Das Schwarze Auge

AVENTURISCHER ALMANACH

IMPRESSUM

Verlagsleitung
Markus Plötz, Michael Mingers

Redaktion
Eevie Demirtel, Daniel Simon Richter

Regeldesign
Markus Plötz, Alex Spohr, Jens Ullrich

Autoren
Florian Don Schauen, Daniel Simon Richter
mit Texten von Eevie Demirtel, Tobias Rafael Junge, Alex Spohr und Jens Ullrich

Lektorat
Eevie Demirtel

Korrektorat
Marco Findeisen, Thorsten Most, Timo Roth

Künstlerische Leitung
Nadine Schäkel

Coverbild
Anna Steinbauer

Satz, Layout & Gestaltung
Thomas Michalski

Layoutdesign
Patrick Soeder

Innenillustrationen & Pläne
Helge Balzer, Steffen Brand, Tristan Denecke, Regina Kallasch, Lorena Lammer, Jennifer Lange, Nele Klumpe, Marcus Koch, Annika Maar, Ben Maier, Katharina Niko, Nathaniel Park, Diana Rafoth, Janina Robben, Matthias Rothenaicher, Nadine Schäkel, Fabian Schempp, Wiebke Scholz, Elif Siebenpfeiffer, Anna Steinbauer, Mia Steingräber, Florian Stitz, Sebastian Watzlawek, Rabea Wieneke und Karin Wittig

Copyright © 2016 by
Ulisses Spiele GmbH, Waldems.
DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR,
RIESLAND, THARUN und UTHURIA
sind eingetragene Marken der Significant GbR.
Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten.
Titel und Inhalte dieses Werkes sind urheberrechtlich geschützt. Der Nachdruck, auch auszugsweise, die Bearbeitung, Verarbeitung, Verbreitung und Vervielfältigung des Werkes in jedweder Form, insbesondere die Vervielfältigung auf photomechanischem, elektronischem oder ähnlichem Weg, sind nur mit schriftlicher Genehmigung der Ulisses Spiele GmbH, Waldems, gestattet.

Printed in EU 2016

Mit Dank an Tim Frießinger, Jean G. Kehnert, Judith C. und Christian Vogt, Boris Alles, Gregor Biberacher, Björn Hinrichs, Niko Hoch, Christoph Lack, Thorsten Most, Bernd Teichert, Daniel Bruxmeier, Tjorven Müller, Patrick Schumacher, Fabian Sinnesbichler und Dennis Weigt sowie sowie die zahllosen klugen und kreativen Köpfe, die Aventurien in mehr als drei Jahrzehnten zu dem gemacht haben, was es heute ist.

Vielen Dank an alle Mitgestalter von Aventurien.
Inros Ozean
Swafnirstieg
Golf von Rivil
Gorisches Meer
Meer der 7 Winde
Bucht des Südmeers
Perlenmeer
Südmeer
Charypdik
100 Meilen
Stufe Drei

Inhaltsverzeichnis

Vorwort 6
Eine kurze Gebrauchsanleitung 6
Der Kontinent Aventurien 7
Das Land des Schwarzen Auges 8
Die Gestalt der Welt 8
Der hohe Norden 10
Die Wälder des Nordens 10
Die Steppen der Orks 10
Thorwal und das Gjalskerland 11
Die streitenden Königreiche 11
Das Mittelreich 11
Die Bingen der Zwerge 13
Die Insel Maraskan 13
Das Reich des Horas 14
Die Lande der Tulamiden 14
Aranien, Land der Herrscherinnen 14
Die Wüste Khôm und das Kalifat 14
Die Echsensümpfe 14
Die Stadtstaaten Meridianas 15
Dampfende Dschungel 16
Altoum und die Waldinseln 16
Wind & Wetter 16
Kältestufen 16
Hitzestufen 16
Auf Weg und Steg 18
Reisen über Land 18
Reisen zu Wasser 21
Magisches Reisen 22
Völker & Spezies 23
Menschen 24
Elfen 26
Zwerge 26
Orks und Goblins 27
Weitere Spezies 28
Land & Leute 29
Schauplätze & Kulissen 30
Das Mittelreich und seine Provinzen 30
Das Mittelreich im Jahr 1040 BF 31
Horasreich & Zyklopeninseln 40
Paavi und der hohe Norden 42
Golf von Riva & Nivesenlande 44
Thorwal & Gjalskerland 45
Nostria & Andergast 47
Orkland & Svellttal 48
Die freien Städte des Nordens und das elfische Kernland 49
Das Bornland 50
Bergkönigreiche: Die Zwerge Aventuriens 52
Maraskan & Blutige See 55
Aranien & Perricum 57
Die Stadtstaaten der Tulamiden und des Südens 58
Kalifat & Wüste Khôm 60
Selem & Echsensümpfe 61
Die Wälder und Inseln des tiefen Südens 64
Das Südmeer 66
Aventurische Städte 68
Jenseits von Aventurien 91
Myranor, das Güldenland 91
Uthuria, das Land der 12.000 Götter 91
Rakshazar, das Riesland 92
Kultur & Wissenschaft 93
Zungen & Mundarten 94
Garethi, Bosparano & Altgüldenländisch 94
Tulamidya & Ur-Tulamidya 94
Weitere Sprachen und Schriften der Menschen 95
Sprachen und Schriften der Nichtmenschen 95
Geheime Sprachen und Schriften 96
Redensarten & Aberglaube 96
Redensarten & Begriffe 96
Beispiele für eine Begrüßung 96
Aventurischer Aberglaube 98
Kalender, Zeitrechnungen & Feiertage 99
Der Zwölfgöttliche Kalender 99
Andere menschliche Zeitrechnungen 100
Andere nichtmenschliche Zeitrechnungen 100
Fest- & Feiertage 100
Kosmologie 101
Die Weltentstehung 101
Die Zeitalter 103
Der Sternenhimmel 104
Stand & Lehnswesen 107
Der Stand 107
Das Lehnswesen 107
Stadtrecht & Bürgertum 108
Anreden 109
Schlachten & Heere 111
Aufbau einer Armee 111
Militärische Ränge 112
Der Schwertzug 113
Große Schlachten der Vergangenheit 113
Spiel & Sport 116
Handwerk & Technik 117
Kunst & Musik 120
Aventurische Bibliotheken 122
Bücher als Lehrmeister 122
Ausgewählte Bücher 123
Aventurische Krankheiten 126
Die Kunst der Alchimie 130
Elixiere & Tinkturen 131
Handel & Wandel 133
Währungen & Zahlungsverkehr 134

Münzrechte 135
Wechselscheine 135
Gängige Währungen 135
Handelsmessen & Märkte 136
Warenschauen 136
Maße & Gewichte 138
Steuern & Abgaben 143
Flora & Fauna 145
Was wächst und lebt in Aventurien? 146
Aventurische Meere 148
Aventurisches Bestiarium 149
Goblin 150
Oger 152
Ork 154
Troll 156
Höhlenspinne 158
Gruftassel 160
Krakenmolch 162
Tatzelwurm 164
Waldschrat 166
Grimwolf 168
Schwarzbär 169
Wildschwein 170
Wolfsratte 171
Aventurisches Herbarium 172
Götter & Dämonen 175
Der Zwölfgötterglaube 176
Praios 177
Rondra 177
Efferd 178
Travia 178
Boron 179
Hesinde 179
Firun 180
Tsa 180
Phex 181
Ingerimm 182
Rahja 182
Der Widersacher 183
Die Erzdämonen 184
Andere Unsterbliche 185
Jenseits des Zwölfgötterkults 187
Der Glaube der Nichtmenschen 188
Kirchen & Kulte 189
Zauberei & Hexenwerk 191
Aventurien als magische Welt 192
Zaubertraditionen 193
Magische Artefakte 196
Magische Wesen 199
Magie im Alltag 200
Rang & Namen 203
Das Garadan-System 204
Rohaja von Gareth 205
Khadan Varsinian Firdayon 205
Bibernell von Hengisford 206
Aikar Brazoragh 206
Albrax, Sohn des Agam 207
Arombolosch, Sohn des Agam 207
Elodiron Kristallglanz 208
Nahema ai Tamerlein 208
Archon Megalon 209
Pardona 209
Ashtarra Okharim 210
Raxan Schattenschwinge 210
Emmeran Stoerrebrandt 211
Thorn Eisinger 211
Arn Askrason 212
Baba ben Ali 212
Vanja Nadaljeff 213
Deriago di Vincetta 213
Mythos & Historie 215
Aventurische Geschichtsschreibung 216
Mythologie & Historie 216
Die Urgeschichte 216
Das erste Reich der Menschen 219
Das Neue Reich 221
Die Neuzeit 224
Die Lebendige Geschichte: Aventurien als bespielte Welt 225
Die Zeit des Sternenfalls 230
Index 231

Mysteria & Arcana 237
Mysterien 238
Der Sternenfall 238
Die Splitter der Dämonenkrone 240
Weltzeitwende 241
Die Götterdämmerung 242
Die Ränke des Namenlosen 242
Schwarze Augen 244
Rohal und Borbarad 244
Der Efferdwall 244
Geheimnisse der Personen 245
Mysteriöse Orte 251
Nahemas Turm in Havena 252
Abenteuerfahrten in ganz Aventurien 256
Menschliche Gegner 257
Bürgerin 258
Räuber 259
Gardist 260
Kultistin 261
Lebendige Geschichte für den Meister 262

Vorwort

Über dreißig Jahre hat sich die phantastische Welt von **Das Schwarze Auge** seit seiner ersten Beschreibung weiterentwickelt. Inzwischen sind sogar einige neue Kontinente erschlossen, Aventurien aber war der Ort, mit dem damals alles begann und bis heute ist es das Kernstück des Spiels geblieben. Nachdem das **Regelwerk** von **Das Schwarze Auge** es in seine fünfte Edition gebracht hat, wollen wir nun auch die Welt Aventurien in einem neuen Band beschreiben.

Das Buch, das du nun in Händen hältst, ist als klassischer Weltenband gedacht. Neuen Spielern soll er helfen, sich auf Anhieb in Aventurien zurechtzufinden. Den Veteranen bietet er die Möglichkeit, sich auf den neusten Stand zu bringen und heimzukehren in eine über viele Jahre geschätzte Spielwelt.

An dieser Stelle möchten wir vor allem den begeisterten Spielern und Autoren danken, die gemeinsam mit uns Aventurien und den Kosmos von **Das Schwarze Auge** derart liebevoll mitgestaltet haben. Wir wünschen euch alles Würfelglück der Welt, auf dass eure Helden immer wieder in Aventurien bestehen können.

Daniel Simon Richter (für die Redaktion),
Oberhausen,
an einem wahrlich sommerlichen Tag im August 2015

Eine kurze Gebrauchsanleitung

Willkommen in der Welt von **Das Schwarze Auge**, willkommen in Aventurien! Nachdem der Grundstein bereits im Regelwerk gelegt wurde, liefert dir der **Aventurische Almanach** nun zur Ergänzung eine ausführlichere Hintergrundbeschreibung des Kontinents Aventurien. Ausgehend von dieser werden wir die Welt des Schwarzen Auges in den kommenden Jahren weiter entwickeln und eingehender beschreiben.

Der **Aventurische Almanach** soll euch als Rollenspielgruppe ein gemeinschaftliches Gefühl für die Spielwelt geben, in der eure Helden jede Menge phantastische Abenteuer erleben können. Deswegen haben wir darauf geachtet, dass sich der Band sowohl an Meister wie auch Spieler richtet. Ihr könnt also auch als Spieler nach Herzenslust im Band lesen, ohne dass ihr Gefahr lauft, euch den Spielspaß durch Spoiler zu verderben.

Wo fange ich an?

Am besten beginnst du ganz klassisch am Anfang des Buches mit der Lektüre. Der **Aventurische Almanach** beschreibt zuerst das große Ganze und geht dann ins Detail, so dass viele Grundlagen zu einem Thema am Beginn des Bandes oder eines Kapitels vermittelt werden. Du kannst aber natürlich auch vom **Inhaltsverzeichnis** (Seite **4**), dem **Index** (Seite **231**) oder von der beiliegenden Karte **Aventurische Regionen** ausgehend direkt zu besonders spannenden Teilen blättern.

Meisterinformationen

Allein das Kapitel zu **Mysteria & Arcana** ab Seite **237** ist den Meistern vorbehalten oder solchen Spielern, die mehr wissen wollen und gut zwischen Spieler- und Heldenwissen unterscheiden können. Hier werden viele Geheimnisse rund um die Welt, wichtige Meisterpersonen und Ereignisse enthüllt, die im Band jeweils mit einem Seitenverweis und einem Symbol gekennzeichnet sind: der Meistermaske. Damit Spieler außerdem nicht aus Versehen dort landen, haben wir im Index keine Verweise in diesem Teil des Buches gesetzt. Die Orientierung sollte dem Meister aber anhand der Meistermasken und der Überschriften dennoch leicht fallen.

Beschreibungstiefe & Settings

Es ist nicht der Anspruch dieses Bandes, Aventurien mit dem Detailgrad zu beschreiben, wie bisherige Regionalspielhilfen es auf über 1.000 Seiten getan haben. Stattdessen haben wir versucht, die schiere Fülle an Informationen anschaulich und gut lesbar zusammenzufassen. Wir wollten mit diesem Band eine Grundlage für euer Spiel schaffen, von der aus wir den Kontinent zukünftig weiter beschreiben können. Der **Aventurische Almanach** stellt daher im Kapitel **Land & Leute** (Seite **29**) verschiedene Spielsettings vor, die ihr nach Lust und Laune bespielen könnt. Ein Setting ist mehr als eine bloße Regionsbeschreibung, liefert es doch gleichzeitig mit der Beschreibung geographischer Gegebenheiten auch oft ein ganz eigenes Spielgefühl. Mehr hierzu erfährst du im Abschnitt **Schauplätze & Kulissen** auf Seite **30**.

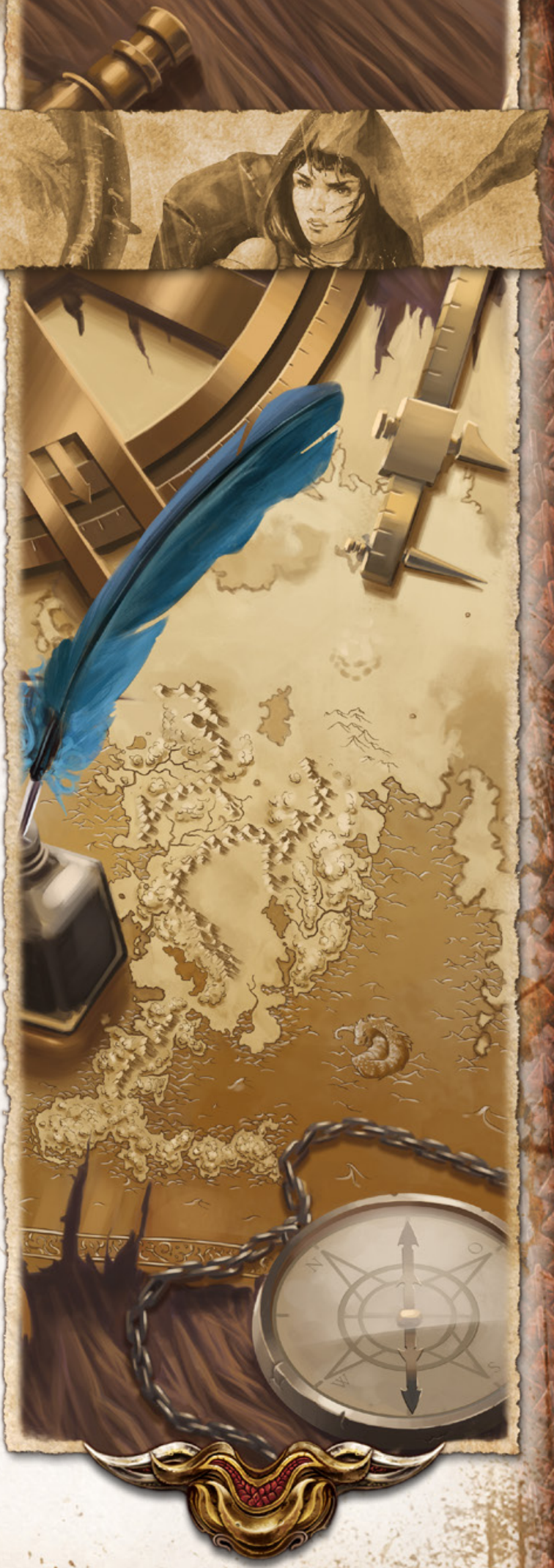
Blickwinkel

Wir haben den Fokus in diesem Band auf die zwölfgöttliche Überlieferung und Interpretation von Ereignissen gelegt, da sie in großen Teilen Aventuriens und auch in der Spielerschaft am verbreitetsten ist. Andere Sichtweisen sind deswegen nicht weniger richtig oder wichtig, es soll allein das Gefühl einer einheitlichen Welt verstärken. Keine Sorge: An vielen Stellen schildert der **Aventurische Almanach** auch die Sichtweisen anderer Spezies, Völker und Kulturen. Ausgehend vom **Regelwerk** sind diese jedoch auf eine Auswahl beschränkt. Wenn eure Gruppe sich also sehr für bestimmte Gegenden, Weltbilder oder kulturelle Eigenheiten interessiert, und ihr sie in euer Spiel einbinden wollt, empfehlen wir die kommenden Regionalspielhilfen. Sie bieten weitergehende, settingspezifische Informationen zu den im Almanach vorgestellten Themen.

Was weiß mein Held?

Dieses Buch richtet sich vornehmlich an die Spieler, denn die meisten Aventurier verfügen nicht annähernd über das Wissen, das im Aventurischen Almanach zusammengetragen ist. Selbst Gelehrten oder weitgereiste Abenteurern erschließen sich viele der vorgestellten Fakten, Gerüchte und Hintergründe nur teilweise im Laufe ihres Lebens. Natürlich sollte aber ein Held, und sein Spieler umso mehr, mit Informationen zu seiner Heimatregion und auch darüber hinaus versorgt sein, um diese ins Spiel einbringen zu können. Über welche Informationen genau eure Helden verfügen dürfen, sprecht ihr am besten gemeinsam mit euren Mitspielern und dem Meister ab.

DER KONTINENT AVENTURIEN



»Stolz bin ich, dass ich an der Seite des wagemutigen Kapitäns Asleif Foggwulf Phileasson sein durfte, auf seiner legendären Wettfahrt gegen Beorn den Blender. Um nichts Geringeres ging es damals, als um den Titel des Königs der Meere. Was haben wir für Wunder erblickt, die wir an seiner Seite die Welt bereisten! Doch will ich diesmal nicht Phileassons Saga singen, wäre es mir auch eine Ehre. Heute will ich euch erzählen, was unsere Augen schauen durften, während wir ein Abenteuer nach dem anderen erlebten und unsere Klingen wagemutig mit grässlichen Ungeheuern und verschlagenen Bösewichtern kreuzten.

Von unserer rauen Heimat Thorwal, der Stadt der freien und unerschrockenen Seefahrer, segelten wir zunächst in Richtung Norden. Viele Meilen fuhren wir durch die kalten Wasser von Ifirns Ozean, bis wir schließlich das Packeis erreichten und dann in die frostigen Ebenen des höchsten Nordens vordrangen. Hinter dem Yeti-Land, wo die weißen Schneeschrate hausen, liegt eine erstarrte Welt, die kaum ein Mensch jemals bereist hat. Kälte und Dunkelheit herrschen in der Grimmfrostöde, nur unterbrochen vom fahlen Flackern des Ifirnslichts. Hier oben gibt es keine menschlichen Siedlungen, aber wir fanden Spuren der geheimnisvollen Hochelfen, die das unwirtliche Land wohl vor langer Zeit ihre Heimat nannten. Auf dem ganzen Kontinent sollten wir ihr Erbe finden, wohin wir auch gingen.

Als wir wieder nach Süden segelten, machten wir Halt in der wehrhaften Handelsstadt Riva und folgten von dort aus dem Fluss Kvill durch reifbedecktes, morastiges Sumpfland. Wir ließen das Örtchen Gerasim, in dem viele Elfen leben, hinter uns, überquerten die Gelbe Sichel am Rabenpass und erreichten die Grüne Ebene. Auf den alten Wegen, die wohl nur die nomadisch lebenden Nivesen und ihre Tiere, die Karene, kennen, zogen wir durch die schier endlose Weite der Steppe nach Südosten, in Richtung des waldreichen Bornlandes, wo die einfachen Menschen schwer unter der Knute der Adligen zu leiden haben. Swafnir, was ist das für ein Land, in dem Frau und Mann nicht frei leben dürfen?

Wir aber zogen in die Hauptstadt Festum, einer alten und mächtigen Handelsstadt an der Tobrischen See, die wir wenig später gen Süden verließen, bis wir das prächtige Vallusa an der Misa erreichten. Die Köpfe weit in den Nacken gelegt, bestaunten wir die Baukunst seiner Bewohner, deren Häuser Türmen gleich in die Höhe wuchsen. Von Vallusa aus ging es weiter in das größte Menschenreich Aventuriens, welches Neues Reich oder auch Mittelreich genannt wird. Tobrien hieß die erste Provinz, die wir durchquerten, ein altes, ein urtümliches Land, das im Osten durchs Meer und im Westen durch die Gipfel der Drachensteine und der Schwarzen Sichel begrenzt wird. Ihren Namen tragen die Drachensteine völlig zu Recht, kann ich euch sagen. Niemand käme auf die Idee, diesen mächtigen, geflügelten Wesen ihre Jahrtausende währende

Herrschaft streitig zu machen. Ich weiß jetzt ganz sicher, warum wir unsere Drachenschiffe nach ihnen nennen, denn sie sind so unaufhaltsam wie die Geflügelten, denen sich nichts und niemand entgegenstellt. Außer vielleicht einer Schwurgemeinschaft von zwergischen Drachenkriegern, aber wann sieht man die schon mal auf See? Das wohl!

Von der tobrischen Hafenstadt Mendena aus zog es uns dann endlich erneut raus aufs Meer. Eine Wonne, denn mein Herz fühlte, dass es schon viel zu lange auf dem Land zugebracht hatte.

