

Dere



Nachricht

Des Abenturiers einzig wahrhafte Quelle für ungeschönte
jeden - von Bäuerin bis Kaiserin. Garantiert Heut

Echsische Umt

Haven

tinents. Ein Leseberg

22. Travia 10-

Zwischen
Schmierfinken

und

Schönschreibern.



FAHPRODUKT

wie
sich

erfolgreichen Beute
vklöpäischen Inse
er mitsamt allen
der Hafeneinfahr
laufen ist. Tatsäc
nungen anschein
en Taucher
von Prävin
an der aus ab
le tatsächlich
Goldchatz
eine star
Bergung sic
aufwändig
chung, als
heisen



DSAnews.de

IMPRESSUM

Zwischen Schmierfinken und Schönschreibern

Version

Oktober 2018

Autor

Engor Dereblick

Fleißige Helferlein, Einflüsterer und Zuträger in verschiedenen Kreisen der Verdammnis

Adalariel, dart1609, Derya Eulenhexe, Felixilius, Fenia Winterkalt, Frosty Pen&Paper, Melander, Raul Ehrwald, Rhidaman, Zornbold

Layout & Gestaltung

Derya Eulenhexe

Illustrationen

Adalariel, ArtemColoria, Diana Rahfoth, Fenia Winterkalt, Ianna Baskerville, Torben Bierwirth, Verena Schneider, Ulisses



Disclaimer

Die verwendeten Bilder und Illustrationen sind Copyright © der jeweiligen Zeichner. Nutzung der Grafiken aus dem offiziellen Fanpaket mit freundlicher Genehmigung der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH in Deutschland, den U.S.A. und anderen Ländern.

DAS SCHWARZE AUG, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR, THARUN, UTHURIA und RIESLAND sind eingetragene Marken der Significant Fantasy Medienrechte GbR. Ohne vorherige schriftliche Genehmigung der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH ist eine Verwendung der genannten Markenzeichen nicht gestattet.

Dieses Dokument stellt lediglich eine inoffizielle Hilfe dar und dient keinerlei kommerziellen Zwecken. Es handelt sich hierbei weder um ein offizielles Produkt der Ulisses Spiele GmbH, noch soll es den Erwerb entsprechender Produkte überflüssig machen. Es enthält inoffizielle Informationen zum Rollenspiel DAS SCHWARZE AUG und zur Welt AVENTURIEN. Diese Informationen können im Widerspruch zu offiziell publiziertem Material stehen.

Inhalt

Hintergrund	5
Der Auftrag	5
Auswahl der Helden	6
Was geschehen kann	6
Die Vorgehensweise	7
Das Äußere des Redaktionsgebäudes	8
Das Innere des Redaktionsgebäudes	8
Das Untergeschoss	8
Das Obergeschoss	12
Der geheime Keller	16
Denkbare Handlungsabläufe	17
Der Tagesablauf der Redaktion	18
Vignetten	18
Anwesenheit der Figuren	20
Mögliche Entwicklungen:.....	22
Ausgang	23
Anhang	24
Marcian Hotzenploetz.....	24
Wege der Reinigungen – Das Objekt der Begierde	24
Die Aufbewahrungsorte der Schlüssel in der Übersicht.....	24
Die Schreiberlinge	25
Fenia Winterkalt.....	25
Felixilius Xilefianis.....	25
Engor aus Angbar.....	27
Thallion Hesindian Eversund.....	27
Derya Sturmfels.....	28
Frostzahn.....	29
Zornbold.....	30
Schwertmeister Dart.....	32
Raul Ehrwald	32
Melander von Eherntor	33
Die übrigen Personen im Redaktionsgebäude	35
Redaktionsgebäude (E) – Karten	36
Was noch kommen mag?	39



Zwischen Schmierfinken und Schönschreibern

Vorwort

Ein Jahr ist es nun her, dass sich eine ziemlich zusammengewürfelte Truppe aus dem aktiven DSA-Seiten-Kern an die Aufgabe begeben hat, das entstandene News-Vakuum wieder mit Leben zu füllen. Es war ein ausgesprochen abwechslungsreiches Jahr, geprägt von über 500 Nachrichten zu Rezensionen, Conventions und Crowdfundings etc. Vieles war zunächst ein wenig experimentell und ungewohnt, mittlerweile haben wir aber einen ganz guten Arbeitsmodus gefunden und unsere Aufrufzahlen weisen uns ein Jahr später als eine feste Größe innerhalb der DSA-Gemeinschaft aus. Auf diese Entwicklung sind wir selbstverständlich sehr stolz, steckt dahinter schließlich auch viel Arbeit, sowohl im technischen als auch im inhaltlichen Bereich. Schön ist es, dass sich auf diese Weise auch neue Kontakte unter uns Schreibenden gebildet haben,



auch wenn wir leider stellenweise auch Schreiber verloren haben.

Jubiläen – auch wenn es nur kleine sind – gilt es natürlich auch entsprechend zu feiern. Aus diesem Grund haben wir uns für euch, liebe Leser, dieses Mal etwas Neues einfallen lassen. Gerne präsentieren wir euch also im Folgenden unser erstes Newsabenteuer. Und natürlich möchten wir euch gleichermaßen einen kleinen Einblick darin bieten, wie unser knallharter Arbeitsalltag eigentlich aussieht. Und wer uns schon immer mal aufmischen wollte, erhält dazu ausreichend Gelegenheit, haben wir uns doch dazu entschlossen, euch mit unseren aventurischen Pendants zu konfrontieren.

Somit wünschen wir euch viel Spaß mit **Zwischen Schmierfinken und Schönschreibern**.



Hintergrund

Die vor Jahresfrist gegründete Postille **Dere-Nachrichten** hat sich schnell einen hervorragenden Ruf als gut informiertes Blatt erworben, sind die Schreiber doch immer schnell am Puls der neuesten Geschehnisse und verkünden diese gerne auch per abendlicher Sonderausgabe den Gareth-Bürgern. Zum einjährigen Jubiläum ist der Gruppe um den al'anfanischen Schwarzmagier **Zornbold** ein ganz besonderer Coup gelungen. Unlängst wurde es vollbracht, aus dubiosen Quellen eine echte Sensation zu erwerben: eine Vorabversion des magischen Formelbandes **Wege der Reinigungen** des Magiers **Marcian Hotzenploetz** – einem der Lehrmeister der hochangesehenen

Der Auftrag

Ein Mann wie **Marcian** hat viele Möglichkeiten, um auf fähige Helden aufmerksam zu werden, die für seinen brisanten Auftrag geeignet sind. Beispielsweise verfügt er über ausgezeichnete Kontakte zur Stadtgarde, da er im Falle von magischen Verbrechen (insbesondere dem Auftauchen dämonischer Präsenzen) von dieser gerne als Experte herangezogen wird. Somit können die Helden schon beim Betreten Gareths von einem erfahrenen Weibel der Garde als passende Kandidaten ausgemacht werden. Aufgrund der illegalen Natur seines Ansinnens wird er die Helden nicht zu sich in die Akademie bitten, sondern sie persönlich kontaktieren, z.B. in einer Verkleidung während eines Essens in ihrer Unterkunft.

Sein Auftrag ist gleichermaßen klar und simpel: Die Helden sollen sich Zugang zum Redaktionsgebäude der **Dere-Nachrichten** verschaffen. Dort gilt es, den Band und etwaige Abschriften zu entwenden (oder wenigstens zu vernichten, falls keine andere Möglichkeit besteht). Wie die

Akademie der Magischen Rüstung. Der Magister schäumt vor Wut, sollte die Präsentation der bahnbrechenden Sprüchsammlung zur Dämonenaustreibung (farbig illustriert!) doch eigentlich vor einem exklusiven Publikum im Rahmen des sogenannten *Kaiser Rohal-Konvents* in Elenvina stattfinden. Die Ankündigung in der jüngsten Ausgabe der **Dere-Nachrichten**, man wolle einige der zentralen Formeln in der kommenden Sonderausgabe veröffentlichen, zwingen **Marcian** nun zum raschen Gegenschlag: Er rekrutiert die Helden, um in das Redaktionsgebäude einzudringen und dort seine Abhandlung zu entwenden.

Helden dabei vorgehen (ein Einbruch oder eine Art von Infiltration etc.) ist ihnen selbst überlassen. Allerdings verlangt er, dass Gewalt nur im größten Notfall eine Option sein darf, zudem ist unbedingt zu gewährleisten, dass keine Spur zu ihm als Auftraggeber zurück verfolgbar sein sollte. Sollten die Spielercharaktere auf frischer Tat ertappt werden, wird er jegliche Verbindung zu ihnen vehement abstreiten. Eine erfolgreiche Bewältigung des Diebstahls entlohnt er mit einem generösen Betrag von 30 Dukaten je Held (was er bei entsprechendem Verhandlungsgeschick noch aufzustocken bereit ist).

Den Helden bleibt allerdings wenig Zeit, soll die Sonderausgabe mit den Textauszügen aus **Wege der Reinigungen** doch schon in zwei Tagen erscheinen. Somit drängt **Marcian** auf rasches Handeln, viel Zeit für Vorbereitungen bleibt also nicht. Über die Redaktionsmitglieder weiß er kaum etwas, gelten diese doch allesamt als ausgesprochen verschlossen und

meiden öffentliche Auftritte. Sein Protestbesuch mit der Forderung um ein Gespräch mit einem verantwortlichen Redaktionsmitglied wurde unwirsch schon am Einlass abgelehnt. Auch seine Kontakte zur Garde nützen ihm hier nichts,

Auswahl der Helden

Als reines Stadtabenteuer bedient **Zwischen Schmierfinken und Schönschreibern** nur sehr eingeschränkt das Repertoire wildniserfahrener Helden, allerdings können sich deren Talente bei einem nächtlichen Eindringen in das Redaktionsgebäude als sehr nützlich erweisen. Generell sind aber vor allem phexgefällige Professionen im Vorteil. In der Interaktion mit der überwiegend mit einem wissenschaftlichen Hintergrund ausgestatteten Riege an NSCs sind Bildung und ein hoher Sozialstatus sicherlich hilfreich, ebenso können auch Magier ihre Fähigkeiten einbringen. Die Stunde der Kämpfer kann dann schlagen, wenn eine handfestere Variante des Eindringens bevorzugt wird, zumal man hier mit einer ganzen Reihe von kompetenten Antagonisten

Was geschehen kann

An dieser Stelle soll das Abenteuer so frei wie möglich gehalten werden. Aus diesem Grund sind für den Spielleiter im Folgenden eine Beschreibung des Redaktionsgebäudes und seiner Bewohner aufgeführt. Konkrete Handlungsvorgaben sind hier nicht vorgesehen, als Hilfestellung wird aber auf einige denkbare Vorgehensweisen der Helden eingegangen, z.B. wie man in das Gebäude gelangen kann, wie der übliche Tagesablauf allgemein aussehen kann und welches Verhalten der Redaktionsmitglieder denkbar wäre.

Ziel des Abenteuers ist es in jedem Fall, zum Tresor vorzudringen und das Buch zu

weigert sich diese doch, gegen die Redaktion vorzugehen. Hinter vorgehaltener Hand munkelt man, dies habe mit dem Besitz von kompromittierenden Briefen eines wichtigen Gardeoffiziers zu tun, deren Veröffentlichung sonst drohen würde.

konfrontiert wird, die sich ihrer Haut zu erwehren wissen.

Da die **Dere-Nachrichten** Neuigkeiten aus aller Welt abdrucken, können auch exotischere Heldentypen gut eingebunden werden, bieten deren denkbare Informationen doch einen guten Vorwand, Einlass in das Gebäude und in eine der Redaktionsstuben zu erhalten. Generell können auch Figuren mit abwegigen Wissensgebieten oder Fachkompetenzen als für die Redaktion interessante Gesprächspartner einen Vorteil haben. Lediglich echsische Figuren lassen sich nur schwer einbinden, aufgrund der tiefen Abneigung des Redakteurs *Frostzahn* gegenüber dieser Spezies.

entwenden. Dabei kann *Marcian* den Helden allerdings nicht sagen, wo genau das Objekt der Begierde aufbewahrt wird. Er kann nur mutmaßen, dass es für brisantes Material einen geschützten Aufbewahrungsort gibt. Diese Information müssen die Helden also erst erwerben, allerdings ist dies natürlich jedem Redaktionsmitglied bekannt. Jeder Redakteur besitzt einen eigenen Schlüssel für den Tresor, allerdings kann niemand alleine an die geheimen und wertvollen Archivinformationen, dies muss von mindestens vier Redaktionsmitgliedern gleichzeitig vorgenommen werden, sprich man muss mindestens vier Schlüssel entwenden.

Die Vorgehensweise

Das Redaktionsgebäude selbst ist nicht schwer zu finden, es liegt im Alt-Garether Stadtteil Tempelhöhe am Ende der Halsgasse, unweit des Hesindetempels. Das einstöckige Gebäude ist von einem Garten umgeben, der allerdings durch eine ca. 2,50 Meter hohe Steinmauer umgeben ist, wobei der einzige Zugang ein 3 Meter breites Gittertor ist, durch das man einen Blick auf den gepflegten Garten und das Redaktionshaus erhaschen kann. Das Tor ist verschlossen, allerdings hängt neben dem Gitter eine Glocke.

Wie die Helden das Gelände betreten, bleibt ihnen grundsätzlich selbst überlassen, hier gibt es sowohl offene als auch heimliche Varianten.

- ❖ **der nächtliche Einbruch:** Des Nachts ist der Eingang zum Gebäude von zwei Wächtern besetzt, die den Vorplatz mit Fackeln erleuchten. Alle Fenster nach außen hin sind vergittert und nur durch massive Gewalt oder magische Einwirkung zu öffnen. Das Licht hinter den Fenstern verrät allerdings eindeutig, dass hier auch nach Einbruch der Dunkelheit noch gearbeitet wird. Die Wächter sind mittelmäßig kompetent und lassen sich leicht ablenken oder gar überwältigen.



- ❖ **die Audienz:** Je nach Eignung als Hochstapler kann es auch gelingen, ganz offen vorgelassen zu werden. Beispielsweise kann man sich

dadurch Eintritt verschaffen, dass man vorgibt aufsehenerregende Neuigkeiten zu besitzen. Hier sind der Fantasie keine Grenzen gesetzt: Möglicherweise geben sich die Helden als rückkehrende Güldenlandreisende aus oder verfügen über Informationen über eine angeblich anstehende Invasion Al´Anfas in das Kemi-Reich. Vielleicht können sie aber auch Auskunft geben über den Verbleib des seit langer Zeit verschollenen Entdeckers *Phileasson Foggwulf*. Denkbar ist aber auch, dass real erlebte Abenteuer oder ein seltenes Fachgebiet einen Gesprächsanlass bieten (Ein Nachteil dieser Option ist aber der Umstand, dass man dann unter seinem richtigen Namen vorstellig werden müsste). In diesem Fall werden sie zu einem der Redaktionsmitglieder vorgelassen.

- ❖ **die Handwerker:** Eine Möglichkeit, das Gelände unter einem Vorwand zu betreten, besteht darin einen legitimen Aufenthaltsgrund vorzuweisen. Denkbar wäre die Reparatur eines Mauer Schadens oder die Anlieferung eines neuen Aktenschanks. In beiden Fällen ist es allerdings notwendig, sich eine falsche Legitimation zu verschaffen.
- ❖ **Saufkumpane:** Einige der Redaktionsmitglieder sind den weltlichen Freuden sehr zugeneigt. Hier ist es möglich, in einer Taverne nach einer fröhlichen Zecherei eine Einladung zur Besichtigung der Redaktionsräume zu erhalten oder einen Schlüssel zum Gebäude zu entwenden (wobei man freilich noch an den Wachen vorbeikommen muss, sofern man alleine Zutritt erlangen will)

❖ **offene Gewalt:** Auch wenn dies klar dem Willen des Auftraggebers widerspricht, kann man natürlich auch die Wächter überwältigen und sich gewaltsam Zutritt verschaffen. Wird dies

allerdings entdeckt, wird umgehend die Stadtgarde informiert, die die Spielercharaktere folgend als Einbrecher ansieht und entsprechend gegen sie vorgeht.

