

# Aventurischer Bote

Aventurischer Bote Nr. 189

## Meisterinformationen

### Meisterinformationen zu

#### »Die Schlacht bei Waischenroth«

Wer mehr über die Lage in der Baronie Waischenroth erfahren möchte, kann dies im DSA5 Soloabenteuer **Der rote Schlächter** von Sebastian Thureau direkt miterleben. Das Abenteuer bietet neben einem spielfertigen Söldner und vielen Kampfszenen auch Einblicke in die Konflikte des befreiten Tobriens. Wo vorher die Besatzer, ihre Monster und Untoten eindeutig erkennbare Gegner waren, gestaltet sich die Lage nun schwieriger. Politische Ereignisse, die Sorgen der einfachen Bevölkerung und das Streben nach Macht in einem im Umbruch befindlichen Land sorgen dafür, dass auch ein einfacher Söldner schwerwiegende Probleme angehen muss.

### Meisterinformationen zu »Umtriebe in Kummersfelden«

Dieser Artikel behandelt die Geschehnisse des Live-rollenspiels „Nirgendmeer 3 – Dunkelheit und Hoffnungsschimmer“, das vom 13. bis 15. April 2018 als Teil der Aventurien LARP Kampagne stattfand.

### Meisterinformationen zu

#### »Die Hesindekirche mahnt zur Vorsicht«

In den zurückeroberten Landen des Herzogtums Tobrien können verfluchte Artefakte, Schätze oder unheilvolle Orte aus den Hinterlassenschaften der Hep-tarchen stets Stoff für ein neues Abenteuer bieten. Die Helden könnten selbst über die Auswirkungen langjähriger Dämonenpräsenz an einem bestimmten Ort stolpern oder im direkten Auftrag einer Kirche einem verfluchten Artefakt nachjagen.

In der Gegend um die Ruine des Pandämoniums von Eslamsbrück (ein Unheiligtum in Form einer dreizehnseitigen und -stufigen Pyramide) patrouillieren zwar regelmäßig Borongeweihte, Golgariten, Praioten, Rondrianer und Draconiter, aber dennoch treiben sich dort seit einiger Zeit windige Schmuggler herum – wer weiß, welche unglückbringenden Artefakte sie in ihre Finger bekommen?

Rätselhafte Artefakte tauchen auch im Rahmen des Abenteuers **Gefangen in der Gruft der Königin** von Jeanette Marsteller auf, um herauszufinden, woher diese stammen und welche Geheimnisse sie umgeben, muss man sich jedoch weit in die Vergangenheit des Herzogtums vorwagen.

### Meisterinformationen zu »Heimsieg für die Frettchen – Schankwirten geht das Bier aus«

Selbst wenn das Abenteuer nicht mit dem klassischen Satz „Ihr trefft euch alle in einer Taverne ...“ beginnt, bilden Gasthäuser ein wichtiges Element des Rollenspiels. Im **DSA5 Spielkartenset Kneipen & Tavernen** findet sich eine große Auswahl aventurischer Alkoholika sowie der verschiedenen Zustände, die sie auslösen können. Dieses Kartenset stellt damit ein schönes Hilfsmittel für jeden Meister dar, um einer Tavernenszene das rechte Maß an lebendigem Lokalkolorit zu verleihen oder um das legendäre Trinkspiel „Kaiser Valpos Entzücken“ darzustellen. Bei Letzterem vollziehen die Kontrahenten anhand verschiedener Schnäpse eine symbolische Reise durch zwölf Regionen des Mittelreichs, deren Ende nur die hartgesottensten Trinker erreichen.

### Meisterinformationen zu »Von Hesinde verlassen«

Bei dem Magus und der Praiosgeweihten handelt es sich um die Emissäre von Kirche und Akademie, die nach ersten Erfolgen bei der Suche nach magiebegabten Kindern des Landvolkes immer weitere Kreise ziehen. Der missglückte Überfall der Wegelagerer war die bislang erste nennenswerte Schwierigkeit, doch ist davon auszugehen, dass andere folgen werden. Die beiden können im Spiel als Begegnung am Wegesrand auftauchen, oder durchaus in einer misslichen Lage auf die Hilfe der Helden angewiesen sein.

### Meisterinformationen zu »Wisset ihr Darren«

Sollte deine Spielgruppe Interesse daran haben, der Meldung auf den Grund zu gehen, enthält der **DSA5 Meisterschirm Katakomben & Ruinen** die nötigen

Informationen, um das Erkunden alter Grabkammern und ihre möglichen Gefahren auszuspüren.