Das Perlenmeer ist tückisch zu befahren, aber wir wollten die Insel im Osten des Kontinents ansteuern und wagten es. Die Dschungel Maraskans sind von allerlei Abscheulichkeiten bewohnt, die alles und jeden fressen oder stechen. Aber merkwürdiger noch als das viele und meist giftige Kriechgetier sind die Menschen, die dort leben. Sie lieben ihre Freiheit über alles, wie wir, aber sind im Kopf nicht ganz richtig: Sie halten die Welt für einen Diskus und noch dazu für vollkommen! Wir fanden, was wir auf der Insel gesucht hatten – einen Schrecken aus alter Zeit – aber davon will ich ein andermal erzählen. Schon bald ließen wir Maraskan und die anderen Inseln vor seinen Küsten hinter uns. Doch erinnert euch, was ich sagte: das Perlenmeer ist tückisch. Hütet euch also, wenn ihr Bereiche entdeckt, die von blauschwarzem Tang bedeckt sind. Viele Schiffe haben die Sargasso-See nie wieder verlassen – wir haben es geschafft!

Wir segelten in den Golf von Tuzak und reisten in die alte Stadt Khunchom in den Tulamidenlanden – was für eine Pracht hier herrscht und wie viele Menschen hier leben! Es ist das ganze Jahr über angenehm warm, und es gedeihen süße Früchte an den Bäumen. Das Innere des Kontinents jedoch ist eine große, leere Wüste. Außer Sand und sengender Hitze ist in der glühenden Khôm wenig zu finden. Dennoch wollten wird uns dahin begeben. Zunächst aber zogen wir durch Mhanadistan, wo im Schatten der mächtigen Gipfel des Raschtulswalls das altehrwürdige Fasar liegt, die älteste Menschenstadt der Welt. Hier findet man Paläste neben einfachen Lehmhütten, und Geld regiert die Stadt. Die Mächtigen setzen ihren Einfluss mit Söldlingen durch und Gewalt gehört in Fasars Gassen zum Alltag. Von hier aus reisten wir in die sengende Wüste und fanden auch dort Spuren uralter Besiedlung in einer lebensfeindlichen Umgebung. Und was war ich froh, als wir dieses wasserlose Land endlich verlassen hatten! Wir reisten durch das Liebliche Feld, wo es überall prächtige Städte gibt. Seine Bewohner pochen auf ihr Wissen und halten sich stolz für die ältesten Siedler Aventuriens. Was für Einfaltspinsel, das wohl! Weiß doch jeder, dass unsre Ahnen viel früher angelandet sind, bei Swafnir!

Unsere Wettfahrt aber führte uns weiter nach Süden in die Sümpfe, über einen mächtigen Knüppeldamm zum Loch Harodrôl und in die Regenwälder des Südens. Hier leben dunkelhäutige Waldmenschen und geschuppte Echsen auf zwei Beinen, die sich Achaz nennen. Sie behaupten, einstmals die Welt beherrscht zu haben, und ich muss sagen, nachdem ich die überwucherten echsischen Tempelanlagen gesehen habe, bin ich mir nicht sicher, ob darin nicht mehr als ein Körnchen Wahrheit liegt.

Doch auch in den Dschungeln und Sümpfen Meridianas hielt es uns nicht, denn wir wollten weiter. Es galt schließlich, vor Beorn dem Blender wieder nach Thorwal heimzukehren! Es zog uns also nach Westen, auf das Meer der Sieben Winde. Und während wir dort kreuzten, überquerten wir die Grenzen der Welt und drangen hinter die Nebel vor, um die uralten Wunder der Hochelfen zu schauen, deren Spuren wir wieder und wieder auf der Welt entdeckt hatten.

Schließlich endete unsere Reise genau dort, wo sie einst begonnen hatte – in Thorwal.

Wer die Wettfahrt gewonnen hat? Phileasson natürlich! Na gut, dann muss es eben wohl doch die ganze Saga sein, das wohl!«

—Ohm Follker, Skalde der Seeadler über die legendäre Expedition des thorwalschen Kapitäns Asleif Foggwulf Phileasson

Das Land des Schwarzen Auges

Aventurien heißt der Kontinent, auf dem **Das Schwarze Auge** spielt. Er liegt auf der Welt Dere, die entfernt mit unserer heimatlichen Erde vergleichbar ist. Wir wollen allerdings nicht genau festlegen, ob Dere ebenfalls die Gestalt einer Kugel hat. Viele ihrer Bewohner sind davon überzeugt, aber ebenso gut könnte die Welt Gelehrten zufolge eine Scheibe sein, eine Halbkugel oder sogar die Form eines Rings haben. Dere besitzt eine Sonne, weithin als Praiosscheibe (oder: Praiosauge) bezeichnet, und einen Mond, der häufig Madamal genannt wird. Es ist eine fantastische Welt voller Götterwirken, Zauberei und gefährlicher Kreaturen – und Aventurien ist ein Land, das strahlende Heldinnen und Helden braucht, um nicht in Dunkelheit zu versinken.

Die Gestalt der Welt

Dere besitzt neben Aventurien drei weitere bekannte Landmassen. Von Aventurien aus muss man Richtung Westen über das Meer der Sieben Winde fahren, um irgendwann in das Güldenland zu gelangen, welches von seinen Bewohnern auch Myranor genannt wird. Durchquert man geradewegs das Südmeer, erreicht man nach langer und gefahrvoller Fahrt das riesige Uthuria, das auch Land der 12.000 Götter geheißen wird. Im Osten liegt jenseits des Perlenmeers das Riesland, das die Tulamiden Rakshazar nennen. Es grenzt im äußersten Nordosten an Aventurien, die beiden Kontinente trennen jedoch die gewaltigen Gipfel des Ehernen Schwerts, die bis über 10.000 Schritt in die Höhe reichen.

Wie der Name **Aventurischer Almanach** schon verrät, widmet sich dieses Buch dem Kontinent Aventurien.

»Über die Form der Welt gibt es viele Debatten, manche halten Dere für eine Scheibe, andere glauben, es sei eine Kugel. Die Maraskaner sind sich sicher, dass die Welt ein Diskus sei, und ich habe sogar vernommen, dass einige Gelehrte überzeugt sind, im Innern Deres gäbe es eine geheimnisvolle Hohlwelt.«

—Nacladora Berlînghan, hesindegeweihte Draconiterin

Der Hohe Norden
Thorwal & Gjalskerland
Die Wälder des Nordens
Die Steppen der Orks
Die streitenden Königreiche
Mittelreich
Die Bingen der Zwerge
Aranien
Die Lande der Tulamiden
Die Insel Maraskan
Das Horasreich
Wüste Khôm & Kalifat
Die Echsensümpfe
Die Stadtstaaten Meridianas
Dampfende Dschungel
Altoum & die Waldinseln
Aventurien

Er misst von Westen nach Osten in etwa 2.000 Meilen, die jeweils einem irdischen Kilometer entsprechen, von Norden nach Süden sind es ungefähr 3.000 Meilen. Das heißt, auf unsere Erde übertragen, dass Aventurien in etwa die Größe Europas hat und vom Nordkap bis in die italienische Hauptstadt Rom sowie von der irischen Westküste bis nach Warschau reicht. Es ist also etwas schmaler als das irdische Europa.

Der hohe Norden

Der äußerste Norden der Welt, wo der fahl flackernde Nordstern, auch Ifirnslicht genannt, im Winter die einzige Lichtquelle darstellt, ist in der eisigen Umklammerung ewiger Kälte gefangen. Allein schon die Namen der dortigen Regionen wie Klirrfrostwüste und Grimmfrostöde weisen auf die Schrecken hin, die hier lauern. Es kursieren Legenden, dass der Winter- und Jagdgott Firun hier uralte Übel gefangen gesetzt hätte. Firnklippen, Nebelzinnen oder Eiszinnen werden die weiß bedeckten Gebirge genannt, die sich aus den firnverkrusteten Ebenen erheben. Yeti-Land heißt die nördlichste aventurische Insel, Heimstatt der wilden Schneeschrate. Kaum eines der Wesen, die das ewige Eis als Heimstatt auserkoren haben, ist dem Menschen wohlgesinnt. Eisdrachen wie der uralte Schirr'Zach beherrschen die Himmel über dem ewigen Eis, die Erzählungen des Nordens berichten von der Wilden Hatz des Erzdämonen Nagrach, der wahllos jagt und mordet. Die rauen Stämme der Fjarninger Eisbarbaren leben hier ebenso wie die geheimnisvollen Firnelfen, die den Kontakt zu allen anderen Zweibeinern weithin meiden.

An der Brecheisbucht liegen außer der Stadt Paavi, von der aus das gleichnamige Herzogtum regiert wird, kaum mehr als einige verstreute Siedlungen, die mehr schlecht als recht von Bernsteinsammlern, Walfängern und tollkühnen Pelztierjägern bevölkert werden. Noch vor kurzem knechtete die grausame Eishexe Glorana das Land an der Brecheisbucht. Niemand weiß genau, was aus ihr geworden ist, doch ihr schwarzes Eis soll noch bis heute die Seelen jener verderben, die sich allzu leichtsinnig aus dem Schutz der Siedlungen wagen.

Zwischen den nördlichen Gebirgen und Küsten und den unheimlichen Wäldern der Salamandersteine erstreckt sich eine flache Ebene. Diese endlose Weite der Steppe, Brydia genannt, wird fast ausschließlich von Nomaden bewohnt, den ruhigen und genügsamen Nivesen, die mit ihren halbwilden Karen-Herden dem Lauf der Jahreszeiten folgend umherziehen.

Im äußersten Nordosten begrenzt das mächtigste aller Gebirge Aventurien: das Eherne Schwert. Es heißt, dass bisher alle Versuche einer Überquerung an den mehr als 10.000 Schritt hohen Gipfeln scheiterten, und so kennt man das Land jenseits des Ehernen Schwertes, das Riesland, allenfalls aus Mythen. Vielleicht könnte der Alte Drache Fuldigor darüber berichten, der so riesig sein soll, dass auf seinem Rücken tausendjährige Eichen wachsen. Es heißt, dass er seit dem Drachenkrieg am Rande der Welt über die Dämonenzitadelle im Ehernen Schwert wacht, aus der nur Böses in die Welt kommt.

Die Wälder des Nordens

Im Osten geht die windgepeitschte Grasebene der Brydia in die rauschenden, dunklen Wälder des Nornja über, in dem die Stadt Bjaldorn liegt, mit ihrer prächtigen Tempelhalle aus Kristall. Doch auch wenn hier ein Freiherr die Macht innehat, sind die wahren Herren des Nornja die Waldschrate, die Siedlungsversuche argwöhnisch aus der Tiefe des Waldes beobachten und zu vereiteln versuchen.

Südlich davon erstreckt sich das Bornland, an den Flüssen Born und Walsach gelegen, welche die Lebensadern der Adelsrepublik sind. Handel und Seefahrt prägen Festum, die Hauptstadt des Bornlandes und eine der größten Städte Aventuriens. Hier residiert der auf fünf Jahre gewählte Adelsmarschall, der jedoch vor allem repräsentative Aufgaben wahrnimmt. Jenseits der freien Städte herrschen die Bronnjaren, adlige Landbesitzer, die uneingeschränkt über ihre Ländereien verfügen und mit eiserner Hand über ihre Leibeigenen gebieten können.

Die wilden, menschenverlassenen Hügel des Überwals nordöstlich Festums werden von eigenartigen Feenwesen bewohnt, die kaum Verständnis für die Sorgen der Menschen haben. Der Rest des Landes ist von Wäldern bedeckt und im Bornwald haust mit Milzenis sogar ein leibhaftiger Riese. Immer wieder findet man Ruinen mächtiger Burgen und Kastelle, die daran erinnern, dass das Land einst von den rondratreuen Theaterrittern erobert wurde. Die Ritter kämpften vor hunderten von Jahren tapfer gegen die Goblins und waren dem Land lange gerechte Herrscher, und noch heute führen die Bronnjaren ihre Erblinien auf sie zurück.

Die emsigen Norbarden reisen durch das Bornland und die benachbarten Regionen und treiben allerorts Handel, stets ein Lied auf den Lippen und auf das Wohl ihrer Sippe bedacht.

Die alten Herrscher des Landes, die rotbepelzten Goblins, wurden in die Rote Sichel zurückgetrieben und wagen stets nur in Überzahl Angriffe auf die Menschen. Sie hängen uralten Kulten an und verehren die Muttersau Mailam Rekdai als Göttin.

Gänzlich geheimnisvoll sind die Wälder der Salamandersteine, die im Osten durch die Grüne Ebene vom Bornland getrennt werden. Glasklare Bäche fließen hier in tiefen Tälern und die Blätter der Bäume scheinen mit ihrem Rauschen alte Lieder zu singen. In der unberührten Schönheit tiefer Wildnis liegt der mystische Ursprungsort der Elfen. Hier traten vor Äonen die ersten ihrer Art aus dem Licht ins Sein der Welt und begründeten die Kultur der Hochelfen. Zurückgezogen von der Welt leben dort noch heute ihre Nachfahren, die Waldelfen, und in den Bruchwäldern des Kvill und vieler anderer Flüsse der gesamten Region kann man die Pfahldörfer der Auelfen finden.

Die Steppen der Orks

Der Steineichenwald sowie die Gebirge Große Olochtai und Firunswall umkränzen die trockene Steppe des

Orklandes, als wollten sie mit aller Macht verhindern, dass seine Bewohner es jemals verlassen. Doch die vielen Kriege der Vergangenheit haben gezeigt, dass die Schwarzpelze sich nicht einsperren lassen. Während die meisten Orks in größeren Stammesverbänden leben und sich hauptsächlich von Viehzucht und Jagd ernähren, sind sie vor allem als grausame Kämpfer weithin gefürchtet. Wen sie gefangen nehmen, den erwartet ein grausames Schicksal: Ist man kräftig, wird man in die Sklaverei getrieben, ist man dafür zu schwach, wird man dem stierhäuptigen Brazoragh oder dem orkischen Totengott Tairach geopfert. Der Aikar Brazoragh wird von beinahe allen Orks, die sonst kaum von Zwisten untereinander abzubringen sind, als von ihren Göttern gesandter Einiger der Stämme und Herrscher des Orklandes akzeptiert. Von Khezzara aus, der einzigen Stadt der ansonsten nomadisch lebenden Orkstämme, sendet er seine Krieger immer wieder gegen die Menschen, um ihre Stärke zu erproben. Das Orkland gilt auch als Heimat der menschenfressenden Oger, den riesenhaften Schrecken, die einst bis an den tief im Mittelreich liegenden Gebirgsengpass der Trollpforte zogen, um das Land zu verheeren.

Östlich des Orklands erstreckt sich das Gebiet des ehemaligen Svelltschen Städtebunds. Einst eine blühende Handelsmacht, sind seit dem letzten Einfall der orkischen Horden nur auf sich allein gestellte Ortschaften geblieben. Städte wie Gashok und Tiefhusen wurden von den Schwarzpelzen erobert, ihrer Herrschaft unterworfen oder einfach dem Erdboden gleichgemacht. Lowangen muss noch heute hohe Tributleistungen an die Besatzer abführen, will es nicht einst dasselbe Schicksal erleiden wie das beklagenswerte Tiefhusen. Tjolmar hingegen wurde von Plünderung und Unterjochung verschont, weil – so munkelt man – ein Verrat der dort ansässigen Zwerge der Stadt die Freiheit erkaufte. Riva, das am gleichnamigen Golf liegt, ist die letzte unabhängige Stadt des Svelltbunds, ein Tor zu den Nivesensteppen und wichtigster Hafen der aventurischen Nordküste.

Thorwal und das Gjalskerland

Vielfach erzählt man sich, dass die Kultur der hünenhaften Thorwaler allein aus lautem Gegröle, handfesten Schlägereien und wilden Zechgelagen besteht. Doch das ist nur die eine Seite der Medaille, denn es steckt weit mehr hinter den streitbaren Nordleuten, als man auf den ersten Blick vermuten mag. Das Volk der Thorwaler hat einige der besten Seefahrer Aventuriens hervorgebracht, die an allen Küsten des Westens als Piraten und Räuber gefürchtet sind. Die Feindschaft der Nordleute gegenüber den Sklavenhaltern des tiefen Südens sowie ihr Hass auf alle Walfänger sind sprichwörtlich, denn sie verehren den Gottwal Swafnir als höchsten unter den Göttern.

Ihre Skalden bewahren alte Weisheiten und Geschichten in ihren Liedern und stärken so den Zusammenhalt der Schiffsgemeinschaften, während die Runenmagier mächtige Zauber weben, um sich Wind und Wogen untertan zu machen.

Die Siedlungen der Thorwaler sind unabhängig voneinander und werden durch Sippen, vor allem jedoch durch die Schiffsgemeinschaften, die Ottajaskos, geprägt. Die meisten thorwalschen Würdenträger, bis hinauf zu den obersten Hetleuten, werden frei gewählt.

Die Hauptstadt Thorwal wird heute vor allem für ihre Weltoffenheit gerühmt. Weitere wichtige Orte sind Prem, wo mit dem Premer Feuer der berühmteste Schnaps Aventuriens gebrannt wird, und Olport, wo einst die Hjaldinger, die Vorfahren der Thorwaler, aus dem legendären Güldenland im Westen anlandeten.

Von den Olporter Kreidefelsen und den windgepeitschten Inseln der Olportsteine, den schroffen Fjorden der Westküste über die Hochmoore um Waskir, den schwer passierbaren Hjaldor- und Grauen Bergen bis hinunter zu den Niederungen des Bodir, überall ist die Landschaft rau und urwüchsig. Im Gjalskerland schließlich lebt ein verschlossener und harter Menschenschlag, der ebenso rau ist wie das Land und nichts mehr fürchtet als das Meer: die Gjalsker Barbaren.

Die streitenden Königreiche

Südöstlich von Thorwal und dem Orkland liegen Nostria und Andergast, deren nunmehr fast 2.000 Jahre andauernder Zwist dazu geführt hat, dass sie als die Streitenden Königreiche bekannt geworden sind. Getrennt werden die beiden von starrem Feudalismus geprägten Königreiche durch die Waldwildnis, in der zahlreiche Druiden und Hexen im Einklang mit der Natur leben. Während das an der Küste gelegene Nostria häufig mit den Thorwalern in Fehde liegt, hat das im waldreichen Hinterland liegende Andergast regelmäßig mit Angriffen der Orks zu kämpfen. Die alte Feindschaft und neue Zwiste haben einen mürrischen und verschlossenen Menschenschlag geformt, der jeder Neuerung skeptisch gegenübersteht, weil allein die althergebrachten Traditionen verlässliche Größen sind. Beide Regionen gelten als besonders rückständig, in Andergast herrscht sogar die Meinung vor, dass Männer den Frauen überlegen seien.

Das Mittelreich

Unter allen Reichen Aventuriens nimmt das Raulsche Reich, auch Mittelreich oder Neues Reich genannt, die größte Fläche ein. Von der sturmgepeitschten Küste des Meeres der Sieben Winde im Westen bis zur Tobrischen See und dem Golf von Perricum im Osten, vom Raschtulswall und dem Strom Yaquir im Süden bis zum Rathil und zu den Gebirgen von Finsterkamm und Drachensteinen im Norden erstreckt sich das Reich der Kaiserin Rohaja von Gareth.

Ganz im Westen liegt das Fürstentum **Albernia** mit seiner Hauptstadt Havena, dem größten und wichtigsten Handelshafen des Mittelreiches am Meer der Sieben Winde. Weite Bruchlandschaften, Seen und tückische Moore bedecken das albernische Land. Vermutlich gibt

es nirgendwo sonst auf Aventurien so viele Feen wie im dichten Grün des albernischen Farindelwalds. Am bekanntesten ist neben der Fee Farindel der mächtige Flussvater, den viele als Verkörperung des Großen Flusses selbst verstehen, in dessen Fluten sein Reich liegen soll.

Zwischen Albernia und den Gipfeln von Koschbergen und Eisenwald liegt das Herzogtum **Nordmarken**, das berüchtigt ist für seine Flusspiraten und geheimnisvollen Druidenzirkel und berühmt für seine mächtigen Herzöge und praiostreuen Adligen. Die Nordmarken sind eine starke Macht im Reich. Gebirge, Hügel und dichte Wälder mit zahlreichen Siedlungen prägen das Herzogtum, und die Verwaltung des Mittelreiches residiert in der nordmärkischen Hauptstadt Elenvina. Traditionell sind die unverbrüchlich treuen Nordmärker und die freiheitsliebenden Albernier sich spinnefeind.

Die hohen Gipfel der Windhagberge und ihre dicht bewaldeten Täler bestimmen das Bild der Markgrafschaft **Windhag** an der Westküste, die im Süden in das horasische Herzogtum Grangor übergeht. Bewohner gibt es hier nur wenige. Sie siedeln in Fischerdörfern und Piratennestern an den Westhängen der Berge und leben von Efferds Gaben wie Fischen und sonstigen Meeresfrüchten. In den entlegenen Tälern haben Räuberbanden, wilde Sippen und sogar manche Orkstämme ihr Revier.

Wer an das Fürstentum **Kosch** denkt, denkt an Zwerge und Gemütlichkeit. Zwei wichtige Bergkönigreiche der Zwerge finden sich in diesem Landstrich. Die Provinz umfasst große Teile des gleichnamigen Gebirges und das hügelige Land östlich davon, bis hin zum Großen Fluss. Ein Viertel der Koscher sind Zwerge, und so gilt der Kosch ganz zu Recht auch als Zentrum der aventurischen Handwerkskunst, die besonders in der Provinzhauptstadt Angbar, dem Zentrum des Ingerimmkultes, ihre Blüten zeigt.

Die südlichste Provinz des Mittelreichs, und eine, die ebenfalls an das Horasreich grenzt, ist das Fürstentum **Almada** am Flusslauf des Yaquir. Sie gilt als Bollwerk gegen die Novadis, die rastullahgläubigen Wüstenkrieger aus der Khôm, die häufig bei den Ungläubigen nördlich des Yaquir auf Raubzug gehen. Als Grenzprovinz zum Horasreich pflegen die Bewohner die jahrhundertealte Rivalität, die das Alte Reich mit dem Mittelreich verbindet, und der almadanische Adel gilt seit jeher als aufmüpfig und heißblütig. Dank des milden Klimas gedeihen Weinbau und Pferdezucht. Die Bevölkerung des Landstrichs strahlt offene Lebensfreude aus, die sich aber auch in einer lockeren Zunge und einer gewissen Streitlust äußert. Die Hauptstadt Punin ist das Herz des nördlichen Boronkults, gilt als weltoffen und zieht Abenteurer, Kulturbegeisterte und Gelehrte gleichermaßen an.

