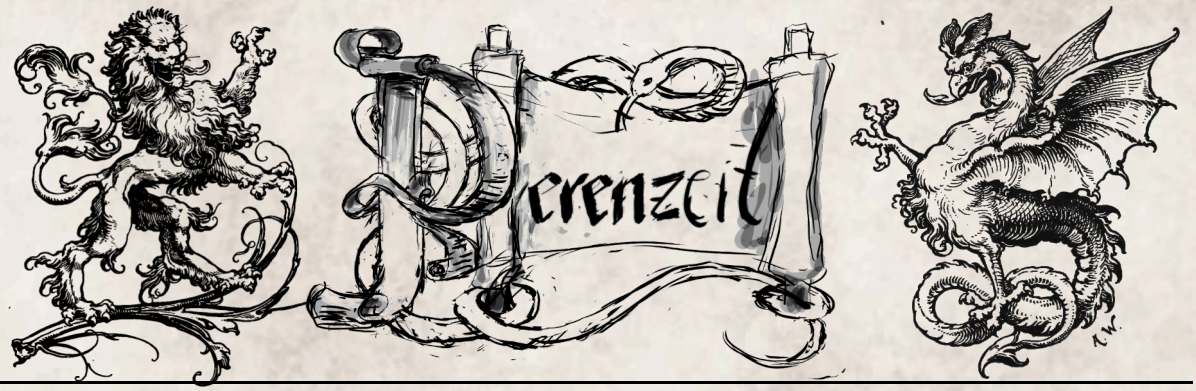


Ausgabe II | Ausgabe für 1043 BF | 3 Kreuzer

Auntiovolo!
Wir gratulieren dem beliebten Botendienst!
Seite 2

Mord am Yaquirstieg!
Warum musste junges Leben jäh tragisch enden?
Seite 3

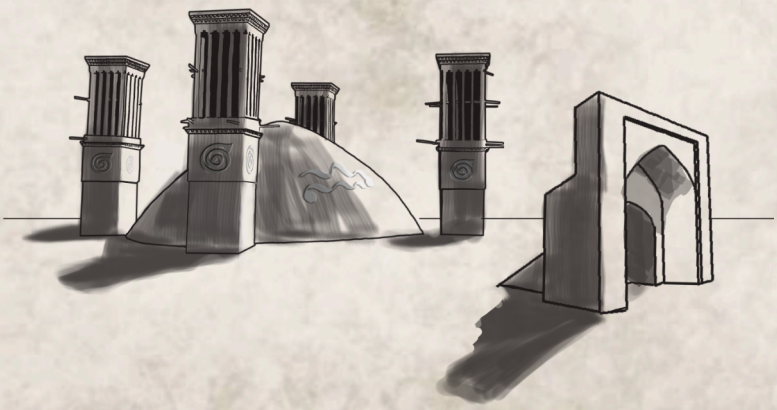
Handel mit Yol-Ghurmak?
Die dreizehnte tobrische Warenmesse – Teil 1 des Reiseberichts!
Seite 6

Elementararchitekten errichten Ab Anbar in Al'Ahabad

Al'Ahabad, Rondra 1043 BF Goriens war einst, vor vielen hundert Jahren, ein sagenumwobenes Land unerreichten Wohlstandes und höchster Zivilisation, ein Hort machtvoller Magie und blühender Gärten. Doch all dies verwandelte sich in Staub, als während der Skorpionkriege Chimärenhorden und infernalische Brände den Ruin über dieses Reich brachten. Goriens Geschichte und Reichtum verbarg der Lauf der Zeit unter einer endlosen Decke aus Sand vor den Augen der Welt. Nur wenigen auserwählten Städten gelang es unter Einsatz der alten Künste und elementarer Magie der Erhalt in dieser nun mehr kargen und lebensfeindlichen Landschaft.

Sinnbild und Zierde dieser Städte ist bis heute Al'Ahabad, die Stadt der Elemente. Keine andere Stadt Aventuriens ist den Elementen mehr verbunden, verwebt Wissenschaft und elementare Magie stärker in Kette und Schuss als dieser Ort. Priester und selbsterwählte Propheten elementarer, teils anderswo längst vergessener, Götter gehen hier unter der toleranten Herrschaft der Yakubanim ein und aus, debattieren über das Wesen und den Nutzen der Elemente mit auserwählten Elementarmagiern. Und so mag es niemanden wundern, dass gerade hier an diesem Ort sich der Reichtum vergangener Tage aus dem Staub der Geschichte erhob.

Der *Jikhbar*, der angesehene Anführer der *Mirabim*, der fast schon untergegangenen Gemeinschaft der Wasserbaumeister Tulamidistans, berief letztes Jahr ein Konzil der größten Architekten der Söhne und Töchter des Lands der Ersten Sonne zusammen. Turmbaumeister aus Fasar, der Mutter aller Städte, Herren der *Baghim* und *Paraidasim*, der ewigen Gärten aus Baghtiar, Hamamarchitekten aus Floeszern und Rashdul, der Unschätzbar Alten, Festungsbauer aus Khunchom, der niemals Ruhenden und unbekannte Architekten aus Selem, in den alten Künsten erfahren, folgten dem Ruf des Gadangapriesters, Elementarmagiers und zugleich Ikone tulamidischer Architektur nach Al'Ahabad.



Mit nichts Geringerem als der Warnung vor dem bevorstehenden Untergang der tulamidischen Architektur begann er sein Wort an den erlesenen Kreis der Gelehrten zu richten.

Kanalisati-

Hütet euch vor dem Zirkel des Botenvogels!

Seit drei Jahren ist diese Gruppe von Schreiberlingen allgegenwärtig und ziehen immer mehr Aventurier in ihren Bann. Mittels einer unerschöpflichen Anzahl an Nuntiovolo-Botschaften berichten sie unermüdlich, rastlos und rasend schnell darüber, was sie in ihrem Schwarzen Auge erkennen. Sie haben dadurch viele dankbare Anhänger gewonnen, die sehnsüchtig jeden Tag auf Neuigkeiten aus der Welt des besagten Artefaktes warten.

Doch seid gewarnt: Ihre Nachrichten senden diese mutmaßlichen Lolgramoth-Paktierer aus einer „Uoerld'Uaid'Ueb" genannten Pforte des Grauens! Das Perfide an ihrem Treiben ist, dass ihre Dienste nur kostenlos scheinen. Denn der Preis für das Lesen ist stets Opfer von Lebenszeit an Uoerld'Uaid'Ueb - oder gar noch schlimmer: An den dahinter bereits in der siebten Sphäre lauernden Gehörnten Sach'R'Mons, dem es eine Freude ist, ins innere eurer Seelen zu blicken, Begehrlichkeiten in ihnen wecken und sie an den nächstbesten Erzdämonen zu verkaufen!

Ridetian Magnus (Christian Gross)

onen, Zeugnisse jahrhundertealter Schaffenskraft der ersten Tulamiden zerfielen, *Qanate*, uralte Wasserstollen versandeten und lieferten so ganze Dörfer der Dürre aus, ja in Shirdar, so hieß es, wäre man nicht einmal mehr in der Lage, einen einfachen Staudamm zu errichten. An einen Wideraufbau der ehemals so weit verbreiteten überdachten Wasserreservoirs, die *Ab Anbarim*, war gar nicht zu denken. Wasser sei die Grundlage unseres Lebens, aber nur durch das Zusammenspiel mit anderen Elementen sei es der Quell der Blüte unserer hochstehenden Kultur, appellierte er an die zustimmende Gemeinschaft der Gelehrten.