Das Äußere des Redaktionsgebäudes

(A) Der Garten

Hinter der Mauer befindet sich ein gut gepflegter Garten, der vom Hausknecht *Garbald* intensiv betreut wird. Ein kleiner Teich mit Schildkröten **(B)** ist sein ganzer Stolz, aber auch die Bäume sind stets gut gestutzt, bieten deshalb bei Tageslicht nur bescheidenen Sichtschutz. Ein kleines Areal wurde von *Garbald* als Kräutergarten **(C)** angelegt, wo er auf *Fenias* Geheiß allerlei nützliche Gewächse anpflanzt.

(D) Das Wächterhaus

Im Grunde handelt es sich um eine kleine Holzhütte, in der eine Pritsche bereitsteht, in der hin und wieder einer der Wachleute ein Nickerchen abhalten kann. Zudem befindet sich hier ein Waffenschrank mit Vorhängeschloss, zu dem jeder der Wächter, *Dart* und *Felixilius* einen Schlüssel besitzen. Der Schrank ist mit zwei leichten Armbrüsten, 60 Bolzen, je vier Dolchen und Schwertern bestückt.

(E) Das Redaktionsgebäude

Das Gebäude ist ein einstöckiger Bau aus massivem Stein, nach außen hin verziert mit einer weißen Stuckfassade. Man erkennt deutlich, dass die letzten Arbeiten erst vor wenigen Monaten zu Ende geführt wurden, was primär an der Rastlosigkeit des Bauherren *Zornbold* liegt, der ständig Verbesserungen vornehmen lässt. Vor allem auf die Sicherheit wurde Acht gegeben. Alle Außenfenster verfügen über eine Vergitterung und können von innen zudem durch Holzläden blickdicht verschlossen werden. Tagsüber ist die massive Eisentür, die in die Eingangshalle führt, offen, nachts wird sie abgeschlossen (jedes Redaktionsmitglied hat allerdings einen Schlüssel, um jederzeit eintreten zu können). Unter dem Motto „*Mein Lied für Dere*“ wurde die Außenseite unlängst von einem renommierten halbelfischen Maler mit Motiven aus bekannten aventurischen Liedern und Erzählungen verziert.

Das Innere des Redaktionsgebäudes

Das Untergeschoss

(1) Die Eingangshalle

Die stuckverzierte Eingangshalle ist im Prinzip nichts anderes als ein breiter weiß gestrichener Flur, der nüchtern am hinteren Ende in einen Treppenauf- und -abgang mündet. Rechts und links befinden sich die Eingangstüren zu den Arbeitszimmern der Redaktion. Ein schmaler Tresen im Bereich der Türe ist der erste

Anlaufpunkt für Besucher, die folgend von *Xorbosch* zum jeweils passenden Ansprechpartner geleitet werden. Zu Stoßzeiten kann sich hier auch eine beachtliche Schlange bilden, hat sich doch herumgesprochen, dass den ***Dere-Nachrichten*** eine gut zu publizierende Neuigkeit die eine oder andere klingende Münze wert ist.

(2) Latrine

Der kleine Raum enthält lediglich einen Abort, allerdings mit Kanalanschluss. Kleine Kräuterbündel, die an in die Wand geschlagenen Nägeln hängen, sorgen für einen stetigen Wohlgeruch.

(3) Deryas Hexenkammer

Mittig im Raum steht ein großes Leseputz, auf dem ein überdimensionaler Foliant liegt. Die Beleuchtung besteht einzig aus einigen Kerzen, die den Raum in ein diffuses Licht tauchen. Auf dem Boden stehen sternförmig zusammenlaufende Linien heraus, gezogen mit einer leicht illuminierenden Kreide. An den Wänden stehen diverse Regale mit allerlei Büchern, vornehmlich Nachschlagewerke zu magischen und profanen Themengebieten. Ein Aktenschrank enthält jede Menge Register mit Namen und Kontaktinformationen. Auf einem Schreibtisch liegen wild durcheinander Inrahkarten, Runenbeutel und eine Hellsichtkugel. Unterhalb der Decke sind Stangen angebracht, auf denen im Moment 20 Eulen sitzen. Besonders auffällig ist dabei eine prächtige Schneeeule, die Eindringlinge intensiv zu mustern scheint.

Bei der Schneeeule handelt es sich um *Deryas* Vertrautentier *Nornal*, der sofort



mit ihr Kontakt aufnimmt, sollte sie gerade nicht anwesend sein. Die anderen Eulen sind Botentiere, mittels denen die Hexe Informationen aus ganz Dere

empfängt und weiterleitet. Der Schlüssel *Deryas* befindet sich in einem kleinen Beutel, der um *Nornals* Brust gebunden

ist und von seinem linken Flügel verborgen wird. Bei dem dicken Folianten handelt es sich auf den ersten Blick um eine besonders prachtvolle Ausgabe des *Aventurischen Almanachs*. Allerdings verbirgt sich dahinter weit mehr, stellt es doch eigentlich *Deryas* Fluggerät dar, das sie an sich gebunden hat.

(4) Felixilius Arbeitszimmer

Das Zimmer verrät den vielseitigen Charakter seines Besitzers. Chaotisch und vollgestellt mit einem Kontrast von einerseits jeder Menge Büchern, andererseits aber Waffen, Rüstungsteilen, dazu unglaublich vielen Fundstücken aus dem alten Bosparan und dem Horasreich. Die Wände sind mit idyllischen Bildern Vinsalts, Arivors und weiteren horasischen Städten geschmückt. Einziger Hort der Ordnung inmitten dieses kleinen Museums ist sein Schreibtisch, der bis auf ordentlich aufgereimte Schreibutensilien leer und blitzblank geputzt ist.

Felixilius ist als Altertumsexperte besonders an Helden interessiert, die ihm altertümliche Objekte verkaufen wollen. Seine Hoffnung ist dabei stets, dass dahinter eine interessante Geschichte steckt. Somit bittet er auch immer darum, ihm die Auffindungsgeschichte zu erzählen. Sein Schlüssel hängt am Griff seines Degens. Man kann ihn wahlweise stehlen oder aber den Ehrenmann zu einem Duell auf das erste Blut herausfordern. Sollte er verlieren, so gibt er ohne zu zögern den Schlüssel heraus und wird nichts weiter unternehmen, um sie aufzuhalten.

(5) Treppenauf- und abgang

Eine Holzterrasse führt hier in das Obergeschoss. An den Wänden hängen (ganz uneitel) gerahmte Porträts der Redaktionsmitglieder.

(6) Redaktionsraum

Der Raum wird dominiert von einem großen runden Tisch aus

massiver Eiche,

an dem insgesamt ein

Dutzend Stühle

stehen. An der hinteren

Wand

befindet sich ein Kamin, neben dem ein großes Wappen mit einem Schwarzen Auge hängt. Das Wappen lässt sich zur Seite klappen und offenbart dahinter einen in die Wand eingelassenen massiven Tresor (T) aus Stahl. Insgesamt enthält der Tresor 10 Schlösser. Nur wer mindestens vier Schlüssel besitzt, kann den Tresor aus meisterhafter Machart (von einem versierten zwergischen Feinmechanikus erdacht) öffnen. Gegen Öffnungsversuche mit Gewalt ist der Verschlussmechanismus magisch gesichert. Auf eine Staffelei ist eine große Leinwand gespannt, auf der in Zornbolds gestrenger Handschrift Leitlinien der **Dere-Nachrichten** festgehalten sind:

- 
1. Weniger langweilige Bücherkritiken!
 2. Kritik am Kaiserhaus ist notwendig, keine Weichspülerei!
 3. Wir brauchen mehr Mitarbeiter!
 4. Wer zu wenig Artikel schreibt, fliegt raus!

Zweimal am Tag findet hier eine Redaktionskonferenz statt, an der alle gerade im Haus anwesenden Schreiber und Mitarbeiter teilnehmen, um sich über die

anstehende bzw. erledigte Tagesarbeit auszutauschen.

(T) Der Tresor

Aufbrechen des Kombinationsschlusses

Sammelprobe um 5 erschwert mit 2 Versuchen

Untersuchung per Schlöckerknacken

Erschwernis von 5. QS 1: Tresor, QS 2: Zwergisches Kombinationsschloss, QS 3: Man braucht nicht alle Schlüssel, QS 4: man braucht nur 4 Schlüssel, QS 5: Knacken um 1 erleichtert, QS 6: Knacken um 2 erleichtert.

Bei Misserfolg oder dem Versuch den Tresor gewaltsam aufzubrechen wird der Zauber im Schloss aktiviert:

Täglich selbstaufladendes Artefakt mit AEOLITO (KL 14 / CH 14 / KO 14, FW 16, Zaubererweiterung #Weites Zurückwerfen)

Der Windstoß des Zaubers aktiviert das zweite Artefakt im Raum:

Unterhalb des Wappens ist ein seltsam verdrehtes Horn auf einem kleinen Tisch fest verankert. Die untere Öffnung zeigt dabei in Richtung des Tresors. Der Windstoß des AEOLITO fährt durch das Horn und lässt einen lauten und sehr tiefen Hornklang erschallen. Dieser Ton aktiviert den Rahmen eines Bildes an der Wand, welches mit einem PARALYSIS (3 Ladungen, KL 14 / IN 14 / KO 14, FW 18, Zaubererweiterung #Verteilte Wirkung) belegt wurde.

(7) Engers Schreibstube

Vor dem Eingang hängt ein Schild mit der Aufschrift *Schreibstube*. Im Inneren befindet sich an der Südwand eine lange Reihe von nebeneinander gestellten Schreibtischen. Zu fast jeder Tages- und Nachtzeit halten sich hier vier Grolme auf, die unermüdlich damit beschäftigt sind, handschriftliche Notizzettel ihres Meisters in Artikelform zu bringen. Die Grolme reagieren auf Störungen sehr unwirsch. Der

Raum wird dominiert von einem breiten Schreibtisch, auf dem sich unsortiert Berge von Papier und Pergament stapeln, dazu mehrere dicke Folianten, einer bunten Mischung aus Romanen, Erlebnisberichten von Entdeckern und konkurrierenden Nachrichtenblättern. Dahinter befindet sich ein Sessel, auf dem zumeist ein kräftiger Mann thront, der sich in ein Brevier vertieft hat, während er sich Notizen macht, die er von Zeit zu Zeit einem der Grolme überreicht, mit der Aufforderung, dies so schnell wie möglich in eine passende Volltextform zu bringen.

Der Tresorschlüssel *Engors* liegt auf dem Schreibtisch, verborgen unter den riesigen Papierstapeln, die sich im Laufe des Tages angesammelt haben. Der Schreiber ist viel zu sehr damit beschäftigt, die Grolme anzutreiben, um die Helden sofort zu bemerken. Registriert er sie, so fragt er sofort, ob sie die Informanten seien. Bejahen sie dies, so hält er sie für von einem seiner Geschäftspartner gesendete Zuckerbäckergesellen, die ihm helfen sollen, eine Rezension zum **Allaventurischen Kochbuch** zu verfassen. In der Folge möchte er mit ihnen alle 63 Süßspeisenrezepte auf ihre Praxistauglichkeit durchgehen. Während er auf einen Teil der Helden fixiert ist, kann sich der Rest ungestört in der Studierstube umschauchen. Sollten die Grolme dies bemerken, sind sie nur allzu bereit, ihrem ungeliebten Meister Schaden zuzufügen, indem sie die Helden gewähren lassen oder ihnen sogar Hinweise geben, wo man suchen könnte.

(8) Der Grolmenverschlag

Ein sehr kleiner Raum, in dem vier Kinderbetten stehen. Sonst ist jedes Fleckchen Wand und Boden mit allerlei Krimskrams angefüllt, kleinen Schachteln und

Beuteln, in denen sich Perlen, Münzen, Schmuck etc. befinden. Hier hausen die Grolme, wenn sie nicht von ihrem Meister bei der Arbeit beansprucht werden.

(9) Darts Waffenkammer

In seinem Büro fällt eine große Sammlung an verschiedenen Waffen an der Wand ebenso ins Auge, wie die Tatsache, dass er mit Werkzeug überhaupt nicht umgehen kann. Die Schwerter und Äxte an der Wand hängen zwar, aber auch ebenso eine beträchtliche Anzahl an krumm geschlagenen Nägeln und Dellen in der Wand. Der größte Feind befindet sich für ihn nicht auf dem Schlachtfeld, sondern in handwerklichen Tätigkeiten. Er ist mit weniger Verletzungen aus dem Kampf mit einem Drachen hervor gegangen, als beim Befestigen seiner Sammlung. Das Büro zeichnet sich durch einen großen Schreibtisch aus, welcher direkten Blick auf die Eingangstür bietet. Auf dem Boden ist ein fein gewebter Teppich mit einem Greifen darauf zu sehen.

Der Schlüssel ist an der Innenseite der Tür aufgehängt, da diese aber immer offensteht, ist er nicht einfach zu entdecken. Um den Schlüssel freiwillig zu bekommen, muss ein Test der Stärke und des Geschickes bestanden werden. Natürlich gibt es hierfür nichts Besseres als das Aktenschrankstemmen. Auch bei *Dart* gilt, dass er für eine Herausforderung durchaus bereit ist, seinen Schlüssel zu riskieren und anschließend aufgrund seines Ehrgefühls darüber zu schweigen. Alternativ kann er auch in ein Gespräch vertieft werden, in dem er von seinen Erfahrungen monologisiert. Die Unterhaltung wird er mit Sicherheit nach draußen verlegen wollen, daher ist es möglich, in der Zwischenzeit unbemerkt in sein Büro zu gehen.



Das Obergeschoss

(10) Zornbolds Arbeitszimmer

Das Arbeitszimmer des Schwarzmagiers ist ausgesprochen spartanisch eingerichtet. Auffällig ist das Fehlen jeglicher persönlichen Gegenstände, auf seinem Schreibtisch und in den Regalen finden sich lediglich Arbeitsnotizen und -akten sowie Nachschlagewerke aller Art, um hereinkommende Informationen schnell und effizient gegenprüfen zu können. Seine aktuellen Aufzeichnungen beschäftigen sich mit Überlegungen, den **Dere-Nachrichten** eine zeitgemäße und augenfreundliche Optik zu geben. Ebenso führt er akribisch ein Schlagwortregister, über dessen effiziente Verwendung er stundenlange Debatten mit *Fenia* und *Engor* führen kann (*Fenia*, weil sie ein anderes System verwenden möchte, *Engor*, weil er dies für unnötigen Schnickschnack hält). In einer Ecke des Raumes ist ein kleiner Bannkreis aufgezeichnet.

Der Bannkreis dient der Beschwörung eines Gotongis, dessen Dienste sich *Zornbold* häufig bedient, um delikate Informationen zu erhalten. Eindringlinge beäugt er zunächst sehr kritisch und komplementiert sie umgehend hinaus, so sie keinen guten Grund für ihre Anwesenheit nennen können. Haben sie ihm allerdings etwas Wichtiges mitzuteilen, so gibt er sich allerdings sehr interessiert und hat sofort viele Umsetzungsideen (z.B. was für eine Schlagzeile sich daraus ergeben könnte). Er ist stellenweise irritierend direkt und hält sich nicht mit unnötigen Floskeln auf.