Nordöstlich des Kosch liegt die Markgrafschaft **Greifenfurt**, die besonders hart unter den Kriegszügen der Orks zu leiden hatte. Noch immer trifft man hier auf marodierende Schwarzpelze, und das Leben auf den Feldern des Landes und in den Handwerksstuben der Provinzhauptstadt Greifenfurt ist häufig mühsam und karg. Viele Flüchtlinge aus dem von den borbaradianischen

Invasoren eroberten Tobrien versuchen hier einen Neuanfang.
Östlich des Koschs liegt das Königreich **Garetien**, die zentrale Provinz des Mittelreichs. Viele Äcker bedecken das fruchtbare Land, in einer großen Zahl von Kleinstädten florieren Handel und Handwerk und die ganze Provinz scheint damit beschäftigt, die vielen hungrigen Mäuler der Metropole Gareth zu stopfen. Sie ist die Hauptstadt Garetiens und des Mittelreichs und die größte Stadt des Kontinents, zu der fast alle Straßen führen. Es ist eine Stadt der Bürger und Zünfte, Geweihten und Krieger, Diebe und Streuner, Domizil des Handelsherrn Stover Regolan Stoerrebrandt, des reichsten Mannes Aventuriens und Standort der Stadt des Lichts, dem Kultzentrum der Praioskirche. Als unheimlichster Ort Garetiens muss die Wald- und Sumpflandschaft südwestlich der Hauptstadt gelten. In der Dämonenbrache tobte einst die Erste Dämonenschlacht, verheerte das Land und bis heute wagen sich nur wenige in das verfluchte Gebiet.
Teile Garetiens und das gesamte ehemalige Fürstentum Darpatien bilden seit dem *Jahr des Feuers* gemeinsam die östlichen Marken: Im Kriegshafen der Stadt **Perricum,** der Hauptstadt der gleichnamigen Markgrafschaft, sind die Schiffe der mittelreichischen Perlenmeerflotte stationiert. Die Seefahrt ist das bestimmende Merkmal dieser recht wohlhabenden Provinz, aber auch die kämpferische Göttin Rondra genießt hohe Verehrung, steht hier doch ihr wichtigster aventurischer Tempel.
Die junge **Rommilyser Mark** umfasst weite Teile des ehemaligen Darpatien, und seine Hauptstadt Rommilys dient der Kirche Travias, der Göttin von Heim und Herd, als Hauptsitz. Das Land bietet Flüchtlingen und Kriegsversehrten Heimat und Arbeit, und seine Bewohner halten die Hoffnung auf Schutz und Geborgenheit aufrecht.
An der Trollpforte, dem breiten Gebirgspass zwischen Schwarzer Sichel und Trollzacken, behauptete sich die **Rabenmark** gegen die Heerscharen der Untoten aus der schwer gebeutelten Warunkei. Auch die Markgrafschaft **Warunk** kämpft seit der Zurückeroberung der gleichnamigen Stadt gegen das düstere Erbe Borbarads. Hier erhoben sich zahllose Untote und Geister, die den Landstrich bis heute heimsuchen.
Nördlichste Provinz des Reiches ist das Herzogtum **Weiden**, das sich vom Finsterkamm bis in die Rote und Schwarze Sichel hinein und längs der südlichen Ufer des Neunaugensees bis zum Rathil erstreckt. Wie der Name vermuten lässt, ist diese Provinz ein Zentrum der Viehzucht. Die hier ansässigen Rinderbarone, die über große Weideflächen verfügen, gehen beim Kampf um die Macht nicht zimperlich vor. Außerdem wird die Tradition des Rittertums in seiner ursprünglichsten Form in Ehren gehalten. Die Weidener verstehen sich als Bollwerk gegen die Orks, die in den nordwestlichen Grenzlanden eine stete Bedrohung darstellen.
Das von dichten Wäldern und kargen Äckern bedeckte Herzogtum **Tobrien** umfasste einst sämtliche Ländereien östlich der Schwarzen Sichel und war die größte Provinz des Reiches. Neben der Markgrafschaft Warunk war es von der Besetzung durch die Schergen Borbarads am ärgsten betroffen und verlor große Teile seiner Fläche an die Schwarzen Lande. Inzwischen wurden die Gebiete südöstlich der Drachensteine bis zu den Beilunker Bergen aber befreit und gehören nun wieder zum tobrischen Herzogtum. Allein die Bergländereien des waldreichen **Transysilien** und die dämonisch verzerrte Stadt **Yol-Ghurmak** wehren sich erfolgreich gegen jede Rückeroberung durch die Kämpfer des Mittelreichs. Das Land ist dünn besiedelt, viele Flüchtlinge aus dem Osten Tobriens sind weiter nach Garetien, Almada oder sogar bis Albernia gezogen.
Eine gleißende Bastion gegen Borbarads Erben ist bis heute die Markgrafschaft **Sonnenmark** rund um Beilunk, die durch ein Wunder des Sonnengottes Praios gegen unheilige Zauberei geschützt wurde. Zwar sind die Heptarchen, die Erben Borbarads, inzwischen besiegt, aber es wird wohl noch Jahrzehnte dauern, bis all ihre Hinterlassenschaften vom Antlitz der Welt getilgt worden sind – falls es überhaupt gelingt.

Die Bingen der Zwerge

Zahlreiche Gebirge Aventuriens dienen den Zwergen als Heimat. Diese sind in verschiedenen Bergkönigreichen organisiert, die unabhängig von den menschlichen Reichen regiert werden. In tiefen Höhlenstädten, von denen **Xorlosch** die älteste ist, unter den Koschbergen, den Ingrakuppen, dem Phecanowald und dem Eisenwald, leben die konservativen Erzzwerge, das älteste und größte Zwergenvolk. Die für ihren Durst, ihre Rauflust, Waffen- und Schmiedekunst bekannten Ambosszwerge siedeln vornehmlich im namensgebenden Ambossgebirge und den Thaschbergen, vereinzelte Sippen findet man auch in den Khunchomer Bergen und im östlichen Raschtulswall. Hauptsächlich in den Hügellanden rund um den Angbarer See im Kosch sowie in vielen Gebieten des Mittelreichs leben die geselligen Hügelzwerge. Die abenteuerlustigen Brillantzwerge, die bis zur Borbaradianischen Invasion in den Beilunker Bergen wohnten, haben eine neue Heimat im Raschtulswall gefunden. Die letztgenannten beiden Zwergenvölker pflegen sehr gute Kontakte zu den Menschen.
In einigen Höhlen und Stollen der Gebirge des Orklands und des Mittelreichs leben die Tiefzwerge, degenerierte Nachkommen der Zwerge von Umrazim, einer lange verschollenen Binge. Im äußersten Nordosten Aventuriens siedeln die Wilden Zwerge, deren Herkunft in der allerfrühesten zwergischen Historie verborgen ist. Außerhalb der Bergkönigreiche leben viele Zwerge in den Städten der Menschen, wo sie als Handwerker und Händler hohes Ansehen genießen.

Die Insel Maraskan

Vor der Eroberung durch die Borbaradianer hatten die streitbaren Maraskaner sich bereits mit der bisherigen Besatzungsmacht, dem Mittelreich, einen jahrzehntelangen Partisanenkrieg geliefert. Heute bildet das **Shîkanydad von Sinoda** im Süden und in Teilen der Ostküste Maraskans den freien Teil der Insel. Den Rest

teilen sich die Herrscher der **Fürstkomturei**, grausame Kriegsherren, die den blutsaufenden Erzdämonen Belhalhar verehren, mit Paktierern der Erzdämonin Charyptoroth, dem Schrecken der blutigen See. Im Verborgenen regt sich zudem eine unfassbar alte Macht aus grauer Vorzeit, deren Monstrositäten das Herz der Insel heimsuchen. Schon vor der borbaradianischen Eroberung war die Insel berüchtigt für ihre dichten Dschungel voller giftiger Tiere und Pflanzen. Auch heutzutage ist ein Marsch durch das ‚Herz der Finsternis' ein gewagtes Unterfangen, das nur wenige überleben.

Das Reich des Horas

Das Herz des **Horasreichs** liegt in einem Landstrich, der Liebliches Feld oder auch Altes Reich genannt wird. Es reicht entlang der Westküste von Grangor bis Drôl und wird im Osten durch die Goldfelsen und Eternen von der Wüste Khôm abgegrenzt. Fruchtbare Böden und ein mildes Klima sorgen für den Reichtum dieser Region, in der auch viele aventurienweit bedeutsame Handelshäuser ihren Sitz haben. Als erfolgreichste Kauffahrer Aventuriens transportieren die Händler des Horasreichs auf ihren stolzen Segelschiffen Waren und Passagiere rund um den Kontinent. Kühne Kapitäne und Entdecker genießen hohes Ansehen, und seit einigen Jahren brechen vermehrt Expeditionen nach Uthuria und ins ferne Güldenland auf, der legendären Heimat der ersten Siedler. Hauptstadt des Reiches ist **Vinsalt**, das auf den Ruinen der einst von den Garethern geschleiften Stadt Bosparan errichtet wurde. Die Stadt **Kuslik** beherbergt als bisher einzige Stadt Aventuriens gleich drei Magierakademien und ist das Zentrum des Hesindeglaubens. In **Bethana**, dem Hauptsitz der Efferdkirche, gingen einst die ersten Siedler an Land.

Seine lange Geschichte hat das Horasreich zu einem Hort der Traditionen und einer Bastion des Zwölfgötterglaubens gemacht. Berühmte Tempel und heilige Orte locken zahlreiche Pilger an. Die vielen großen Städte des vergleichsweise kleinen, aber dicht bevölkerten Landes wetteifern darum, einander nicht nur an politischem Einfluss und Handelsaufkommen, sondern auch an Ruhm und kulturellem Glanz zu übertreffen. Bildung und Kunstverstand sind für Adel und Volk gleichermaßen verpflichtende Tugenden.

Hinter den Kulissen aber toben Machtkämpfe zwischen den alten Adelsgeschlechtern, und mörderische Verschwörungen, unheimliche Geheimbünde und seltsame Kulte gedeihen im Schatten der Paläste. Zum Horasreich gehören auch die **Zyklopeninseln** im Meer der Sieben Winde. Auf jenen Eilanden leben die letzten der einäugigen Riesen und sagenumwobenen Meister der Schmiedekunst, die der Inselgruppe ihren Namen gegeben haben.

Die Lande der Tulamiden

Legendär ist die Vielfalt der Waren auf den Basaren der **Tulamidenlande**, vielgerühmt die Kunst der Zaubertänzerinnen und die Geschichten von Dschinnenmacht, gewitzten Helden und majestätischen Zaubersultanen, mit denen die Geschichtenerzähler die Zuhörer in ihren Bann ziehen. An den Ufern des Mhanadi und seiner Nebenflüsse (besonders des Gadang) lebt ein temperamentvoller Menschenschlag, der sich besonders durch seinen gebräunten Teint, das überwiegend dunkle Haar und die äußerst blumige Sprache von den Nachfahren der güldenländischen Einwanderer unterscheidet. Das Mhanadital ist ein besonders fruchtbarer Landstrich. Reis und andere Feldfrüchte gedeihen hier besonders gut, es gibt Obst in Hülle und Fülle, und die Äcker sind so ertragreich, dass sie die Bewohner der mächtigen Städte ernähren können. Die größte davon ist **Fasar**, ein brodelnder Schmelztiegel der Völker und älteste Menschenstadt Aventuriens, die nicht nur aufgrund ihrer sagenhaft reichen Erhabenen, sondern auch wegen ihrer finsteren Magierakademie bekannt ist. Weitere Städte am Mhanadi sind **Mherwed**, das überwiegend von rastullahgläubigen Novadis bewohnt wird, das märchenhafte **Rashdul** sowie **Khunchom**, das auf echsischen Ruinen errichtet worden sein soll. Auf einem Hochplateau am Rande Araniens liegt die Gorische Wüste, deren roter Sand bei starkem Wind bis nach Mherwed getragen wird. Nur wenige überleben eine Reise an diesen lebensfeindlichen Ort. Ein ebenfalls vornehmlich von Tulamiden besiedeltes Gebiet sind die Täler der Flüsse Thalusim und Ongalo, wo die strenge Grundherrschaft häufig Aufstände hervorruft und Räuberbanden ihr Unwesen treiben.

Aranien, Land der Herrscherinnen

Zwischen dem mittelreichischen Perricum und der Gorischen Wüste liegt **Aranien**, zu dem unter anderem **Baburin**, die Hauptstadt **Zorgan**, **Elburum** und das derzeit besetzte **Anchopal** gehören. Aranien ist ein gleichermaßen von der mittelreichischen wie der tulamidischen Kultur geprägtes Land mit reichen Böden, geschickten Händlerinnen und fleißigen Handwerkern. Frauen nehmen hier eine deutlich höhere gesellschaftliche Stellung ein als Männer, was in Aventurien insofern ungewöhnlich ist, als der Kontinent überwiegend keine weitgehende Bevorteilung eines Geschlechts kennt.

Die Wüste Khôm und das Kalifat

Die Khôm, die größte aventurische Wüste, ist die Heimat der Novadis, stolzer Reiter und Krieger. Sie verehren den Eingott Rastullah, der ihnen vor über 250 Jahren in der Oase Keft erschienen ist. Seither prägen die 99 heiligen Gesetze ihres Gottes Alltag und Zusammenleben der streng patriarchalisch geprägten Stammeskultur. Karawanen mit wertvollen Handelsgütern reisen über Oasen und Karawansereien durch ihr Gebiet und trotzen den Tücken der Khôm. Das wichtigste der Wüstenrandgebiete, das Shadif, bringt eine edle Pferderasse hervor, die von sprichwörtlichem Feuer und Eleganz beseelt ist.

Die Echsensümpfe

In den modernden Sümpfen und undurchdringlichen Mangrovenwäldern südlich der Wüste Khôm machen allerlei Giftgetier, riesige Echsen und die drückende Schwüle dem Reisenden das Leben (und oft das

Überleben) schwer. Einst erstreckte sich hier ein großes Reich der Echsen, die einst den Kontinent beherrschten. Auch heute leben hier kaum Menschen, denn dies ist der natürliche Lebensraum der Achaz. Über die meist in Pfahlbauten lebenden, aufrecht gehenden Echsenmenschen weiß man nur wenig, außer dass sie alte Götter, die mächtigen H'Ranga, verehren, sich von Jagd oder Fischerei ernähren und die altehrwürdige Magie der Edelsteine, die Kristallomantie, beherrschen.

Trotz aller Gefahren und Unannehmlichkeiten dringen immer wieder Menschen auf der Suche nach Gewürzen, Reptilien- oder Echsenleder, der Quelle der ewigen Jugend oder den Schätzen und Artefakten alter Achaz-Herrscher in die Sümpfe vor.

Am nordwestlichen Rand der Sümpfe findet sich die Stadt **Selem**, ein Überbleibsel der einst angeblich von den Göttern selbst vernichteten tulamidischen Stadt Elem. Heute hausen in Selem Menschen und Echsen gemeinsam, und die Stadt ist ein Pfuhl des Elends, des Niedergangs und des schleichenden Wahnsinns.

Die Stadtstaaten Meridianas

Al'Anfa, die Schwarze Perle, ist die zweitgrößte Stadt Aventuriens. Hier kann man vom Kokosmattenflechter zum Granden aufsteigen, was Einwanderer aus ganz Aventurien anzieht. Doch ebenso schnell kann man auch vom freien Bürger zum Sklaven werden, denn die Bewohner der Stadt sind überzeugte Sklavenhalter. Allzu Unvorsichtige finden sich gar im Hanfla wieder, der hier ins Meer mündet, denn die Al'Anfaner verehren den Totengott Boron als höchsten der Zwölfe und pflegen darüber hinaus einen verschwenderischen Umgang mit Giften und Rauschmitteln. Selbst Meuchelmord bleibt oft ungesühnt, was der Stadt in Nordaventurien auch die Bezeichnung ‚Pestbeule des Südens' eingebracht hat. Die Armen sind hier zwar nicht ärmer als anderenorts, aber die Reichen sind unvorstellbar reich – neben einem al'anfanischen Granden, einem Mitglied der wichtigsten Familien der Stadt, sieht selbst manch ein mittelreichischer Graf wie ein Habenichts aus.

Erzfeind Al'Anfas ist **Brabak**, wo die Sklaverei verboten ist und wo man die Granden ob ihrer Exzesse gleichermaßen beneidet und verachtet. Die Stadt an der sumpfigen Mysob-Mündung steht aufgrund jahrelanger Misswirtschaft vor einem riesigen Schuldenberg. Als Tor zum legendären Südkontinent Uthuria wird zwar viel Geld ins Brabaker Staatssäckel gespült, doch das geht meist ebenso schnell wieder verloren. Gern besuchen Freigeister die Stadt, die an der hiesigen schwarzmagischen Akademie frei von Konventionen und Einschränkungen ihre Studien betreiben können. Die anderen Städte der Region, wie etwa **Chorhop**, **Mengbilla**, **Sylla** oder **H'Rabaal**, waren meist ehemalige Provinzen anderer Reiche, die heute jedoch ebenso unabhängig sind, wie das kleine Dschungelkönigreich der Kemi. Einzig **Hôt-Alem** ist Gareth noch geblieben und untersteht als Protektorat dem Mittelreich. Unabhängige Stadtstaaten gibt es ansonsten kaum. Wer nicht freiwillig das Bündnis mit der Goldenen Allianz (Horasreich, Brabak, Kemi)

oder Al'Anfa suchte, fand sich alsbald von letzterem erobert. Selbst die alte Königsstadt **Mirham**, nominell Hauptstadt des Vizekönigreichs Meridiana, gilt weithin nur als Vasall des deutlich mächtigeren Al'Anfa.

Dampfende Dschungel

Den Südzipfel des Kontinents entlang zieht sich das über 6.000 Schritt hohe Regengebirge, dessen Hänge ebenso wie die Niederungen östlich und westlich des Massivs von dichtem Dschungel bedeckt sind. Wer hier überleben will, wo gigantische Würgeschlangen lautlos herangleiten, Krokodile im seichten Wasser lauern, Giftvipern nachts unter Decken und in Stiefel kriechen und wo sich mächtige Säbelzahntiger auf den einsamen Wanderer stürzen, der braucht Mut und muss mit den Pflanzen und Tieren dieser Wildnis bestens vertraut sein. Die besten Lehrmeister für solche Kenntnisse sind die hier lebenden Waldmenschen, die nach dem Namen ihres größten Stammes oft Mohas genannt werden. Die kupferhäutigen, recht kleinen, aber überaus agilen Wildnisbewohner möchten mit den ‚Blasshäuten' häufig jedoch nichts zu schaffen haben, und setzen sich entschieden gegen Eindringlinge in ihr Stammesgebiet zur Wehr.

Altoum und die Waldinseln

Bestimmend für die Charyptik, wie dieser Teil des Meeres genannt wird, sind Piraten und Kaperfahrer. Die Schwarze Schlange, eine mehrere hundert Köpfe zählende Piratengemeinschaft, hat ihr Hauptquartier in **Charypso** auf Altoum, doch auch die Kolonialflotten des Bornlands, des Horasreichs und Al'Anfas sowie Thorwaler Ottas und Schiffe des Kemi-Reichs kreuzen mit eigenen Absichten in diesen Gewässern.

Schneeweiße, palmenbestandene Strände, einsame Buchten und üppig grüner Dschungel, aus dem plötzlich ein dichter Pfeilhagel fliegt – die entlegenen Waldinseln, fernab jeder Zivilisation, sind als Versteck für die Piraten des Südmeers wie geschaffen. „Garantiert echte" Schatzkarten kann man in fast jeder Hafenkneipe zwischen Riva und Hôt-Alem erwerben, und einige davon sind es vielleicht sogar.

Spuren von (mittelländischer) Zivilisation findet man lediglich auf Token, Sokkina, Iltoken und Benbukkula. Grund hierfür ist der hiesige Gewürzreichtum. Der Handel mit den Kostbarkeiten der Inseln wird von Schiffen aus Al'Anfa, Festum und dem Horasreich dominiert. Im Innern vieler Inseln leben verschiedene Waldmenschenstämme sowie die großen, schwarzhäutigen Utulus, die ursprünglich vom Südkontinent Uthuria stammen.

Wind & Wetter

»In Aventuriens Mitte ist das Klima im Sommer mild, im Winter aber kann es schneidend kalt werden. Hier leben die meisten Menschen, und hier blühen Kultur und Wissenschaft. Es ist wohl das Land, das die Zwölfe am meisten lieben, denn schließlich werden sie hier auch am treuesten verehrt.

Der Norden hingegen befindet sich in Firuns gnadenlosem Griff. Selbst im Sommer wird es dort niemals warm und der Winter währt weit länger als ein halbes Jahr. Nur bärbeißige Menschen leben in diesen Landen. Im Süden hingegen ist es immer heiß und die Menschen sind schon als kleine Kinder braungebrannt. Ozeane aus Sand gibt es dort, Wüsten genannt, und in dichten Dschungeln, die wie endlose grüne Meere sind, machen bronzehäutige Wilde Jagd auf gefährliche Tiere.«

—aus der Einleitung des Groszen Aventurischen Atlas in der Ausgabe von 885 BF

Trotz seiner verhältnismäßig geringen Größe von 3.000 mal 2.000 Meilen finden sich alle denkbaren Klimazonen in Aventurien. Während der äußerste Norden von ewigem Eis bedeckt ist, wuchern im Süden tropische Dschungel. Dazwischen findet man Tundra und weite Steppen, Taiga und waldige Mittelgebirge, steil und schroff aufragende Hochgebirge, blühende Flusslandschaften, undurchdringliche Wälder, hitzeflimmernde Wüsten und moskitoverseuchte Sümpfe. Dies ist inneraventurisch vor allem dadurch zu erklären, dass das Klima auf Dere nicht immer irdischen Gesetzmäßigkeiten folgt. Das Wetter in Aventurien hat häufig auch etwas Übernatürliches. Blitze werden oft mit dem Wirken von Göttern assoziiert, vor allem dem der streitbaren Göttin Rondra, die auch als Herrin von Sturm und Blitz gilt. Der Nebel, der so trefflich viele Dinge verbergen kann, wird häufig mit dem gerissenen Phex, dem Gott der Heimlichkeit verbunden. Viele Winde tragen die Namen von Götterkindern, weil sie für die Aventurier launenhaft und unerklärlich bleiben, und sie sollen Efferd gehorchen, dem Herrn von Wind und Wogen. Es gibt eigentlich kaum eine Wettererscheinung, die nicht dem Wirken eines Unsterblichen zugeordnet wird – oder dem Wirken von mächtiger Magie, denn es ist bekannt, dass auch Zauberkundige in der Lage sind, das Wetter zu beeinflussen. So gibt es etwa Legenden, dass das Gebiet, in dem sich heute die Wüste Khôm erstreckt, einst ein vor Leben pulsierender Dschungel gewesen sei, bis es von mächtiger Magie in eine lebensfeindliche Einöde gewandelt wurde.