Und in der Tat waren die *Ab Anbarim* seit den Tagen Bastrabuns Grundlage der Wasserspeicherung und Quelle der Versorgung von Städten, Gärten, Festungen oder gar *Hamamim*. Im Zusammenspiel mit mächtigen Windfängertürmen, den sogenannten *Badgir*, konnte das Wasser gekühlt und auch in den heißen Sommermonaten bewahrt werden.

Nicht umsonst ergäbe sich die berühmte Städteendung *-abad*, tulamidisch für kultiviert, aus den Worten *ab* und *bad*, urtulamidisch für Wasser und Wind.

Nur, wenn man jetzt sein Wissen im Zeichen des Feqz zum gegenseitigen Nutzen austauschen würde, wäre es möglich die Künste vergangener Tage wieder aufleben zu lassen, um hier im Schutze der Sechs ein Bündnis des Wissens zu schmieden, bekräftigte der *Jikhbar* sein Vorhaben.

Und dem weithin bekannten tulamidischen Pragmatismus entsprechend folgten der Aufforderung Taten. Eine erste Erprobung, die Neuerrichtung eines *Ab Anbars*, sollte hier am Ort der Zusammenkunft in Al'Ahabad erfolgen und das Bündnis der flüchtigen Elemente von Wasser und Luft sinnbildlich für die Gemeinschaft besiegeln.

Doch das Bündnis ging darüber hinaus, weitere Elemente sollten folgen, das Wissen auch in den beteiligten Städten verbreitet werden. Rashdul und Khunchom kündigten Interesse an der Einbindung des siebten Elements, der Magie an, so wie es einstmals der Fall gewesen war war und wollten sich mit der Pentagramm- und der Drachenei-Akademie austauschen. Um das Bündnis zu nähren und im Geiste der Wissenschaft blühen zu lassen, einigte man sich auf die Bildung eines Rats, in Gedenken an die *Mirabim* würden sich die Elementararchitekten fürderhin *Mirunzurim*, Gebieter der Elemente, nennen.

Nun mehr ein Jahr nach Bekanntgabe des Bündnisses, unter gewaltigen Anstrengungen und der Patronage der Yakubanim erhebt sich der wiedererblühte Glanz und Stolz tulamidischer Architektur in Al'Ahabad. Der gemeinsam errichtete *Ab Anbar* umschließt einen unterirdischen Zylinder von über 20 Schritt Tiefe und 12 Schritt Durchmesser, für die aufwendige Kühlung sorgen vier *Badgir*. Wasserrohre, *Karize* genannt, führen das Wasser aus dem *Ab Anbar* ab und speisen einige wohlhabende Haushalte und die öffentlichen Brunnen. Der *Ab Anbar* wird durch die bestehenden und wieder instand gesetzten *Qanate* mit Schmelzwasser aus den Bergen gespeist und in der Schmelz- und Regenzeit befüllt, um dann in den heißen Monden die Trockenheit ausgleichen zu können. Die Errichtung eines neuen *Ab Anbars*, des ersten seit vielen Jahrhunderten, war ein wichtiger Schritt zum Verständnis dieser Konstruktion und gewährt uns nun Architekten , die diese Erfahrung auch andernorts einsetzen können, um alte *Ab Anbarim* zu warten, wieder instand zusetzen oder gar neue zu errichten, lobte der sichtlich erfreute *Jikhbar* den erfolgreichen Bau bei der feierlichen Einweihung. Nun würde man sich der Einbindung zur Versorgung der Gärten und *Hamamim* widmen und vielleicht eines Tages gar neue *Yachtshal*, Gebäude zur Speicherung von Eis neu errichten können.

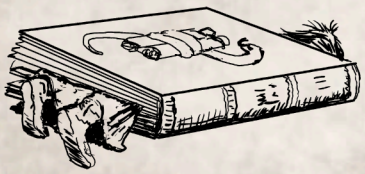
Shirwan Khorasani (Shirwan)

Verlustmeldungen der Festumer Schiffsglocke

Festum, Firun 1043 BF

* Nelkra - 1-Mast-Zedrakke - 32 Mann - Selem - Pech - nahe Vey auf Sandbank gelaufen, keine Toten
* Ana Cha'Re - 1-Mast-Kogge - 18 Mann - Khefu - Bauholz - nach Mastbruch im Sturm zwischen Ireth und Djaset auf die Küste getrieben, 14 Tote beim Untergang und dem anschließenden Dschungelmarsch
* Yakub ibn Nabob - 2-Mast-Zedrakke - 41 Mann - Khunchom - Teppiche - im Mhanadidelta auf Grund gelaufen, keine Toten
* Alrike Sensendengler II - 1-Mast-Holk - 15 Mann - Harben - Trockenfisch, Kalkstein - auf Höhe von Arvun im Sturm gesunken, keine Überlebenden
* Muränenliebchen - 1-Mast-Kutter - 8 Mann - Mengbilla - Fisch - durch Materialermüdung leckgeschlagen und in der Mündung des Nordask gesunken, 5 Tote
*** Mysobwurm - 2-Mast-Kogge - 31 Mann - Brabak - Getreide - Ruderanlage bei Piratenangriff vor Kaiser-Raul-Land am 5. Praios diesen Jahres beschädigt, von der Besatzung verlassen und danach außer Sicht abgetrieben

Libussa Newski (Curt Wendt)



Mord am Laquirstieg!

Brig-Lo, Travia 1043 BF Zwischen Brig-Lo und Weinbergen erblickten am vergangenen Wassertag Reisende ein grausiges Schauspiel: Augenzeugen zufolge forderte ein Unbekannter den jungen Suliman Dorans, einen Absolventen der Kriegerschule „Rabenschnabel“ aus Mengbilla, ohne vorherige Provokation zum Zweikampf. Dieser lehnte zunächst ab, wurde aber durch wiederholte Herausforderung schließlich in sein Schicksal getrieben. Der unbekannte Bewaffnete tötete Suliman mit nur einem Schlag. Anwesende beschreiben den brutalen Sieger als groß, breitschultrig und in einen weißen Umhang gehüllt. Seine Haare seien schwarz gewesen und er habe sich „Albin Sonnfid“ genannt. Unter dem zerschlissenen Waffenrock soll er ein glänzendes Kettenhemd und ein weißes, aber dreckiges Gambeson getragen haben.

Die unbeteiligten Reisenden griffen nicht ein, um ihr eigenes Leben zu schützen, konnten aber erkennen, dass Sonnfid in Richtung Chella verschwand. Es ist unklar, ob es sich bei der Tat um einen Mord oder einen unglücklichen Unfall handelt. Für den Fremden spricht, dass er den Getöteten anschließend borongefällig am Straßenrand bestattete.

Wer Informationen zu Albin Sonnfid hat, möge sich umgehend bei der Obrigkeit melden! Wir raten jedoch dringend, Abstand von ihm zu halten!

Dante Franfild (Xaver Stienmeier)

Wehret den Blendern! Ein Leserbrief

Werte Adepta Major Asmodena della Avilio!

Hochnäsig fragtet Ihr in der Ausgabe des Salamanders vom Tsa 1043 BF, ob denn alle mit Blindheit gestraft seien bezüglich irgendetwas angeblich Großem, das da an der Westwindküste auf uns zukomme. Unsere Antwort darauf ist klar: Nein! Ganz im Gegenteil! Wir sehen stattdessen etwas gänzlich Anderes, nämlich die katastrophalen Folgen Eurer Fragen! Erkennt Ihr denn auch, was Ihr mit derart aus der Luft gegriffenen, in der Öffentlichkeit breitgetretenen Spekulationen anrichtet? Habt Ihr, wie wir Diener der Zwölfe, das Wohl Anderer ebenso im Blick wie Eure eigene Reputation? Wir haben genug von selbstverliebten Propheten, die Unheil vorhersagen und noch mehr davon selbst anrichten!