(11) Fenias Bäckerei

Unter all den Schreib- und Gelehrtenstuben fällt dieser Raum sicherlich vollkommen aus der Rolle. Hat man sich einmal an das vorherrschende Chaos gewöhnt, findet man sich doch in einer Mischung aus Schreib- und Speisekammer wieder: Die Bücherregale, in früheren Zeiten wohl

mal halbwegs sortiert gewesen, sind inzwischen an jeder freien Stelle mit Zetteln, Kästchen, undefinierbaren in Stoff eingeschlagenen Dingen, Küchenzutaten und unzähligen kleinen Schildkrötenfiguren vollgestopft. Zusätzlich hängen auch ein paar Kräuterlein von der Decke, Teesäckchen liegen herum, Zwiebeln teilen sich den Platz mit Pergamenten und es ist nichts, absolut gar nichts beschriftet. Trotzdem erkennt man auch *Fenias* Arbeitsbereich heraus: Auf dem Schreibtisch finden sich nicht nur Unmengen an Papierstapeln mit wirren Einwortnotizen, sondern auch Werkzeuge und Seilreste von dem zuletzt gebastelten Pergament-Aufbewahrungssystem, das in einer Ecke hängt. (Es besteht aus vier Eimern mit Loch im Boden, die durch ein Seil miteinander verbunden sind und so ein hängendes Regal bilden, in das man Papierrollen stopfen kann). Auf allem obenauf liegen die Druckplatten, mittels derer sie die Bilder für die Nachrichten herstellt. Ein großer Stapel davon befindet sich auch auf dem Boden. Des Weiteren sind überall Skizzen für die Bilder verstreut, manche sind sogar ganz schamlos mit Glitzer bestreut, der sich in allen Ritzen findet. Farben, Pinsel und eine Staffelei stehen auch herum, außerdem ist es ihr gelungen, sich einen kleinen Ofen zu beschaffen, gegen allen Widerstand von *Magister Zornbold*. Auch einen besonderen Spleen kann man zur Genüge registrieren: *Fenia* ist nämlich der deregrößte Fan der Drachenschildkröte *Lata*, auch wenn sie gar nicht aus *Havena* kommt, sondern aus *Gareth*. Überall hängen selbstgemalte Bilder der heiligen *Lata* herum. Auf ihrem Stuhl liegt ein Kissen in Schildkrötenform, welches sie selbst genäht hat.

Der Schlüssel befindet sich in einer kleinen selbstgetöpferten *Lata*-Keksdose, die aus dem Papierwust auf dem



Schreibtisch halbwegs herausragt, da sie öfter benutzt wird. Die Kekse erreicht man, indem man den Rückenpanzer hochhebt. Um an den Schlüssel zu kommen, muss man in das Maul der Schildkröte greifen.

(12) Speisekammer

Der Raum ist praktischerweise direkt an *Fenias* Kammer angeschlossen. In mehreren Regalen stehen unzählige Schachteln und Kisten mit allerlei Zutaten für ihre kleinen Köstlichkeiten, darunter auch diverse seltene Gewürze.

(13) Frostzahns Labor

Die Kammer ist eingerichtet als ein vollständig funktionierendes Labor. Überall stehen Tische mit Kolben und Fläschchen, die brodeln und gluckern und in allen vorstellbaren Farben funkeln. Die Wände sind vollgeschrieben mit allerlei Formeln. Auffällig ist, dass die meisten der vielen alten Folianten sich mit Geschichte und Kultur der Echsen auseinandersetzen, zudem findet sich ein ausführlicher Briefwechsel von *Frostzahn* mit *Erzmagus Rakorium*, in dem sich beide gegenseitigen Rückhalt im Kampf gegen eine echsische Weltverschwörung versprechen. In einem fast meterhohen Wasserbassin schwimmt ein Schlüssel in einer blauen Flüssigkeit. Auf dem Behälter steht „*Wasser des Waldes*“.

In der Tat handelt es sich um den gesuchten Schlüssel. Wer allerdings in das Wasser greift, den durchfährt ein unmenschlicher Schmerz, sowie eine vorübergehende Lähmung aller Muskeln im Arm, so dass man den Schlüssel nicht greifen kann. Nichtorganische Stoffe lösen sich beim Eintauchen in die Flüssigkeit auf (der Schlüssel selber ist mit einem schützenden Fett bestrichen, das diese Auflösung verhindert, hiervon befindet sich aber nichts mehr im Labor)

Frostzahn ist praktisch zu jeder Tag- und Nachtzeit in seinem Labor, aufkommende Müdigkeit bekämpft er mit einer seiner Tinkturen. Eindringlingen wird er zunächst mit deutlichem Misstrauen, aber nicht feindselig begegnen. *Frostzahn* wird erst freundlicher, wenn diese in einem Verhör bewiesen haben, dass sie keinesfalls echsische Agenten sind. Erscheinen ihm die Helden weitgereist, so wird er ihnen eine Reihe von Fragen stellen, um seine Theorie zu beweisen, dass der Sternenfall auf das schädliche Wirken der *Risso* zurückzuführen ist. Möglicherweise lässt er sich davon überzeugen, dass die echsischen Umtriebe mit ***Wege der Reinigungen*** zu bekämpfen sind und das Buch keineswegs publizistisch ausgeschlachtet werden sollte. Dann verrät er ihnen auch, wie man an den Schlüssel kommt (sonst muss man es selbst herausfinden): Erst wenn aus einem benachbarten gelben Wasserbassin eine gelbe Flüssigkeit hinzugefügt wird und sich das Wasser somit (wald-)grün verfärbt, kann man gefahrlos hineingreifen.

Frostzahn ist ein Verschwörungstheoretiker, der diese auch gerne nebenbei und ungefragt mit den Helden teilt: Der ***Aventurische Bote*** gehört zu den Systemmedien und lügt für das Kaiserhaus, das Wetter wird von Druiden kontrolliert, die damit Ernten gezielt vernichten und die *Khom* jederzeit fruchtbar machen könnten. Zusammen mit *Rakorium Muntagonus* arbeitet er an einer Publikation zur Hohlwelt Tharun.

(14) Melanders Versteck

Der Zugang erfolgt über den Spiegel aus dem Flur, der eine Geheimtür ist. Der Mechanismus ist rein mechanisch konstruiert, wenn man den Spiegel einmal hoch- und dann erst nach rechts und dann nach links schiebt, öffnet sich die Türe. Jeder noch so kleine Fleck des engen Raums wird intensiv genutzt. Die Wände sind vollgestellt mit überquellenden

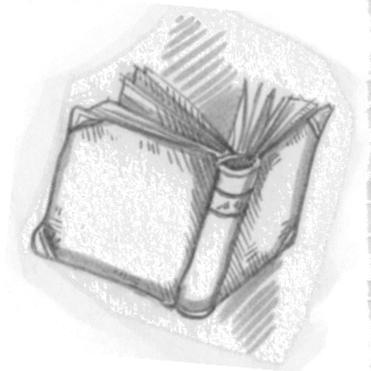
Bücherregalen. Wo diese noch Platz lassen, hängen Gemälde an der Wand. Das Zimmer ist mit allem möglichen Ramsch vollgemüllt. Auf dem Schreibtisch liegt alles kreuz und quer. Ein kleiner Tisch mit zwei Beinen versorgt *Melander* ständig mit Keksen und Lakritze (wenn er nicht gerade über irgendeinen Müll im Zimmer gestolpert ist und wie ein Käfer auf dem Rücken liegt). Der Schlüssel hängt an einem kleinen Haken neben der Tür. Er passt nur in das Schloss, wenn man ihn am Bart kitzelt. Dann verformt er sich passend und unter großem Gelächter. Um dies zu erfahren, muss man nur den Zettel neben dem Haken lesen (*Melander* ist ziemlich zerstreut und vergisst sowas gerne). Allerdings muss man dafür die amaunische Kratzschrift lesen können.

(15) Thallions Studierzimmer

Der gesamte Raum wirkt wie eine Mischung aus Schreibstube und Labor. Neben Regalen voller Bücher stehen Tische mit undefinierbaren Apparaturen, ein paar Brandflecke an der Decke verraten zudem das ein oder andere missglückte Experiment. Überall finden sich Notizen, in denen der Hesindegeweihte beurteilt, inwiefern eine Nachricht wissenschaftlich haltbar ist. In einer Ecke steht zudem eine kleine Pritsche mit einer durchgelegenen Matratze, die verrät, dass *Thallion* nicht selten auch seine Nächte in der Studierstube verbringt.

Wenn die Helden seine Stube betreten, wird er sie sofort intensiv befragen, ob ihnen in letzter Zeit etwas Außergewöhnliches, Berichtenswertes passiert ist. Bejahen sie dies, wird er sie bis ins kleinste Detail aushorchen, z.B. sie Wegstrecken auf Karten aufzeigen lassen, nach genauen Schreibweisen von Namen fragen. Zudem verlangt er immer wieder von ihnen, Bewertungen vorzunehmen, z.B. wie sie auf einer Skala von 1-10 den Service einer Taverne oder die Läusefreiheit der Schlafkammern einordnen würden

oder wie gefährlich der beschworene Dämon eines Erzschorken in dieser Einteilung gewesen sein. Die Ergebnisse trägt er in dicke Pergamentbögen mit vorgezeichneten Tabellen ein. Umgekehrt beantwortet er auch gerne Fragen der Helden, falls diese auf seine gesammelten Informationen und Statistiken zurückgreifen wollen. Da er sehr vergesslich ist, trägt er sich wichtige Informationen in ein Notizbuch ein, wobei er Reime als Eselsbrücken verwendet. Redselig wie er ist, verrät er diese Marotte auch gerne weiter.



Zwischen den dicken Folianten findet sich auch eine Ausgabe des *Rahjasutras*. Allerdings sind die Seiten zwischen den Buchdeckeln so ausgeschnitten, dass darin ein Schlüssel Platz findet. *Thallion* war als wenig hedonistisch veranlagter Gelehrter der Meinung, dass dies die beste Verwendung für das frivole Machwerk ist. Als Hinweis darauf findet sich in seinem Notizbuch der Reimspruch „Zwischen *Yasminas Liebeleien ohne Sinn und Verstand – der Öffner der zornbold'schen Schätze verschwand*“. Genauso kann man aber auch einen Moment erwischen, indem der alpträumgeplagte *Thallion* in seiner Pritsche liegt und diesen und andere Rätselsprüche vor sich hinsagt.

(16) Das Güldenlandzimmer

Der gesamte Raum ist an allen Wänden mit allen möglichen Land- und Seekarten behangen, die im Zusammenhang mit der Vorbereitung einer Myranor-Expedition zu tun haben. Zudem stehen fast überall Fundstücke von vergangenen Güldenlandreisen, z.B. der Schrumpfkopf eines Neristu oder eine Statue einer Kreuzung aus einem Menschen und einem Vogel und die Nachbildung einer Triopta. An der

Wand hängt zudem der Kopf eines Haiwe-
sens mit menschlichen Zügen. Klappt
man das imposante Gebiss nach unten,
so finden sich darin zwei Schlüssel. Ein
Kartentisch in der Raummitte verrät zu-
dem weitere Expeditionspläne: Auf eini-
gen Karten, die hier liegen, finden sich
sich Beschriftungen wie "Der Nebelwald"
oder "Das Reich Lania", die dargestellten
geografischen Begebenheiten sind aber
einem Aventurier vollkommen unbe-
kannt. Sehr imposant ist die sehr lebens-
echt wirkende Miniatur eines Ogers, der
allerdings vollkommen schwarz ist. Hier-
bei handelt es sich um ein güldenländi-
sches Artefakt, in das ein echter Schwarz-
zoger gebunden ist. Wer es an sich nimmt
und versucht, damit die Türschwelle zu
überschreiten, löst den Zauberbann.
Nach einem kurzen Rumoren wächst die
Statue auf eine stattliche Lebensgröße
an. Der Schwarzzoger macht sich auf Ra-
che sinnend auf die Suche nach *Tabuin*,
der ihn einst in das Gefäß bannte. Da die-
ser aber nicht anwesend ist, wird er ran-
dalierend durch das Redaktionsgebäude
ziehen (was natürlich auch als Ablen-
kungsmanöver verwendet werden
kann).

Die hier arbeitenden Redakteure *Rhida-*
man und *Tabuin* sind selten anzutreffen.
Seit das Horasreich unlängst seine Be-
strebungen einer festen Güldenland-
Schiffsverbindung an Brabak abgetreten
hat, suchen die beiden eine Möglichkeit,
in den Kontinent ihrer Sehnsucht, den sie
lange bereist haben, zurückkehren zu
können. Hin und wieder erreicht die Re-
daktion eine Nachricht mit dem neuesten
Stand ihrer Anstrengungen.

(17) Rauls Zimmer

Die kleine Kammer wurde erst kürzlich
von *Raul* bezogen, so dass vieles noch et-
was provisorisch wirkt. Auffällig ist aller-
dings der akribische Charakter des
Zwergs. Untypisch für seine Spezies

Verzauberter Schwarzzoger

Größe: 2,60 Schritt

MU 16 KL 6 IN 10 CH 8

FF 10 GE 12 KO 22 KK 24

LeP 70 INI 13+1W6

AW 6 SK -1 ZK 5 GS 8

RS/BE 2/0

Waffen

Ogerkeule (AT 15 / PA 10, 2W6+7, lang)

Waffenlos (AT 14 / PA 9, 1W6+10, mit-
tel)

Kampfsonderfertigkeiten

Mächtiger Schlag (Oger-Keule, bei er-
folgreichem Angriff müssen Gegner der
Größe mittel und kleiner eine Probe auf
Kraftakt erschwert um 1 bestehen, so-
fern sie nicht ausgewichen sind; anson-
sten erhalten sie den Status Liegend),
Schildspalter (Waffenlos, Oger-Keule),
Wuchtschlag II (Waffenlos, Oger-Keule)

finden sich hier weder Unordnung noch
Schmutz, sondern alles steht penibel ge-
ordnet an dem vorgesehenen Platz. An
den Wänden hängen Bilder und Apparatur-
en, die Zahlenrätsel zeigen, ebenso wei-
sen alle seine Notizen auf dieses Stecken-
pferd hin. In einem Bücherregal befindet
sich eine Sammlung der verschiedensten
Würfel unzähliger myranischer und aven-
turischer Würfelspiele. In einem kleinen
Büchlein sind Notizen zu den ästheti-
schen Aspekten der einzelnen Würfelar-
ten und zu der Frage, warum der Hexae-
der der schönste ist, niedergeschrieben.
Außerdem wird der 73-seitige Würfel als
aus mathematischer Sicht logischster
Würfel genannt. Auf dem Schreibtisch lie-
gen mehrere Pergamente fein säuberlich
auf Kante gelegt. Exakt parallel zur langen
Seite befindet sich eine besonders ge-
rade Feder. Der Mittelpunkt des Tinten-
fässchen steht genau auf dem Schnittpunkt
der durch eine Hilfslinie

verlängerten Diagonale des Pergaments und der ebenfalls durch eine Hilfslinie verlängerten Federkielachse. Die Diagonale weiter verlängernd steht ein quadratischer Becher mit sechs weiteren besonders geraden Federkielen. Eine der Apparaturen an der Wand (in Form eines großen 20-seitigen Würfels) hat ein schmales Fach an der Rückwand, in dem *Raul* seinen Tresorschlüssel aufbewahrt. Um das Fach zu öffnen, muss man auf der Vorderseite auf knopfartige

Der geheime Keller

(19) Der Tresorraum

Gelingt es, die notwendige Anzahl an Schlüsseln zusammenzutragen und in die Schlösser zu stecken, so löst man bei einer synchronen Umdrehung einen laut klackenden Mechanismus aus. Zur allgemeinen Überraschung befindet sich hinter der Tür aber kein Tresorfach, sondern ein schmaler Kriechgang, der nach knapp einem Meter zu einer Leiter führt. Steigt man diese hinab, so entdeckt man, dass sich unter dem Redaktionsraum noch eine Gewölbekammer erstreckt. Im Prinzip handelt es sich um einen schmalen Gang, an dem rechts und links Bücherregale stehen, die vollgestopft sind mit Akten. Dabei handelt es sich um das Archiv der Redaktion, eine Sammlung aller bisher erschienen Artikel samt der dazugehörigen Recherchematerialien. Am Ende des Ganzen befindet sich eine leichte Bodenerhebung, auf der ein Bücherpult steht (20). Auf diesem liegen die aktuellen Schätze der Redaktion: Vor allem wird hier *Wege der Reinigungen* aufbewahrt, der Band, den die Helden suchen. Weiterhin werden hier verschiedene Artikel mit besonders brisanten Inhalten aufbewahrt, deren Veröffentlichung man sich für einen besonderen Zeitpunkt aufgehoben hat oder die als Druckmittel verwendet werden. Beispielhafte Schlagzeilen sind: „*Chalwens*

Zahlgebilde drücken. Als Code wird eine Reihenfolge aller Primzahlen bis 20 verwendet, was die Sockelaufschrift *Der kluge Zwerg teilt nur mit sich selbst ver-rät*.