Kältestufen

Stufe 1	**Kalt**	10 bis 0 Grad
Stufe 2	**Eisig**	0 bis –25 Grad
Stufe 3	**Firunsfrostig**	–25 bis –50 Grad
Stufe 4	**Niederhöllisch**	ab –50 Grad

Hitzestufen

Stufe 1	**Warm**	11 bis 35 Grad
Stufe 2	**Heiß**	35 bis 45 Grad
Stufe 3	**Praiossengend**	45 bis 55 Grad
Stufe 4	**Khômglut**	ab 55 Grad

Der Kontinent wird durch drei große Klimazonen geprägt. Im hohen Norden herrscht Kälte, die umso größer wird, je weiter man nach Norden zieht. Im äußersten Norden machen ewiger Frost, Packeis und beißende Winde das bloße Überleben zu einer gewaltigen Herausforderung. Herrscht Firunsfrost (unter –25 Grad), ist es so kalt, dass die Haut an metallenen Gegenständen festfriert und ein unzureichend gegen Kälte geschützter Körper so viel Wärme verliert, dass der Kältetod droht. Wird es gar niederhöllisch kalt (unter –50 Grad), gefriert sogar das Meer und durch plötzlich auftretende Eisstürme ist ein Vorwärtskommen oftmals kaum mehr möglich. Kein Wunder also, dass der höchste Norden bisher kaum von Menschen bereist wurde und zu großen Teilen unentdecktes Land ist.

Der größte Teil Aventuriens, in etwa der Bereich zwischen Walbergen und Raschtulswall, ist einem gemäßigten Klima unterworfen, was vor allem bedeutet, dass sich hier die Jahreszeiten deutlich zeigen. Die Sommer können sonnig, heiß und trocken sein, die Winter beißend kalt sowie voller Schnee und Eis. Nur selten aber werden extreme Temperaturen jenseits der Stufen eisig (bis –25 Grad) oder warm (bis 35 Grad) erreicht. Besonders die Küsten Mittelaventuriens scheinen in diesen Jahreszeiten von den Göttern gesegnet: Der Festumer Hafen friert so gut wie nie zu, obwohl die bornische Handelsstadt ziemlich weit nördlich liegt und das Bornland frostig kalte Winter kennt. Andererseits sind die Sommer im horasischen Kuslik nie so unerträglich, dass das alltägliche Leben zum Erliegen kommt. Frühling und Herbst sind durch häufige Nebel, heftige Winde und Regenfälle geprägt. Vor allem bringen sie entlang der Flüsse oftmals Überflutungen mit sich, die das Leben in den Auen und an den Flussläufen prägen. In diesen Breiten leben die meisten Menschen und andere Völker, denn der Boden wirft gute Erträge ab und das Vieh hat genügend Weidegründe.

Im Süden Aventuriens ist es heiß. Je nachdem, wo man sich aufhält, ist diese Hitze atemraubend und trocken oder drückend und schwül. Die Wüste Khôm ist ein schier endlos erscheinendes Sandmeer, auf das die Sonne gnadenlos niederbrennt und das nur die Gluthitze des Tages und die empfindliche Kälte der Nacht kennt. Nur in dieser aventurischen Region gibt es ein natürliches Temperaturgefälle von Khômglut (über 55 Grad) bis hin zu kalt (knapp über 0 Grad). Neben chronischem Wassermangel sind hier vor allem die Sandstürme, die wie aus dem Nichts entstehen können, die größte Herausforderung für den Reisenden, der von Oase zu Oase finden muss, um nicht zu verdursten.
Jenseits der Khôm schließen sich Regenwälder an, ewiggrüne Dschungel und Mangrovenwälder sowie moskito- und krokodilverseuchte Sümpfe und nebelverhangene Gebirge, die bisher kein Mensch zur Gänze erkundet hat. Langanhaltende Regenfälle, die kleine Bäche in reißende Ströme und sicheren Boden in

morastige Tümpellandschaften verwandeln, erschweren hier das Leben und Reisen.

Die Witterung kann Heldenhandlungen wie etwa Reisen deutlich beeinflussen. Mehr hierzu findest du im **Regelwerk** im Abschnitt über Hitze- und Kältestufen (Seite **346ff.**).

»Wetter? Bei Swafnirs Fluke, dieses laue Lüftchen ist doch kein Sturm! Damals vor Prem, als wir die Hafeneinfahrt vor lauter Gischt nicht sehen konnten und Carolan über Bord gegangen ist – das war ein Sturm!«
—Tjalva Garheltdottir, Premer Hetja

Kleine Windkunde
Besonders Seefahrer fürchten die Winde, welche die Lüfte beherrschen und nach deren Zahl das Meer der Sieben Winde benannt ist: Beleman, Rondrikan, Nuianna, Horoban, Harunka, Katla und Caranthu. Der Beleman, der von der aventurischen Westküste warme Luft nach Osten trägt, ist unter ihnen wohl der bekannteste. Der Rondrikan ist ein mächtiger Sturm, der auch dem zornigen Wirken der streitbaren Göttin Rondra zugeordnet wird, da er häufig Gewitter mit Blitz und Donner bringt.
Aber auch abseits der Küsten beeinflussen Winde das Wetter. Im Norden bringen der Gebelaus oder die Tobrische Brise, die von Norden her über das Land wehen, Kälte und Nässe. Im Süden ist der Wirbelwind Kauca gefürchtet, der zumeist über dem Perlenmeer tobt, aber auch schon an Land ganze Dörfer vernichtet hat.

Auf Weg und Steg

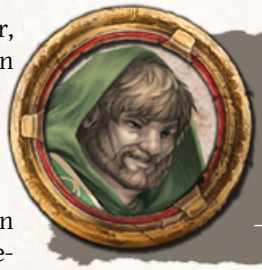
»Zwei ganze Wochen waren wir nach Gratenfels unterwegs! Die Meisterin wollte es sich nicht nehmen lassen, selbst zu den berühmten Schwefelquellen zu reisen. Hätte sie doch bloß reisende Abenteurer angeworben, dann wäre mir dieses Martyrium erspart geblieben. Bis Abilacht hoch gibt es einen breiten Weg. Trotzdem hatte ich schon nach zwei Tagen dicke Schwielen an den Füßen, und auch die Hirschhornsalbe hat nur wenig geholfen. Glücklicherweise hatte ein Händler Erbarmen mit mir, sodass wir ein Stück des Weges auf seinem Karren mitfahren durften. Er wäre sogar bis nach Honingen gezockelt, aber ach, die Meisterin wollte unbedingt den Waldweg gen Koschberge nehmen, um noch weitere Zutaten für ihr Elixier zu sammeln. Bei den Göttern, Vater, ich schwöre dir, da war gar kein Weg! Durchs dichteste Dickicht mussten wir. Ich wusste vor lauter Kletten und Krabbeltier nicht, wie ich mich auf die Lektionen über Belmart und Egelschreck konzentrieren sollte, das links und rechts des Weges wuchs. Geschlafen haben wir auf dem Boden mit löchrigen Decken, und mehr als ein sommerlicher Regenguss hat uns im finstren Tannicht durchnässt. An den Ausläufern des Kosch ging es dann nach Norden hoch gen Gratenfels, und von dort schreibe ich dir. Ich bete, die Meisterin nutzt die Zeit in der Stadt ausgiebig. Ich fürchte den Tag unserer Abreise, ich fürchte ihn so sehr.«
—aus dem Brief des Lehrlings Hilderic Hausner an seinen Vater, Sommer 1038 BF

Wenn ein Aventurier nicht reisen muss, tut er es nicht – Berufsgruppen wie beispielsweise Händler, Fuhrkutscher, Botenreiter oder Pilger, wandernde Handwerksgesellen und fahrendes Gauklervolk einmal ausgenommen. Zwar kennen die meisten Aventurier Kriegszüge und Handelskarawanen, aber der gewöhnliche Bauer aus dem Mittelreich ist nie weiter von seinem Dorf fortgewesen als eine Halbtagesreise, etwa um den nächsten Marktflecken zu erreichen. Womöglich hat er sich auch einmal aufgemacht, die Hauptstadt seiner Provinz oder Grafschaft zu besuchen, um der Krönung eines neuen Landesherrn beizuwohnen oder in einem berühmten Tempel Fürbitte zu halten. Doch eine solche Reise ist häufig ein einmaliges Erlebnis, von dem er noch seinen Enkeln berichten wird.

Reisen in Aventurien sind ein gefährliches Unterfangen. Sie sind mühsam, und vor allem droht Ungemach für Leib, Leben und die Ware, die man befördert. Die meisten Reisen werden unternommen, um Handel zu treiben, und in vielen Wäldern lauern Räuberbanden, die es auf solch reisende Händler abgesehen haben. Doch nicht nur Strauchdiebe können einem Reisenden das Leben schwer machen. Verlässt man das heimatliche Land, so hat man bald Steuern oder Zölle zu entrichten, zum Beispiel, wenn man eine Brücke benutzen oder ein Stadttor passieren will. Auch die Wildnis mit ihren Bedrohungen durch Wind und Wetter, wilde Tiere oder andere gefährliche Kreaturen lässt das ziellose Streifen von einem Ort zum anderen als wenig erstrebenswert erscheinen.
Mangels genauem Kartenwerk kann der Reisende sich nie sicher sein, ob auf dem alten Pergamentstück, mit dem er seine Reise plant, auch wirklich der richtige Weg verzeichnet ist. Möglicherweise sind inzwischen ganze Dörfer untergegangen oder die Wildnis hat sich einen Weg zurückerobert. Ernst nehmen sollte man allerdings stets die Warnung „Hier leben Drachen!“, denn damit haben die Kartographen sogar höchstwahrscheinlich Recht, und die meisten Drachen sind bekannt dafür, dass sie jede Verletzung ihres Territoriums sehr ernst nehmen.
Trotz aller Hindernisse kennt Aventurien aber eine besondere Gruppe von Personen, die es immer weiter zieht und die sich nicht scheut, alle genannten Gefahren auf sich zu nehmen – echte Helden. Denn jede Gefahr bietet auch die Chance, sich in den Liedern und Erzählungen der Barden unsterblich zu machen. Und nicht selten führt sie ein solcher Weg auch direkt ins nächste Abenteuer.

Reisen über Land

Die Qualität von Straßen und Wegen an Land ist sehr unterschiedlich. Wir listen im Folgenden verschiedene Arten von Wegen auf, um dir ein Gefühl zu geben, wie gut oder schlecht man in Aventurien vorankommt. Die Wegqualität hat einen starken Einfluss auf die Reisegeschwindigkeit, und kann als grobe Richtschnur dienen. Auch abhängig von Jahreszeit und Landschaftsart können sich Straßen und Wege deutlich voneinander unterscheiden und ein Vorankommen spürbar erschweren.



»Hätten die Götter uns zwei Füße gegeben, wenn wir reiten sollten? Ich denke nicht. Also sei nicht so hektisch, sondern sattle Schusters Rappen und mach' dich auf den Weg. Nur so kann man wirklich reisen.«
—Bruder Hilbert, Perainegeweihter

Wildwechsel
Die kleinsten Wege sind so schmal, dass sie selbst für Reiter kaum zu nutzen sind, da sie sich durch niedriges Unterholz winden und kleinere Steigungen auch einmal

durch in den Boden gestampfte Stufen oder mithilfe von Baumwurzeln überwinden. Für Personen, die sich in der Wildnis nicht auskennen, sind solche Wildwechsel meist kaum von der Umgebung zu unterscheiden. Gasthäuser findet man hier nicht und jedes Gewässer muss umständlich durchwatet oder umgangen werden.
Im Gebirge, Wald oder Dschungel: Nur Einheimische oder gute Fährtenleser finden Wildwechsel in schwierigem Gebiet. Kommt man vom Pfad ab, muss man damit rechnen, in einer Sackgasse zu landen oder seinen Weg über Geröllfelder, Steilhänge oder quer durch dichtes Unterholz fortzusetzen.

Pfade
Etwas gangbarer als Wildwechsel sind häufig benutzte Pfade – üblicherweise sind kleinere Höfe, Einsiedeleien oder auch kleine Ansiedlungen nur über solche Pfade zu erreichen. Sie sind in der Regel breit genug, um ein Lastentier darauf führen zu können oder hintereinander zu reiten. Für größere Gefährte ist auf solchen Pfaden kein Vorankommen, nur kleine Karren können auf ihnen genutzt werden, was aber häufig mühsam ist. Bäche werden meist mit Trittsteinen oder einfachen Stegen überbrückt. Natürlich findet man auch an Pfaden keine Herbergen, mit etwas Glück aber in den Siedlungen, die man über die Pfade erreicht.
Im Gebirge: Pfade sind in Gebirgsregionen die übliche Wegesform. Sie verlaufen teilweise sehr steil, sodass selbst Pferde oft Schwierigkeiten haben, sie zu bewältigen. Ponys und Esel sind hier die geeigneteren Lastenträger. Gebirgspfade führen häufig über einsame Pässe und direkt am Rand von Felsabbrüchen entlang, sodass ein Fehltritt schnell tödlich enden kann.
In Wald oder Dschungel: Pfade laufen jederzeit Gefahr, an den Wald zurückzufallen, wenn sie nicht ständig genutzt werden. Gerade schnell wachsende Ranken können überall zur Stolperfalle werden, ebenso dicke Baumwurzeln oder aus dem Boden ragende Steine.

Karrenwege
Einfache Karrenwege werden nicht angelegt, sondern sind durch häufige Benutzung entstanden, und sie sind gerade einmal breit und eben genug, dass man einen Erntekarren auf ihnen bewegen kann. Selbst in dichter besiedelten Gebieten sind viele kleinere Dörfer und Höfe nur auf solchen Karrenwegen zu erreichen. Der Verlauf orientiert sich an den Gegebenheiten, der Weg schlängelt sich also beispielsweise um sumpfigen Untergrund, Hänge, Waldgebiete oder andere Hindernisse herum. Bäche werden an geeigneten Stellen, etwa einer Furt, durchquert. Dort, wo es gar nicht anders geht, wird eine einfache und meist geländerlose Brücke gebaut. Gasthäuser kommen nur dort vor, wo häufig Fremde vorbeikommen, meist stehen sie in Dörfern oder an Kreuzungen. Beschädigungen werden üblicherweise nicht repariert, man sucht sich eher einen neuen Weg, wenn der alte nicht mehr gangbar ist. In unübersichtlichem Gelände kann man oft nur die nächsten hundert Schritt einsehen, was eventuellen Wegelagerern das Geschäft erleichtert.
Im Gebirge: Karrenwege im Gebirge sind selten und zumeist nur kurze Stichstraßen von Passstraßen oder aus Tälern heraus. Wenn ein Bergrutsch oder eine Lawine einen Karrenweg zerstört hat, kann es Wochen dauern, bis er wieder befahrbar ist. Bis dahin ist er für Gefährte unpassierbar, während sich Fußgänger und Reiter einen Pfad um die beschädigte Stelle herum suchen müssen.
In Wald oder Dschungel: Karrenwege werden, sofern möglich, um Wälder herumgeführt, auch wenn dies einen längeren Umweg bedeutet. Lässt es sich nicht anders regeln, dann haben Holzfäller den Weg des geringsten Widerstands gewählt und dort eine Schneise geschlagen, wo es am wenigsten Arbeit machte. Daher sind Karrenwege im Wald oft sehr gewunden, und es gibt manchmal auch recht steile Passagen.

Einfache Landstraßen
In ärmeren Regionen sind die Landstraßen in keinem guten Zustand – entweder sind sie in jüngerer Zeit verfallen oder sie sind niemals besser gewesen. Meist sind sie gerade breit genug für einen Karren oder eine Kutsche, sodass man entgegenkommenden Fahrzeugen ausweichen muss. Wind und Wetter graben tiefe Löcher in die Straßen und die Schlaglöcher können bis zu drei Spann tief sein, sodass ein Kutscher all sein Können zeigen muss, um die Fracht oder Passagiere nicht allzu sehr durchzuschütteln. Häufig schlängelt sich der Weg um Unterspülungen, Erdrutsche oder umgestürzte Bäume herum. Hier zu Galoppieren ist riskant, und streckenweise kann es sogar sicherer sein, neben dem Weg entlangzureiten. An den meisten Landstraßen findet man Herbergen, oft in einer Entfernung, die man als guter Fußgänger in einem Tagesmarsch bewältigen kann.
Im Gebirge: Passstraßen dieser Qualität können jederzeit blockiert sein, vor allem für Fahrzeuge. Auskunft darüber können meist die Bewohner der Dörfer und die Gastwirte am Beginn der Straße geben. Nur wenn die Straße besonders wichtig ist, kann man davon ausgehen, dass alle Schäden wenigstens provisorisch repariert wurden, ansonsten empfiehlt es sich, das Gebirge zu umgehen oder eine Kletterpartie in Kauf zu nehmen.
In Wald oder Dschungel: Umgestürzte Bäume werden nur nach längerer Zeit beseitigt. Oft müssen dies die Reisenden selbst tun, was mitunter mehrere Stunden kosten kann.

Bessere Landstraßen
Auch bessere Landstraßen sind meist ungepflasterte Pisten, die sich durchs Land schlängeln und dabei Wälder und Anhöhen umgehen. Nach längeren Regenfällen sind sie häufig schlammig, und Karrenräder graben sich dann tief in den Untergrund. Nur dort, wo es unumgänglich ist oder der Arbeitsaufwand nicht zu groß erscheint, wird baulich eingegriffen: Mit Hohlwegen werden größere Steigungen abgemildert, Schneisen führen durch Waldgebiete, und Dämme sichern sumpfigen Untergrund. Brücken sind eher die Ausnahme als die Regel und meist einfache Holzkonstruktionen, die bei Hochwasser manchmal weggerissen werden. Stabile

Steinbrücken findet man üblicherweise nur in unmittelbarer Stadtnähe und oft ist ihre Benutzung kostenpflichtig. Ansonsten führen Furten durch Gewässer oder es gibt eine Fährstation, an der es zu längeren Wartezeiten kommen kann.
Beschädigungen werden erst nach mehreren Wochen repariert, manchmal wird der Weg einfach nur um umgestürzte Bäume oder Unterspülungen herumgeführt. Herbergen sind häufiger als bei einfachen Landstraßen, sodass man sein Reisetempo flexibler bestimmen kann.
Im Gebirge: Die meisten Passstraßen folgen den Gegebenheiten des Untergrunds. Nur dort, wo es nicht anders geht, werden bauliche Maßnahmen ausgeführt, also Felsen weggeschlagen, Hänge abgestützt oder eine Brücke über eine Schlucht gebaut.
In Wald oder Dschungel: Die Schneise ist meist gerade breit genug für ein Fahrzeug, sodass es bei Gegenverkehr eng werden kann.

»Hanebüchener Unfug! Zu Pferd sind wir doppelt so schnell. Kann dem Priester mal bitte wer sagen, dass ich keinerlei Lust habe, auf seine Sandalen zu warten? Ich will zügig in Gareth ankommen, und wenn er nicht auf meinem Pferd reiten will, dann soll er gefälligst zusehen, dass er sich einen Karren organisiert.«

—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner

Schlechte Reichsstraßen
Wichtige Straßen werden recht solide ausgebaut. Allerdings bedeutet das nicht, dass sie durchgängig die für Reichsstraßen geforderte Qualität erreichen, was zum Teil auch daran liegt, dass sie durch Kriege beschädigt wurden. Viele solcher Straßen sind teilweise gepflastert, auch wenn diese Pflasterung manchmal mangelhaft ist, und sie sind breit genug, dass zwei Karren oder Kutschen einander problemlos passieren können. Wird eine solche Straße durch Hochwasser, Bergrutsche oder umstürzende Bäume beschädigt, wird sie innerhalb der nächsten Wochen zumindest provisorisch repariert. In Siedlungsnähe werden die meisten Gewässer auf Brücken überquert, welche aber oft nur schmal oder nicht allzu stabil gebaut sind. Manchmal führen auch nur Furten durch Bäche und Flüsse hindurch, die zu durchqueren je nach Wetter- und Regenlage gefährlich sein kann.
Im Gebirge: Vor allem im Frühjahr dauert es lange, bis alle Schäden durch Lawinen und reißende Gebirgsbäche repariert worden sind. Meist bemüht man sich, den Weg zunächst provisorisch in Ordnung zu bringen, sodass ein Gefährt ihn passieren kann, dennoch bleibt der Weg riskant. Bei Schnee und Eis sollte man solche Straßen nur mit äußerster Vorsicht nutzen und besser nicht reiten. Nur erfahrene Wagenlenker sollten ihre Gefährten bei Schnee auf solche Strecken lenken.
In Wald oder Dschungel: Der Schneisenverlauf orientiert sich in erster Linie an den Gegebenheiten des Untergrunds, allerdings sind bauliche Maßnahmen zur Streckenverkürzung und -sicherung wie Brücken oder Bohlenwege nicht selten. Das Unterholz rechts und links des Weges wird häufig ausgedünnt, um Hinterhalte zu erschweren.

Reichsstraßen
Die besten Straßen Aventuriens, außerhalb des Mittelreichs auch Kronstraßen geheißen, sind durchgehend gepflastert und oft sogar breit genug für zwei Gefährte nebeneinander. Sie werden ständig gepflegt, verfügen häufig über Straßengräben, in die auch starker Regen abfließen kann, und über kleinere Flüsse führen zumeist stabile Brücken. Breitere Flüsse hingegen müssen auf Fähren überquert werden. Die Fährstationen sind überwiegend den ganzen Tag über besetzt, und

gegen ein entsprechendes Handgeld finden sich meist auch nachts Fährleute. Straßen dieser Qualität verlaufen möglichst gerade, was bedeutet, dass bei ihrem Bau notfalls auch Felsen beseitigt, Hohlwege in Erhebungen und Schneisen in Wälder geschlagen wurden. Sumpfiger Untergrund wird auf Dämmen überquert. Spätestens alle 15 Meilen, oft aber auch schon früher, findet sich ein Gasthaus, das in der Regel gleichzeitig als Wechselstation für Botenreiter dient.