Vor einiger Zeit trat nämlich in unserer Gegend ein selbsternannter Seher auf und fabulierte etwas von den Zeichen am Himmel, die auf einen kommenden Krieg der Unsterblichen hinwiesen. Die Menschen sollten sich vor dem angeblich blindwütigen Zorn der Götter in Sicherheit bringen und dafür in einem nahe gelegenen Berg eine neue Zuflucht in der Verderbnis errichten: Thalami Sora Nova nannte er diesen Ort. Diejenigen, die sich von dem falschen Unheilspropheten einschüchtern ließen, entfremdeten sich daraufhin von ihren Familien und buddelten monatelang eine Höhle in den Hügel, anstatt ihrem Tagwerk nachzugehen. Folglich standen, als die ohne Sachverstand eilig errichteten Stollen einstürzten, die meisten Überlebenden alleine und mit leeren Händen da. Die weiterhin Verängstigten verließen nun Heim und Herd endgültig und folgten ihrem geistigen

Deserteure gesucht!

Ich, Belharion von Keilerau, Oberst des 2. Leichten Infanterieregiments der fürstkomturischen Maraskanarmee, tue hiermit kund, dass ich 50 Silbertaler zahle an denjenigen, der mir einen der folgenden Deserteure lebendig ausliefert, die Hälfte für ihren Kopf. Für Nachrichten, die zu ihrer Ergreifung führen, sind 10 Silbertaler ausgelobt.

Es folgen die Beschreibungen der Gesuchten:

- Unteroffizier Shirwan ben Gaftar, 30, sehr groß, dunkle Haare, Geiernase, aus Thalusa
- Soldatin Belshiranna aus Shamaham, 36, blonde Locken, Leberfleck an der rechten Wange
- Soldat Nandanael di Methumis, 24, sehr groß und hager, blond, lange Finger, ilaristische Ansichten
- Zahlmeister Althargunion aus Mendena, 32, rote Haare, mager, begnadeter Maler
- Soldat Travinistan Deichbauer, 26, dunkelbrauen Haare, blaue Augen, nostrischer Dialekt, zu Schelmenstreichen aufgelegt

Flüchtig sind all diese Angehörigen meines Regiments seit dem 11. Hesinde diesen Jahres von ihrem Wachposten bei Alrurdan. Vermutet wird, dass sie sich in Helmenport oder einem anderen Hafen einschiffen wollen. Alle sind bewaffnet und tragen bunt zusammengewürfelte Ausrüstung. Möglich ist auch, dass sie sich unter Nutzung des Wappens der Fürstkomturei und falschen Namen eine Schiffspassage erschwindeln wollen.

Jeder, der von ihrem Aufenthalt weiß und ihn nicht meldet, und jeder, der sie tätig unterstützt, soll dieselbe Strafe wie sie erleiden!

Meldungen nimmt jede Stelle der fürstkomturischen Armee entgegen.

Belharion von Keilerau, Oberst
(Curt Wendt)

Wiedereröffnung Hamam Satrap Kian al'Kebir

Der vollendete Brillant, das Meer aus Licht, der *Sheikh al'Sheikh* unter den *Hamams*, der *Hamam Satrap Kian al'Kebir,* hat wieder geöffnet! So erfüllt mit Magie und Zauber ist dieser Hort der Reinheit, dass selbst die lieblichste *Dschinni* Tulamidistans die Gäste mit ihren märchenhaften Tänzen und ihrer sanften Stimme erfreut.

Tretet ein in das neu erbaute *Chai Khana*, der Krone tulamidischer Baukunst, entdeckt den Quell aller Geschichten von 1001 Rausch und lasst Tanz, Musik und Gesang als strahlende Himmelsboten die Nacht eures Aufenthalts erhellen!

Begebt euch, wenn es euch beliebt, ins *Djamehkhana*, dem Ort der fröhlichen Zusammenkunft und Gemeinschaft. Aller Völker Zungen werdet ihr dort vernehmen, denn Gäste aus den entferntesten Ländern Deres pflegen hier einzukehren und Anteil zu nehmen am Glanze Tulamidistans.

Und zuletzt gibt es natürlich das *Garmkhana*, welches die widersprüchlichen Elemente des Wassers und Feuers in einer harmonischen Hochzeit des scharfen Geistes vereinigt. Hier könnt ihr die Dienste der besten Bademeisterinnen und Bademeister Tulamidistans genießen und die Hitze des Wassers und feine Schleier des Dampfes euren Körper umhüllen lassen. Ein rauschhaftes Gedicht zur Huldigung eurer Sinne erwartet euch hier. Erst verändert und dann gereinigt wird es euch aus seinen wohltuenden Armen entlassen.

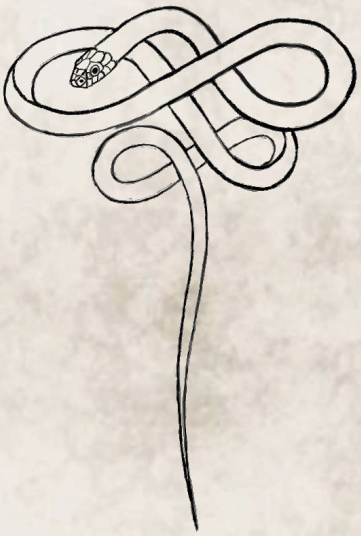
Kommt, ihr guten Leute, kommt nach O'Habin, um die Freuden dieses Ortes der Schönheit zu erfahren, die euch nirgends anders zuteil werden können!

(Shirwan)

Führer auf die Suche nach einem bereits bestehenden Versteck. Nahe Elenvina starb dann unter mysteriösen Umständen die rechte Hand des Sehers, woraufhin sich die Sekte aufspaltete. Wie uns von reuigen Rückkehrern zugetragen wurde, hat die eine Fraktion vergeblich in Xorlosch um Einlass gebeten und gilt seitdem als in den winterlichen Koschbergen verschollen. Die Spur einer anderen größeren Gruppe verliert sich im Farindelwald, wo sie in ein Feenreich entkommen wollte. Einige Wenige haben sich als Bettler und Tagelöhner im stark befestigten Gratenfels niedergelassen und sorgen dort für Unruhe. Einzelnen Jüngern des Sehers kann man dem Hörensagen nach als fanatisch-fatalistische Wanderprediger oder heimliche Verschwörer inzwischen aventurienweit begegnen – womit sich dieser Wahnsinn jederzeit und überall wiederholen könnte!

Ihr seht nun hoffentlich ein, werte Adepta, welch gefährliche Verblendung euer lautes Denken befeuert! Generell sollte auch jegliche Postille, sei es nun der Aventurische Bote oder die Derenzeit, solchem Treiben nicht Vorschub leisten und deshalb vorbildlich auf allzu verunsichernde, reißerische oder spekulative Berichterstattung verzichten, allen Bemühungen zur Erhöhung der Auflagenzahl zum Trotz! Unser aller Augenmerk gelte dem, was Göttervertrauen fördert, nicht ängstigendem Heischen nach Aufmerksamkeit!

Simiane und Linnert Korninger, Diener der Travia (Christian Gross)



Mecker Ecke

Diese elenden Drecksviecher! Warum es diese nutzlosen, miauenden, widerwärtigen, haarigen Fellknäul hier in der Stadt überhaupt gibt, ist mir ein absolutes Rätsel. Warum habt Ihr die?! Und dabei ist mir durchaus klar, warum ihr Menschen Haustiere habt. Doch doch, ich kann das gut verstehen – ich halte mir ja auch selbst einen Draconiter!