(18) Flur

Der Flur hinter dem Treppenhaus weist Türen zu den einzelnen Arbeitsräumen auf, nur *Melanders* Zimmer verfügt nur über den Spiegel als Geheimtür.

Enthüllungen“, „*Raidri lebt*“, „*Enthüllungen aus dem Kaiserhaus: Trug Hal privaten Frauenkleider?*“.





G - Der Golem

Wenn die Helden den Gang durchquert haben und ihre vermeintliche Beute sichten, beginnt sich hinter ihnen etwas zu regen, zunächst bemerkbar an einem Knirschen und Knacken. Das hinterste Regal fängt plötzlich an sich zu bewegen und seine Form zu verändern, bis es eine klotzige Form mit Extremitäten annimmt. Der Büchergolem ist eine spezielle Kreation, die *Zornbold* für gutes Geld von einem befreundeten Magier aus Mirham erworben hat, den dieser als Wächtermechanismus erdacht hat. Er lässt die Helden keinesfalls kampfflos abziehen, so sie nicht sofort deutlich Abstand von den Unterlagen auf dem Bücherpult nehmen. Entfernen sie sich aber wieder, so lässt er sie gehen.

Denkbare Handlungsabläufe

Wie bei den Vorschlägen für ein Eindringen (siehe die Seiten 7-8) schon angesprochen, lässt sich kaum vorhersagen, mit welchen Rahmenbedingungen die Helden konfrontiert werden: Dringen sie beispielsweise bei Nacht ein, so dürfte das Gebäude weitgehend leer sein.

Büchergolem



Größe: 3,50 Schritt
MU 15 **KL** 8 **IN** 8 **CH** 8
FF 10 **GE** 10 **KO** 30 **KK** 30
LeP 120 **INI** 13+1W6
AW 6 **SK** 2 **ZK** 10 **GS** 7
RS/BE 4/0

Waffen

Hieb (AT 16 / PA 8, 2W6+4, lang)
Tritt (AT 14 / PA -, 3W6+6, mittel)

Sonderfertigkeiten: Mächtiger Schlag (Hieb, Tritt; bei erfolgreichem Trittangriff müssen Gegner der Größe mittel und kleiner eine Probe auf Kraftakt erschwert um 5 bestehen, sofern sie nicht ausgewichen sind; ansonsten erhalten sie den Status Liegend.), Schildspalter (Hieb, Tritt), Wuchtschlag III (Hieb, Tritt)

Sonderregeln:

Empfindlichkeit gegenüber Feuer: Schaden durch Feuer wird verdoppelt.

Soll die Wiederbeschaffung des Buches komplizierter werden, könnten *Zornbold* oder *Derya* als zusätzlichen Schutz einen Gotongi oder Heshtot im Archiv gebunden haben. Vielleicht ist es aber auch ein Luftgeist aus der Hand von *Melander*. Auch der Geist eines verstorbenen Schreiberlings könnte für allerlei Chaos sorgen und die Helden mit schweren Folianten, Regalbrettern etc. malträtieren, andererseits aber vielleicht auch auf Erlösung von seinem Los hoffen.

Der Tagesablauf der Redaktion

Natürlich lässt sich der exakte Tagesablauf der Redaktion nicht darstellen, dafür sind die einzelnen Mitglieder viel zu individuell veranlagt und es ist auch nicht

immer jeder anwesend. Der typische Tages- und Arbeitsablauf gestaltet sich aber wie folgt:

6:00 - 8:00 Uhr	Eintreffen der Redaktionsmitglieder: Die einzelnen Mitglieder der Redaktion (so sie denn nicht über Nacht im Gebäude waren) treffen nacheinander ein und begeben sich in ihre Arbeitszimmer, um ihre Vorhaben für den Tag zu planen
8:00 - 9:00 Uhr	Redaktionskonferenz: großes Treffen im Redaktionsraum, wo die Schlagzeilen des Tages gesammelt und anfallende Schreibaufgaben verteilt werden,
ab 9:00 - 12:00 Uhr	Öffnung des Tores durch die Wachen, Besucher werden eingelassen, wenn sie einen konkreten Grund nennen können, um zu einem der Redakteure vorgelassen zu werden
12:00 - 14:00 Uhr	Mittagspause: Die Reaktionsmitglieder verlassen das Gebäude, um zu speisen oder lassen sich aus einem der Gasthäuser aus der Umgebung etwas vorbeibringen
14:00 - 17:00 Uhr	Vornehmlich wird Schreibearbeit erledigt, vereinzelt aber werden auch noch Besucher empfangen bzw. werden Außentermine wahrgenommen
17:00 - 18:00 Uhr	Nachrichten-Konferenz: Die Ergebnisse des Tages werden besprochen und diskutiert.
18:00 - 19:00 Uhr	letzte Überarbeitung von Artikeln, folgend den Ergebnissen der Redaktionskonferenz. Insofern genügend Artikel für eine neue Ausgabe der Dere-Nachrichten vorhanden sind, verlässt <i>Zornbold</i> gegen 19:00 Uhr das Gebäude und bringt die fertigen Texte zur nahegelegenen Druckerei
19:00 - 6:00 Uhr	Die außerhalb nächtigenden Redaktionsmitglieder verlassen nach und nach das Gebäude, ab 19:00 patrouillieren die beiden Nachtwächter alle halbe Stunde rund um das Gebäude, verbleiben sonst bei der Pfortnerloge

Natürlich ist dies nur ein allgemeines Schema, individuell gestaltet sich der jeweilige Tagesablauf stark unterschiedlich (siehe unten), zudem gibt es immer wieder außergewöhnliche Vorkommnisse, die den kompletten Ablauf verändern

Vignetten

In dem Gebäude sind zahlreiche Personen anzutreffen und gerade während der Arbeitszeit herrscht emsiges Treiben. Als Hilfestellung für den Spielleiter sind im Folgenden ein paar exemplarische Szenen aufgeführt.

- ❖ **Waffengeklirr:** *Dart* und *Felixilius* führen im Garten Waffenübungen durch. Beide sind erfahrene Kämpfer, wobei

können, z.B. wenn von bestimmten Ereignissen des öffentlichen Lebens berichtet werden muss. Auch können Aktionen der Helden Einfluss darauf haben, was im Redaktionsgebäude geschieht.

Dart mit all seiner Erfahrung agiert, während *Felixilius* mit jugendlichem Ungestüm vorgeht. Abwechselnd gehen dabei beide zu Boden, was vor allem von *Felixilius* mit lautem Gefluche kommentiert wird, während *Dart* oft eher ungläubige Blicke offenbart, wenn der unerfahrene Jüngling ihn zu Boden wirft. Waffenkundige Helden

werden gerne um ein Beispiel ihrer Fertigkeiten gebeten.

- ❖ **Raus aus meiner Küche:** *Normal* mag ein hochintelligentes Tier sein, trotzdem bleiben gewisse tierische Angewohnheiten. Immer wieder dringt die Schneeeule in *Fenias* Backstube ein, um eine kleine Nascherei zu entwenden. *Fenia* jagt den ungebetenen Gast mit Hilfe eines Besens hinaus, weist folgend *Derya* gerne lautstark darauf hin, dass sie sehr gerne andere verköstigt, keinesfalls aber die Extratouren des "fliegenden Raubritters" akzeptieren kann.
- ❖ **Heureka:** Etwa dreimal täglich erfährt *Zornbold* einen Geistesblitz für eine innovative Revolution der Nachrichten und verkündet die neuen Leitlinien seinen Mitredakteuren. *Engor* setzt daraufhin energisch zur Gegenrede an, dies sei wieder nur mehr Arbeit und mache alles unnötig kompliziert.
- ❖ **Sieht gut aus, oder?:** *Thallion* hat in der Haupthalle eine Schiefertafel aufgehängt mit eine Tabelle, in der alle Rezensionen zu den *Rapiro Floretti*-Romanen zusammengetragen werden. Alle 5 Minuten kehrt er wieder zu der Tafel zurück, um eine neue Spalte hinzuzufügen. *Frostzahn* und *Raul* kommentieren dies eifrig, indem *Frostzahn* dahinter eine echsische Verschwörung vermutet (die positiven Besprechungen im **Boten** können nur von einem Maru stammen), während *Raul* die wild durcheinander gewürfelten Zahlenreihen gerne in eine ästhetische Reihenfolge bringen möchte.
- ❖ **Nicht euer Ernst?:** Aus der geöffneten Tür des Redaktionsraums dringen entsetzte Schreie, als *Zornbold Adalariel*, *Nottel* und *Meemo*, drei Aspiranten auf Redaktionsposten, den bei den **Dere-Nachrichten** üblichen Mustervertrag vorlegt. Es ist schwer zu unterscheiden, was die emotionalste Reaktion hervorruft: die rigorosen Verschwiegenheitsgebote, die hohe Zahl an wöchentlichen Pflichtartikeln (inklusive saftiger Gehaltskürzungen bei Nichteinhaltung), die vielen Fluchandrohungen oder die freundliche Aufforderung, doch bitte mit dem eigenen Blut zu unterzeichnen. *Fenia* eilt geschwind herbei, um mit frisch gebackenen Keksen die Stimmung wieder zu heben.
- ❖ **Der Schleicher:** *Melander* kommt verstoßen aus seinem Raum (sobald er sich überzeugt hat, dass niemand auf dem Flur ist. Er geht meist geduckt über den Flur (bei Tag) und huscht so schnell wie möglich in eines der Zimmer eines anderen Redaktionsmitglieds.
- ❖ **Die Gewinnerin:** *Derya* hat eine heimliche Vorliebe für Schundliteratur. Umso größer ist daher ihre Freude, als plötzlich vor dem Redaktionsgebäude ein in ein Schelmengewand gekleideter Mann auftaucht, der ihr unter großem Pomp (er wird beispielsweise von vier heldenhaft aussehenden Krieger geleitet) als Preis für eine Gewinnspielteilnahme eine vom Autor höchstpersönlich signierte Ausgabe des neuesten Romans überreicht. *Raul* beschwert sich lautstark, dass er mal wieder leer ausgegangen ist.



Anwesenheit der Figuren

Die Redaktionsmitglieder haben unterschiedliche Arbeits- und

Lebensgewohnheiten und sind teils zu unterschiedlichen Zeiten anzutreffen.

Person	Aufenthaltszeiten im Redaktionsgebäude	mögliche Aufenthaltsorte	Alarmverhalten
Zornbold	<i>Zornbold</i> kommt im Regelfall gegen 6:00 Uhr und verlässt es um 19:00 Uhr mit den Redaktionsergebnissen, kehrt oft aber noch einmal zurück, um bis tief in die Nacht zu arbeiten	sein eigenes Arbeitszimmer, Redaktionsraum, zum Austausch aber auch diverse Arbeitszimmer seiner Kollegen	sucht sofort das Archiv auf, um dort nach dem Rechten zu sehen, da er weiß, dass sich dort die wichtigsten Unterlagen befinden
Fenia	<i>Fenia</i> ist bis spät in die Nacht anwesend, um dann erst mittags mit frischen Einkäufen zurückzukehren, dann ist sie entweder mit Grafikaufträgen oder allerlei Backwerk beschäftigt.	ihre Bäckerei, Redaktionsraum, besucht aber auch gerne ihre Kollegen, denen sie etwas Backwerk und einen Plausch aufdrängt (was aber von allen gern gesehen ist), der Kräutergarten	bewaffnet sich mit einer Pfanne und nimmt in der Haupthalle Position ein
Thallion	Der Hesindegeweihte verbringt nicht selten die Nacht in der Redaktion (sonst schläft er im Hesindepempel und erscheint gegen 7:30 Uhr). Gegen Mittag verlässt er für 2-3 Stunden die Redaktion, um im Tempel einigen Aufgaben als Geweihter nachzukommen	sein Zimmer, Redaktionsraum	schließt seinen Raum sorgfältig ab und gesellt sich zu <i>Fenia</i>
Frostzahn	aus Angst vor Maru-Attentätern verlässt er das Gebäude kaum noch	verlässt seine Kammer nur sehr ungern, muss auch zu den Redaktionskonferenzen regelrecht gedrängt werden	nimmt vor seiner Kammer Position ein, um seine Unterlagen vor den vermuteten echsischen Eindringlingen zu schützen
Felixilius	<i>Felixilius</i> erscheint ausschließlich zur morgendlichen Redaktionskonferenz und empfängt direkt im Anschluss etwaige Besucher bis zu seinen mit täglichen Waffenübungen mit <i>Dart</i> . Danach ist er in der Stadt unterwegs, um eine Reise nach Grangor vorzubereiten	oft gegenseitige Besuche bei <i>Dart</i> , Waffentraining mit <i>Dart</i> im Garten	sucht zügig den Tresor im Redaktionsraum auf

Dart	Der Schwertmeister ist ab dem frühen Morgen anwesend, übernimmt nach Redaktionsschluss auch gerne die Rolle des Wachhabenden. Auch des Nachts kann es vorkommen, dass er einen überraschenden Besuch vornimmt, um die Wächter zu kontrollieren.	oft gegenseitige Besuche bei <i>Felixilius</i> , Waffentraining im Freien mit den Wachen und <i>Felixilius</i>	sucht zunächst seine Waffenkammer aus, um sich und seine Kollegen auszurüsten, geht dann koordiniert das Gebäude ab, nachdem er die Wächter am Tor aufgesucht und instruiert hat, dort ihren Posten zu halten
Melander	Da <i>Melander</i> offiziell gesucht wird, ist er tagsüber vor allem in seinem Zimmer aufzufinden. Hin und wieder verlässt er nach Einbruch der Dunkelheit das Gebäude für einen kurzen Spaziergang, verhüllt in eine dunkle Kutte.	sein Zimmer, <i>Fenias</i> Bäckerei, nachts auch Besuche bei <i>Thallion</i> und <i>Frostzahn</i>	kontrolliert zunächst den gesamten ersten Stock, achtet allerdings darauf, unauffällig zu bleiben
Rhidaman/ Tabuin	die beiden Gûldenland-Experten sind aktuell nicht anwesend	–	–
Engor	als Langschläfer erscheint er oft erst gegen Mittag, bleibt dann aber oft bis nach Mitternacht	seine Schreibkammer, Redaktionsraum, sucht gerne zwischendurch <i>Fenias</i> Kammer auf, um etwas Backwerk zu stibitzen	schließt die Grolme in ihrem Zimmer ein und nimmt dann Position am Haupteingang ein,
Derya	die unstete Hexe folgt keinem festen Tagesablauf, kommt und geht zu den unterschiedlichsten Zeiten, lässt sich in der Zwischenzeit von ihrem Vertrauten alles Berichtenswerte mitteilen	ihr Zimmer, das Archiv (so sie denn drei andere Redakteure findet, die mit ihr gemeinsam den Tresor öffnen)	im Falle einer unübersichtlichen Situation ruft sie ihren Flugapparat herbei und nimmt bei Bedarf eine Position oberhalb des Gebäudes ein, um Eindringlinge oder Fliehende zu entdecken
Raul	betritt das Gebäude gegen 8:00 Uhr, schaut den anderen Redakteuren lernwillig über die Schultern, bleibt oft auch noch bis nach Redaktionsschluss. Die Mittagspause verbringt er meist in einer Taverne	sein Zimmer, sucht aber auch häufig seine Kollegen auf, versucht oft, diesen seinen Ordnungssinn nahezu legen, um ihr Chaos zu kontrollieren.	sucht die Eingangshalle auf, um dort im Notfall Rücken an Rücken mit Hausmeister <i>Xorbosch</i> ein Kampfgespann zu bilden, an dem nur schwer vorbeizukommen ist

Mögliche Entwicklungen:

Bewegungsfreiheit bei Tage: Je nach Vorgehensweise der Helden, können sich unterschiedliche Handlungsverläufe ergeben. Sind die Helden als Gäste anwesend, so werden sie natürlich misstrauisch beäugt, sofern sie einfach so im Gebäude umher stromern und nicht gerade auf dem Weg zu der Person sind, die sie als Vorwand angegeben haben. Je nach Kreativität kann ihnen allerdings hier eine plausible Erklärung für ihre Anwesenheit eine gewisse Bewegungsfreiheit verschaffen, teils können sie auch von einem der Räume zu einem anderen verwiesen werden, wenn z.B. *Engor* erkennt, dass die vermeintlichen Informationen eher in das Fachgebiet von *Thallion* fallen. Eine auffällige oder seltene Waffe kann vielleicht auch die Aufmerksamkeit von *Dart* oder *Felixilius* wecken und in eine entsprechende Einladung münden.

