Zurbaran der Rote?*

Th.: Zurbaran ist Proprior des Borbaradials zu Mendena. Er steht jedoch nicht nur diesem bedeutenden Tempel vor, sondern ist auch mit dem Zweiten Gesicht gesegnet. Während Zurbaran der Rote die Inkarnation des Fleisches ist und die Sterblichen in den Lehren unseres Erlösers Borbarad unterweist, ist Zurbaran der Schwarze die grenzenlose Vergeistigung seines Selbst,

das über alle Zeiten hinweg in die Zukunft blickt bis zu den letzten Tagen.

Opt.: *Ihr wart seine Assistentin.*

Th.: Das ist korrekt. Ich habe ihm geholfen, seine Visionen festzuhalten, zu katalogisieren und zu sortieren. Sein Ziel ist es, ein umfassendes Kompendium zu erstellen, eine Chronik des Weltenbrandes – ein Werk, das sich zweifelsohne mit den Prophezeiungen des Nostria Thamos messen kann, wenn es sie nicht gar überbietet.

Opt.: *Doch nun habt Ihr Euch von ihm abgewendet.*

Th.: Nein, keineswegs! Ich ver helfe seinen Visionen zu der Geltung, die sie verdienen. Die Arbeit an den *Prophezeiungen der letzten Tage* ist noch lange nicht abgeschlossen, sie wird noch Jahre andauern und viele der in den Orakeln getroffenen Aussagen werden uns selbst nicht mehr betreffen, gelten sie doch für Zeiten, die Jahrhunderte, wenn nicht Jahrtausende von uns entfernt liegen. Aber das ist nicht alles! Einige Orakelsprüche weisen unzweifelhaft in die nähere Zukunft und sind eine Vorhersage unseres Triumphes, des Triumphes der Erben Borbarads. Die Welt soll und muss wissen, dass unsere Feinde – die tyrannischen Knechte der neidvollen Zwölfe – den Sieg des freien Geist nur hinauszögern, ihn aber nicht aufhalten können.

Opt.: *Wollt Ihr die von Euch überbrachten Orakelsätze kommentieren?*

Th.: Das ist nicht notwendig. Der Geist, der der Wahrheit gewachsen ist, wird ihre

innere Bedeutung verstehen und erkennen, dass die Zeit der Erlösung nahe ist. Dieses Orakel ist das Zeugnis der letzten Tage. Der letzten Tage der Knechtschaft und der Tyrannei durch schwache, neidische Götter und ihre verblendeten Dienerreiche. In Borbarads Zeichen wird die Freiheit des Geistes siegen!

Opt.: *Wir danken Euch für dieses Gespräch.*

Kundige Stimmen zum Orakel

„Yol-Ghurmak, derische Stätte des Feurigen Vaters, wird ewig bestehen. Das sagt das Orakel zweifelsfrei voraus, doch wussten wir dies bereits vorher.“

—Garla Gengris, Hohepriesterin des Feurigen Vaters

„Okkultes Gewäsch, aber es mag sich sine dubio das eine oder andere Schicksalsfünkchen dahinter verbergen. Das Mädchen handelte indiligent, doch mehr als der Sinn der Worte beschäftigt mich die Frage: Cui bono? Und irgendwer wird seinen Nutzen daraus ziehen.“

—Magister Magnus Zimonius, der Meister im Spiegel

„Diese Tempeldienerin ist eine Wichtigtu-
erin, die sich einen Namen machen will.
Mich würde nicht wundern, wenn sie diese
vermeintlichen Prophezeiungen selbst hinge-
schmiert hat.“

—Muakim al'Assarbad, Verkünder des
Wortes Borbarads

„Worte sind Schleier, die die Wahrheit verhül-
len. Doch sie glüht hinter ihnen. Du musst
die Schleier verbrennen, um zu erkennen.“

—Ascheherz, Prophet des Weltengerichts

(Michael Masberg, mit Dank an
Katja Reinwald, Alex Spohr und DSR)



VON DEN ZEICHEN DES WANDELS

Die Schlange wird sich zur Ruhe betten und die Himmel werden toben, wenn die grüne Spinne lacht.

Die Schatten werden sich versammeln und Chimären um Türme aus Feuer tanzen, wenn der Erste ohne Gestalt seinem Sarg entsteigt.

Der Löwe wird in Ketten liegen und der Mordbrenner triumphieren, wenn auf den Gräbern der Rächerinnen das blutige Urteil fällt.

Der landlose König wird zurückkehren und der Prophet wird nicht mehr weinen, wenn der letzte Gefangene Hochzeit feiert.

Die Herrscherin wird mit heiligem Öl gesalbt und ihr Gatte ein Bündnis mit der Verführerin eingehen, wenn die katzengehaltige Verkünderin ein letztes Mal spricht.

Zwei Fürsten werden in Finsternis wandeln und dunkle Räte zittern, wenn der Rabe sein drittes Auge sucht.

Vier Schatten werden sich vereinen und die Schlange wird heim in den Osten kriechen, wenn Drachenblut den Ochsenfluss nährt.