Aber wie man diese elenden Fellkartoffeln ansprechend finden kann, geht mir nicht in den Kopf! Die sind stinkfaul! Sie schlafen die Hälfte des Tags und fressen die andere Hälfte! Sie jaulen die Nächte durch, dass es einem die Zähne zieht, und in schöner Regelmäßigkeit würgen sie ihren Mageninhalt auf den Teppich. Naja, das würde ich vielleicht auch, wenn ich mich ständig an Stellen lecken würde, von denen mir der Chefredakteur verbietet zu schreiben.

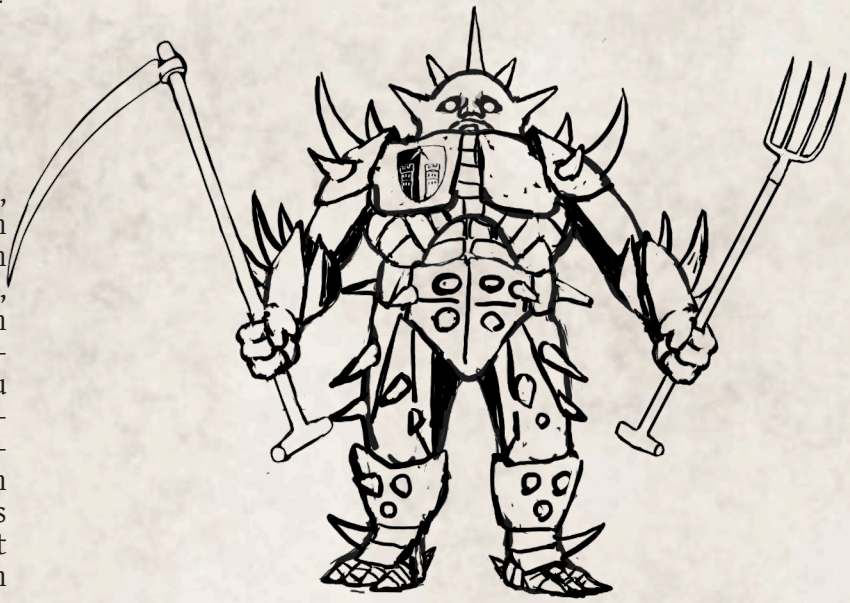
Normalerweise kann man die nervigen kleinen Zeckenkutschen ja ignorieren. Aber gestern, auf dem Weg von der Redaktion zu meinem Hort, da hat eins von den Viechern echt den Vogel abgeschossen. Im wahrsten Sinne des Wortes! Ich wollte mir gerade eine leckere Taube gönnen, die da fett und träge in einer ruhigen Gasse vor sich hingurrte, da macht es zack! — und eine Nadel bohrt sich in ihren Kopf! Und wie ich so zur Seite gucke, sehe ich eine dieser widerlichen Fellgurken, wie sie eine winzige Armbrust in den Pfoten hält! Sie steckt sie weg, hüpft nach vorne, und ich seh, dass sie ein grünes Puppenkostüm trägt. Mit Glöckchen dran! Schnappt nach der Taube und erdreistet sich auch noch allen Ernstes, mir zuzuzwinkern, bevor sie in ein Kanalloch verschwindet. Mit meiner Taube!

Ja, lacht nur, es hat sich genau so zugetragen, ich sag's Euch! Ich wusste ja schon vorher, dass die Stadt vor die Hunde geht, aber wenn einem jetzt auch noch die Katzen das Abendessen streitig machen, dann ist meine Geduld wirklich am Ende. Ab jetzt mach ich auf die Dinger Jagd!

Hazinshan (Yelemiz)

Angebote der 13. Tobrischen Warenmesse zu Yol-Ghurmak

Am 1. bis zum 7. Tag des Kornmonds (den die Mittelreicher Rondramond nennen) findet die 13. Tobrische Warenmesse zu Yol-Ghurmak statt!



Allen ehrlichen Kaufleuten, egal woher sie kommen und wohin sie gehen, seien hiermit sichere Straßen, Befreiung von allen Zöllen und das Recht, sowohl Waren in Yol-Ghurmak zu kaufen, als auch zu verkaufen, gleich in welcher Währung, zugesichert. Auch vom im Reiche des Herzogs Angrimm geltenden Verbot von Silbermünzen sei ein jeder Kaufmann und eine jede Kauffrau befreit!

Diese Rechte gelten sowohl einen Mond vor als auch nach der Messe!

Angeboten werden dieses Jahr unter anderem:

Waffen und Rüstungen in großer Zahl
ohne Vorbestellung können ganze Regimenter ausgerüstet werden, auch Kriegsmaschinen und Geschütze (samt allerlei Arten von Munition) sind im Angebot

Messer aller Größen
in der Tobrischen Messermanufaktur handgeschmiedet

Edelsteine und Kristalle
geschliffen und ungeschliffen

Schmuckwaren
in höchster Edelmetallqualität

Tobrische Spitze
viel günstiger als in Eslamsbrück, zudem in höherer Quantität verfügbar, dazu echte Eslamsbrücker Spitze aus Handfertigung

Handwerkszeuge
von der eisernen Ahle, Ellen aller Längen, über Meißel, Sägen und Richtscheite, bis zu Zangen

Mechanika aller Arten
Südweiser, Uhren, Fernrohre und noch viel mehr

Bier (Tobrisch Dunkel)

Druckwaren
auf Anfrage werden zudem Werke in beliebiger Auflage und ohne jede Zensur vervielfältigt

Alchimika höchster Reinheit
in großen Mengen und zu Bestpreisen abzugeben

Arcanomechanika
Es werden während der Messe auch Bestellungen für Einzelstücke entgegengenommen!

Aus den vergangenen Jahren noch einige Waren, die sich in unserer Stadt gut verkaufen und zudem von der Goldenen Gilde der Händler in jeder beliebigen Menge zu guten Preisen aufgekauft werden:

Getreide
Trocken- und Pökelfisch
Trocken- und Pökelfleisch
Brot und Zwieback
Holz
edle und unedle Metalle
Zwergenkohle, wie auch Holzkohle
Alkoholika aller Art
Nutz- und Arbeitstiere (Oger, Pferde, Rinder, Esel, Schweine, Schafe, Ziegen ...)

Möge der Feurige Vater die Geschäfte segnen!

Im Namen des Zunftrats zu Yol-Ghurmak: Garla Gengris, Ratsvorsteherin

(Curt Wendt)

Von der 13. Großen Tobrischen Warenmesse zu Yol-Ghurmak

Teil 1 „Über die Grenze"

Eslamsbrück, Rondra 1043 BF
Achtzehn Wagen gehören zu unserem Zug. Händler aus Eslamsbrück, Vallusa, Perainefurten und Mendena, sogar aus dem Bornland sind zwei Wagen dabei. Hier, in einem kleinen tobrischen Dorf irgendwo im Nirgendwo, haben sie sich wie im letzten Jahr getroffen. Man kennt sich und, was erfreulich ist, man weiß, dass hier keiner den anderen übertrumpfen will. Auf der Messe gibt es genug Geschäfte für alle, und so plaudert man entspannt über Waren, Preise, Ratschläge und sogar schon die Pläne für das kommende Jahr. Nur zwei Dinge werden ausgeklammert: wo man sonst Geschäfte macht und woher man die Waren für die Messe bezieht.