Eine Entdeckung im Redaktionsraum wird aber im Regelfall zu einem sofortigen Tumult und einer Alarmsituation führen, ähnliches gilt, wenn einer der Redakteure ungeschickt agierende Spielercharaktere in Flagranti erwischt, wie sie einen der Schlüssel zu stehlen versuchen.

Nächtliche Schatten: Des Nachts ist das Gebäude weitaus leerer (siehe Tabelle), aber beileibe nicht alle Bewohner nächtigen auswärts, einige sind sogar höchst nachtaktiv. Hier führt jede Begegnung zu einem sofortigen Alarmschrei, so man die betreffende Person nicht umgehend außer Gefecht setzt. Auf den Fluren und in den meisten Räumen sind Lichtquellen vorhanden, die aber oft nicht aktiv sind (z.B. werden die Gwen Petryl-Steine in den Fluren nachts mit Tüchern verhangen). Zu große Lichtquellen wie Fackeln erregen über kurz oder lang die Aufmerksamkeit der Wachen, so sie nicht zuvor überwältigt wurden.

Offene Verhandlungen: Auch wenn dies nicht dem Willen ihres Auftraggebers entspricht, besteht durchaus die Möglichkeit eines komplett offenen Vorgehens. Offenbaren die Helden sich einem Redaktionsmitglied mit ihrem Anliegen der Beschaffung von **Wege der Reinigungen** hängt es von ihrem Verhandlungsgeschick ab, ob sie brüsk des Gebäudes verwiesen werden oder ob man sich ihr Anliegen anhört. Ohne weiteres wird es aber zu keiner Übergabe kommen, sollten die Helden allerdings ein Angebot in Petto haben, dessen Informationswert den des Objektes ihrer Begierde übersteigt, so stößt man durchaus auf Verhandlungsbereitschaft.

Konfrontation: Sollten die Helden unvorsichtig agieren oder gar selbst eine Konfrontation riskieren, wissen die Redaktionsmitglieder sich durchaus zu wehren, sind sie doch mit den Wachen (so diese nicht ausgeschaltet wurden) wahrscheinlich deutlich in der Überzahl. Allerdings gilt hier, dass sie für ein Buch weder unbedingt töten wollen, noch dass sie wirklich bereit sind, ihr Leben dafür zu opfern. Vielmehr suchen sie im Falle einer sich anbahnenden Niederlage den Verhandlungsweg (siehe oben).

Wie gut zahlt man euch?: Eine Variante bei einer Entdeckung besteht natürlich auch darin, dass man entdeckte Helden nicht angreift, sondern das Potential der Enthüllungsgeschichte sieht. Immerhin hat man hier erstklassige Zeugen für einen in Auftrag gegebenen Einbruch. Insofern erfolgt nicht zwangsläufig ein Angriff auf die Ertappten, sondern ein monetäres Angebot, indem sie als Informanten aus erster Hand von ihrem Einbruch für eine Exklusivausgabe der **Dere-Nachrichten** herhalten.

Rasende Reporter: Natürlich besteht auch die Möglichkeit, eine Reihe der Redakteure aus dem Gebäude zu locken, indem man eine Nachricht von einem Aufsehen erregenden Ereignis fingiert (z.B.

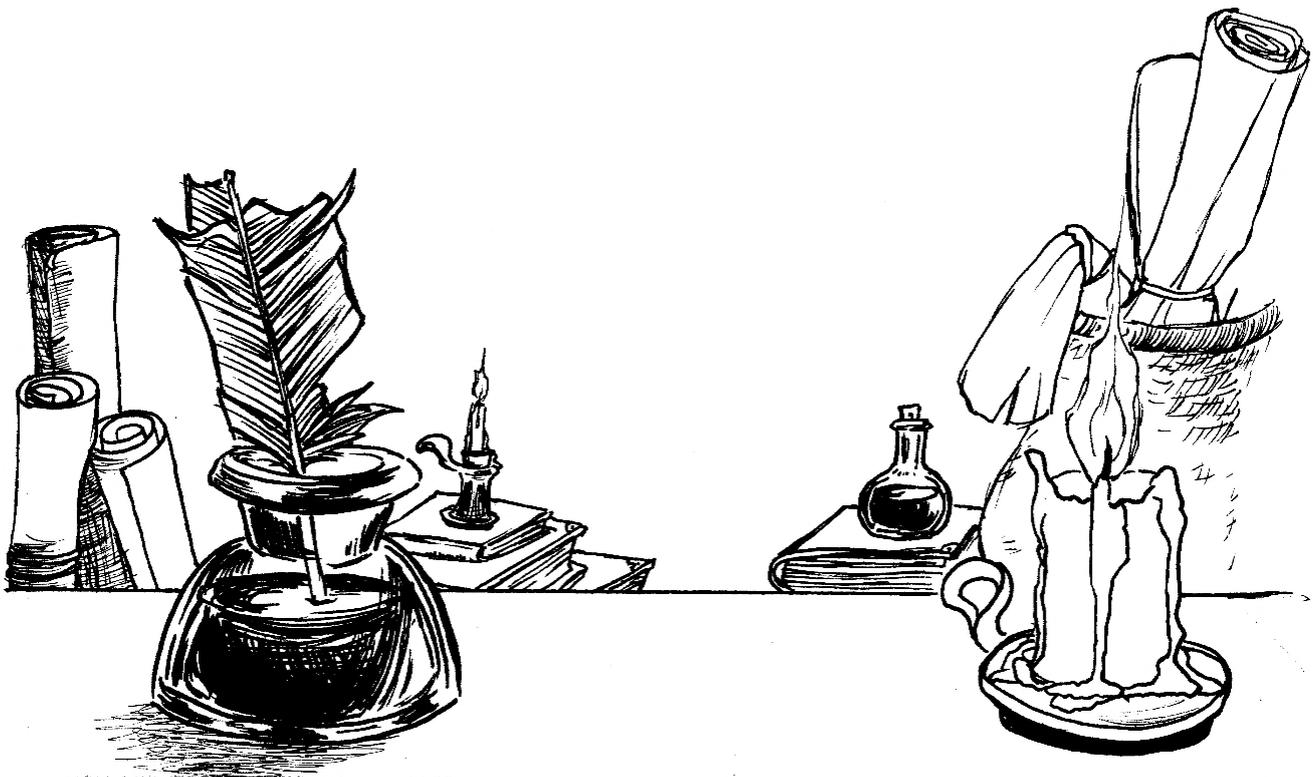
das Gerücht eines Attentats auf einen hohen Würdenträger) oder tatsächlich inszeniert. Hier gilt: je größer die potenzielle Schlagzeile, desto mehr Redakteure verlassen das Gebäude.

Ausgang

Ein klares Ende oder gar ein großes Finale ist nicht vorgegeben, da ja die Taten der Helden maßgeblich dafür sind, welche Art der Auflösung sie finden. Je nach Ausgang kann es beispielsweise sein, dass sie sich einen ausgesprochen ungehaltenen Gegner gemacht haben (sei es ein enttäuschter Auftraggeber oder die bestohlene Redaktion), woraus sich Folgeabenteuer ergeben können. So oder so haben sich die Helden für eine erfolgreiche Infiltration der *Dere-Nachrichten* und ein Vordringen

bis zu **Wege der Reinigungen** 20 Abenteuerpunkte verdient.

Auf jeden Fall erfolgt am nächsten Tag eine Sonderausgabe der *Dere-Nachrichten*, in der wortreich die Ereignisse des Vortags geschildert werden: Welche Rolle die Helden in dieser Geschichte einnehmen, leitet sich aus dem Verhältnis zur Redaktion ab: Denkbar sind u.a. die schändlichen Diebe, die geständigen Ertappten oder die neuen Kooperationspartner.



Anhang

Marcian Hotzenploetz

Der bärtige Mittvierziger aus Nandoreth gehört zu einer neuen Generation von Lehrmeistern: Magie ist für ihn eine effektreiche Darstellungsform. Seinen Schülern möchte er eine möglichst große Bandbreite an Sprüchen bieten, wobei viele seiner Formeln ausgesprochen komplex aufgebaut sind, oft mit vielen

Querverweisen zu seinen anderen Werken versehen. Der geschäftstüchtige Magus hat dabei zuletzt sogar Kontakte in das überseeische Uthuria aufgebaut, um seine dicken Wälzer auch in die dortigen Kolonien ausliefern zu können. Den Helden gegenüber präsentiert er sich als charismatischer Auftraggeber.

Wege der Reinigungen – Das Objekt der Begierde

Hierbei handelt es sich um einen 240 Seiten starken Wälzer, in dem vor allem Möglichkeiten der Dämonenaustreibung beschrieben werden. Für aventurische Verhältnisse ist die großzügige Ausstattung mit vollfarbigen Zeichnungen diverser Kreaturen sehr opulent, zumal ein aufwändiger roter Ledereinband mit goldenen Ornamenten als Bindung dient. Inhaltlich fällt eine ausgesprochene Akribie in den einzelnen Passagen des Werks auf, wobei die Regeln für den Umgang mit Dämonen immens viel Raum einnehmen. Zur



Auflockerung findet sich allerdings hin und wieder ein frivol-albener Scherz sowie die eine oder andere nackte Schönheit (allerdings fällt hier deutlich die Betonung weiblicher Nacktheit ins Auge, wie zählfreudige Kritiker anmerken könnten). Sollten die Helden sich für alternativ für einen Verkauf an eine dritte Partei entscheiden, lassen sich auf dem Schwarzmarkt sicherlich exorbitante Preise im dreistelligen Dukatenbereich dafür erreichen, schließlich ist der Band bislang noch nicht erhältlich)

Die Aufbewahrungsorte der Schlüssel in der Übersicht

Besitzer	Aufbewahrungsort
Derya	unter dem Flügel ihrer Schneeeule <i>Nornal</i>
Felixilius	am Griff seines Degens
Engor	unter den Papierbergen auf seinem Schreibtisch
Dart	die Innenseite der Eingangstür seines Zimmers
Zornbold	an einer Kette um seinen Hals
Fenia	im Inneren ihrer <i>Lata</i> -Keksdose
Frostzahn	Wasserbassin mit blauer Flüssigkeit in seinem Labor
Melander	an einem Haken neben seiner Eingangstür (verzaubert)
Thallion	in seiner <i>Rahjasutra</i> -Ausgabe in seinem Bücherregal
Raul	im Geheimfach in einer seiner Kunstskulpturen
Rhidaman/Tabuin	Gebiss des Haiwesens im Gildenlandzimmer (zwei Schlüssel)

Die Schreiberlinge

Fenia Winterkalt

Unter der Vielzahl an gelehrten Eigenbröt-
lern ist sie sicherlich der Lichtblick der Re-
daktion. Die gelernte Zuckerbäckerin hat
mittlerweile eine neue Leidenschaft ent-
deckt und ist seit einem Jahr vor allem für
die optische Gestaltung der **Dere-Nach-
richten** zuständig. Die gemütlich runde
Frau mit den braunen Haaren, die eigent-
lich immer in einem Zopf stecken, trägt
zumeist eine Kochschürze mit allerlei Ta-
schen, in denen sich die verrücktesten
Dinge befinden (Kartenspiel, Pinsel, Flöte,
ein Bauklotz, Taschentücher, Zucker-
dose, Lakritz, kleiner Hammer, Schnitz-
messer, Garn und Nadel usw.) und die
von innen viel größer zu sein scheint als
von außen. Vom Charakter her ist sie
freundlich und humorvoll und für jeden
Spaß zu haben. Sie hat immer genug
selbstgemachte Marmelade und Plätz-
chen im Schrank, um sie traurigen Seelen
zu schenken. Privat interessiert sie sich
sehr für Handwerk und liebt selbstge-
machte Geschenke, egal wie hässlich o-
der ungeschickt diese gemacht sind. An
Kochbüchern kann sie gar nicht vorbeige-
hen. Ihr großer Traum ist es endlich mehr
Rezepte in den Nachrichten unterzubrin-
gen. Ansonsten packt sie an, wo es sein
muss, schreibt und kümmert sich vor
allem um die Gestaltung. Oft ist sie noch
nachts in der Redaktion, weil sie noch
Plätzchen backt.