Im Gebirge: Reichsstraßen umgehen Gebirge eher, statt sie zu durchqueren. Tun sie es doch, dann nutzen sie die niedrigsten aller möglichen Pässe, vermeiden zu starke Steigungen oder verlaufen in Serpentinen. Falls erforderlich werden auch Felsen weggeschlagen, um Engstellen zu verhindern. Schluchten oder rauschende Bergbäche werden überbrückt. Pflaster ist in den Gebirgen meist nicht nötig, an Hängen sind die Wege notfalls gegen ein Abrutschen befestigt. Bei stärkerem Schneefall ist die Benutzung dieser Straßen dennoch äußerst riskant, da sie rutschig sind und Lawinen drohen.

In Wald oder Dschungel: Wo es geht, werden schnurgerade Schneisen in den Wald geschlagen, die oft eine Breite von mehreren Dutzend Schritt haben, um Wegelagerern ihr Handwerk zu erschweren.

Reisen zu Wasser

Im Gegensatz zu Reisen an Land, für die sich Gruppen von Reisenden meist zu Treks oder Karawanen zusammenschließen, um den drohenden Gefahren zu begegnen, sind Reisen zu Wasser deutlich häufiger. Viele Waren, vor allem solche mit hohem Gewicht, werden seit jeher zuverlässig und schnell über den Wasserweg transportiert, ob auf Kähnen oder wie beim Flößen von Schnittholz oder Baumstämmen direkt auf dem Fluss. Beinahe immer kann ein Reisender auch Passage auf einem Schiff finden, entweder gegen gutes Geld oder gegen Mithilfe bei der Fahrt. Die Küsten, aber auch die größeren Flüsse, gelten als besondere Reiseadern – auch deshalb, weil sie unterschiedliche Länder miteinander verbinden.

Auf Aventuriens **Meeren** kreuzen die unterschiedlichsten Schiffstypen. So finden sich etwa dickbauchige Handelsschiffe wie Kogge und Holken sowie kleine Fischerboote in unterschiedlichen Formen in allen Regionen Aventuriens und an allen Küsten. Auch Kriegsschiffe kreuzen in diesen Gewässern, wie die mächtigen Galeeren Al'Anfas, die wendigen horasischen Schivonen oder mittelreichischen Karavellen. Im Tulamidischen Raum finden sich Zedrakken und Thalukken und weiter im Süden kann man auf die schlanken Flöße der Waldmenschen treffen. Berühmt-berüchtigt sind auch die thorwalschen Drachenboote, denn oftmals kündigen ihre Segel einen Überfall auf ein Küstendorf an. Drachenbooten kommt eine weitere Besonderheit zu, denn diese Schiffe sind nicht nur hochseetauglich, sondern können auch auf Flüssen weit ins Landesinnere vordringen.

Die meisten Seefahrer bringen dem Meeresgott Efferd ihre Dankesgaben dar, aber es gibt auch solche, die versuchen, jede Form von übernatürlicher Wesenheit zu besänftigen, bevor sie in See stechen. Schließlich drohen auch auf dem Meer Gefahren, nicht nur durch Stürme oder Piraten sondern auch durch mächtige Kreaturen wie etwa die gefürchteten Seeschlangen. Über die Blutige See erzählt man sich zudem Schauergeschichten über die verdorbenen Dämonenarchen, die eher wie Spinnen über das Wasser huschen, als wirklich auf dem Meer zu fahren. Beinahe jeder Kapitän zwischen Tobrischer See und Perlenmeer hat eigene Geschichten zu erzählen, wie er einem dieser Ungetüme entronnen ist.

Auch ein Hafen muss sich nicht immer als sicher erweisen, und häufig werden Schiffe gezielt von falschen Leuchtfeuern auf ein Riff getrieben, damit sie im Anschluss geplündert werden können.

Auch die großen **Flüsse** Aventuriens werden rege für den Transport von Waren benutzt, sei es mit schnellen Flussseglern, Ruderbooten oder Treidelkähnen. Ein solch breiter Lastkahn mit geringem Tiefgang,

Schiffbare Flüsse Aventuriens

Ist nichts anderes angegeben, sind die Flüsse in der Regel jeweils flussabwärts bis zur Mündung schiffbar.

- **Großer Fluss** und **Breite**: ab Greifenfurt
- **Yaquir**: ab Ragath
- **Mhanadi**: ab seinem ersten Zufluss
- **Gadang**: ab etwa 20 Meilen vor seinem zweiten Zufluss
- **Born**: ab Norburg
- **Walsach**: ab Notmark
- **Bodir**: ab Phexcaer
- **Ingval**: ab Andergast (Stadt)
- **Svellt**: ab dem Zufluss des Svall, bei höheren Wasserständen bis zum Zusammenfluss von Finsterem und Lowanger Svellt
- **Oblomon**: ab Oblarasim
- **Kvill**: ab Kvirasim
- **Tommel**: etwa ab der Höhe von Honingen
- **Darpat**: ab Rommilys
- **Dergel**: von Wehrheim bis ins Ochsenwasser
- **Tobimora:** ab dem vierten Zufluss
- **Radrom**: ab Warunk
- **Barun-Ulah**: ab Baburin
- **Chabab**: ab etwa 30 Meilen hinter seinem zweiten Zufluss
- **Szinto**: ab seinem ersten Zufluss
- die Unterläufe von **Arrati**, **Chaluk**, **Harotrud**, **Mysob**, **Ongalo**, **Onjet**, **Pandlaril**, **Sikram** und **Thalusim**
- die Mittelläufe von **Hira**, **Phecadi** und **Roab**

»Als ob Pferde jetzt die schnellste Möglichkeit wären, Swafnir hilf. Nein, hätten wir ein richtiges Drachenboot, dann könnten wir einfach den Großen Fluss aufwärts rudern. Seit der Fluch des Flussvaters aufgehoben ist, steht es uns wieder frei, genau das zu tun, das wohl! Ich sage euch, wenn wir nicht gerade so ein protziges Boot wie die Gullen Drakkar hätten, dann wären wir ratzfatz in Ferdok.«

—Tjalva Garheltdottir, Premer Hetja

großem Laderaum und einer kleinen Hütte für die Besatzung wird von Ochsen oder schweren Kaltblütern auf einem neben dem Fluss verlaufenden Treidelpfad flussaufwärts gezogen. Passagiere werden häufig gegen Entgelt befördert, wobei gilt, dass eine Passage flussabwärts preiswerter ist als eine flussauf, denn die Reise verläuft in diesem Fall schneller und ist zumeist weniger anstrengend für Schiff und Besatzung. Die modernsten Flussschiffe stellen die Windenfrachter dar, die auf dem Yaquir fahren, sowie die Kettenfähren, die so manchen großen Fluss überqueren und so den kostspieligen Bau einer Brücke überflüssig machen. Die Fährhäuser, in denen häufig auch ein Wirts- oder sogar Gasthaus untergebracht sind, sind viel besuchte Treffpunkte für Reisende aller Art.

An Stellen, wo das Wasser zu flach für Schiffe wird, wird häufig geflößt. Flöße aller Art finden sich ohnehin auf beinahe allen aventurischen Flüssen, ebenso wie in beinahe allen Flussregionen Piraten und Räuber ihr Unwesen treiben, die es auf die Waren oder das Geld der Reisenden abgesehen haben. Vor allem der Große Fluss ist für seine Flusspiraten berüchtigt.

Die aventurischen **Seen** werden meist nur von Fischern befahren, allein das Ochsenwasser in der Rommilyser Mark kennt einen regelmäßigen Schiffsverkehr. Die beiden größten aventurischen Seen sind so gut wie unbefahren: Der Blaue See ist das ganze Jahr über zugefroren, und der Neunaugensee in Weiden gilt als verflucht und wird nur in Ufernähe überhaupt befahren. Es heißt, dass die namensgebenden Neunaugen, schaurig aussehende Fische, ein Schiff binnen Minuten zum Sinken bringen könnten.

Magisches Reisen

Aventurien ist Teil einer von Magie durchdrungenen Welt, und somit gibt es auch verschiedene magische Mittel, um Entfernungen zurückzulegen oder Reisen anzutreten. Diese Methoden sind allerdings nicht immer ungefährlich, und meist muss ein Reisender einen Preis dafür bezahlen, den er nicht immer absehen kann.

Gildenmagiern ist ein recht kostenintensiver Zauber bekannt, der sich TRANSVERSALIS nennt, und mit dem sie einige Meilen beinahe ohne Zeitverlust überwinden können. Ein anderer Zauber soll sogar Tore in den Limbus, die Ebene zwischen den Sphären, aufstoßen und so jeden beliebigen Ort zugänglich machen. Der Limbus ist allerdings eine extrem gefährliche und lebensfeindliche Zwischenwelt, sodass diese Form der Fortbewegung mit äußerster Vorsicht zu genießen ist. So verlockend es auch erscheint, Limbusreisen gehören gerade in dämonisch verseuchten Gebieten sicherlich zum Gefährlichsten, was man in Aventurien unternehmen kann!

Hexen können sich auf ihre Fluggeräte wie den Hexenbesen verlassen, der sie recht schnell ans Ziel bringen kann. Aus den Tulamidenlanden kennt man die legendären fliegenden Teppiche, die häufig von Dschinnenmagie durch die Lüfte getragen werden. Von den Elfen weiß man, dass sie mittels Zauberei Tiergestalt annehmen können, und nicht wenige von ihnen vermögen als Vogel zu fliegen oder als Fisch zu schwimmen. Auch magische Wesen wie Drachen oder Greifen können sich in die Lüfte erheben, und es mag sogar dazu kommen, dass einem Helden ein Ritt auf ihrem Rücken gewährt wird.

Es heißt, dass das alte Volk der Trolle magische Wege gefunden hat, die viele Orte der Welt miteinander verbinden, sodass man auch größte Entfernungen in einem Augenblick überwinden kann. Diese geheimen Wege werden Trollpfade genannt. Allerdings ist es außerordentlich schwierig, die Eingänge zu ihnen zu finden, und längst nicht jedem, der einen solchen Eingang gefunden hat, ist auch klar, was er zu tun hat, um den Pfad wirklich betreten und nutzen zu können. Manche Magierakademien sollen durch sogenannte Dunkle Pforten miteinander verbunden sein, die entlang von magischen Kraftlinien verborgene Wege durch den Limbus erschließen. Es gibt aber auch magische Pforten, die in Feenwelten und andere Globulen führen. Diese Pforten werden Feentore genannt, und ihre Benutzung ist besonders heikel. Man erzählt sich, dass einige Feentore ihre Benutzer schneller altern lassen, weil die Zeit in der dazugehörigen Feenwelt sehr viel schneller verstreicht als in Aventurien. Legenden berichten darüber hinaus, dass manche Reisende, die eine Feenwelt betreten haben, nie wieder aus ihr zurückgekehrt sind.

Reisegeschwindigkeit – Strategische Bewegung

Wie im **Regelwerk** auf Seite **348** erläutert, gehen wir davon aus, dass eine Heldengruppe abhängig von ihrer Reiseart eine bestimmte maximale Distanz pro Tag zurücklegen kann. Im einfachsten Fall kannst du annehmen, dass folgende Richtwerte gelten, wenn sich Helden durch Aventurien bewegen:

Reiseart	Distanz pro Reisetag
Fußmarsch	30 Meilen
Tagesritt	50 Meilen
Schiffsreise	100 Meilen
Kutschfahrt	40 Meilen

Diese Entfernungen können allerdings modifiziert werden, sollten die Wegverhältnisse ausgezeichnet oder katastrophal sein. Auf einer gut ausgebauten Reichsstraße kann man zu Fuß sogar bis zu 35 Meilen am Tag zurücklegen. In der Wildnis der Echsensümpfe wird man stattdessen in derselben Zeit wahrscheinlich im Schnitt kaum mehr als 10 Meilen schaffen.

VÖLKER & SPEZIES

»Auch wenn hinreichend bekannt ist, dass es mehr zweibeinige Spezies gibt als Menschen, Elfen und Zwerge, so wollen wir uns in dieser Ausgabe doch auf diese drei konzentrieren. Es soll dahingestellt bleiben, ob die schwarzbepelzten Orks, die rotstruppigen Goblins, die geheimnisvollen Trolle oder die kaltblütigen und geschuppten Achaz, obwohl zweifelsfrei Zweibeiner, im Sinne unseres allgemeinen Verständnisses überhaupt als kulturschaffend gelten können. Über Spezies wie die menschenfressenden Oger, die scheuen Necker aus dem Meer der Sieben Winde oder die einäugigen Zyklopen von den gleichnamigen Inseln wollen wir an dieser Stelle kein weiteres Wort verlieren.

Ohnehin wollen wir konstatieren, dass es schon anspruchsvoll genug ist, sich mit den Völkern der Menschen, Elfen und Zwerge auseinanderzusetzen. Denn niemand kann und wird bezweifeln, dass der hünenhafte Thorwaler aus dem Norden nur wenig mit dem zierlichen Moha aus den Regenwäldern des tiefen Süddschungels gemein hat. Weder von der Statur, noch von der Hautfarbe, und ganz sicher nicht vom Benehmen und den Glaubensvorstellungen, die ihn antreiben. Dies gilt auch für die Elfen, denn man kann schlicht und ergreifend nicht übersehen, dass die Auelfen gänzlich andere Vorstellungen über die Welt haben als ihre Verwandten, die Waldelfen. Allerdings unterscheiden sich die Elfenvölker von der Statur her nicht so stark, wie die menschlichen Völker es tun. Auch die Zwerge Aventuriens gleichen sich in ihrer körperlichen Gestalt, dennoch kann man einen gemütlichen Hügelzwerg aus dem Angbarer Land kaum mit einem wehrhaften und schwer gerüsteten Drachenkämpfer aus der Xorloscher Binge verwechseln.

Selbst wenn man einen Ork oder einen Goblin vielleicht nach seiner Herkunft beurteilen könnte, so sind die Angehörigen beider Völker für die meisten Beobachter kaum zu unterscheiden. Dies mag bei den kaltblütigen Echsen anders sein, denn man kann auf den ersten Blick einen schlanken Achaz von einem mordlustigen Maru unterscheiden, aber diese Wesen sind uns so fremd, dass beinahe jeder Versuch, sie in Völker zu unterteilen, von vorneherein zum Scheitern verurteilt ist.«

—aus dem Buch Menschen und Nichtmenschen – Ein phänotypischer Vergleich des Hesindegeweihten Strathus, Garether Abschrift, 586 BF

Aventurien wird von einer Vielzahl von Spezies bevölkert, die sich im Laufe der Geschichte weit über den Kontinent verteilt haben. Manche von ihnen, wie etwa die Echsen oder die Trolle, haben in vergangenen Zeitaltern die Welt beherrscht und so an vielen Orten ihre Spuren hinterlassen, über die bis heute gerätselt wird. So findet man im Garetien der Gegenwart noch Überreste trollischer Mauern, deren Sinn und Zweck sich selbst den Gelehrten nicht erschließt. Die echsischen Ruinen, über denen sich eine Vielzahl von menschlichen Städten erheben, haben Eingang in etliche tulamidische Märchen gefunden und gelten als Schauplatz ehemals epischer Kämpfe zwischen Warm-und Kaltblütigen.
Viele der alten Spezies haben den Zenit ihrer Kultur überschritten, besaßen zu ihrer Blütezeit aber großes Wissen und oft auch mächtige Magie. Noch heute brechen Wagemutige auf, um diese Rätsel der Vergangenheit und Versprechen von großer Macht oder unsagbarem Reichtum zu ergründen.

Menschen

Die Menschen sind die am weitesten verbreitete Spezies auf Aventurien und haben sich am besten an alle möglichen Lebensräume angepasst, sei es an die brütende Schwüle des Südens oder an die frostige Kälte des Nordens. So haben sich die Menschen im Laufe der Zeitalter über ganz Aventurien ausgebreitet.
Die Menschheit unterteilt sich in unterschiedliche Völker, die allesamt ihre Eigenarten haben. Vor allem unterscheiden sie sich durch eine Tatsache: Mittelländer und Thorwaler stammen ursprünglich aus dem fernen Myranor, Waldmenschen und Utulus kamen einst aus Uthuria nach Aventurien. Tulamiden und Nivesen hingegen sind aventurische Urvölker.
Durch Vermischung oder Völkerwanderungen sind noch viele weitere Völker entstanden. So sind die Stammväter der vielgereisten Norbarden und der barbarischen Ferkinas ursprünglich Tulamiden und die Fjarninger aus dem hohen Norden stammen wie die Thorwaler von den Hjaldingern aus dem Güldenland ab. In den Gjalskern, die im äußersten Nordwesten des Kontinents leben, vereint sich das Erbe von Norbarden und Thorwalern, während man den hünenhaften Trollzackern nachsagt, dass sich das Tulamidenblut in ihren Adern mit dem der Trolle verbunden habe.

Die **Mittelländer** stellen unter den Menschen das größte Volk dar. Ihre Vorfahren stammen zwar aus dem Güldenland, doch wurden sie schnell auch in Aventurien das vorherrschende Menschenvolk. Die Mittelländer bilden den Großteil der Bevölkerung von Mittel- und Horasreich, des Svellttals, des Bornlandes, von Nostria und Andergast sowie vieler anderer Länder im tiefsten Süden und höchsten Norden. Die Hautfarbe der Mittelländer reicht von blässlich-weiß bis dunkelbraun. Eine Vielzahl von Augen- und Haarfarben sind möglich, allerdings dominieren braune und blonde Haartypen. Alle Größen, Physiognomien und Gemütslagen kommen vor.

Schon lange vor der Ankunft der Mittelländer gründeten die **Tulamiden** große Reiche in Aventurien, wie etwa das Diamantene Sultanat. Sie bewohnen die Länder des Südostens, von der Wüste Khôm über den Balash bis nach Aranien, aber auch Teile Meridianas und der Insel Maraskan, wo sie sich mit den Mittelländern vermischt haben. Mit den Tulamiden verwandt ist das barbarische Bergvolk der **Ferkinas**, das die Gebirgszüge zwischen mhanadistanischem Hochland und Raschtulswall bewohnt. Der Ton ihrer Haut- und Haarfarbe ist für gewöhnlich dunkler als der der Mittelländer und blondes Haar oder grüne Augen sind selten. Im Durchschnitt werden Tulamiden einige Jahre älter als Mittelländer.

Den Nordwesten des Kontinents bevölkern die **Thorwaler**, kühne Seefahrer und wagemutige Entdecker. Auch sie stammen ursprünglich vom Westkontinent Myranor, wo noch heute ihre sagenhaften Vorfahren, die Hjaldinger, leben. Die Thorwaler tragen ihre häufig rot-blonde Haar- und Barttracht oft lang, sind von besonders großem Körperwuchs und gelten als robuster Menschenschlag.

Zu einem der ältesten Menschenvölker gehören die in der Tundra und Taiga umherziehenden **Nivesen**, ein Nomadenvolk. Sie leben wie eh und je in Sippenverbänden und durchwandern die nordaventurischen Steppen. Sie sind schlanker als die Mittelländer und etwas kleiner, besonders aber unterscheiden sie sich durch ihre leicht schräg gestellten mandelförmigen Augen und das meist kupferrote Haar von den güldenländischen Siedlern. Nivesen werden für gewöhnlich sehr alt, bis zu 120 Jahre hat man bei ihnen bereits gesehen, ein Umstand, auf den auch die Redewendung „ein nivesisches Alter erreichen“ anspielt.

Die **Norbarden** der nördlichen Gefilde Aventuriens sind besonders als reisende Händler bekannt. Ihre Vorfahren, die Alhani, gründeten vor Jahrhunderten ein großes Reich, doch nachdem es immer wieder von Tulamiden und Mittelländern zerstört wurde, zerstreute sich das Volk der Norbarden in alle Winde. Die Norbarden sind etwas kleiner als die Mittelländer, haben eine dunklere Hautfarbe und meist schwarzes Haar, was sie ihrem tulamidischen Erbe verdanken. Unter Norbarden ist es Brauch, dass sich verheiratete Männer den Schädel kahl scheren und verheiratete Frauen den Scheitel ausrasieren.

Die übrigen Menschen unterscheiden in der Regel nicht zwischen den **Waldmenschen** und den **Utulus** und bezeichnen sie oft vereinheitlichend als Mohas. Die Waldmenschen sind kleiner und zierlicher als die Mittelländer, Utulus werden hingegen beinahe so groß wie die Thorwaler. Die Waldmenschen haben einen bronzenen Hautton, der in der Helligkeit variieren kann, die Haut der Utulus hingegen ist beinahe so dunkel wie Ebenholz. Utulus haben häufig krauses Haar, während das der Waldmenschen oftmals fein und glatt ist. Die ursprüngliche Heimat beider Menschenvölker liegt auf dem fernen Südkontinent Uthuria.

In den meisten aventurischen Kulturen sind die Geschlechter einander gleichgestellt und teilen sich die Aufgaben des Alltags, und viele Regionen kennen wackere Kriegerinnen, kühne Piratinnen und mächtige Magierinnen. Manche Männer führen schonmal ein Leben als Höfling oder hüten Haus und Kinder, während ihre Frau auf Abenteuerfahrt auszieht. Je nach Region gibt es jedoch Ausnahmen von dieser Regel. So herrscht etwa in Andergast und in Teilen der Tulamidenlande ein strenges Patriarchat vor, während in Aranien meist Frauen höhere und gewichtige Positionen in Herrschaft, Handel und Militär bekleiden, während Männer sich gerne dem Müßiggang oder den schönen Künsten widmen.