Die Vallusaner und die aus Perainefurten haben trotzdem schlechte Laune, sie haben lange Umwege nach Osten und Süden machen müssen. Dabei sind es von Perainefurten nur zwei Tagesreisen bis zur Grenze. Aber des Herzogs Soldaten sind nicht zimperlich und „beschlagnahmen" immer wieder ganze Wagenladungen. Seit bei „diesen Wegelagerern", wie sie die Händler nennen, nicht mal mehr silberne Handsalbe weiterhilft, ist dieser Weg den Messefahrern zu lästig geworden. Seither gehen die Wagen anderswo über die Grenze.

Im Dorf werden die Wagen bereits erwartet, und die Gesichter der Händler verfinstern sich. Ein halbes Dutzend Soldaten des Herzogs und eine zerlumpt wirkende Bannstrahlerin stehen auf der Straße. Letztere fängt an, lautstark zu predigen, kaum dass er die Wagen sieht.

Aber wie es scheint, wagen die Soldaten – weit in der Unterzahl – nicht, etwas gegen die bewaffneten Händler zu unternehmen.

„Werden uns für den Rückweg wieder einen anderen Weg suchen müssen", meint einer der Vallusaner und verzieht das Gesicht.

Doch die Stimmung wird von diesem Empfang nur kurzzeitig getrübt, der Wirt der örtlichen Schänke bringt, ungeachtet des Schimpfens der Bannstrahlerin, die ihm mit Acht und Bann droht, Bier, Brot und kaltes Bratenfleisch zu den Wagen. Die Händler lohnen es ihm reichlich in Silber.

Die Praiosscheibe sinkt rasch dem Horizont entgegen, doch niemand macht Anstalten, die Pferde abzuschirren. Man isst im Sitzen auf dem Bock oder an die Wagen gelehnt. Eine bornische Händlerin steckt sich eine Pfeife an. Ich frage sie, ob man denn nicht rasten wolle.

„Nein, nein, wir gehen heute noch über die *graniza*, die Grenze. Gibt hier einen kleinen Bach, *moj Fraad*, der das Lange Wasser geheißen wird. Am einen Ufer heißt der Herzog Bernfried, am anderen Arngrimm. Wir warten nur noch, bis die Sonne untergeht. Man erwartet uns schon."

Wir warten, die Krüge werden leer, wieder voll und wieder leer. Bald ist es dunkel, und die Wagen setzen sich wieder in Bewegung, ein jeder mit einer Laterne am Bock.

Ich sitze auf dem zweiten Wagen neben der noch immer an ihrer kalten Pfeife kauenden Bornländerin und will meine Begleiterin fragen, warum sie im Dunkeln fahren, getraue es mich aber nicht – zu angespannt sieht sie aus.

Wir biegen auf einen Waldweg ein. Der Halbmond geht auf und lässt die Bäume lange Schatten werfen, die nach den Wagen zu greifen scheinen. Dann spritzt silbriges Wasser unter den Rädern des ersten Wagens auf. Wir folgen ihm, das Wasser ist wohl kaum knietief.

Meine Begleiterin wirft zwei Silbermünzen ins Wasser. „Möge Phex uns gewogen sein und Shulvor, der reiche Onkel aus der jenseitigen Familie, auch. Das ist das Lange Wasser."

Wir sind in Schwarztobrien.

Anonym (Curt Wendt)

Alchimika von Aishulibeth Zwirnlein

Plagt Euch ein Leiden der Knochen oder Säfte?

Seid Ihr von schwerem Gemüt oder mit Nervenschmerz geschlagen?

Dann kommt zu Meisterin Aishulibeth nach Barbrück-Zhanadschi!

Für jede Beschwerde kennt sie das wirksamste Heilmittel.

Kein Gebrechen besteht gegen ihre exzellenten Spagyrika.

Dank Peraines Segen wieder voller Saft und Kraft – nur echt mit dem Doppelpfeil!

unter Lizenz der Sharika ay Mada Basari (Aurentian)

Rettet das alte Kurhaus

Die Rahjakirche bittet um Spenden um das verlassene Kurhaus zu einen besinnlichen Ort Rahjas aufzubauen.

Das vor einigen Jahrzehnten errichtete Kurhaus östlich von Havena geriet lange in Vergessenheit, und ist inzwischen von Rosen überwucherten.

Ihre Hochwürden Aillil A. Galahan hofft diesen gesegneten Ort zu einer Oase der Göttin aufzubauen.

Spenden nimmt der Tempel der Rahja zu Havena an.

Rahjadon Helfried (zakkarus)

Stimmen aus vergangenen Tagen

Über ein Dutzend Jahre ist die Seeschlacht bei Phrygaios bereits her, bei der die Armada Al'Anfas bei den Zyklopeninseln eine empfindliche Niederlage einbüßen musste.
Kurz nach der Schlacht brachte die horasische Karavelle Seeadler von Bethana das mengbiller Kurierschiff Katzenhai auf, das Vorräte an die nach Norden segelnde kombinierte Flotte Al'Anfas und Mengbillas überbracht, vor der Schlacht aber wieder Südkurs genommen hatte. An Bord befand sich auch ein Päckchen mit Briefen der Flottenbesatzungen. Einige davon gelangten an die Derenzeit, aus ihnen soll hier zitiert werden.

Cereborn

Mein bester Bruder,

noch einen letzten Gruß, bevor wir mit gutem Wind Kurs gen Phyragios nehmen. Mir geht es gut, die Seeluft bekommt mir. Meine Geschützbesatzung, Boron halte Seine Hand über sie, ist gut eingearbeitet, die Admiralin hat Drill bis zum Umfallen angeordnet. Ich schlafe gut, wenn ich weiß, dass alles seine Ordnung hat. Ein Schlagbolzen war unter der Beanspruchung gebrochen und wir mussten Ersatz von der Rabenfeder beschaffen – auf der ganzen riesigen Trireme war kein einziger passender Bolzen aufzutreiben! Da hat wohl jemand bei der Beschaffung ein paar Dublonen für die eigene Tasche abgezweigt ...

Angst habe ich keine, aber Respekt – die horasische Flotte soll uns in den Küstengewässern der Zyklopeninseln erwarten. Und im Gegensatz zu uns haben sie keine Anfahrt von vielen, vielen, zu vielen Meilen hinter sich ...

Wird schon alles gut gehen, solange der Götterfürst mit uns ist, gehört der Sieg uns.

Deine Schwester Desiderya

Desiderya de Bramstet, Geschützoffizierin auf der Trireme Uthar, Flaggschiff der Al'Anfaner, nach heftigem Kampf von den Horasiern erobert

---

Schats,

ich habe doch noch enne Gelegnheit gefundn, dir ennen Prief zu schreibn, wie ichs dir versprochn hab. Der olle Hund Orelius von der Katznhei schuldet mir noch was! Ich steh den ganzen Tak am Hert und koch für die Kapitenin - die frizt wie en Selemferckel. Nischt als Erger hat man mit den Fraun, dich, meine Süze, natierlich ausgenomen.

Ich wil nach Hause und binn sauer auf die Schnapsdrossel Tito, die mir das Ganse eingebrokt haben tut. Sak deinem Schwager, das er ein Dreckskerl ist und wen ich absaufen tu, das alles allein seine Schult ist. Scheisgeld, Scheissold, ich hap noch keene Münze gesehen tun. Nach der Schlachd, hat die Kapitenin gesakt.

Ich spuk ihr mal in die Supe, wen das so weitergehn tut. Izt eh ein Drecksfraß, was wir hir krign, außer die Kapitenin natürlich.

Dein Poronlenzo, ich libe dich! Hof, ich komm zurück un zwar nichd als Waserleiche!

(Ich glaub aber nichd, das ich ene Waserleiche werd – hier gipt es Heie, sehe sie jeden Tak, wen ich Abfelle aus der Küche ins Meer kipen tu.)