MU 12 KL 13 IN 15 CH 12
FF 15 GE 13 KO 10 KK 10

LeP 25 INI 13+1W6
AW 7 SK 1 ZK 0 GS 8
RS/BE 0/0

Vorteile: Begabung (Lebensmittelbearbei-
tung, Malen & Zeichnen), Hitzeresistenz,
Soziale Anpassungsfähigkeit, Herausra-
gender Geruchssinn

Nachteile: Vorurteile gegen Elfen (mä-
keln immer am Essen rum)

Sonderfertigkeiten: Kalligraphie, Kohle-
zeichnungen, Konditor, Ölmalerei, Meis-
ter der Improvisation

Sprachen: Garethi III, Thorwalsch I,
Tulamidya I

Schriften: Kusliker Zeichen

Kampftechniken: Raufen 13 (AT 14 / PA
8), Hieb Waffen 14 (AT 15 / PA 9)

Talente:

Körper: Körperbeherrschung 4, Selbstbe-
herrschung 5, Singen 5

Gesellschaft: Menschenkenntnis 8, Über-
reden 12

Natur: Fischen & Angeln 6, Pflanzen-
kunde 6, Tierkunde 6

Wissen: Brett & Glücksspiel 4

Handwerk: Holzbearbeitung 7, Lebens-
mittelbearbeitung 14, Malen & Zeichnen
14, Musizieren (Flöte) 5

Waffe:

Bratpfanne - 1W6+3(PP, AT 14 / PA 6,
kurz)



MU 14 KL 13 IN 15 CH 13
FF 14 GE 15 KO 13 KK 12

LeP 31 INI 17+1W6
AW 11 SK 2 ZK 1 GS 9
RS/BE 3/0

Vorteile: Saumagen II, Angenehmer Geruch, Beidhändig, Flink, Unscheinbar

Nachteile: Eingeschränkter Sinn (Geruch), Hitzeempfindlich, Schlechte Angewohnheit (Redet wie ein Wasserfall), Schlechte Eigenschaft (Geiz)

Sonderfertigkeiten:

Kampf: Finte II, Belastungsgewöhnung I, Beidhändiger Kampf II, Entwaffnen, Kampfreflexe II, Klingenfänger, Kreuzblock, Präziser Stich II, Riposte, Schnellziehen (Fecht Waffen, Dolche), Verbessertes Ausweichen III, Meisterliches Ausweichen, Meisterparade, Unterlaufen II, Verbessertes Unterlaufen

Profan: Schriftstellerei (Märchen), Schmerzen unterdrücken, Kartographie, Falschspielen

Sprachen: Garethi III, Bosparano III, Thorwalsch I

Schriften: Kusliker Zeichen, Imperiale Zeichen

Kampftechniken: Dolche 15 (AT 17 / PA 11), Fecht Waffen 16 (AT 18 / PA 11), Raufen 12 (AT 14 / PA 9)

Talente:

Körper: Körperbeherrschung 12, Reiten 12, Selbstbeherrschung 10

Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 7, Menschenkenntnis 8, Gassenwissen 8

Wissen: Brett- & Glücksspiel 8, Geographie 8, Geschichtswissen 9, Götter & Kulte 7, Magiekunde 6, Rechnen 4, Sagen & Legenden 12, Sphärenkunde 6

Handwerk: Malen & Zeichnen 5

Waffen:

Rapier – 1W6+3 (AT 19 / PA 12, mittel, +2 mit Linkhand)

Linkhand – 1W6+2 (AT 17 / PA 11, kurz)

Felixilius Xilefianis

Der junge Mann Anfang zwanzig ist das jüngste Mitglied der Redaktion. Auch wenn er eine große Faszination für das Altertum und speziell das Bosparanische Reich hat, so ist er doch – anders als viele seiner Kollegen – kein Stubenhocker. Für sein Alter ist er durchaus weit gereist und hat schon als Jugendlicher den heimischen Bauernhof in Andergast verlassen, um der tristen Provinz zu entfliehen. Sein Weg führte ihn geradewegs nach Vinsalt, wo er sich seinen klangvolleren Namen zulegte und sich mit der Identität eines horasischen Edelmanns ausstattete, für den ihn seine Kollegen auch halten. Er sieht sich als eine Art Außenberichterstatler und zieht gerne auf kleine Abenteuerfahrten hinaus, um diese anschließend zu Erlebnisberichten zu verarbeiten. Der durchschnittlich große und schlaksige Mann mit den blonden Haaren und grünen Augen ist meist gut gelaunt und freundlich, als Gesprächspartner oft aber sehr unkonzentriert, neigt er doch dazu, einen Dialog schnell in die Richtung seines Lieblingsthemas Bosparan zu lenken.



Engor aus Angbar

Der kräftig gebaute Enddreißiger hält die Schreibstube der Redaktion auf Touren. Seine hohe Frequenz kann er dabei nur einhalten, weil er die meiste Arbeit von seinen Schreibgrolmen erledigen lässt, Diese müssen ihm zu Diensten sein, seit er in einem seiner Artikel die Vorzüge des Kettenhemdes der Magierin *Nahema* angepriesen hat, weshalb sie aus einer freundlichen Laune heraus die Grolme für 12 Jahre unter einen Zauberbann setzte, ihm als Schreibsklaven zu dienen. Seitdem ist der bücherliebende Schreiber versessen darauf, jede Neuigkeit vor den konkurrierenden Blättern zu veröffentlichen. Als kritischer Berichterstatter ist der milde *Engor* allerdings weniger geeignet, wie in häufigen Leserbriefen moniert wird. Die Schreibstube verlässt er nach seinem mittäglichen Eintreffen nur sehr ungern, allenfalls für ein gutes Essen in einem naheliegenden Wirtshaus (während er den Grolmen einbläut, in seiner Abwesenheit ja produktiv zu sein).



MU 12 KL 15 IN 11 CH 12
FF 11 GE 15 KO 12 KK 12

LeP 29 INI 14+1W6
AW 10 SK 1 ZK 1 GS 8
RS/BE 0/0

Vorteile: Begabung (Geschichtswissen)

Sonderfertigkeiten:

Profan: Schnellschreiber, Schriftstellerei
Fachpublikationen (Geschichtswissen, Magiekunde, Sphärenkunde, Götter & Kulte, Sagen & Legenden), Analytiker, Archivar

Kampf: Verbessertes Ausweichen II, Präziser Stich II, Riposte

Sprachen: Garethi III, Grolmisch I, Myranisch II, Gemein-Imperial I

Schriften: Kusliker Zeichen, Nanduria-Zeichen, Imperiale Buchstaben

Kampftechniken: Fechtwaffen 16 (AT 17 / PA 10)

Talente:

Körper: Körperbeherrschung 8, Reiten 3, Selbstbeherrschung 7

Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 8

Wissen: Geographie 5, Geschichtswissen 14, Götter & Kulte 11, Magiekunde 8, Rechnen 4, Sagen & Legenden 12, Sphärenkunde 7

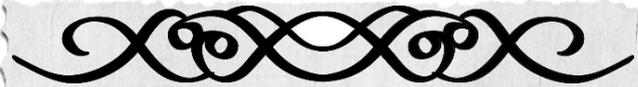
Waffe

Stockdegen (AT 18 / PA 10, 1W6+3, mittel)



Thallion Hesindian Eversund

Hinter seinen dicken Brillengläsern wirkt der hagere Mann mittleren Alters stets etwas desorientiert. Mag das in manchen Aspekten, z.B. in Sachen Vergesslichkeit, auch durchaus zutreffen, sollte man den Hesindegeweihten nicht unterschätzen, verbirgt sich doch dahinter ein ausgesprochen wacher Verstand, verbunden mit einem immensen Fundus an (theoretischem) Weltwissen. Seine Akribie bringt sein Gegenüber oft an den Rand der Verzweiflung, kann eine Unterhaltung mit dem detailversessenen *Thallion* doch schnell in ein straff geführtes Verhör umschlagen, wobei ihm jedes Detail wichtig und prüfenswert erscheint.



MU 13 KL 15 IN 15 CH 13
FF 12 GE 12 KO 8 KK 12

LeP 21 KaP 35 INI 13+1W6
AW 6 SK 2 ZK 0 GS 8
RS/BE 0/0

Vorteile: Geweihter (Hesinde)

Nachteile: Prinzipientreue I (Hesindekirche),
Verpflichtungen II (Kirche, Tempel)

Sonderfertigkeiten:

Geweiht: Tradition (Hesindekirche), Satori,
Buch der Schlange, Forschungsgebiet

Profan: Archivar, Schnellschreiber

Sprachen: Garethi III, Bosparano III, Aureliani
I, Tulamidya II, Ur-Tulamidya I

Schriften: Kusliker Zeichen, Nanduria-Zei-
chen, Imperiale Zeichen, Tulamidya-Zeichen,
Amulashtra-Glyphen

Kampftechniken: Raufen 8 (AT 9 / PA 5)

Talente:

Körper: Selbstbeherrschung 4

Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 6,
Menschenkenntnis 6, Willenskraft 6

Natur: Pflanzenkunde 8

Wissen: Geographie 8, Geschichtswissen 12,
Götter & Kulte (Hesinde) 13, Magiekunde
11, Mechanik 10, Rechnen 10, Rechtskunde
10, Sagen & Legenden 12, Sphärenkunde
11, Sternkunde 10

Handwerk: Alchimie 9, Heilkunde Krankhei-
ten 9, Heilkunde Seele 9, Heilkunde Wunden
11

Liturgien: Zwölf Segnungen, Entzifferung 10,
Magiesicht 8, Schutzsegen 6, Wundersame
Verständigung 12, Erinnern 8, Inspiration 6

*Beherrscht entsprechend seinen Liturgie-
werten durchaus auch entsprechende Erwei-
terungen.*

Derya Sturmfels

Die Eulenhexe ist ein alter Hase im Nachrichtenwesen und arbeitet seit vielen Jahren für die Nachrichtenagentur **Nanduria Aventurica** und ist seit dem vergangenen Jahr die Kontaktfrau zu den **Dere-Nachrichten**. Die kluge Brillenträgerin ist eine Büchernärrin durch und durch, womit sie sich ein immenses Wissen angeeignet hat. Ihre Bibliophilie ist aber gleichzeitig auch der Schwachpunkt, an dem man ansetzen kann. Um ihre Bibliothek zu erweitern, ist sie bereit, auch brisante Informationen weiterzugeben. Wenn die Helden ihr ein entsprechendes Angebot machen können, das aus ihrer Sicht den Wert von **Wege der Reinigungen** übersteigt, so ist sie bereit, ihnen bei der Schlüsselsuche zu helfen. Allerdings verrät sie derartige Geheimnisse nie offen, sondern versucht dies in Form von kleinen Rätseln zu gestalten und hat diebische Freude zu beobachten, wie sich die Situation entwickelt. Ein Beispiel für ein Rätsel wäre „*Unter Hesindes Schwingen wird der Sanfte Weisheit finden*“, ein Verweis auf *Nornals* Flügel, wobei sich die Eule mit Gewalt kaum fangen lässt, sondern nur mit Sanftheit.



MU 12 KL 15 IN 13 CH 15
FF 13 GE 12 KO 10 KK 10

LeP 25 AsP 40 INI 12+1W6
AW 6 SK 1 ZK 0 GS 8
RS/BE 0/0 SchIP 1

Vorteile: Zauberer, Verhüllte Aura, Hohe Astralkraft V

Nachteile: Schlechte Eigenschaft (Selbstgespräche), Eingeschränkter Sinn (Sehsinn)

Sonderfertigkeiten:

Magie: Tradition (Hexe), Verschwiegene Schwester, Kinder der Lüfte, Flugsalbe, Vertrautenbindung, Sofortiger Fluch

Profan: Archivar, Schriftstellerei Fachpublikation (Magiekunde)

Sprachen: Garethi III, Tulamidya II, Isdira I, Myranisch I, Zhayad II

Schriften: Kusliker Zeichen, Tulamidya-Zeichen, Isdira-Zeichen, Zhayad-Zeichen

Kampftechniken: Raufen 12 (AT 13 / PA 8), Stangenwaffen 10 (AT 11 / PA 7), Wurfwaffen 11 (FK 12)

Talente:

Körper: Fliegen 12, Körperbeherrschung 6, Selbstbeherrschung 8, Sinnenschärfe 5

Gesellschaft: Menschenkenntnis 7, Willenskraft 8

Wissen: Geschichtswissen 10, Magiekunde 13, Sagen & Legenden 8, Sphärenkunde 8

Handwerk: Heilkunde Gift 6, Heilkunde Wunden 8, Malen & Zeichnen 10

Zauber:

Trick: Feenfüße, Selbstarchivierung, Tierpflege, Zauberfeder

Spruch: Alpgestalt 9, Bannbaladin 8, Euleneruf 12, Große Gier 8, Hexenholz 12, Invocatio Minima 10, Manus Miracula 9, Memorans (Mag) 10, Radau 6, Tiergedanken 8, Wolfstatze 6

Ritual: Invocatio Minor 10, Transmutare 8, Zauberzwang 6

Fluch: Hexenschuss 8

Beherrscht entsprechend ihren Zauberwerten durchaus auch entsprechende Erweiterungen.

Waffen:

Kampfstab – 1W6+2 (AT 11 / PA 9, lang)

Wurfdolche (5) – 1W6+1 (AT 12, RW 2/10/15, 1 Akt.)

MU 14 KL 15 IN 15 CH 12
FF 13 GE 12 KO 12 KK 10

LeP 29 INI 12+1W6
AW 6 SK 2 ZK 1 GS 8
RS/BE 0/0

Vorteile: Begabung (Alchimie), Saumagen I
Nachteile: Schlechte Eigenschaft Aberglaube (Echsenverschwörung)

Sonderfertigkeiten: Gift melken (Land-, Luft- und Wassertiere), Berufgeheimnisse: Alchimie (Antidot, Heiltrank, Verwandlungselixier, Zaubetrank, Alchimistensäure, Angstgift, Schwadentöpfchen), Gifte (Kelmon, Omrais)

Sprachen: Garethi III, Zelemja III, Rssahh II

Schriften: Kusliker Zeichen, Chrmk

Kampftechniken: Stangenwaffen 12 (AT 13 / PA 8), Raufen 8 (AT 9 / PA 6)

Talente:

Körper: Selbstbeherrschung 3

Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 5, Einschüchtern 7, Menschenkenntnis 9, Willenskraft 10

Natur: Fischen & Angeln 8, Pflanzenkunde 10

Wissen: Geschichtswissen 6, Götter & Kulte 6, Sagen & Legenden 6, Sternkunde 12

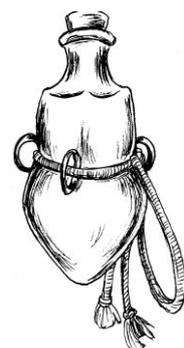
Handwerk: Alchimie 14, Heilkunde Gift 11, Heilkunde Wunden 9

Waffe

Kampfstab (lang) (AT 13 / PA 10, 1W6+2, lang)

Frostzahn

Der fahrig wirkende Endzwanziger ist ständig in Bewegung, am liebsten huscht er durch sein Labor, um dort ein halbes Dutzend Experimente gleichzeitig durchzuführen. Im Prinzip ist ihm gar nicht mehr so klar, warum er sich eigentlich vor einigen Monaten den *Dere-Nachrichten* angeschlossen hat. Ursprünglich sah er hier eine gute Gelegenheit, Informationen zu sammeln, um der echsischen Bedrohung Widerstand leisten zu können. Die anderen Redakteure überlassen ihm deshalb immer besonders mysteriöse Informationen, in der Hoffnung, dass er daraus eine spektakuläre Verschwörungstheorie konstruiert. Dabei ist er sehr sprunghaft, vermutet aktuell beispielsweise in der Redaktion des *Aventurischen Boten* und der *Nordlandbank* die Feinde des Mittelreichs. Als stärkste Bedrohung sieht er allerdings ein diffuses Gebilde, das er *Modularität* nennt, eine Gefahr, die an jedem Ort beliebig auftreten kann.



Zornbold

Der aus Al'Anfa stammende Schwarzmagier hat ein bewegtes Leben hinter sich. Als Abgänger der dortigen Universität und späterer Abenteuer kann er sich mittels der Beherrschung vieler praktischer Zauber (z.B. *HORRIPHOBUS*, *PARALYS* und vor allem des *KULMINATIO KUGELBLITZ*) seiner Haut hervorragend erwehren. Auf den ersten Blick wirkt der hochgewachsene Magier mit seinem finsternen Blick wenig attraktiv. Gekleidet ist er in eine aufwändig bestickte, teuer aussehende schwarze Robe und auf seinem Haupt sitzt stets ein Magierhut. Seine stetige Sorge gilt der Fortführung seines Lebenswerks. So ist er stets auf der Suche nach vielversprechenden Nachwuchstalenten, die seine zahlreichen Projekte weiterführen können. Kämpfe versucht er zu vermeiden und sollte dies nicht gelingen, so versucht er eine Tötung seiner Gegner zu umgehen. Vielmehr versucht er in ihren Geist einzudringen, wobei sich als Nebeneffekt oft interessante Einblicke und Informationen ergeben. Seinen Schlüssel trägt er gut sichtbar an einer Kette um seinen Hals.