Elfen

In Aventurien wird viel über die Herkunft der Elfen spekuliert. Sie selbst behaupten, sie seien in den Wäldern der Salamandersteine aus dem Licht ins Sein der Welt getreten – und ihr lebendiges Geschichtsbuch, das Faedhari, kennt viele Legenden darüber. Die Elfen sind ein magisches Volk, dem die Benutzung von Zauberei bereits in die Wiege gelegt ist. Vor Jahrtausenden herrschten die Hochelfen über weite Teile Aventuriens, doch ihre Zeit ist lange vorbei. Ungewiss ist, welche Katastrophe die Teilung der ursprünglich geeinten Elfenvölker in die Völker verursacht hat, die wir heute kennen: die der Au-, Firn-, Wald- und Steppenelfen. Eine vermutete Verbindung zu den blasshäutigen Nachtalben, die im hohen Norden fern der Sonne leben und sich selbst Shakagra nennen, wird von den Elfen aller anderen Völker mit großer Bestürzung quittiert (**249**).
Heutzutage haben sich die meisten Elfen weit von den Fährnissen des Weltgeschehens zurückgezogen. Sie leben in Sippengemeinschaften in der Tiefe der Wälder, den lieblichen Auen, dem ewigen Eis und den weiten Steppen des Nordens und versuchen, ein Leben im Einklang mit sich und der Welt zu führen. Rein elfische Siedlungen findet man zumeist fernab der Zivilisation und der Menschen.

Den **Firnelfen** gelingt es, im eisigen Norden zu überleben. Die Grimmfrostöde ist ihre erwählte Heimat, wo sie ihren ewigen Kampf gegen die verhasste Schwarzelfe Pardona und ihre Schergen führen.
Die für ihre Reitkünste berühmten **Steppenelfen** haben sich die Grüne Ebene als Heimat auserkoren. Den dort umherziehenden Nivesensippen begegnen sie misstrauisch bis freundlich, während sie mit den Goblins immer wieder erbitterte Kämpfe führen.
Die **Waldelfen**, das ursprünglichste aller Elfenvölker, widerstanden einst den Verlockungen der Hochelfenstädte und leben noch immer im Schutz der Wälder in den Salamandersteinen, der ursprünglichen Heimstatt aller Elfenvölker.
Am ehesten wird ein Mensch wohl auf **Auelfen** stoßen. Diese leben an den Flüssen und Seen Nordaventuriens, vor allem rund um die Salamandersteine sowie in einigen Teilen Albernias, Almadas und des Horasreiches. Sie sind das größte Elfenvolk Aventuriens, das durch seine weite Verbreitung das Elfenbild der Menschen am deutlichsten geprägt hat. Einige von ihnen haben sogar das Leben in der Sippe aufgegeben und sind in den Städten der Menschen sesshaft geworden. Aus der Verbindung von Elf und Mensch gehen die sogenannten **Halbelfen** hervor. Entgegen dem landläufigen Aberglauben ist es einerlei, ob der Vater oder die Mutter von elfischem Blut ist. Je nachdem, in welcher Kultur er aufwächst, fühlt sich der Halbelf dem einen oder anderen Erbe mehr verpflichtet. Die leicht angespitzten Ohren weisen ihn deutlich als Mischling aus und so droht einem Halbelfen oft das Schicksal, ein Fremder beider Welten zu sein, der weder hier noch dort vollwertige Aufnahme und Anerkennung erfährt.

Auch wenn Elfen auf den ersten Blick Menschen ähneln können, gibt es doch auffällige Unterschiede. Ihre Ohrmuscheln laufen spitzer zu und sind deutlich länger als bei einem Menschen. Eine weitere Besonderheit sind ihre Augen, die etwas größer sind als die der Menschen. Vor allem ist es die Farbe, die jedem Betrachter auffällt: Von saphirblau bis smaragdgrün funkeln ihre Augen in allen nur erdenklichen Edelsteinfarben und häufig findet man sogar metallisch schimmernde Einsprengsel darin, zumeist in Gold oder Silber. Vom Wuchs her sind Elfen schlanker und größer als Menschen, zwei Schritt sind keine Seltenheit. Man sagt ihnen große Gewandtheit und Eleganz sowie eine empfindliche Nase nach. Elfen gelten gemeinhin als Auswuchs an Schönheit, weil ihre von Symmetrie geprägte Gestalt oftmals deutlich ebenmäßiger wirkt als die der Menschen. Kombiniert mit ihrer Gelassenheit und einer geradezu ätherischen Weltfremdheit, prägt dies das Bild des klassisch schönen Elfen. Sie kennen keinerlei Aufgabentrennung nach Geschlecht, hier zählen vor allem Fähigkeit und Berufung, und man sagt ihnen nach, dass sie weitaus freier leben und lieben als viele der anderen Völker.
Elfen sterben nicht an Altersschwäche, sondern erst, wenn sie ihre Lebensaufgabe erfüllt haben. Ihre Lebensspanne kann daher mehrere hundert Jahre umfassen. Jeder Elf scheint einem anderen Lebensziel zu folgen, das sich ihm erst im Laufe der Jahre offenbart. Bis zur Erfüllung dieser Aufgabe altern Elfen nach Erreichen des Erwachsenenalters äußerlich nicht. Haben sie jedoch den Sinn ihres Daseins erfüllt, altern und vergehen sie binnen weniger Tage. Nur wenig fürchten sie mehr als das *badoc*, ein Wort das am ehesten mit „Verweltlichung“ übersetzt werden kann. Wer ihm nachgibt, der entfernt sich Schritt für Schritt vom Licht und damit vom „Elfsein“.

Zwerge

Die gängigen Legenden und Mythen Aventuriens erzählen, dass das Volk der Zwerge von Angrosch (bei Menschen: Ingerimm) geschaffen wurde, um die Schätze der Erde zu beschützen und gegen die Übermacht der Drachen zu streiten.

Üblicherweise wohnen Zwerge in unterirdischen Städten, die sie tief unter den Gebirgen errichtet haben. Einst lebten alle Zwerge in Xorlosch, der heiligen Stadt im nördlichen Teil des Eisenwaldes, den Ingrakuppen. Aus den ehemals acht Stammvätern und -müttern der Angroschim gingen mehrere große Zwergenvölker hervor, die sich über beziehungsweise unter nahezu alle Gebirge Aventuriens ausbreiteten: Die kämpferischen **Ambosszwerge** bewohnen das gleichnamige Ambossgebirge sowie die Berge des Thasch am Rande des Orklandes. Den meisten Menschen kommt wohl diese Zwergenart in den Sinn, wenn sie vom kleinen Volk berichten. Die traditionsverhafteten **Erzzwerge** leben bis heute in Xorlosch und bewahren ihr Erbe mit sprichwörtlich zwergischer Beharrlichkeit. Sie bevölkern vor allem die Ingrakuppen, aber auch in den Koschbergen, im Eisen- und Phecanowald und sogar in Fasar ist ihr Volk zu Hause. Die gutmütigen und lebenslustigen **Hügelzwerge** haben die Höhlen und Minen verlassen und bewohnen gemeinsam mit den Menschen die Grafschaft Hügellande und die großen Städte des Fürstentums Kosch. Das Volk der **Brillantzwerge** verlor seine angestammten Stollen und Bingen in den Beilunker Bergen durch die Schergen des Dämonenmeisters Borbarad (**254**). Seit einigen Jahren aber haben sie im Raschtulswall eine neue Heimat gefunden.

Neben diesen vier großen Völkern existieren auch kleine Sippen oder Stämme, die sich im Finsterkamm und weiter im hohen Norden ihre Heimstätten gesucht haben. In Städten wie Angbar, Fasar und Zwerch leben zudem seit Generationen Menschen und Angroschim, wie die Zwerge sich nach ihrem Schöpfer selbst nennen, friedlich zusammen und profitieren voneinander.

Eines der wesentlichen Merkmale, das einen Zwerg vom Menschen unterscheidet, ist seine geringe Körpergröße. Kaum ein Zwerg wird größer als 1,40 Schritt, aber sie haben einen kompakten Körperbau und schwere Knochen. Zwerge sind ausgesprochen zäh und widerstandfähig und ihre Sturheit ist sprichwörtlich. Ihre Augen haben sich an ein Leben unter der Erde angepasst, sodass sie selbst in beinahe vollständiger Dunkelheit vergleichsweise gut sehen können. Der Bart eines Zwergenmannes ist sein ganzer Stolz, und oft wird er kunstvoll zu Zöpfen gebunden und mit Schmuck verziert.

Zwerge gehören zu den langlebigsten Spezies Aventuriens und erreichen ein Alter von bis zu 400 Jahren. Es ist aber keine Seltenheit, dass Zwerge noch älter werden, und mancherorts wird sogar erzählt, dass alte Angroschim zunehmend versteinern, bis sie schließlich wieder zu dem Element geworden sind, aus dem ihr Gott sie einst erschuf.

Ihre Frauen verehren die Zwergenvölker in höchstem Maße, und oft werben mehrere Kandidaten jahrzehntelang um eine der seltenen Zwergenfrauen. Auch wenn sie wie Kinder als besonders beschützenswert erachtet werden, so sind sie doch keinesfalls wehrlos: Einige der gefürchtetsten Drachentöter der Vergangenheit waren mutige Zwerginnen.

Orks und Goblins

Zwei Spezies, die von Menschen, Elfen und Zwergen gleichermaßen argwöhnisch betrachtet werden und mit denen sie schon häufig blutige Kriege geführt haben, sind die Orks und die Goblins.

»Sanyaza, fialgra! Verdammte Orks. Das Einzige, was ich mit den Wildpelzen auszutauschen gedenke, sind ein paar Pfeile. Und damit meine ich vor allem meine Pfeile in deren Herz! Iama yara sala'dha!**«*
—Layariel Wipfelglanz, elfische Auenläuferin

Orks sind eine nomadisch lebende Spezies von gnadenlosen und brutalen Kriegern, die ihre Heimat in den kargen Steppen und Hügeln des Orklandes haben. Immer wieder jedoch sind sie ausgezogen, um die Reiche der Menschen zu verheeren. Sie sind etwa einen Kopf kleiner, aber deutlich kräftiger als Menschen gebaut und ihr ganzer Körper wird von einem dunklen und dichten Pelz bedeckt, weswegen sie häufig auch Schwarzpelze genannt werden. Ihr weniger behaartes Gesicht wirkt grob und weist eine breite, flache Nase, eine fliehende Stirn, leicht spitz zulaufende Ohren und tiefliegende Augen auf. Bemerkenswert ist aber vor allem das Gebiss der Orks: Die vorstehenden Eckzähne des Unterkiefers würden sich auch bei einem Keiler gut machen. Orks werden für gewöhnlich etwa 40 Jahre alt, aber viele sterben vorher einen Tod im Kampf, der fest in der orkischen Kultur verwurzelt ist. Allein die Frauen können ein höheres Alter erreichen, spielen in der orkischen Kultur jedoch eine deutlich untergeordnete Rolle und werden nur selten höher angesehen als Sklaven.

Es gibt unterschiedliche Orkvölker, wie die schwarzpelzigen **Zholochai** oder die braunpelzigen **Mokolash**, und es heißt, dass mit den **Shurachai**, die auch Schneeorks genannt werden, sogar ein weißpelziges Volk im hohen Norden leben soll. Einige Aventurier mussten leidvoll erfahren, dass aus einer Verbindung von Ork und Mensch die grobschlächtigen **Halborks** entstehen können.

Die Heimat der **Goblins** liegt in den Sichelgebirgen sowie in den Ebenen des Bornlands und des hohen Nordens. Da sie aber sehr zahlreich sind und sich schnell vermehren, sind Goblinsippen teilweise sogar bis ins Horasreich vorgedrungen. Goblins sind etwas größer als Zwerge und haben überlange, kräftige Arme. Der schmale Körper der Goblins ist nicht so kräftig wie der eines Orks und mit einem kurzen, struppigen Fell von roter Farbe bedeckt, weshalb man sie auch Rotpelze nennt. Ihr Gesicht scheint eine Mischung aus Ork und Affe zu sein, mit hervorstehenden Eckzähnen, breiter Nase, flacher Stirn und vorstehenden Augenbrauen. Goblins werden selten älter als 35 Jahre. Allein die wenigen zauberkundigen Goblinfrauen, die immer auch die Stämme und Sippen anführen, können beinahe doppelt so alt werden.

---

* Isdira: Verschwinde, Ork!

** Isdira für den Zauber FALKENAUGE. Sinngemäße Übertragung: Lass mich eins mit meinem Bogen sein!

Weitere Spezies

Aventurien kennt noch weit exotischere Spezies, die vor langer Zeit eigene Hochkulturen hervorgebracht haben. Da sind vor allem die großen **Trolle** zu nennen, eines der ältesten Völker überhaupt. Sie sind an die 4 Schritt groß, haben eine ledrige, fast borkige Haut und starken Haarwuchs. Trolle sind eigensinnig und stur, und jeder fürchtet ihre Wut, in der sie alles zerschlagen, was ihnen in die Quere kommt. Sie mögen Süßes und haben eine unerklärliche Vorliebe für alles Steinerne. Trolle werden alt, man geht davon aus, dass ihre Lebensspanne um die 400 Jahre beträgt. Eine ausführlichere Beschreibung dieser Spezies findest du ab Seite **156** im Kapitel **Flora & Fauna**.

Größer noch als Trolle sind die **Zyklopen**, die bis zu 5 Schritt Größe erreichen können. Die sogenannten Kinder Ingerimms haben nur ein Auge direkt über der Nasenwurzel. Sie leben auf den Zyklopeninseln und gelten als hervorragende Schmiede.

Ein anderes uraltes Volk sind die Echsenmenschen, auch **Achaz** genannt. Sie sind humanoid und ihr Kopf hat eine spitze Schnauze, die der einer Eidechse ähnelt. Dazu kommt ein langer Schwanz, über den sich häufig ein Kamm bis zum Kopf zieht und an dem Kenner ihr Geschlecht erkennen können. Kleine Schuppen bedecken den ganzen Körper der wechselwarmen Wesen. Es heißt, dass Achaz etwa 150 Jahre alt werden, aber Gelehrte wissen zu berichten, dass es auch Echsenmenschen gibt, die die 250 weit hinter sich gelassen haben.

Viele weitere phantastische Humanoide bevölkern Aventurien, von denen wir hier jedoch nur eine Auswahl präsentieren können.* So gibt es etwa weitere Echsenvölker, wie die blutgierigen **Marus**, die aufrecht gehenden Alligatoren ähneln, oder die lange als ausgestorben geltenden **Leviatanim** (Einzahl: **Leviatan**), denen man große Zauberkraft nachsagte.

Die **Grolme** sind kindsgroße, magisch begabte Wesen mit viel zu großen Greisenköpfen auf den Schultern, die als gierige Feilscher gelten. Die riesenhaften **Oger** laben sich bevorzugt an Menschenfleisch, sind aber glücklicherweise nicht sehr klug, sodass man ihnen mit etwas List entkommen kann. Ebenso riesenhaft sind die weißbepelzten **Yetis** des eisigen Nordens, die sehr zurückgezogen leben und ihre Einsamkeit eifersüchtig verteidigen, obwohl sie sonst eher friedfertig und von eher einfachen Gemüt sind.

Zu den maritimen Wesen, die im Wasser ihre Heimat haben, gehören beispielsweise die **Nixen** und **Necker**, die krötenköpfigen **Krakonier**, die molchgestaltigen **Ziliten** oder die fischäugigen **Risso** des Südmeers, deren Körper eine glänzende Schuppenhaut ziert. Die **Blauen** und **Schwarzen Mahre**, die im Ehernen Schwert und den Tiefen des Gletschermeeres leben, scheinen Vorfahren der Risso zu sein und sind bisher kaum erforscht.

Auch über die **Shakagra**, die heimtückischen Nachtalben, weiß man bisher nur sehr wenig. Sie leben in unterseeischen Städten, da sie das Licht der Sonne meiden (**249**).

* Eine ausführlichere Beschreibung der kulturschaffenden Spezies findest du in diesem Band im Kapitel **Flora & Fauna** ab Seite **145** sowie in Erweiterungsbänden wie dem **Aventurischen Bestiarium** und den kommenden **Regionalspielhilfen**.

LAND & LEUTE

»Aventurien, Land der zwölf wahren Götter und ihrer Kinder. Land der edlen Menschen, der schönen Elfen und der geschickten Zwerge, aber auch der blutrünstigen Orks, der verschlagenen Goblins und der grobschlächtigen Trolle. Land der Gegensätze, Land der Kultur und der Wildnis, Land der lieblichen Auen, der hoch aufragenden Gebirge und der gnadenlosen Wüsten, der geheimnisvollen Wälder und der tückischen Moore, der kleinen Siedlungen und großen, vor Leben pulsierenden Städte. Umgeben von derer vier Ozeanen, umweht von den zwölf Winden, bewacht von den sechs Alten Drachen.«
—aus der Einleitung zur Neuausgabe des Groszen Aventurischen Atlas, Gareth, 1040 BF

»Unsere Welt zu entdecken, ist wahrhaft aufregend, mein Freund, und das sage ich nicht nur, weil ich dem wandernden Paradiesvogel Aves als Geweihter diene. Er ist der Schutzherr aller Reisenden, Patron aller Abenteurer und das Beste: nach ihm ist sogar der Kontinent benannt, auf dem wir leben!
Draußen hinter dem Horizont warten unzählige große und kleine Abenteuer auf dich. In den vor Leben strotzenden Städten, den wilden Wäldern mit all ihren Gefahren, aber auch auf den Straßen und Wegen, die den Kontinent durchziehen. So manches Mal kann aber auch der Weg das Ziel einer Reise sein, und so wandere ich seit langer Zeit umher und fühle mich doch überall zu Hause. Auch du kannst deine Lust auf das Unbekannte wecken, die tief in unser aller Seelen ruht. Alles, was du tun musst, ist dir ein Herz fassen und aufbrechen ins Ungewisse. Mit Aves' Segen.«
—der zyklopäische Avesgeweihte Periegesos von Rethis in neuerer Zeit

Schauplätze & Kulissen

Die im Folgenden beschriebenen ausgewählten Regionen liefern einen anschaulichen Überblick über Aventurien. Eine Region stellt dabei immer auch ein separates Setting dar, in dem man eine ganz bestimmte Sorte von Abenteuern erleben kann. Hier erzählen wir Geschichten in der Hintergrundwelt, die thematisch zusammenhängen, es herrscht also innerhalb eines Settings ein gemeinsamer Grundton vor.

Aventurien wurde in über 30 Jahren von unzähligen Autorinnen und Autoren beschrieben und ist heute ein fantastischer, bunter Flickenteppich aus ganz unterschiedlichen Hintergründen. Diese sind in sich zwar konsistent, erscheinen aber, gerade durch Anleihen aus unterschiedlichen irdisch-historischen Epochen und ihrem jeweiligen Stand der Technik, nicht immer zur Gänze miteinander kompatibel. Nach irdischen Maßstäben mag der aventurische Kulturenmix möglicherweise an einigen Stellen seltsam anmuten, aber die irdischen Gesetze sind eben nicht die einer Fantasywelt. Ein gutes Beispiel für einen solchen Widerspruch ist wohl der Zwist zwischen dem Horasreich und den Thorwalern. Auch wenn die Nordleute wagemutige Piraten sind, die scheinbar aus dem Nichts kommend ein Küstendorf plündern, könnten sie der militärischen Übermacht des Horasreiches trotz schneller Schiffe und Runenzauberern nur wenig entgegensetzen, sollten sich die Liebfelder entscheiden eine Strafexpedition zu unternehmen. In solchen Fällen gilt für uns immer, dass die Geschichte, die wir erzählen wollen, vor etwaigen Hindernissen steht. Aber keine Sorge: Wir legen es auch nicht darauf an, gezielt aventurische Weltenlogik zu untergraben und erzwingen solche Konflikte nicht. Und wer weiß, ob nicht dereinst in einer solchen Situation die Gunst der Götter das Zünglein an der Waage sein wird oder vielmehr eure wackeren Helden.

In den kommenden Regionalspielhilfen, werden wir die einzelnen Settings genauer beleuchten und beschreiben. Die folgenden Schlaglichter auf Aventurien im **Aventurischen Almanach** sollen euch Orientierungshilfe und Inspiration sein, was die einzelnen Regionen und ihre Bewohner bewegt.

Das Mittelreich und seine Provinzen

»Das größte Staatengebilde Aventuriens ist das Mittelreich, auch Neues Reich oder Raulsches Reich genannt. Die Hauptstadt ist Gareth, die größte Stadt des Kontinents und über viele Jahrhunderte auch Sitz der Kaiser. Immer wieder wurden diese Lande Ziel eines Orkensturms und waren Schauplatz schicksalhafter Schlachten, wie der ganz und gar unheiligen Ersten Dämonenschlacht. Nachdem schließlich der finstere Dämonendiener und Heptarch Galotta mit seinen grausigen Armeen bis ins Herz des Reichs vorgedrungen war, kam es unter den Vasallen zu Streit und Zank. So entschloss sich die junge Kaiserin Rohaja, mit ihrem gesamten Hofstaat fürderhin durch das Reich zu ziehen, von Pfalz zu Pfalz, um allerorten Präsenz zu zeigen und das Kaiserheil in alle Winkel ihres Reiches zu tragen.«
—aus der Neuausgabe des Groszen Aventurischen Atlas von 1040 BF

Das Mittelreich ist so groß, dass es sich in unterschiedliche Regionen aufteilt, die durch eine gemeinsame Geschichte (und teils auch durch innige Abneigung) miteinander verbunden sind. Dabei fußt viel darauf, dass das Neue Reich sich als freier Nachfolger des Bosparanischen Reiches begreift und seine Unabhängigkeit in Ehren hält. Vielleicht sind nicht alle Barone hierzulande wirklich wohlhabend, aber sie ordnen sich allein ihrem Provinzherren und der Kaiserin unter, und sind äußerst stolz auf diesen Umstand.

»Das Raulsche Reich wird nicht fallen. Wir haben allen Gefahren, allen Fährnissen und sogar der Missgunst unserer eigenen Provinzherren getrotzt. Und welch tapfere Herrscher hatten wir in der Vergangenheit: Kaiser Hal, der den Orken widerstand, seinen Sohn, den Reichsbehüter Brin, der dem Einfall der dämonischen Horden des Borbarad kämpferisch entgegentrat und nun seine Tochter, Kaiserin Rohaja, die endlich auch den letzten Schattendiener aus dem Neuen Reich vertrieben hat.«
—Rondrigan Paligan, Markgraf von Perricum, Reichsgroßgeheimrat, Gemahl der Kaiserin, 1040 BF

»Ein großer Landstrich, ja. Ein Reich, dass einmal Größe besaß, ja. Aber heute nur ein Reich von unterwürfigen Speichelleckern, regiert von einem Mädchen, das sich nicht gegen die eigenen Würdenträger behaupten kann. Ich weiß nicht, ob ich lachen oder weinen soll, wenn ich diese Posse betrachte.«
—Arngrimm von Ehrenstein, Herzog Transysiliens, 1039 BF

Wegmarken: Das Mittelreich wird durch das Meer der Sieben Winde im Westen, die Tobrische See und den Golf von Perricum im Osten, durch die Gebirge des Finsterkamms und der Roten Sichel sowie den Neunaugensee im Norden und im Süden durch den Fluss Yaquir sowie den mächtigen Raschtulswall begrenzt.