Boronlenso aus Lorfas, Smutje auf der mengbiller Bireme Muräne, in zweiter Schlachtreihe eingesetzt und fast unbeschädigt entkommen

---

Wir, die Endunterzeichnenden, tun hier unseren letzten Willen kund, wie es dem Herrn BORon gefällig ist.

Sollte einer von uns in der kommenden Schlacht Golgaris Schwingen rauschen hören, fällt seine gesamte bewegliche Habe an Bord an den, der nach ihm in der Auflistung steht. Ausgenommen sind davon alle Münzen, Wechselscheine, Juwelen, Perlen, Jadestücke (für den Fall, dass einer von uns etwas vom Genannten erbeutet und dann verstirbt) und das Anrecht auf die Auszahlung der Heuer. Diese Rechte gehen über an die vom jeweiligen Endunterzeichnenden hinter seinem Namen genannte Person.

Enriso Talvisa – an meine Frau Fiona Talvisa, Port Corrad

Amato – an Khalid, genannt „die Geiernase", Matrose auf der *Uthar*, zur Begleichung von Spielschulden – ist dieser ebenfalls verstorben, an die von ihm benannten Erben seiner Ansprüche – Überschüsse an meine Schwester Amraila, Gerberin in Al'Anfa

Opato-Ta – dem Tempel des Herrn BORon zu Al'Anfa

Morisca – meiner Tochter Blanca, zur Verwaltung anvertraut meinem Verlobten Praiopio della Montez, Schreiber an der Universität

Sandro aus Mirham – meinem Bruder Superbo, Gardist in Mirham und seiner Familie, sag Jesabella, dass ich sie immer geliebt habe. Vale Jesabella!

Sandro aus Port Corrad – zur Begleichung von offenen Rechnungen im Hause „Palast der tausend Ruten" zu Mengbilla. Herr BORon, vergib mir die Zechprellerei!

Borondrine – meiner Schwägerin Vida und den Kindern meines verstorbenen Bruders, zu gleichen Teilen

Ramon Sulpix – Rondravia Sulpix, meiner geliebten Gattin, Söldnerin in der Garnison von Port Honak

Pedresco, geheißen der Kahle – an alle überlebenden Endunterzeichner zu gleichen Teilen, mit der Auflage, viel und häufig auf mein Wohl zu trinken

Als Zeuge unterschreibt Alriego von Mirham, Bordmagus, der dieses Schreiben nach unserem Diktat wortgetreu und unverfälscht abfasste.

Der Herr BORon sei unseren armen, sündigen Seelen gnädig!

Enrisco Talvisa, Amato, Opato-Ta, Morisca, Sandro aus Mirham, Sandro aus Port Corrad, Borondrine, Ramon Sulpix und der Kahle Pedresco, Matrosen auf der al'anfanischen Trireme Stolz von Mirham, mit dem Großteil der Besatzung gesunken

---

Cessandra,

unser Sergente Alvise, Du kennst ihn ja, sagt, wir sollen nach Hause schreiben, das heißt, wir werden so bald keine Gelegenheit dazu mehr haben. Die große, alles entscheidende Begegnung mit den Horasiern steht bevor. Das ist der Moment, und nicht einmal das gekrönte Himmelsdach scheint uns aufhalten zu können, so hoch schlagen die Herzen meiner Kameraden. Sie haben noch nie eine horasische Schivone gesehen und noch nie eine Rotze im Feuer gehört. Ich komme mir so unglaublich alt vor unter diesen Milchgesichtern. Die Hälfte von ihnen wurde beim Auslaufen seekrank und wenn ich unter 10en einen finde, der schon mal länger als einen Tag auf See war, kann ich mich glücklich schätzen. So steht es also um die glorreichen Entertruppen der Schwarzen Armada ... Die ganzen erfahrenen Veteranen sind auf die Triremen verlegt worden, die die erste Schlachtreihe bilden – wir stehen erst dahinter. Dafür haben wir Geschütze an Bord, die mit Hylaier Feuer aufmunitioniert wurden. Habe ich schon geschrieben, was für ein wunderbarer Geruch es ist, wenn Hylaier Feuer abbrennt? Fast wie benbukkulischer Zimt ...

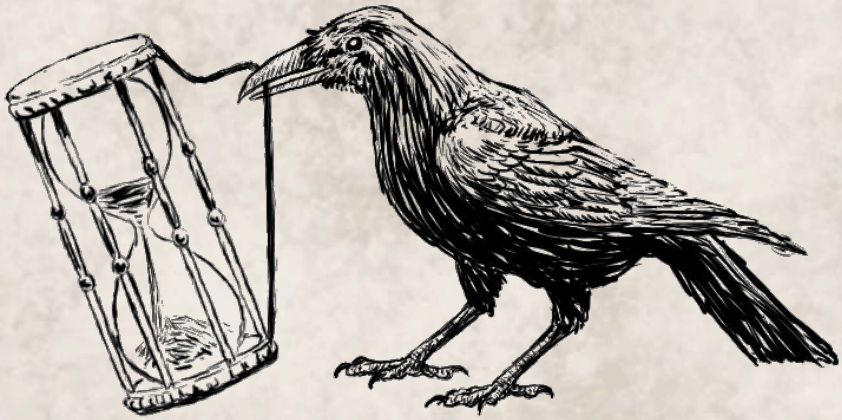
Wie sieht es daheim aus? Wie geht es Nia und Lara? Sag ihnen, dass ich bald wieder daheim bin.

Gib einen Antwortbrief an einen der Versorgerschiffskapitäne im Hafen – sag, er geht nach Phrygaios, denn sicher schiffen wir uns bald dort aus.

Alricio, mit Gruß und Kuss, auch an meine Mädchen!

Alricio da Vitores, Seesöldner auf der 5-Mast-Zedrakke Blutgericht, in der Schlacht von der Horasstolz gerammt und nach einer Explosion des Hylaier Feuers gesunken

Gesammelt von
Cereborn (Curt Wendt)



Meisterinformationen

Meisterinformationen zu: Elementararchitekten errichten *Ab Anbar* in Al'Ahabad

Die *Mirabim** (Singular: *Mirab*) waren einst die Priesterschaft der Flussgötter, wie die des Bal Mhanad oder der Gadanga und gleichzeitig für die Wasserversorgung der ersten tulamidischen Städte zuständig. Nach dem Silem-Horas-Edikt und während der Besatzungszeit waren sie religiösen Verfolgungen ausgesetzt und wurden in den Untergrund gedrängt. Insbesondere in der Zeit der Herrschaft der Hela-Horas wurde ihr Wissen systematisch zerstört und ging größtenteils verloren, so dass ihre einst prächtigen und komplexen Bauten kaum noch gewartet werden konnten. Erschwerend kam dazu, dass die häufig magischen *Mirabim* ihre Bauten durch magische Fallen und Mechanismen sicherten, um diese vor unbefugten Zugriff und das Wasser vor Verunreinigung zu schützen.

Der erste Anführer der *Mirabim* war *Jikhbar* al'Alam und seither ist es Brauch, seinen Namen als Titel der Führerschaft zu tragen. Nun mit dem Sternenfall sieht der *Jikhbar* seine Gelegenheit gekommen und wendet sich der breiten Öffentlichkeit zu. In den religiös toleranten und den Elementen zugetanen Yakubanim findet er wertvolle Verbündete die sein ambitioniertes Vorhaben fördern und selber aus diesem ihren höchst eigenen Nutzen ziehen. Die Vereinigung der architektonischen Bausteine in Form der Gemeinschaft der *Mirunzurim*** ermöglicht es das in ganz Tulamidistan verstreute architektonische Wissen wieder zu bündeln und neu zu kombinieren.