Natürlich lässt sich auch ohne diese Zusatzinformationen ein Abenteuer aus den Ereignissen entwickeln. So können die Helden von einem Katakombenbesitzer angeheuert worden sein, der eine gerechte Strafe für die Störung der Totenruhe seiner Ahnen fordert. Vielleicht berichtet er den Helden von einem angeblich besonders starken oder verfluchten Gegenstand, der einst als Grabbeigabe diente und sich nun in den Händen der untergetauchten Diebesbande befindet oder bereits von zwielichtigen Personen in Ragath verkauft worden ist. Ansonsten ist ein doppelter Boden, ein Geheimgang oder ein emotionaler Brief ebenfalls als geeigneter Aufhänger denkbar. Möglicherweise betrifft es ja auch die Ahnen eines Helden? Weitere Schätze der Katakomben sucht man allerdings vergebens, weswegen Goldgier allein kaum ausreichenden Anreiz bietet.

### Meisterinformationen zu »Die Pilgerreise eines Prinzen«

Anlässlich der Rückkehr des Haupttempels der Firunkirche nach Weiden gelobte Prinz Arlan, den Bogen des weißen Jägers als Pilgerpfad Firuns zu begehen. Seinem Stiefsohn folgt der Herzog Tobriens, der dem Schutzgott seiner Heimat auf diese Weise für den siegreichen Schwertzug der Kaiserin dankt.

Die Grafschaft Baliho, weithin als Wiege der Ritterschaft und für ihre riesigen Rinderherden bekannt, hat auch ein anderes, raues und gefährliches Gesicht. Denn seit langen Jahren halten Schergen des Dunklen Herzogs Arngrimm von Ehrenstein zwei Weidener Burgen, die immer wieder Ausgangspunkte für Überfälle auf angrenzende Baronien sind. Die Reichsfeste Nalgardis eroberte 1026 BF Balphemor von Punin (AB 133) und ging schließlich in Arngrimms Besitz über. Der Dunkle Herzog riss Burg Aarenstein im Sommer 1034 BF (AvB 146) an sich und hält sie dank ihrer abgeschiedenen

Lage und trutzigen Bauweise bis heute. Seitdem treiben Werwölfe, Sokramors Hetzer und andere Schlagentots Arngrimms ihr Unwesen im Osten Balihos. Gräfin Ardariel Nordfalk konnte aufgrund der diversen Herausforderungen der vergangenen Jahre ihre Banner bisher nicht in die Schwarze Sichel führen. Ein Unterfangen, das nun jedoch ganz oben auf ihrer Agenda steht.

### Meisterinformationen zu

#### »Neue Bedrohung für das Soellttal!«

Bei den orkischen Banden handelt es sich um ausgesandte Jäger, um die Bündnisträger der **Donnerwacht**-Abenteuer aufzuspüren. Daher treten Orks und Harpyien nicht zufällig nebeneinander auf. Vielmehr sind die Orks auf der Suche nach der Harpyienkönigin Casiera. Nahe Lowangen halten sie zudem nach dem elfischen Magister Visalyar Wassertänzer Ausschau.

Die Konfrontation zwischen Orks und den Bündnisträgern wird wie der Ausgang der Allianz im Abenteuer **Bündnis der Wacht – Donnerwacht II** thematisiert, welches in Kürze erscheint.

### Meisterinformationen zu »Frieden in schweren Zeiten«

Die Thalassokratie-Akte stellt tatsächlich einen diplomatischen Durchbruch dar und wird die Beziehungen zwischen Al'Anfa und dem Horasreich in Zukunft verbessern. Während das Horasreich mit sich selbst beschäftigt ist, hat das Imperium unter Oderin du Metuant andere Pläne.

Der Vertrag weist allerdings erhebliche Schwächen auf. Durch den Sternenfall ist die Längengradbestimmung noch ungenauer geworden und beide Imperien setzen auf eine unterschiedliche Berechnung. Die Konflikte in den Kolonien und Kaperfahrten werden in Zukunft gerne mit dem Nichteinhalten dieser Grenze begründet.

## Zeitleiste

**Travia 1040 BF:** Jarlak Kunibald Geldor von Ehrenstein wird zum Grafen der Herzogsmark Tobimora ernannt.

**Boron 1040 BF:** Prinz Arlan von Löwenhaupt beginnt seine Pilgerreise auf dem Bogen des Weißen Jägers.

**Rondra 1041 BF:** Der Gwen-Petryl-Stein Blaue Stunde wird aus der Havena Taverne Alte Marschen gestohlen.

**Efferd 1041 BF:** Der Horas besucht seit seinem Erwachen das erste Mal den Vinsalter Kronkonvent.

**Efferd 1041 BF:** Die Thalassokratie-Akte zur Wahrung des Friedens zwischen Al'Anfa und dem Horasreich wurde vom Horas gesiegelt und erhält damit Gültigkeit.

**Tsa 1041 BF:** In Angbar beginnt der Wiederaufbau des abgebrannten Tsatempels.