VON DEN ZEUGEN DES UMBRUCHS

Der weiße Alte wird das schwarze Feuer beim Namen nennen.

Die ewigen Meister werden die Worte ihrer Elemente verkünden.

Der sterbende Spötter wird hinab in die Hölle steigen.

Die königliche Larve wird sich weigern zu schlüpfen.

Der junge Adler wird das tote Land bereisen. Das verirrte Einhorn wird die Zeichen der Zeit erkennen.

Die sieben Zeichen werden ihren letzten Sieg bezeugen.

VON DEN TRIUMPHEN DER SPLITTERTRÄGER

Und die roten Schleier werden fallen.

Und die dunklen Wälder werden schreien.

Und die glosenden Mühlen werden singen.

Und die vertrockneten Lande werden überflutet.

Und die stolze Löwin wird klagen.

Und das gelbe Auge wird erkennen.

Und der verlassene Leib wird verwandelt.

VON DEN ZEITEN DES ÜBERGANGS

Dann wird der Sohn den Vater verlieren und der Vater den Sohn, und der doppelköpfige Wolf ein Haupt, und das verbliebene wird tragen die Krone eines geeinten Reiches.

Dann wird der Sieger unterliegen und unterliegend triumphieren, der Kristall sich öffnen, und der erwachte Geist wird sich dem Eroberer unterwerfen.

Dann werden das schwarze Eis des Grundes und das wabernde Licht des Himmels sich im Kampf umschlingen, und der vom Mondlicht getaute Speer wird in den Sphären aufgehen. Dann wird das Geeinte getrennt und die Getrennten werden geeint, und zwei Erben werden ein Vermächtnis verteidigen, und jene, die die Krone zerbrachen, werden sie bestürmen.

Dann wird ewig sein die Schmiede von Feuer und Erz, und ewig die Schmiede von Erde und Wind, und weichen der Rest, der nicht das Zeichen der inneren Kreise trägt.

Dann wird die Auserwählte sich winden in Agonie und die Blitzkundlerin die Klängen wetzen, und Löwinnen und Luchse werden wehklagen und den Hingang des Bundes schauen.

Dann wird ein Rabe erweißen und ein Küken ergrauen, und dann wird die Meisterin des zerbrochenen Spiegels voller Mutterglück erstrahlen.

Der Optolith, Wechselmond 1036 BF

Geschlagen, doch ungebrochen

Transsiliens Dynastie ungefährdet, Prinz Brandolf präsentiert seinen Sohn

EHRENSTEIN. Ohne große Worte zu machen, überführte Prinz Brandolf von Ehrenstein den ehrlosen Hauptmann Dherin Bentelan der Lüge und präsentierte zur großen Freude seines Vaters sowie des versammelten Adels Transsiliens seinen properen Erstgeborenen Meinulf von Ehrenstein. Der Knabe hatte den feigen und ehrlosen Angriff der Tobimorier dank des beherzten Eingreifens seines kampfsgewaltigen Vaters und entgegen anderslautender Berichte des Schmierblattes *Greifenbalg* wohlbehalten überstanden. Tatsächlich hatte sich Prinz Brandolf, den Säugling in der einen Hand, *Wulfenbiss* in der anderen, heldenmutig durch die Schar der Feinde gekämpft. Zwar schmerzte es ihn, den Allerstein und seine Getreuen überstürzt verlassen zu müssen, doch die

Rettung des Stammhalters und damit das Wohl des ganzen Herzogtums stand allzeit an erster Stelle.

Wie der *Optolith* aus zuverlässiger Quelle erfahren hat, war es dem edelmütigen Prinzen zudem ein Bedürfnis, Dimiona von Lindenhain, der Mutter seiner Gemahlin, den Enkel zu Füßen zu legen, auf dass ihr Schmerz über den Verlust der geliebten Tochter zumindest ein wenig Linderung erfahre. Eine Geste, die auch sein Vater zu würdigen wusste. Zwar tadelte er den Sohn für den Verlust Ällingens, doch soll er die Ereignisse mit den Worten: „Noch ist nicht aller Tage Abend, und der Vollmond wird es weisen!“ kommentiert haben. Nur wenig später belehnte seine Hoheit den Prinzen mit einer Felsenburg in der Baronie Burmisch. Sehr zur Freude Elking Baron von Burmischs, des Leit-

wolfs der Wulfengarde, der ein weiteres, von kundiger Hand geführtes Schwert in seinem Lehen sehr zu schätzen weiß.

Noch weiteren Anlass zur Freude bot der rege Zulauf, den die herzoglichen Truppen nach dem Verlust von Ällingen verzeichnen konnten. Ganz Transsilien schmerzt die Niederlage des Prinzen und jeder von aufrechter Gesinnung stimmt in des „jungen Wolfs“ Ruf nach Vergeltung ein: Tobimorien, wir haben von deinem Blut gekostet, und wisse, wir werden es bis auf den letzten Tropfen vergießen!

Stojko Owaz (Katja Reinwald
mit Dank an Michael Masberg und DSR)