Dennoch existieren weiterhin Wissenslücken, die es zu schließen gilt. Uralte Ruinen müssen aufgesucht, Fallen überwunden, Rätsel gelöst, Wissen entschlüsselt und Räuberbanden, die die trockengefallenen Kanalisationen für ihre Streifzüge nutzen, vertrieben werden.

Auch gilt es das Wesen der Fluss- und anderen Elementargötter zu ergründen. Die starke Verehrung der Elementargötter und die religiöse Toleranz der Gorier ist insbesondere der von den *Mirabim* wenig gelittenen Efferdkirche, die die Verehrung der Wassergottheiten für sich vereinnahmte, ein Dorn im Auge. So finden Anhänger des Numinoru, aber auch bspw. Chrysirs interessierte Gesprächspartner und eine geeignete Austauschplattform, fern des dominanten Einflusses der zwölfgöttlichen Kirchen. Auch wenn die *Mirabim* als Initiator der Elementararchitektur den Anstoß geben, werden die anderen Elementararchitekten im Laufe der Zeit einen gleichwertigen Einfluss genießen. Lediglich die Eisarchitekten, Schülerinnen und Schüler des verhüllten Meisters Tubarek al'Kain halten sich eher verdeckt und können bei der profanen Architektur wenig beisteuern.

* : *Mirab* (Plural: *Mirabim*) : Verballhornung des urtulamischen *Emir Ab*, Gebieter des Wassers. Im neueren Tulamydia auch als *Mirmayy* (Plural: *Mirmayyim*) bekannt.

**: *Mirunzur* (Plural: *Mirunzurim*) : Verballhornung des urtulamidischen *Emir Unzurim*, Gebieter der Elemente.

Meisterinformationen zu: Hütet Euch vor dem Zirkel des Botenvogels!

Alles Gute dem Nuntiovolo-Team zum dreijährigen Bestehen, vielen Dank für die flotte, breitgefächerte Information! Und natürlich sind wir alle auch ohne euer Zutun dem Internet verfallen.

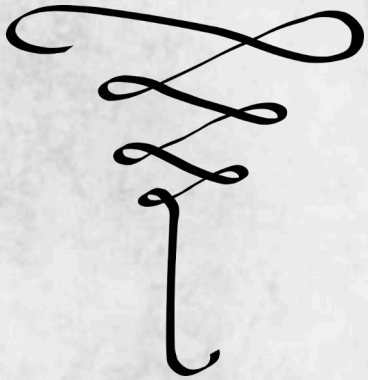
Meisterinformationen zu: Verlustmeldungen der Festumer Schiffsglocke

Lesehinweis: Name des Schiffs - Schiffstyp - Besatzung - Heimathafen - Ladung - Schicksal

* durch Wind, Wetter und Efferds Willen gesunken

** durch Einwirkung von Feinden verlorengegangen

*** vermisst, Schicksal unbekannt („Drei-Sterne-Meldung" ist synonym für eine Vermisstenmeldung auf See geworden) - wird im 6. Monat nach der letzten Sichtung in die Liste eingetragen



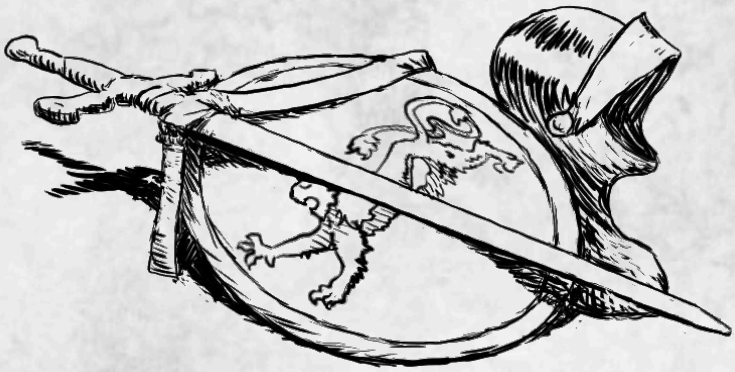
Meisterinformationen zu: Mord am Yaquirstieg

„Albin Sonnfid“, der in Wahrheit Aldec Sonnfried heißt (sein Name wurde falsch verstanden), ist ein ehemaliger Bannstrahler, der wegen seines eifrigen Vorgehens gegen die Töchter Satuarias vor etlichen Jahren von einem Hexenzirkel verflucht wurde. Der Fluch zwang ihn, ruhelos umherzuziehen und jeden bewaffneten Kämpfer, dem er begegnete, zum Zweikampf herauszufordern. Der Fluch klang bereits vor einigen Jahren ab, was Aldec Sonnfried jedoch nicht weiß. Noch immer lassen ihn die Albträume nicht ruhen, noch immer packt ihn die Paranoia, die aber nur noch profaner Natur ist. Daher verhält er sich weiterhin so, als wirke der Fluch noch.

In der Vergangenheit sind schon viele im Kampf gegen Aldec gefallen, doch hat bisher keiner die einzelnen Fälle miteinander verknüpft – die Distanzen zwischen ihnen waren meistens zu groß. Recherchieren die Helden, können sie der blutigen Spur (Mörder, der seine Opfer begräbt) jedoch folgen, die sich durch das ganze Land zieht. Dabei scheint Aldec beachtliche Strecken zurückzulegen. Ein Artikel eines Kleinstblatts hält besondere Informationen für die Helden parat: Vor ungefähr 15 Jahren schrieb die Zeitung von „Dem Mörder dem’s Leid tut“. Sein Markenzeichen war, dass er bei den begrabenen Leichen seiner Opfer stets hastig geschriebene Worte der Entschuldigung hinterließ. Die Helden können anhand weiterer Tatorte vermuten, dass hier Aldecs Wahn begann.

Für weitere Hinweise könnten Helden auf den Bannstrahler Bogur aus Methumis treffen, der Aldec auf der Straße erkannt hat. Er kann erzählen, dass Aldec vor einigen Jahren bei einem Einsatz gegen einen Hexenzirkel verschwand. Man hielt ihn für tot und weiß nicht, warum er nicht zurückgekehrt ist, wenn er doch offensichtlich noch lebt. Bogur hatte bei der Begegnung das Gefühl, dass irgendetwas nicht mit Aldec stimmte, erkannte dieser ihn doch nicht und sah völlig zerrüttet aus. Bogur kann auch als Auftraggeber verwendet werden.

Wenn die Helden Aldecs Geschichte erfahren (und entscheiden, ihn nicht sofort zur Rechenschaft zu ziehen), können sie entweder selbst versuchen, seine zerrüttete Seele zu heilen. Dafür müssen sie wissen, dass der Fluch schon abgeklungen ist, was z. B. über eine magische Analyse möglich ist. Sie können aber auch die Hilfe des Ordens der heiligen Noiona suchen, oder aber versuchen, eine mächtige Hexe davon zu überzeugen, ihm zu helfen und den „Fluch“ von ihm zu nehmen. Hierfür muss Aldec der Hexe gegenüber echte Reue ob seiner früheren Handlungen als Bannstrahler zeigen. Der Meister hat die Wahl, ob Aldec dies bereits tut, oder nicht, bzw. von den Helden erst davon überzeugt werden muss, dass seine Taten, wie das Verbrennen von Hexen, nicht in Praios’ Sinne waren.



Die Helden können entscheiden, ob sie Aldec überhaupt mitteilen, dass der Fluch schon lange nicht mehr aktiv ist. Wenn er dies überhaupt glaubt, könnte er in tiefen Selbsthass verfallen.