Landschaft: Das Mittelreich ist so gewaltig, dass es alle denkbaren Landschaften eines gemäßigten Klimas umfasst: die sturmgepeitschten Küsten des Windhag, das Delta des Großen Flusses in Albernia mit seinen Sümpfen, die Berge und Schluchten von Kosch und Nordmarken, die fruchtbaren Äcker Garetiens und die ertragreichen Weinberge Almadas, die Kornfelder der Rommilyser Mark, das durch die Kriege gegen die Erben des Dämonenmeisters verheerte Tobrien, die Warunkei, die Raben- und Sonnenmark rund um Beilunk sowie die bewaldeten und bergigen Grenzregionen Greifenfurt und Weiden im Norden.

Hauptstadt: Gareth (172.000, darunter 1.000 Zwerge, 500 Elfen sowie einige hundert Goblins, Grolme und Tiefzwerge)

Provinzen des Mittelreichs von A-Z
Albernia (Fürstentum)
Almada (Fürstentum)
Garetien (Königreich)
Greifenfurt (Markgrafschaft)
Kosch (Fürstentum)
Nordmarken (Herzogtum)
Perricum (Markgrafschaft)
Rabenmark (Markgrafschaft)
Rommilyser Mark (Markgrafschaft)
Sonnenmark (Kirchenmark)
Tobrien (Herzogtum)
Warunk (Markgrafschaft)
Weiden (Herzogtum)
Windhag (Markgrafschaft)

Bevölkerung: 2.000.000, darunter 40.000 Zwerge, 4.500 Elfen, etwa 1.000 Grolme, einige tausend Orks, vor allem in den nördlichen Grenzregionen, und mehrere tausend Goblins
Politische Zugehörigkeit: Kaiserreich mit 14 unterschiedlich eigenständigen Provinzen
Regierungsform: Feudalherrschaft mit rigidem Lehnssystem. Die Kaiserin steht an der Spitze und regiert ihr Reich mit Hilfe mächtiger Provinzherren.
Götterverehrung: Zwölfgötter, mit regionalen Ausprägungen. Gareth ist das Zentrum des Praiosglaubens, aber durch die Familie der Kaiserin ist auch der Glaube an Phex weit verbreitet. Der Adel hält die Göttin Rondra hoch, das einfache Volk betet hingegen besonders zu Travia und Peraine. Unter den Handwerkszünften wie auch unter den zahlreich hier lebenden Zwergen erfährt Ingerimm, dessen Haupthaus in Angbar steht, große Verehrung. Und auch die Haupttempel der Götter Rondra (Perricum), Travia (Rommilys) und Boron (Punin) stehen in Städten des Mittelreichs.

Die Gebrüder Grimm stellten damals alte Volksmärchen für eine große Leserschaft deutlich verharmlost zusammen. Als Vorlage können auch märchenhaft verträumte Versionen dienen, aber wir dachten hier vor allem an die weitaus älteren und deutlich düstereren Überlieferungen.

Irdische Vorbilder: Das Zentrum des aventurischen Kontinents ist zu großen Teilen an Mitteleuropa zwischen Mittelalter und Renaissance angelehnt. Dichte Wälder bedeckten damals das Land, in dessen Tiefen sich niemand ohne zwingenden Grund hineinwagte. Solche mittelalterlichen Urwälder hatten wenig mit den heutigen Forsten zu tun, die intensiv genutzt und gepflegt werden. Man kann das Mittelreich auch als typische Hintergrundwelt für Geschichten im Stile der Grimmschen Märchen betrachten. Wogende Getreidefelder wechseln sich mit finsteren Wäldern ab, liebliche Dörfer stehen zu Füßen stolzer Burgen und prächtiger Schlösser und auf den Straßen begegnet man dem braven Bauern ebenso wie der stolzen Ritterin hoch zu Ross.

Das Mittelreich im Jahr 1040 BF

Als Folge des Großen Hoftags zu Rommilys 1028 BF und den Veränderungen der Splitterdämmerung (240) ergeben sich ab dem Jahr 1040 BF folgende Provinzen für das Mittelreich:
Königreiche: Garetien (Königin Rohaja von Gareth)
Herzogtümer: Nordmarken (Herzog Hagrobald vom Großen Fluss), Tobrien (Herzog Bernfried von Ehrenstein), Weiden (Herzogin Walpurga von Löwenhaupt)
Fürstentümer: Albernia (Fürst Finnian ui Bennain), Almada (Fürst Gwain von Harmamund), Kosch (Fürst Blasius vom Eberstamm), Maraskan (vakant, an die Schattenlande gefallen oder inzwischen Teil des freien Maraskans)
Markgrafschaften: Sonnenmark (Fürst-Illuminierte Gwidûhenna von Faldahon), Greifenfurt (Markgräfin Irmenella von Wertlingen), Perricum (Markgraf Rondrigan Paligan), Rabenmark (Markgraf Gernot von Mersingen), Rommilyser Mark (Markgräfin Swantje von Rabenmund), Warunk (Markgraf Sumudan von Bregelsaum), Windhag (Markgraf Cusimo Garlischgrötz, auch Herzog des horasischen Grangor)

Das Herz des Reiches – das Königreich Garetien und die Rommilyser Mark

»Garetien – darin natürlich Gareth – ist und bleibt alles, was man gesehen haben muss. Die Goldene Au ernährt uns alle, sogar die Capitale, und die Ritter hier haben die strahlendsten Rüstungen. Unsere Städte sind groß und mächtig, und die Provinzen, die zum Herz des Reiches gehören, sind ganz und gar stolz und ungebeugt. Wir sind diejenigen, die das Reich überhaupt erst zum Strahlen bringen. Daran kann und wird niemals ein Feind etwas ändern – und dafür liebt uns unsere Kaiserin und Königin.«
—ein ungenannter garetischer Burggraf, 1040 BF

»Rondrahilf! Über alle Maßen arrogant sind die. Unbeweglich und so sehr an der Sicherung ihrer vermeintlichen Macht interessiert, dass sie überhaupt nicht begreifen, dass ihnen immer wieder Gefahr droht. Eine Gefahr, die allein wir ihnen vom Hals halten, denn wir verstehen zu kämpfen – und zu gewinnen.«
—eine ungenannte Gräfin aus den Schildlanden, 1040 BF

Wegmarken: Garetien, das eigentliche Herz des Reiches, wird von den Flüssen Breite, Dergel, Darpat, Rakula, dem Großen Fluss, dem Reichsforst sowie den Höhen des Raschtulswalls und dem Hügelland von Caldaia

begrenzt; die Rommilyser Mark vom Dergel sowie den Gebirgen der Schwarzen Sichel und den Trollzacken

Landschaft: Der immer noch unheimliche Reichsforst, kümmerliche Reste des ehemaligen Mittwalds, der beinahe die ganze nördliche Mitte Aventuriens bedeckte. Die Goldene Au mit ihren Feldern und Äckern, die Dergelwiesen, die Rakulahügel, das Eslamsgrunder Hügelland, die verfluchte Dämonenbrache (**254**) bei Gareth, die unwirtlichen Höhen von Raschtulswall und Trollzacken, die Baernfarnebene

Wichtige Städte: Gareth (172.000), Eslamsgrund (1.800); **Rommilys** (10.000), Wehrheim (800)

Bevölkerung: *Garetien*: 510.000 Menschen, 3.000 Zwerge, 1.500 Elfen und mehrere hundert Orks und Goblins; *Rommilyser Mark*: 200.000 Menschen, 1.000 Zwerge

Politische Zugehörigkeit: Provinzen des Mittelreichs: Königreich Garetien (Königin Rohaja von Gareth), Markgrafschaft Rommilyser Mark (Markgräfin Swantje von Rabenmund)

Regierungsform: Feudalherrschaft mit starrem Lehnssystem; die Kaiserin ist immer auch Königin Garetiens, die Markgräfin der Rommilyser Mark versucht, ihr Herrschaftsgebiet wieder zu einem Erbfürstentum zu machen

Götterverehrung: Zwölfgötter; der Adel verehrt besonders Praios und Rondra, das Volk Travia und Peraine. Garetien ist die Hochburg der Praioskirche (in Gareth steht der Haupttempel des Kultes), die Rommilyser Mark die des Traviaglaubens (die Hochgeweihten residieren in der Stadt Rommilys). Durch die Familie der Kaiserin ist auch der Phexglaube recht verbreitet.

Handelsgüter: Getreide (vor allem Weizen), Rübenzucker und andere landwirtschaftliche Erzeugnisse, Gebäck, Haushaltswaren (aus Zinn oder Emaille), Tuch (Samt, Plüsch, Baumwolle, Leinen), Lederwaren, Waffen und Rüstungen, Kutschen, kandierte Früchte, Öle, Käse, Schnäpse, darüber hinaus aus dem Raschtulswall Kalkstein, Marmor und andere Gesteine oder Edelsteine

Irdische Vorbilder: Garetien und die Rommilyser Mark tragen jeweils Züge des deutschen und des

Das Herz des Reiches im Spiel: Das Herz des Reiches ist eine weitgehend kultivierte Region, in der es vor allem Spannungen zwischen dem konservativen Adel, den aufstrebenden Bürgern der größeren Städte und der meist traditionellen Landbevölkerung gibt. Mal kann es darum gehen, die Bauern eines Dorfes vor der Willkür eines Barons zu schützen, mal darum, eine Fehde zwischen zwei Grafen zu beenden. Gareth als größte Stadt des Kontinents bietet unzählige Herausforderungen, sei es in der beschaulichen Altstadt oder den gewaltigen Tempeln. Auch die Außenbezirke der Stadt unter der Herrschaft von Söldnern und Verbrecherbanden sind spannend zu bespielen, und dann sind da noch die Ausläufer der Dämonenbrache, des verfluchten Landstrichs, der wie ein Geschwür langsam in die Gassen der Metropole wuchert.

In der Rommilyser Mark gilt es immer wieder zwischen den mächtigen Adelshäusern Bregelsaum und Rabenmund zu vermitteln, die einen recht wackligen Burgfrieden geschlossen haben. Auch einige ehemaligen Kriegsfürsten der Wildermark sorgen mit ihren Schergen noch immer für Ärger. Teile Garetiens und der Rommilyser Mark sowie angrenzender Provinzen waren zuvor mehrere Jahre durch Herrscher von eigenen Gnaden regiert worden, und in einigen Orten müssen Recht und Ordnung erst wiederhergestellt werden.

Ein Held aus dem Herz des Reiches: Ein Held aus Garetien kann beinahe alles sein, ein strahlender Ritter, eine kampferfahrene Söldnerin, eine hervorragende Schmiedin, ein Botenreiter oder eine zwielichtige Streunerin. Eine aufrechte Praiosgeweihte aus Garetien ist sich selten zu fein, um nicht doch irgendwann über das Land zu ziehen, um den Glauben an den Gott der Sonne, der Ordnung und des Kaiserreiches zu verbreiten. In der Rommilyser Mark gibt es bis heute viele Ritter und Soldaten. Tiefgläubige Traviapriesterinnen, aber auch weltabgewandte Hexen und desillusionierte Magier können hier ihre Heimat haben.

französischen Spätmittelalters und der Renaissance. Sie sind die Stammlande der Kaiserin, die von hier einen Großteil ihrer Einkünfte bezieht.

Garetien erscheint häufig als das Land, das im Glück steht, dessen Böden reiche Erträge abwerfen, dessen Adlige sich diversen Zerstreuungen hingeben können und wo sogar die Bauern ein gutes Leben haben. König Garetiens ist traditionell der Kaiser oder die Kaiserin. Doch oft zugegen ist die derzeitige Herrscherin, Rohaja von Gareth, nicht. Um zu zeigen, dass ihr an allen Provinzen des Reiches gleichermaßen gelegen ist, zieht sie seit ihrer Kaiserkrönung mit dem reisenden Kaiserhof umher. Seitdem ist Garetien ein Königreich ohne Herrscher und diverse Personen und Machtgruppen ringen darum, die Lücke, die sie hinterlassen hat, auszufüllen.
Die vergangenen Schlachten haben den Adel Unsummen gekostet und so manchen Händler zum Kriegsgewinner gemacht. In ihrem Schatten erlangt das Bürgertum stetig mehr Macht. Dass die Hauptstadt seit dem Jahr des Feuers nicht mehr durch Adlige, sondern durch einen Rat der Helden regiert wird, in dem auch zahlreiche Bürgerliche sitzen, ist nur ein besonders deutliches Beispiel für diese Machtverschiebung.
Und immer noch sind die Wunden nicht geheilt, die das Jahr des Feuers mit dem Absturz der Fliegenden Festung in Gareth geschlagen hat. Die Geheimnisse der Dämonenbrache sind bis heute nicht entschlüsselt, und kaum ein Mensch bei klarem Verstand würde letztere oder den Gesplitterten Berg betreten, wie die Trümmer der Fliegenden Festung genannt werden.
In der Rommilyser Mark, der ehemaligen Wildermark, wo zuvor Kriegsfürsten von eigenen Gnaden herrschten, sieht es kaum besser aus. Markgräfin Swantje müht sich redlich, in ihrer Provinz Recht und Ordnung herzustellen. Teile ihrer Provinz sind jedoch so abgelegen, dass sich hier die urtümlichsten Bräuche erhalten haben. Sie kann sich aber auf die Unterstützung der Traviakirche verlassen, und auf die ihres Gatten Geldor von Bregelsaum, der die zerstörte und von Geistern heimgesuchte Festungsstadt Wehrheim, in der früher die Truppen des Mittelreiches versammelt waren, wieder aufbauen soll.

Albernia & Windhag

»Ungebeugt und ungebrochen sind wir, und es wird niemals anders sein.«
—Fürst Finnian ui Bennain, anlässlich seiner Krönung, 1038 BF

»Diese renegaten Querköpfe! Man kann mit denen keine Schlacht schlagen, immerfort wollen sie einem erzählen, was sie besser machen würden, weil ihre Vorfahren es schon immer so gehandhabt hätten. Unfassbar anstrengend – und genauso unfassbar gering sind die Aussichten auf Sieg, die ich mit denen habe.«
—Reichserzmarschall Helme Haffax, 1018 BF

Die Dämonenbrache
»Kaum hatten die braven Garether das Joch der bosparanischen Herrschaft abgeschüttelt und ihre Freiheit gewonnen, da zog der Kaiser zu Bosparan mit seinen Legionen vor die Stadt. Fran-Horas, der Blutige genannt, stand selbst auf dem Feldherrenhügel, und die Schlacht wurde von Anfang an mit erbarmungsloser Härte geführt. Das Gefecht dauerte vom frühen Morgen bis in die tiefe Nacht hinein. Der Sieg schien greifbar nah für die Garether, doch Kaiser Fran wollte sich nicht geschlagen geben. Der Blutige hob sein Zepter, in dem der Aarenstein unheilvoll gloste, und die Gesten der Macht, die Worte der Bindung fielen ihm leicht. Ein flammender Blitz spaltete den Himmel, und die Garether sahen den Kaiser tanzen, einen Beschwörungstanz, der die Macht der Niederhöllen entfesseln sollte. Durch den Riss im Sein sprangen unheiligste Kreaturen aus dem wabernden Grau in die Welt. Mit schrecklichen Klauen, geifernden Mäulern und zuckenden Tentakeln stürmte die niederhöllische Meute den Garethern entgegen. Sogar gesichtslose Erzdämonen tobten über das Schlachtfeld und hielten mit gleißenden Säbeln und Sicheln blutige Ernte unter den Aufständischen. In diesem Moment hörte das Gefecht auf, eine Schlacht zu sein. Es wurde zu einem Schlachten, einem Morden, einem grausamen Gemetzel.
Doch als das Schlachtfeld auf der einen Seite leergefegt war, hielten die niederhöllischen Dämonen nicht inne. Sie wandten sich um und stürmten nun in die Phalanx der bosparanischen Legionäre. Nachdem so viel Blut bereits vergossen war, vermochte es nicht einmal Fran-Horas selbst, die Kreaturen der Finsternis zu bändigen. Das Schlachten ging weiter, bis keiner außer dem verderbten Dämonenkaiser Fran selbst mehr am Leben war. Doch er sollte seines Lebens nicht mehr froh werden!
Als der Morgen graute, fiel ein fahles Licht auf das verfluchte Feld der Ersten Dämonenschlacht und ließ alle Toten gleich erscheinen. Unter den Gefallenen fand sich auch die Leiche des heldenhaften Hlûthar, der das mächtige Götterschwert Siebenstreich getragen hatte.
Auch wenn das vernarbte Land heute von unheiligem Wald bedeckt ist, bleibt es zur Gänze verdorben. Geister gehen dort um, Wasser und Pflanzen sind ungenießbar, und es heißt, unheilige Kreaturen gehen bis heute dort einher und umschleichen das Grab des gefallenen Helden.«
—Nacherzählung der Ersten Dämonenschlacht, neuzeitlich
(254)

Wegmarken: Die Küste des Meers der Sieben Winde, die Läufe von Tommel und Großem Fluss, der Farindelwald und die Ausläufer der Ingra-Kuppen begrenzen Albernia. Der Windhag erstreckt sich zwischen Küste und dem Großen Fluss um das gleichnamige Gebirge.
Landschaft: Der Windhag wird durch die windgepeitschte Küste und die erzarmen Windhagberge geprägt, Albernia durch den Lauf des Großen Flusses, sein

sumpfiges Delta, dichte verwunschene Feenwälder und viele Bäche, Seen und Auenwälder.
Wichtige Städte: Harben (2.000); **Havena** (30.000 Menschen, einige Dutzend Elfen und Zwerge), Honingen (2.800), Winhall (1.200)
Bevölkerung: Windhag: 15.000 Menschen, etwa 400 Orks, 600 Goblins und 300 Grolme; Albernia: 200.000 Menschen, 700 Elfen
Politische Zugehörigkeit: Provinzen des Mittelreichs; Fürstentum Albernia (jüngster Fürst des Mittelreiches, Finnian ui Bennain), Markgrafschaft Windhag (Markgraf Cusimo Garlischgrötz von Grangor, auch Herzog des horasischen Grangorien)
Regierungsform: Feudalherrschaft mit traditionell aufrührerischem Adel
Götterverehrung: Zwölfgötter (vor allem Efferd und Rondra), auf dem Land in Albernia werden in manchen Regionen auch Feenwesen verehrt
Handelsgüter: Dreh- und Angelpunkt für den Handel (und Schmuggel) an der Küste und auf dem Großen Fluss; Fisch, Torf, Fleisch, Koschbasalt, Wolle, Loden
Irdische Vorbilder: Keltische Sagen und Mythen, wie etwa die von König Arthur und seiner Tafelrunde, können als Inspiration für dieses Setting dienen. Für Albernia kann man sich vor allem irischer Inspirationsquellen bedienen. Der Windhag trägt darüber hinaus Züge der schottischen Highlands.

Ein Held von der Windküste: Helden aus dem Westen des Mittelreiches sind stolz auf ihre Herkunft und ungemein freiheitsliebend. Sei es eine stolze Junkerin auf einer alten Feenburg, ein verklärter Efferdgeweihter mit einem ganz eigenen Hass gegen alle Tentakelwesen, oder ein wehrhafter Freibauer, der sich dem Kampf gegen die nordmärkische Unterdrückung verschrieben hat. Eine Hexe, die auf einem Ruder durch die Lüfte reitet, ein unerschrockener Sippenkrieger aus den Windhagbergen, eine verwegene Entdeckerin oder ein wagemutiger Flusspirat, all diese Charaktere können von der Windküste stammen.
Die Windküste im Spiel: Albernia wird durch seine aufrührerischen und freiheitsliebenden Bewohner geprägt und darüber hinaus durch seine Verbindung zu den Feenwelten. Feen sind hier weitaus zahlreicher zu finden als sonst wo in Aventurien. Mag Havena der Inbegriff der verruchten Hafenstadt sein, ist das albernische Umland von einer mystischen Durchdringung geprägt. Der Windhag sollte die Seebastion des Reiches im Westen sein, ist aber weit davon entfernt, diese Rolle ausfüllen zu können. Die wechselvolle Geschichte und die vielen versprengten Sippen der Windhager machen es schwer, diesen Landstrich als Einheit regieren zu können.

Traditionell herrscht Unruhe in den beiden Provinzen. Albernia hat den Weg vom Fürstentum zum Königreich unter König Cuano und dann den Verlust der Königswürde unter seiner Tochter Invher, Finnians Mutter, erlebt. Der blutige Krieg vor einigen Jahren gegen die Nordmarken ist unvergessen und bis heute trägt das Land tiefe Narben. Selbst wenn die Hauptstadt Havena, die einzigartige Handels- und Hafenstadt am Siebenwindigen Meer, davon weitgehend unberührt blieb, hat das Land bis ins Mark gelitten. Allein der Wille der Albernier, für Freiheit und Recht zu kämpfen, hat die Region gerettet – und sie zugleich gespalten. Denn die ehemaligen Helden des Freiheitskampfes gelten heute als verfemte Verbrecher. Dennoch finden diese Recken des einfachen Volkes und Streiter für alte albernische Werte immer wieder Verstecke in den Auwäldern und Sümpfen des wasserreichen Fürstentums. Und völlig zu Recht wird vielen alten Familien (ob bürgerlich oder adlig) eine enge Bindung zu den Feen des Landes nachgesagt.