MU 15 KL 17 IN 16 CH 14
FF 13 GE 13 KO 12 KK 12

LeP 29 AsP 42 INI 14+1W6
AW 7 SK 3 ZK 1 GS 8
RS/BE 0/0 SchiP 3

Vorteile: Zauberer, Hohe Astralkraft VII

Nachteile: Persönlichkeitsschwäche (Eitelkeit, Unheimlich)

Sonderfertigkeiten:

Magie: Tradition (Magier), Schwarze Gilde, Bindung des Stabes, Kraftfokus, Merkmalsfokus (Beschwörung), Ewige Flamme, Seil des Adepten, Merkmal (Sphären, Verwandlung), Zauberzeichen

Profan: Analytiker

Sprachen: Garethi III, Bosparano III, Tulamidya III, Mohisch I, Zhayad II

Schriften: Kusliker Zeichen, Imperiale Zeichen, Tulamidya-Zeichen, Zhayad-Zeichen

Kampftechniken: Stangenwaffen 13 (AT 15 / PA 9), Raufen 9 (AT 11 / PA 7)

Talente:

Körper: Körperbeherrschung 6, Selbstbeherrschung 3, Sinnesschärfe 8

Gesellschaft: Einschüchtern 6, Menschenkenntnis 5, Überreden 4, Willenskraft 9

Natur: Pflanzenkunde 6

Wissen: Geschichtswissen 8, Götter & Kulte 8, Magiekunde 12, Sphärenkunde 14

Handwerk: Alchimie 8

Zauber:

Trick: Signatur, Eiskalter Blick

Spruch: Analys Arcanstruktur 10, Armatruz 8, Blick in die Gedanken 10, Corpofesso 10, Horriphobus 14, Invocatio Minima 10, Kulminatio Kugelblitz 14, Memorans 8, Odem Arcanum 9, Paralysis (Verteilte Wirkung) 18, Respondami 10, Salander 14, Salander minimalis (Ausrüstung verwandeln) 12

Ritual: Arcanovi 10, Invocatio Minor 16, Invocatio Maior 14

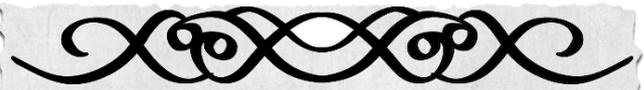
Beherrscht entsprechend seinen Zauberwerten durchaus auch entsprechende Erweiterungen.

Waffe

Magierstab (lang) (AT 14 / PA 11, 1W6+2, lang)

Schwertmeister Dart

Geboren im Horasreich, aber im Mittelreich lebend, handelt es sich bei *Dart* um den Experten für alles Handfeste. Als ehemaliger Lehrmeister der *Kriegerakademie Feuerlilie* in Rommilys ist es seine Aufgabe, alle militärischen Aspekte die Nachrichten betreffend einzuordnen. Vom Wesen her ist *Dart* ein offener Mensch und hat die Angewohnheit, die Tür zu seinem Büro immer offen zu lassen, damit er als Ansprechpartner für alle, die Stärke suchen, zu finden ist. Es ist ihm wichtig gebraucht zu werden und er teilt sein praktisches Wissen ebenso gerne wie das theoretische. Die Erfahrung aus den Schlachten, in denen er gekämpft hat ist eine Grundlage seines Unterrichtes und er liebt es Geschichten zu erzählen. Zusätzlich ist er für alle Sicherheitsaspekte zuständig und koordiniert die Maßnahmen der Wachen.



MU 14 KL 11 IN 13 CH 11
FF 13 GE 15 KO 15 KK 17

LeP 42 INI 15+1W6
AW 8 SK 3 ZK 3 GS 9
RS/BE 4/0

Vorteile: Flink, Zäher Hund, Hohe Lebenskraft VII

Nachteile: Unfähig (Holzbearbeitung)

Sonderfertigkeiten:

Kampf: Rommilys-Stil, Belastungsgewöhnung II, Wuchtschlag III, Verteidigungshaltung, Berittener Kampf, Rundumschlag I, Schildspalter, Schnellziehen (Zweihandschwerter, Schwerter), Vorstoß, Sturmangriff
Profan: Anführer

Sprachen: Garethi III, Rogolan I

Schriften: Kusliker Zeichen

Kampftechniken: Zweihandschwerter 15 (AT 17 / PA 12), Schwerter 14 (AT 16 / PA 12), Schilde 14 (AT 16 / PA 12), Raufen 14 (AT 16 / PA 12)

Talente:

Körper: Körperbeherrschung 8, Kraftakt 11, Reiten 10, Selbstbeherrschung 6
Gesellschaft: Etikette 5, Willenskraft 9
Wissen: Kriegskunst 14

Waffe

Zweihänder (AT 17 / PA 9, 2W6+8, mittel)
Langschwert (AT 16 / PA 12, 1W6+7, mittel)
Großschild (AT 10 / PA 15, 1W6+1, kurz)



Raul Ehrwald

Der mit 60 Jahren noch vergleichsweise junge Zwerg ist erst vor wenigen Wochen zur Redaktion dazugestoßen. Der erzzwergische Zahlenmystiker heißt eigentlich *Argenparax, Sohn des Dugobolasch*, was den anderen Redaktionsmitgliedern schlicht zu kompliziert war, weshalb sie ihm seinen Rufnamen verpassten, in Anlehnung an einen kleinwüchsigen Drachentöter, über den vor längerer Zeit ein Artikel in den *Dere-Nachrichten* erschien. Der junge Zwerg ist für seine Spezies noch etwas unreif und leicht schelmisch veranlagt, was schon in den einen oder anderen harmlosen Streich mündete. Im Kern ist er allerdings ein ausgesprochen gutmütiger Gefährte. Als lerneifrige Person schaut er seinen Mitredakteuren oft und gerne über die Schultern und verfügt auch über eine entsprechende Begabung als Schreiber.



MU 12 KL 15 IN 15 CH 11
FF 12 GE 11 KO 12 KK 13

LeP 30 INI 12+1W6
AW 6 SK 3 ZK 2 GS 6
RS/BE 0/0

Vorteile: Begabung Rechnen, Schwer zu verzaubern, Dunkelsicht I, Krankheitsresistenz
Nachteile: Schlechte Angewohnheit (Erster), Schlechtes Namensgedächtnis, Schlechte Eigenschaft (Stur, Kennt seine Grenzen nicht)

Sonderfertigkeiten:

Kampf: Wuchtschlag I, Verteidigungshaltung, Schildspalter, Haltegriff, Köpfe aneinanderschlagen (PP), Kneipen-Kopfstoß (PP), Tür gegen den Kopf knallen (PP)

Profan: Berufsgeheimnisse: Rechnen (Algebra, Geometrie, Zahlenmystik, Wahrscheinlichkeitsrechnung), Mechanik (Vinsalter Ei, Zwergische Tresore); Zahlenmystik; Fallen entschärfen; Fallen wieder scharf machen; Fallenbaumeister; Buchdrucker

Sprachen: Garethi III, Rogolan III, Angram I

Schriften: Kusliker Zeichen, Rogolan Runen, Angram-Bilderschrift

Kampftechniken: Raufen 14 (AT 15 / PA 9), Hiebwaffen 15 (AT 16 / PA 9), Schilde 12 (AT 13 / PA 8)

Talente:

Körper: Körperbeherrschung 9, Selbstbeherrschung 8, Zechen 10

Gesellschaft: Willenskraft 5

Wissen: Geschichtswissen 8, Mechanik 12, Rechnen 14, Sagen & Legenden 8

Handwerk: Alchimie 2, Holzbearbeitung 4, Lebensmittelbearbeitung (Brauen) 6, Malen & Zeichnen 4, Metallbearbeitung 10, Schlösserknacken 11

Waffe

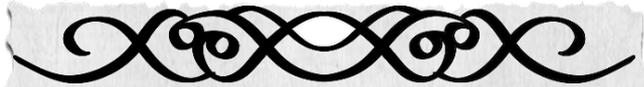
Lindwurmschläger (AT 16 / PA 8, 1W6+4, kurz)

Holzschild (AT 8 / PA 9, 1W6, kurz)

Melander von Eherntor

Geboren im Grenzland von Weiden zur Hardorper Ebene, hat der Mann mittleren Alters eine bewegte Lebensgeschichte hinter sich: Zu Beginn seiner Karriere (unter anderem als Abenteurer wurde er reich durch das Schreiben eines aversgefalligen Reiseführers durch die Tulamidenlande, in dem er seine Reiseerfahrungen während der Ereignisse um Bastrabuns Bann verarbeitete). In vielen Städten in ganz Aventurien war er bekannt dafür, Lakritze an Kinder zu verschenken. Der ehemalige Magister für Magietheorie und Abgänger der *Schule der Hohen Magie zu Punin* wurde all seiner Titel entzogen und aus allen Chroniken entfernt, als er im Verlaufe der borbaradianischen Invasion aus Mangel an Aufmerksamkeit und Wertschätzung zur falschen Seite überlief. Schnell stellte sich dies als fatale Wahl heraus, angesichts der Verderbtheit seiner Verbündeten, unter deren Schreckenstaten der im Kern eher sensible *Melander* solange litt, bis er eines Tages die Flucht ergriff.

Nachdem er die anderen Mitglieder der Redaktion von seinen guten Absichten überzeugen konnte, gewährten ihm diese die Redaktionsräume als Zuflucht. Hier versteckt er sich unter falschem Namen. Um keine unnötige Aufmerksamkeit auf sich zu ziehen, schreibt er dort nur kurze Sammelnachrichten, in denen die kleinen Neuigkeiten auftauchen, die andere mit Gespür und Hellsichtmagie in den Weiten des Limbus aufgestöbert haben.



MU 14 KL 15 IN 13 CH 10
FF 15 GE 12 KO 11 KK 11

LeP 25 AsP 40 INI 13+1W6
AW 6 SK 2 ZK 1 GS 8
RS/BE 0/0

Vorteile: Hohe Astralkraft VII, Zauberer

Nachteile: Persönlichkeitsschwäche (Eitelkeit, Verwöhnt), Angst vor Insekten III, Angst vor Natur I

Sonderfertigkeiten: Tradition (Magier), Ewige Flamme, Kraftfokus, Flammenschwert, Stab-Apport, Merkmal (Element)

Sprachen: Garethi III, Bosparano III, Tulamidya III, Ur-Tulamidya II, Oloarkh I, Zhayad I, Myranisch I, Gemein-Amaunal I

Schriften: Kusliker Zeichen, Imperiale Zeichen, Tulamidya-Zeichen, Ur-Tulamidya-Zeichen, Amaunische Kratzschrift

Kampftechniken: Fechtwaffen 9 (AT 11 / PA 7), Schwerter 15 (AT 17 / PA 11), Stangenwaffen 14 (AT 16 / PA 10), Raufen 9 (AT 11 / PA 7)

Talente:

Körper: Selbstbeherrschung 6, Sinnes-schärfe 6

Gesellschaft: Etikette 10, Willenskraft 6

Natur: Pflanzenkunde 6, Tierkunde 6

Wissen: Geschichtswissen 4, Götter & Kulte 2, Magiekunde 10, Sphärenkunde 8, Sternkunde 6

Handwerk: Alchimie 6, Malen & Zeichnen 8

Magie:

Tricks: Zauberfeder, Handwärmer, Trocken

Spruch: Adlerschwinge 8, Aelito 16 (Weites

Zurückwerfen), Analys Arcanstruktur 10, Flim

Flam 10, Fulminictus (+Verteilter Schaden 2,

Elf) 14, Invercano 7, Kusch (Srl) 3, Manifesto

10, Memorans 8, Oculus Astralis 10, Odem

Arcanum 9

Ritual: Arcanovi 8, Elementarer Diener 12,

Dschinnenruf 10

Beherrscht entsprechend seinen Zauberwer-

ten durchaus auch entsprechende Erweiter-

ungen.

Waffe

Magierstab (mittel) (AT 16 / PA 9, 1W6+2, mittel)

Flammenschwert (AT 17 / PA 11, 1W6+7, mittel)

Die übrigen Personen im Redaktionsgebäude

Der Tresen am Eingangsbereich ist das Reich des zwergischen Hausmeisters *Xorbosch*, der neben der Instandhaltung des Gebäudes auch die Aufgaben eines Empfangschefs einnimmt und bei dem alle Besucher vorsprechen müssen und der somit den Zugang zu den einzelnen Schreiberlingen gewährt. Ihm assistiert der Hausknecht *Garbald*, ein tobrischer Flüchtling, der vor allem die Pflege des Gartens übernimmt und *Fenia* bei der Vorbereitung gelegentlicher gemeinsamer Mahlzeiten im Redaktionsraum zur Hand geht.

Vier Söldner sorgen rund um die Uhr für den Schutz des Gebäudes. Kommandiert

werden sie von der großgewachsenen *Hansa*, einer ehemaligen Weibelin der kaiserlichen Armee, die nach den traumatischen Ereignissen bei der *Schlacht in den Wolken* ihren Dienst quittiert hat und sich seitdem als Wächterin verdingt. Am Tage steht ihr ihr Sohn *Rudalf* zur Seite, ein dicklicher Jüngling, der allzu oft einen Abstecher in *Fenias* Backparadies unternimmt und der das Waffenhandwerk eigentlich nur leidlich versteht. Die Nachtwache übernehmen die mürrischen Zwillingen *Belma* und *Halma*, die zwar ausgesprochen ungesellig, aber dafür sehr zuverlässig und wachsam sind

Hausmeister Xorbosch



MU 13 KL 13 IN 14 CH 12
FF 15 GE 12 KO 13 KK 13

LeP 34 INI 13+1W6
AW 6 SK 3 ZK 3 GS 6
RS/BE 0/0

Kampftechniken: Raufen 14 (AT 15 / PA 9),
Hieb Waffen 16 (AT 17 / PA 10)

Talente:

Körper: Körperbeherrschung 6, Selbstbeherrschung 6, Sinnesschärfe 5, Zehen 8

Gesellschaft: Gassenwissen 10, Menschenkenntnis 10, Willenskraft 4

Wissen: Mechanik 6

Handwerk: Handel 6, Holzbearbeitung 10, Lederbearbeitung 8, Metallbearbeitung 8, Steinbearbeitung 10, Stoffbearbeitung 7

Waffe

Knüppel (AT 17 / PA 9, 1W6+3, mittel)

Hausknecht Garbald



MU 12 KL 11 IN 13 CH 12
FF 15 GE 12 KO 13 KK 13

LeP 31 INI 12+1W6
AW 6 SK 1 ZK 2 GS 8
RS/BE 0/0

Kampftechniken: Raufen 13 (AT 14 / PA 8),
Hieb Waffen 12 (AT 13 / PA 8)

Talente:

Körper: Körperbeherrschung 8, Selbstbeherrschung 6, Sinnesschärfe 4

Natur: Pflanzenkunde 10

Gesellschaft: Willenskraft 5

Waffe

Sichel (AT 12 / PA 6, 1W6+2, kurz)

Wächter Rudalf

MU 12 KL 12 IN 14 CH 13
FF 14 GE 10 KO 13 KK 12

LeP 31 INI 11+1W6
AW 5 SK 1 ZK 1 GS 8
RS/BE 3/1

Kampftechniken: Hieb Waffen 13 (AT 14 / PA 8)

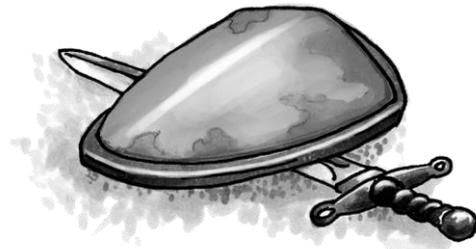
Talente:

Körper: Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 8, Zechen 4

Natur: Fesseln 2

Waffe

Streitkolben (AT 13 / PA 6, 1W6+4, mittel)



Wächterzwillinge Belma und Halma

MU 15 KL 10 IN 10 CH 9
FF 13 GE 14 KO 14 KK 15

LeP 36 INI 15+1W6
AW 7 SK 1 ZK 2 GS 8
RS/BE 3/0

Vorteile: Hohe Lebenskraft III

Sonderfertigkeiten: Belastungsgewöhnung I, Wuchtschlag II

Kampftechniken: Raufen 15 (AT 17 / PA 11), Zweihandhieb Waffen (Halma) 15 (AT 17 / PA 11), Zweihandschwerter (Belma) 15 (AT 17 / PA 11)

Talente:

Körper: Körperbeherrschung 8, Selbstbeherrschung 6, Sinnesschärfe 5, Zechen 8

Waffen

Schlagring (AT 17 / PA 11, 1W6+1, kurz)
Zweihänder (Belma) (AT 17 / PA 8, 2W6+5, mittel)

Kriegshammer (Halma) (AT 17 / PA 8, 2W6+5, mittel)



Wächterin Hansa

MU 15 KL 9 IN 12 CH 9
FF 12 GE 14 KO 15 KK 14

LeP 38 INI 15+1W6
AW 7 SK 1 ZK 2 GS 8
RS/BE 3/0 SchiP 1

Vorteile: Hohe Lebenskraft III, Waffenbegabung (Schwerter), Zäher Hund

Nachteile: Angst vor Dämonen II

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag I, Belastungsgewöhnung I, Finte I, Haltegriff, Vorstoß

Kampftechniken: Raufen 13 (AT 15 / PA 10), Hieb Waffen 13 (AT 15 / PA 10), Schilde 12 (AT 14 / PA 9), Schwerter 15 (AT 17 / PA 11), Stangenwaffen 12 (AT 14 / PA 9)

Talente:

Körper: Körperbeherrschung 8, Selbstbeherrschung 6, Sinnesschärfe 5, Zechen 8

Natur: Fesseln 6

Gesellschaft: Einschüchtern 10, Willenskraft 4

Waffen

Schlagring (AT 15 / PA 10, 1W6+1, kurz)
Langschwert (AT 17 / PA 11, 1W6+4, mittel)
Lederschild (AT 10 / PA 10, 1W6, kurz)



Redaktionsgebäude (E) - Karten

Erdgeschoss					
1	Eingangshalle	6	Redaktionsraum	A	Garten
2	Latrine	7	Engors Schreibstube	B	Schildkrötenteich
3	Deryas Hexenkammer	8	Grolmenverschlag	C	Kräutergarten
4	Felixilius Arbeitszimmer	9	Darts Waffenkammer	D	Wächterhaus
5	Treppe				
Obergeschoss					
10	Zornbolds Arbeitszimmer	13	Frostzahns Labor	16	Güldenlandzimmer
11	Fenias Bäckerei	14	Melanders Versteck	17	Rauls Zimmer
12	Speisekammer	15	Thallions Studierzimmer	18	Flur
Keller					
19	Tresorraum	20	Bücherpult	G	Golem





20

G

Was noch kommen mag?