Wie es mit Aldec weitergeht, liegt wieder in der Hand des Meisters. Wenn er keine Reue empfindet, und sich weiterhin im Recht fühlt, könnte er mit einer Gruppe Bannstrahler wiederkommen, die Hexe jagen und schließlich verbrennen. Ein Dankesbrief ist den Helden gewiss!

Hat ihn die Zeit auf der Straße so weit zerstört, dass er nur noch ein ruhiges Leben möchte, dann setzt er sich vermutlich in einem kleinen Dorf zur Ruhe, wo die Helden ihm vielleicht eines Tages erneut begegnen. Dort ist er Schuster, Grobschmied, Holzfäller oder ähnliches geworden.

Hat ihn die Erkenntnis seiner fehlerhaften Taten tief berührt und seinem Leben neuen Sinn gegeben, so wird er vielleicht in Gareth Schriften verfassen, die zu mehr Verständnis zwischen den Dienern Praios’ und Magiewirkenden aufrufen. Gleichzeitig warnt er davor, über die heiligen Ideale hin-

auszuschießen und dem Herrn der rücksichtslosen Strafe anheim zu fallen.

Ein tragisches Ende tritt unausweichlich ein, wenn die Helden Aldec nicht zuhören bzw. nicht zu einer Erklärung bringen können, ihn umbringen und nie von der Geschichte erfahren.

Meisterinformationen zu: Wehret den Blendern!

Asmodenas Artikel kann man im Aventurischen Boten Nr. 206 lesen.

Zur freien Gestaltung offen bleiben Herkunftsort, Motivation und Fähigkeiten des Sehers sowie seiner Anhänger, die Hintergründe der Todesfälle und der Spaltung, Schicksal der Splittergruppen sowie das weitere Wirken der Wanderprediger. Mit all dem könnten Helden konfrontiert werden, wenn sie etwa auf die Suche nach einem Sektenmitglied geschickt werden oder dessen Umtrieben auf den Grund gehen wollen. Vielleicht ist aber auch einer der Helden selbst auf der Suche nach Thalami Sora Nova. Denn wie die Legende der Zwölfgötter-Gläubigen von Thalami Sora berichtet, war dies die einzig rettende Zuflucht der Menschheit am Übergang zwischen viertem und fünften Äon, während des vom Kampf der Götter geprägten Karmakothäons.

Meisterinformationen zu: Wiedereröffnung Hamam Satrap Kian al'Kebir

Der Hamam war schon immer ein märchenhafter Ort und Zeugnis sowie Symbol der tulamidischen Kultur. Und dennoch ist außerhalb Tulamidistans wenig davon bekannt.

Dies soll durch eine eigens hierfür erstellte Spielhilfe geändert werden! Mit dieser im Scriptorium zur Verfügung gestellten Spielhilfe erhalten Sie am Beispiel des Hamams Satrap Kian al'Kebir einen Einblick hinter den feinperligen Schleier aus Dampf und können diesen Hort der Schönheit erkunden. Erfahren Sie den grundsätzlichen Aufbau dieses Ortes und entdecken Sie seine Geheimnisse. Tanzen Sie mit zauberhaften Dschinnen im Reigen und lernen Sie die schillernden Personen und Angestellten des Hamams kennen.

Ihre Reise führt sie dabei durch den aufwändigen Park ins Innere des Gebäudes. Jeder der hier zur Verfügung stehenden Räume wird ausführlich erläutert und mit einem Erfahrungsbericht ergänzt. Die hier vorgestellten Aufhänger ermöglichen Ihnen die einfache Einbindung des Hamams in ihr Abenteuer oder können als Auftakt oder Rahmen einer Kampagne eingesetzt werden. Die Charakterbeschreibungen mit Einblicken in die Motivation und den Hintergrund der Angestellten und Bewohner füllen den Hamam mit Leben und runden diese Spielhilfe ab.

https://www.ulisses-ebooks.de/product/343213/

Meisterinformationen zu: Von der 13. Großen Tobrischen Warenmesse zu Yol-Ghurmak, Teil 1 „Über die Grenze"

Der anonym bleibende Verfasser begleitet im Jahr 1043BF einen Handelszug zur wie jedes Jahr Anfang Rondra stattfindenden 13. Großen Tobrischen Messe nach Yol-Ghurmak und gibt der DERENZEIT einen Bericht, in dem allerdings viele Dinge weggelassen (die Namen der Händler, der des Ortes...) oder verfremdet werden. Wer mit Yol-Ghurmak Geschäfte macht, dem wird von den zwölfgöttlichen Kirchen regelmäßig der Bann und vom tobrischen Herzog der Verlust des Besitzes angedroht – was die Händler nicht abhält.

Eigentlich müsste es die 12. Messe sein, die Nummer 12 wird aber aufgrund ihres zwölfgöttlichen Bezugs ausgelassen.

Beginn einer mehrteiligen Artikelserie

Meisterinformationen zu: Rettet das alte Kurhaus!

Das Kurhaus des Fingorn Seledie (Bote 17, S.1ff), etwa eine halbe Reitstunde vom Garether Tor entfernt, steht vermutlich seit der Answins-Krise leer; um diese Zeit verschwand auch ihr Besitzer. Danach nutzten es einige Landstreicher und Bauern als Unterkunft oder Ställe bis das Glasdach zerbrach. Auch der von Leonardo konstruierte Wasserturm ist längst eingestürzt.

Wann und was der Auslöser für den gewaltigen Rosenwuchs war, weiß heute niemand. Ebensowenig das

Fingorn Seledie ein Gauner war, der u. A. mit verbotenen Rauschelixieren aus Mengbilla handelte.

Nur noch von Rosenranken zusammengehalten wird eine große Ton-Phexstatue, in der sich das Skelett eines Kunden (Apotheker aus Havena) Seledies befindet. Die Ereignisse bis zum Jahresende 1038 BF führten zufällig zur Entdeckung des Kurhauses; und Aillil erwarb die Besitzurkunde. Spätestens seit dem Sternenfall ahnt sie dass die Entdeckung ein Zeichen Rahjas ist.

Selbst heute noch stecken in der guterhaltenen Ruine Abenteueransätze, weswegen ich einige Hintergründe aus dem Boten 17 (1988) genannt habe. Zur Person Fingorn Seledie gibt es eine kurzen Wiki-Aventurica-Eintrag.

Derenzeit

**Deine neue DSA-Ingame Zeitschrift,
als fertiger Download oder selbst erstellt
aus einer breiten Auswahl an Artikeln
für Dich, Deine Runde, Dein Aventurien.**

**Werde Teil des Teams!
Ob mit humoristischer Kurzanzeige,
spannenden Artikeln, tollen Illustrationen
oder klugem Lektorat.**

**Was, wann wie,
wie oft und wie viel Du beiträgst,
bestimmst allein Du!**

Impressum

Redaktion
Ridetianer (Christian Gross), Shirwan (Kaweh)

Gestaltung
Yelemiz (Benjamin Bahr)

Grafik
Alnus (Anton Dobsak)

Lektorat & Korrektorat
Barishan/Shanna (Dunja Theresia Droske), Yelemiz

Texte
Aurentian, Natan (Xaver Stiensmeier), Ridetianer, Shirwan, Curt Wendt, Yelemiz, zakkarus

Magus Technicus
Natan

DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR, THARUN, UTHURIA, RIESLAND und THE DARK EYE sind eingetragene Marken der Ulisses Spiele GmbH, Waldems. Die Verwendung der Inhalte erfolgt unter den von Ulisses Spiele erlaubten Richtlinien. Eine Verwendung über diese Richtlinien hinaus darf nur nach vorheriger schriftlicher Genehmigung der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH erfolgen.

FANPROJEKT

Mit besonderem Dank an:
Orkenspalter