Vielleicht verspürt der geneigte Leser (bzw. Spieler) nach dem Abenteuer noch Lust auf mehr. Für diesen Fall finden sich im Folgenden einige denkbare Anschluss-szenarien, wie man die **Dere-Nachrichten** und die Figuren weiterhin nutzen könnte (freilich mit noch viel an Ausschmückungsbedarf).

Frostzahns Visionen: Viele der Verschwörungstheorien von *Frostzahn* mögen die Grenze zum groben Unfug bei weitem überschreiten. Nicht jedoch seine jüngst publizierte Theorie: Mitten in Gareth befindet sich ein geheimer Zirkel, der im Auftrag der *Skrechu* beständig daran arbeitet, Einfluss auf führende Beamte am Hof zu nehmen. Aufgeschreckt durch einige verschrobene Anmerkungen in der neuesten Ausgabe, die nur Eingeweihten verständlich sind, haben die Drahtzieher drei Meuchler der Hand Borons mit *Frostzahns* Ermordung beauftragt (mit der Auflage, es wie einen Unfall aussehen zu lassen). Nach zwei gescheiterten Versuchen werben die übrigen Redaktionsmitglieder die Helden an, um als seine Leibwächter zu fungieren. Je mehr Anschlagversuche scheitern, desto verwegener werden die Attacken der Meuchler. Allerdings glauben sie auch, einer gerechten Sache zu dienen, gehen sie doch davon aus, dass es sich bei dem schusseligen Wissenschaftler in Wirklichkeit um einen finsternen Paktierer handelt. Hier ist also entweder eine schlagkräftiger Schwertarm oder die flinke Zunge eines Diplomaten gefragt.

Die Reise ins Mauselloch: *Engors* Grolme wurden durch einen Zauber an ihn gebunden. Allerdings benötigt er dafür ein Kontrollartefakt, das ihm *Nahema* dereinst schenkte. Dabei handelt es sich perfider Weise um ein Symbol grolmischer Gier, eine wunderschöne weiße Perle. Genau

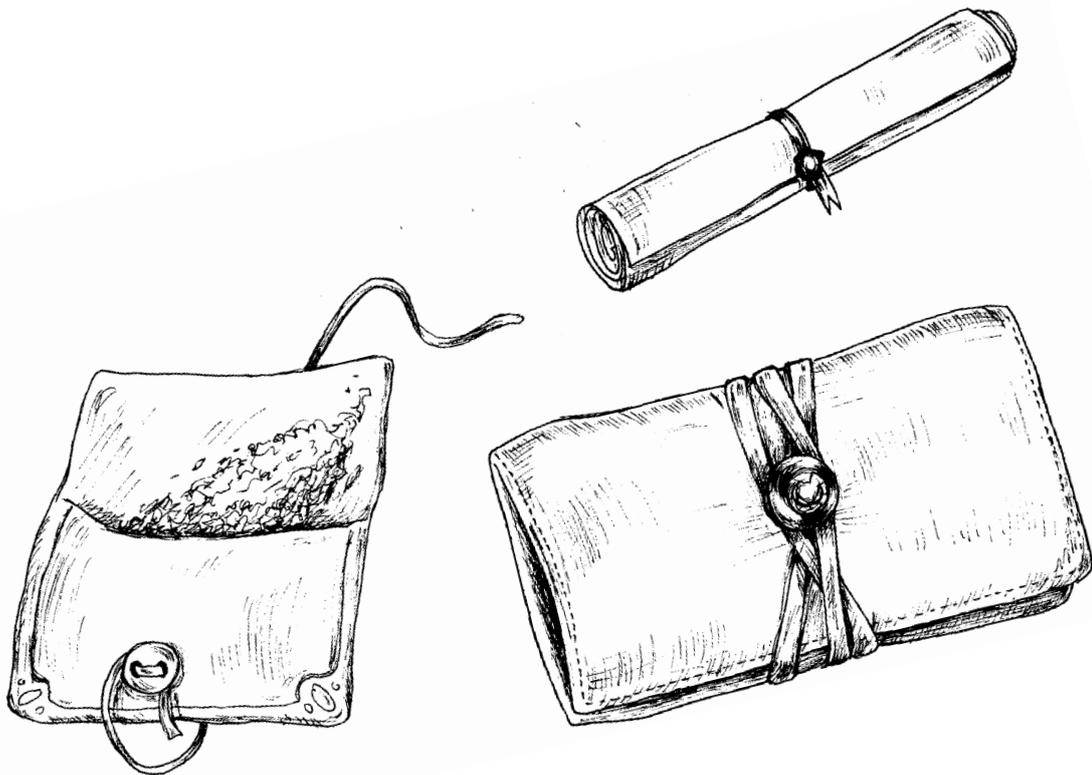
mit diesem Fokusobjekt ist ihm allerdings jüngst ein Unglück geschehen: Die Perle fiel zu Boden und ehe der Schreiber sie aufheben konnte, jagte eine Maus aus ihrem Unterschlupf, nahm das kostbare Kleinod an sich und verschwand wieder im Untergrund. Alle Versuche, das kleine Biest mit allerlei Leckereien von *Fenia* anzulocken, blieben fruchtlos, ein Ausreißen der Wandpartie förderte zudem ein sehr verzweigtes Labyrinth kleiner Gänge zutage. Da der Zauber in zwei Tagen mit dem Artefakt erneuert werden muss, bleibt *Engor* nicht viel Zeit, will er seine kostenfreien Schreibknechte nicht verlieren. In Sorge um seinen Artikelnachschub erklärt sich *Zornbold* dazu bereit, eine Heldengruppe mit einem kuriosen Auftrag zu versehen. Mittels eines Zaubers wird er die Helden auf die passende Größe schrumpfen, damit diese das Labyrinth erforschen. Das erweist sich als nicht unproblematisch, ist doch jedes Kleintier plötzlich eine riesige Bestie. Zudem befindet sich die Perle mittlerweile in den Fängen einer Rattensippe, die durch einen Rattenpilz in ihrem Nest vom Namenlosen beseelt ist. Als Begleiter der Helden fungieren dabei die kampferprobten *Felixilius* und *Dart* sowie *Raul*, der als Zwerg eine gewisse Neugier auf die Baukunst von Nagetieren verspürt und daher das ungewöhnliche Konstrukt erkunden möchte. Sehr zu seinem Missfallen wird auch Schreiber-Neuling *Aladariel* dazu genötigt, an der Expedition teilzunehmen, soll er doch *Rauls* schwere Vermessungsapparaturen tragen.

Der Keks des Anstoßes: *Fenias* Backkünste sind über die Mauern des Redaktionsgebäudes hinaus bekannt. Ihre neueste Keks-Kreation schießt allerdings den Vogel ab: Nach einem gewonnenen Backwettbewerb sieht sich die gedemütigte Zuckerbäcker-Zunft unter Zugzwang. Bei einem Empfang zur Preisverleihung im

Redaktionsgebäude soll das süße Siegesplätzchen derart sabotiert werden, dass die anschließende Magenverstimmung der Jurymitglieder um den den horasischen Feinschmecker *Callissimus Süßgenuss* ihren Ruf als Bäckerin für immer ruinieren soll. Ein junger Zuckerbäcker wird hingegen von seinem schlechten Gewissen dazu getrieben, einen anonymen Warnbrief an *Fenia* zu schicken, die daraufhin die Helden als unauffällige Ermittler und Schutzgaranten ihres zuckrigen Schatzes anwirbt. Zudem will die Bäckerin *Melanders* Anwesenheit öffentlich machen und *Fenia* so zusätzlich als Freundin eines gesuchten Landesverrätters diskreditieren.

Eulensuche: *Deryas* treuer Begleiter *Nornal* ist verschwunden! Auch die Verbindung der Hexe zu ihrem Vertrautentier offenbart nur, dass dieser sich in einem abgedeckten Käfig befindet. Schnell jedoch offenbaren sich die Missetäter, indem sie

in einem Erpresserbrief einen alten Folianten aus *Thallions* Besitz fordern. Auf den ersten Blick handelt es sich dabei um eine langweilige Sammlung alter Steuerlisten. Bei genauerer Betrachtung kann man jedoch die Brisanz entdecken: Die Familie des vermögenden Kaufmanns *Gordos Grafos* ist durch einen erheblichen Erbschaftsschwindel an ihren Reichtum gekommen. Der Foliant befand sich bis vor kurzem in dessen Privatarchiv, fiel jedoch einer übereifrigen Aufräumaktion zum Opfer. Bevor ein ahnungsloser Diener das brisante Beweisstück entsorgen konnte, sammelte *Thallion* das in einem Gerümpelhaufen an der Straße liegende Buch ein, wurde dabei jedoch von einer Dienstmagd erkannt, die aus Frömmigkeit regelmäßig den Hesindetempel aufsucht. Die Erpresser fordern einen Austausch an einem neutralen Ort, wozu *Derya* die Helden als erfahrene Problemlöser engagiert.



SALANDER MINIMALIS

Ein von *Zornbold* entwickelter Zauber, der auf dem SALANDER basiert. Dabei wird das Lebewesen, auf welches der Zauber angewandt wird allerdings nicht in ein kleineres Lebewesen verwandelt, sondern nur geschrumpft. Die äußerliche Form des Lebewesens bleibt gleich, was es dem Anwender ermöglicht weniger Astralenergie als beim SALANDER auszugeben.

Probe: KL/IN/KO (modifiziert um ZK)

Wirkung: Mit diesem Zauberspruch wird ein kulturschaffendes Lebewesen in eine kleinere Größenkategorie verwandelt. Je nach Anzahl der veränderten Größenkategorie ist der Zauber erschwert. Es gilt: Pro veränderter Größenkategorie wird der Zauber um 2 erschwert. Dabei ist die erste veränderte Größenkategorie nicht erschwert.

Beispiel 1:

Ein Mensch (Größenkategorie mittel) wird in die Größenkategorie klein verzaubert. Es gibt keine Erschwernis

Beispiel 2:

Ein Yeti (Größenkategorie groß) wird in die Größenkategorie winzig verzaubert. Er wird um 3 Größenkategorien (Mittel, Klein, Winzig) verzaubert, dabei gibt die erste Größenkategorie keine Erschwernis. Somit ist der Zauber um 4 erschwert.

Das Ziel behält seine geistigen Fähigkeiten und Erinnerungen und übernimmt die körperlichen Fähigkeiten der neuen Gestalt (siehe unten). Zudem behält es seine Lebensenergie und seinen natürlichen Rüstungsschutz, weshalb ein zu Mausgröße verwandelter Krieger nicht einfach mit dem Fuß zu zerquetschen ist. Sein Gewicht und seine Stärke ändert sich allerdings, weswegen man einen zur Größenkategorie *winzig*

verzauberten Krieger einfach unter einen Eimer stecken könnte. Ausrüstung wird beim Grundzauber nicht mitverwandelt, allerdings gibt es eine Zaubererweiterung, die auch dies ermöglicht. Verwandelte können sich nach dem Ende der Wirkungsdauer komplett an die Zeit in Verwandlung erinnern. Details zum Thema Verwandlung finden sich im Abschnitt Transformationsregeln im Regelwerk auf Seite 258

Schaden in Größenkategorie *klein*:

Raufen

1W3 TP

Waffen

Der ausgewürfelte normale Waffenschaden - 6 TP.

Schaden in Größenkategorie *winzig*:

Raufen

1,2, 3, 4, 5 auf W6: 0 TP

6 auf W6: 1 TP

Waffen

Der ausgewürfelte normale Waffenschaden - 12 TP.

Zauberdauer: 6 Aktionen

AsP-Kosten: 10 AsP

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: QS x 3 in Stunden

Zielkategorie: Lebewesen

Merkmal: Verwandlung

Verbreitung: *Zornbold*

Steigerungsfaktor: C

Zaubererweiterungen

- ❖ *Ausrüstung verwandeln* (FW 8, 3 AP, +4 AsP): Man kann nicht nur das Ziel, sondern auch seine am Körper getragene Ausrüstung proportional zum Ziel schrumpfen lassen
- ❖ *Längere Wirkungsdauer* (FW 14, 9 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS Tage.

Zwischen Schmierfinken und Schönschreibern

Die neuesten Nachrichten mit Skandalen aus den Kreisen der kaiserlichen Familie, Berichterstattung von den Krisenherden Aventuriens und Schilderungen der Heldentaten verwegener Recken - wer liest sie nicht gern? Genau dies ist das Geschäft der florierenden Postille **Dere-Nachrichten**, die in den Archiven ihrer Garether Niederlassung so manches brisantes Geheimnis verbirgt und auf einen günstigen Moment zur Veröffentlichung wartet.

Der angekündigte Enthüllungsbericht zur mutmaßlich bahnbrechenden magischen Formelsammlung **Wege der Reinigungen** allerdings weckt den Unmut des eigentlichen Besitzers. Um eine vorzeitige Veröffentlichung zu verhindern, sucht er nach einer Gruppe wagemutiger Helden, die sein Werk wiederbeschaffen sollen. Wer diese Aufgabe übernimmt, sollte aber gewarnt sein: Die illustre Schreiberriege der **Dere-Nachrichten** mag zwar auf den ersten Blick einen eher kauzigen Eindruck erwecken, ist aber durchaus wehrhaft und gegen unliebsame Eindringlinge gewappnet...



Ein DSA5-Gruppenabenteuer
für 3-5 Helden

Genre: Gaunerstück, Detektiv

Voraussetzungen: neugierige und findige Helden

Inhalt: Nicht diese Nachricht, finde den Schatz, komische Schreiberlinge

Ort: Gareth

Zeit: 20. - 23. Travia 1041 BF

Komplexität (Spieler / Meister): mittel / hoch

Erfahrung der Helden: erfahren bis meisterlich