Denn in Albernia ist die Grenze zu den geheimnisvollen Feenwelten offenbar durchlässiger als anderswo, und die nebelgeschwängerten Wälder und Auen scheinen Feenwesen aller Art anzuziehen. Durch alte Pforten bahnen sich aber auch manches Mal ältere und weitaus dunklere Übel einen Weg in diese Welt.
Die Berge des Windhag wurden Legenden zufolge schon vor Äonen durch den Gottdrachen Pyrdacor ihrer Erzschätze beraubt, um seine Armee gegen die Zwerge zu schaffen. Die selbstbewussten und aufsässigen Sippen der Windhagberge sind auch das größte Problem der lokalen Adligen. Niemand kann die Region und seine selbstbestimmten Bewohner dauerhaft kontrollieren, denn kein Heer der Welt kann in den zerklüfteten Gebirgszügen bestehen – außer vielleicht, es wäre ein Heer von Drachen.

Nordmarken & Kosch

»Ohne uns wäre das Reich gesetzlos. Wir bieten das eherne, das altüberkommene Recht, auf dem alles fußt. Und sollte es von Nöten sein, dann marschieren eben unsere Truppen. Denn wir haben noch Garden zur Verfügung, ganz im Gegensatz zur Kaiserin. Der Herzog der Nordmarken ist die eigentliche Kraft im Reich.«
—der Hochgeweihte des Praios zu Elenvina, 1038 BF

»Die Nordmärker kommen immer zu spät zur Schlacht. Deswegen haben sie auch noch eine derart große Hausmacht. Das fällt doch jedem auf, selbst den beschränkten Weidenern. Geschickte und ruchlose Politiker sind sie, die sich hinter dem Wort des Praios verstecken und ‚Reicheswohl' schreien. Aber uns kriegen die nicht klein, ha!«
—ein almadanischer Edler, Ende 1038 BF

»Der Kosch? Nein, ich wüsste nicht, dass im Kosch in den letzten Jahren Aufregendes passiert wäre. Halt, da war der Alagrimm, dieser Feuervogel. Aber ansonsten? Die Fürstenfamilie vom Eberstamm ist nicht wirklich für einen Skandal gut. Ernsthaft, wenn ich mich zur Ruhe setze, dann hier – was auch passiert, hier ändert sich wenig.«
—Kerry ui Brioghan, Schreiberin des Aventurischen Boten

»Also wenn die Koscher die guten Eigenschaften der Zwerge übernommen haben – die Feierlaune, den Spaß am guten und reichlichen Essen –, dann haben die Nordmärker die schlechten Eigenschaften abbekommen. Selten habe ich so sture, dickköpfige Menschen erlebt, allem Neuen und Unbekannten gegenüber voller Misstrauen. Eigenbrötlerisch, schweigsam, eigensinnig ... mir gehen die Worte aus, um diese Leute zu beschreiben.«
—Bruder Hilbert, Perainegeweihter

Wegmarken: Die Grenze der Nordmarken verläuft entlang des Großen Flusses mit seinen engen Schluchten, Nabla und Tommel, sowie durch die Koschberge und den Eisenwald, wo viele Zwerge leben. Der Kosch wird dazu von Ange und Rakula sowie vom Ambossgebirge, der Heimat der Ambosszwerge, begrenzt.
Landschaft: Die sanften Hügellande mit blühenden Wiesen und Obstbäumen, der verwilderte Borrewald mit seinen Räubern im Norden, die urtümlichen und beinahe unzugänglichen Koschberge, der Angbarer See und das Ferdoker Land. Das entlegene Gratenfelser Becken, das Tal des Großen Flusses mit seinen Schluchten und Untiefen, das häufig von Piraten heimgesucht wird, die Berge des Eisenwalds.
Wichtige Städte: Elenvina (12.000 Menschen, 200 Zwerge), Albenhus (3.000 Menschen und 550 Zwerge), Gratenfels (2.150 Menschen, ein paar Dutzend Zwerge); **Angbar** (etwa 3.100 Menschen und 2.100 Zwerge), Ferdok (etwa 2.100 Menschen und 700 Zwerge)
Bevölkerung: *Nordmarken*: etwa 240.000 Menschen, etwa 10.000 Zwerge (vor allem Erzzwerge); *Kosch*: etwa 80.000 (davon beinahe ein Viertel Zwerge, vor allem Amboss- und Hügelzwerge)
Politische Zugehörigkeit: Provinzen des Mittelreiches, Herzogtum Nordmarken (der junge Herzog Hagrobald vom Großen Fluss), Fürstentum Kosch (der betagte und bedächtige Fürst Blasius vom Eberstamm). Die zwergischen Bergkönigreiche von Eisenwald, Koschim, Waldwacht und Xorlosch liegen ebenfalls größtenteils unter Kosch und Nordmarken, werden aber eigenständig regiert.
Regierungsform: Feudalherrschaft mit vergleichsweise mildem und volksverbundenem Adel im Kosch und mit praiostreuen, unerbittlichen Baronen in den Nordmarken
Götterverehrung: Zwölfgötter (im Kosch besonders Ingerimm und Travia, daneben auch zwergische Angroschverehrung; in den Nordmarken Praios, dann folgt Rondra beim Adel, sowie Efferd und Peraine, auf dem Land auch Sumu als Erdmutter)
Handelsgüter: Getreide, Erz, Holz, Papier aus den Nordmarken, Stahl, zwergische Schmiedearbeiten, Bier, kunstvolle Holzarbeiten und antimagischer Koschbasalt aus dem Kosch
Irdische Vorbilder: Die Nordmarken sind klassisches Adelsland, wie man es aus vielen spätmittelalterlichen Filmen kennt – die Herzöge und Barone sind mächtig und dulden keinen Widerspruch, daher ärgert es sie sehr, dass sie den Flusspiraten nicht beikommen können. Der Kosch trägt im Angbarer Land mit seinen gemütlichen Hügelzwergen Züge des Auenlandes aus „Der Herr der Ringe“. Auch die zwergischen Bergkönigreiche der Region lehnen sich klassisch an das Werk von Tolkien an.

Ein Held vom Großen Fluss: Ein Held aus dem Kosch ist bodenständiger als seine mittelreichischen Kollegen. Auf einen Koscher ist immer Verlass, er macht keine Versprechen, die er nicht einhalten kann, und steht immer treu zu seinem Wort. Hat er einmal Freundschaft geschlossen, dann wird er nichts unversucht lassen, um zu helfen – was immer es kosten mag. Handwerker aus den Koscher Städten sind bekannt für ihre Fertigkeiten und sind in ganz Aventurien begehrt. Ebenso gut kann es ein Hügelzwerg sein, der die Welt entdecken will oder ein ambosszwergischer Krieger, der von einer Drachenhatz der Großlinge gehört hat. Helden aus den Nordmarken sind geradlinig und gesetzestreu. Ein Ritter aus der Grafschaft Gratenfels, eine Magierin der Zauberschule zu Elenvina, ein wandernder Praiosgeweihter, der von der Ordnung des Götterfürsten künden möchte, die gerissene Flusspiratin oder der geheimnisvolle Druide: Sie alle sind typische Charaktere aus den Nordmarken.
Das Land am Großen Fluss im Spiel: Die Nordmarken liegen traditionell im Zwist mit dem aufrührerischen Albernia und es kommt immer wieder zu handfesten Reibereien zwischen den Adligen an der Grenze, bei denen oftmals reisende Helden einspringen müssen, um größeres Übel zu verhindern. Die berüchtigten Piraten des Großen Flusses gelten als grausam und entführen von Zeit zu Zeit Reisende, um Lösegeld zu erpressen. Der Kosch ist eine unaufgeregte, beständige Provinz in der sich wenig ändert. Dennoch hat das Volk mit den Überbleibseln der Geschichte zu kämpfen und versteht sich selbst auch als Verbündeter der Zwerge im Kampf gegen Drachen oder sonstige Bedrohungen, die die Ordnung der Welt erschüttern wollen.

Die Nordmarken haben sehr unterschiedliche Gesichter. Während die Städte an der Reichsstraße und am Großen Fluss durch den Handel wohlhabend geworden sind, leiden die abgelegenen Ortschaften im Hinterland oft unter bitterer Armut. Allen Nordmärkern gemein ist jedoch ihre Bodenständigkeit. Sie reden wenig, geben sich wortkarg und wissen Begeisterung wohl zu verbergen. „Nicht geschimpft ist genug gelobt“, beschreibt das Nordmärker Gemüt auf den Punkt. Der Krieg gegen Albernia hat die Nordmärker Adligen vorübergehend fest zusammengeschweißt, doch seit dem Friedensschluss, der kein wirklicher Sieg war, haben sie sich längst wieder zerstritten. Nur wenn es erneut gegen Auswärtige geht, halten sie fest zusammen und Zwistigkeiten werden augenblicklich hintenan gestellt.
Im Kosch dagegen leben seit rund zwei Jahrtausenden Menschen und Zwerge in friedlicher Eintracht und während traditionsbewusste Erzzwerge ihren Verwandten vorwerfen, sie hätten ihre Sitten aufgegeben, um sich an das menschliche Leben anzupassen, gelten die menschlichen Koscher als ausgesprochen zwergisch. Es ist (für Männer und Frauen) üblich, ein rundes Bäuchlein vor sich her zu tragen, Pfeife zu schmauchen und regelmäßig mit der Dorfgemeinschaft zu feiern, wobei möglichst große Mengen fettiges Essen und schäumendes Bier konsumiert werden. Als Ortsfremder bemerkt man oft nicht einmal, dass man vor einem Adligen steht, wenn er gerade seine Felder pflügt oder das Vieh melkt. Lange Zeit war der Koscher Adel ausgesprochen reichstreu, aber auch hier haben die langen und zermürbenden

Kriege im Osten ihre Spuren hinterlassen. Während die einen meinen, dass man gerade in harten Zeiten besonders für Rondra und Praios eintreten müsse, sind die anderen erschöpft und abgestumpft und wollen von dem Leid in fernen Ländern nichts mehr hören.

Die Schildlande

»Lass ihn nur kommen, den Ork, wir werden ihn über den Rathil zurücktreiben oder über den Finsterkamm jagen. Rondra befohlen, wir halten die Wacht, denn wir sind der Schild des Reiches!«
—ein Weidener Baron, 1038 BF

»Rückständig sind die, wie sie sich geben mit ihren Rittern, ganz in Stahl und immer ein ‚Rondra zur Ehr!' auf den Lippen. Die sollten sich nicht so sehr auf die Orks konzentrieren, sondern auch einmal auf etwas anderes besinnen.«
—eine horasische Signora, nach einem Besuch in Trallop, 1035 BF

Wegmarken: Die düstren Spitzen des Finsterkamms, das tückische Nebelmoor, der unheimliche Neunaugensee, der Rathil sowie die Gipfel von Roter Sichel und Drachensteinen begrenzen die Schildlande nach Norden. Greifenfurts Grenzen verlaufen an Ange, Breite und Dergel sowie am Reichsforst, die von Weiden entlang der Menzheimer Au. Tobrien wird von Tobimora, Radrom und Misa begrenzt.
Landschaft: beinahe unüberwindliche Gebirge mit vielen feindlichen Bewohnern: Orks im Finsterkamm, Goblins in den Sichelgebirgen und Drachen in den Drachensteinen; karg besiedelte und waldreiche Ebenen mit vielen Bächen und Flüssen wie die Breitenau oder die Menzheimer Au, geheimnisvolle Seen wie Neunaugensee oder Ysli-See und gefährliche Sümpfe prägen die Schildlande.
Wichtige Städte: Greifenfurt (5.000), Eslamsroden (1.500); **Trallop** (6.000), Baliho (3.500); **Perainefurten** (4.400), Mendena (6.000), Ilsur (1.200), Eslamsbrück (3.500)
Bevölkerung: Greifenfurt: 50.000 Menschen, einige hundert Orks, Weiden: 135.000 Menschen, 1.000 Elfen, 500 Zwerge, einige tausend Goblins und Orks, Tobrien: 45.000 Menschen, 500 Zwerge, einige hundert Goblins und Orks, mehrere Elfen und Trolle, etliche unheilige Kreaturen
Politische Zugehörigkeit: Provinzen des Mittelreichs, Markgrafschaft Greifenfurt (die nachsichtige Markgräfin Irmenella von Wertlingen), Herzogtum Weiden (die kriegserprobte Herzogin Walpurga von Löwenhaupt), Herzogtum Tobrien (der verbitterte Herzog Bernfried von Ehrenstein)
Regierungsform: Feudalherrschaft mit starkem Rittertum
Götterverehrung: Zwölfgötter, in Greifenfurt vor allem Praios und Peraine, in Weiden Rondra, Firun in Tobrien
Handelsgüter: In Tobrien vor allem Pottasche für die Porzellanherstellung, Wolltuch, Met, Kupfer, Pflaumenschnaps. In Weiden Vieh, Fleisch-, Wurst- und Lederwaren, Pferde (Nordmähnen und Tralloper Riesen, beide besonders als Streitrösser geeignet), Tuche, Holz, Umbra, Schiefer, Kairan. Es wird allerdings vor allem für den Eigengebrauch produziert und wenig Fernhandel getrieben. In Greifenfurt Holz, Metalle, Baugestein, Wolle und Pferde.
Irdische Vorbilder: Die Schildlande sind die klassischen hochmittelalterlichen Grenzregionen, in denen ein Ritter (oder eine Hexe, ein Druide oder ein Geweihter), sich in stetem Kampf mit der rauen Natur und dem Feind jenseits der Grenze befindet – seien es Orks, Goblins oder die Schergen des Dämonenmeisters. Auch Anleihen an Gondor aus „Der Herr der Ringe" oder die Nachtwache aus „Das Lied von Eis und Feuer" sind hier durchaus passend.

Ein Held aus den Schildlanden: Der klassische Ritter alten Schlags, die weise Hexe aus dem Moor, der weltverhaftete elfische Auenläufer, die kampfeshungrige Rondrageweihte, ein hilfsbereiter Perainegeweihter, ein landverbundener Druide aus den einsamen Wäldern, ein wortkarger Bergführer, eine kampfesmüde Halbelfe oder ein mit allen Wassern gewaschener Späher wären typische Helden aus den Schildlanden. Die meisten sind bodenständig, pragmatisch und schnell mit Schwert oder Bogen bei der Hand, wenn es etwas zu erledigen gilt.

Die Schildlande im Spiel: Die Schildlande werden durch ihre raue Landschaft, vor allem aber durch den stetigen Abwehrkampf geprägt, den seine Bewohner gegen eine Vielzahl von Gegnern führen, um die Grenzen des Reiches zu schützen. Die Greifenfurter und Weidener haben sich mehrfach dabei hervorgetan, Orkhorden zu vertreiben, die häufig aus dem Nebelmoor oder über den Finsterkamm ins Reich einfallen wollen, um sich seiner Reichtümer zu bemächtigen. Auch wenn gerade kein großer Orkensturm droht, ziehen immer noch Ork- und Goblinstämme durch die Lande, die es zu bekämpfen gilt. Die Tobrier hat es noch deutlich härter getroffen. Ihr Land wurde von den dämonischen Kreaturen Borbarads verheert und war das Herz der Schattenlande. Gleich vier Erben des Dämonenmeisters hatten in den vergangenen Jahren hier ihre Machtbasis. Auch wenn nach dem Feldzug der Kaiserin im Jahre 1040 BF das Land nominell befreit ist, lauern allerorten noch dunkle Schrecken in Form von ungebundenen Dämonen, sinistren Schwarzmagiern und ganzer Landstriche, die sich gegen ihre Bewohner wenden. Mit Transysilien und der Dämonenschmiede Yol-Ghurmak (Seite **54**) harrt ein großer Teil Tobriens noch immer seiner Rückeroberung. Vom klassischen Abenteuer, in dem eine Prinzessin aus den Klauen der Orks zu befreien gilt, bis hin zur Erstürmung eines Magierturms, in dem ein unheiliges Ritual vereitelt werden muss, ist in den Schildlanden alles an Szenarien denkbar.

Das Land in den Nordprovinzen mit dem unerschlossenen Bergland, den dichten Wäldern und reißenden Flüssen ist rau und hat so auch den Menschenschlag geformt, der hier lebt.

Der lange Krieg gegen Borbarads Erben hat den Tobriern großes Leid und viele Entbehrungen gebracht, doch sie haben die Hoffnung nicht aufgegeben. Die meisten Menschen, die nicht in andere Gebiete Aventuriens geflohen sind, sind verhärmt und rau. Es gibt niemanden, der nicht Schreckliches erlebt und Freunde und Verwandte verloren hat. Doch die harten Zeiten haben auch zusammengeschweißt – manche Leute, die vor dem Krieg niemals ein Wort gewechselt hätten, haben einander durch gemeinsam durchlebte Alpträume zu schätzen gelernt. Die Weidener gelten als besonders traditionsverhaftet und kultivieren sogar eine altertümliche Sprache. Auch wenn sie häufig als derb belächelt werden, schätzt man ihre Gastfreundschaft und ihr anpackendes, gradliniges Wesen. Eigentümlich erscheint dem Fremden aber das Misstrauen, das die Weidener oftmals gegenüber Elfen haben, wo sie doch sogar eine Fee, die mächtige Pandlaril, die das Land beschützen soll, hoch verehren. Die Greifenfurter sind durch die ständige Bedrohung durch die Orks, die aus dem Finsterkamm herabsteigen oder in finsteren Wäldern lauern, rau geworden, aber auch sehr gottesfürchtig. Ihre praiosgefällige Ehrlichkeit gilt weithin als eine Tugend. Sie sind zäh und ausdauernd und stellen sich dem ständigen Kampf voller Entschlossenheit und Mut.

Almada & Yaquirbruch

»Glutäugige Schönheiten, Männer wie Frauen, voller Eleganz in ihren Bewegungen, voller Temperament beim Tanz ebenso wie bei der Feldarbeit, beim Fechten ebenso wie auf dem Rücken ihrer feurigen Rösser. Ja, der Monat Rahja ist wahrlich die rechte Zeit, um dieses Land zu bereisen.«
—aus Nimia Schönauges Reisetagebuch, 4. Rahja 1036 BF

»Es ist nicht zum Aushalten! Hätte ich mich doch nur an das alte Sprichwort gehalten: ›Sprich in Almada nur über das Wetter‹. Aber nein, ich musste ja was zu seinem Pferd sagen, ihr Götter, was hat mich dazu getrieben? Der hitzköpfige Heißsporn war schnell im Duell besiegt, aber dafür habe ich jetzt seine ganze Familie am Hals, die sich nun ebenfalls ehrbeschnitten fühlt. Das wird ein langer Tag morgen, fürchte ich ...«
—Ishannah al'Kira, elburische Schwertmeisterin

Wegmarken: die Gebirge von Phecanowald, Eisenwald, des Amboss, des Hochlands von Caldaia und des Raschtulswalls sowie die Flussläufe von Yaquir, Bosquir und Gugella; die vielbefahrene Eisenstraße führt von Punin bis in die benachbarten Nordmarken.

Landschaft: das liebliche Tal des Yaquir, das Heideland von Caldaia, die dicht bewaldeten Hänge von Ambossgebirge und Eisenwald, das wilde und heiße Bosquirien sowie das noch entlegenere Transbosquirien, der Thangolsforst, die Ebene der 1.000 Pferde und die Madahöhen

Wichtige Städte: Punin (27.500 Menschen, davon 2.500 Tulamiden und Novadis, außerdem etwa 200 Elfen und ebenso viele Zwerge), Ragath (3.500), Taladur (3.000)

Bevölkerung: 320.000 Menschen, davon etwa 32.000 Zahori, Ferkinas und Novadis, einige tausend Goblins, 2.500 Zwerge, 1.000 Elfen, vereinzelte Orks und Oger

Politische Zugehörigkeit: Provinz des Mittelreichs, Fürstentum Almada (der gealterte und nicht unumstrittene Fürst Gwain von Harmamund)

Regierungsform: Feudalherrschaft mit starkem Adel, reiches Bürgertum in den Städten

Götterverehrung: Zwölfgötter (etwa 85%), vor allem Rahja und Boron (der Haupttempel des Puniner Ritus steht in der gleichnamigen Stadt), Rastullah (10 bis 15%), daneben einige lokale und zumeist geheime Stier- und Drachenkulte

Handelsgüter: Getreide (Weizen und Hirse), Wein, Pferde (Yaquirtaler und Elenviner), Dörrobst, Tabak, Olivenöl, Tuch (Baumwolle, Leinen, Samt, Spitze, Tüll), Papier, Holz, Alaun, Eisen, Schmiedewaren, Baugestein (Kalkstein, Marmor)

Irdische Vorbilder: Almada ist an das spätmittelalterliche, frühneuzeitliche Spanien angelehnt, vor allem mit dem Kampf der Almadaner gegen die Novadis kann man sich gut auf die Reconquista beziehen oder auf Vorbilder aus Granada. Das historische Andalusien ist ebenfalls gut als Vorlage geeignet und zwar sowohl hinsichtlich der Landschaft als auch seiner Bewohner: vom Stierkampf bis zum feurigen Temperament, von der Kleidung bis zur Freude am Tanz und am Reiten. Dies ist die Region einer Figur wie Zorro, die hier ihren einsamen Kampf um Gerechtigkeit führt.

Ein Held aus Almada: Die Almadaner sind heißblütig, stolz und schnell mit Säbel oder Rapier zur Hand, wenn es gegen ihre Ehre geht. Eine kampfeshungrige Schwertgesellin, ein verkopfter Magier der Akademie der Hohen Magie zu Punin, eine flinke Diebin aus den Puniner Gassen, ein schöngeistiger Magnat, der sich ausschließlich mit Wein oder Pferden beschäftigt, eine tiefgläubige Borongeweihte, ein stolzer Novadi, der versucht, das Ansehen seines Volkes zu heben, eine reiche Händlerin oder ein begehrenswerter Rahjageweihter sind gute Ansatzpunkte, um einen Helden aus der Region zu erschaffen.

Almada im Spiel: Almada ist ein reiches Land mit wunderbar mildem Klima. Seine Adligen, Magnaten genannt, sind mächtig und eigensinnig, seine Geweihten voller Sendungsbewusstsein. So kommt es des Öfteren zu Glaubensstreitigkeiten, denn jenseits des Yaquir herrschen die Novadis, die den Eingott Rastullah verehren. Auch im Inneren des Landes gärt es immer wieder. Schnell ist eine Duellforderung ausgesprochen und ebenso schnell droht ein unschuldiges Dorf der Fehde zweier hitziger Magnaten zum Opfer zu fallen. In kleinen Teilen der Bevölkerung haben sich im Laufe der Geschichte eigenartige Stierkulte oder sogar die Verehrung der Drachen etabliert, und immer wieder verschwinden Menschen, um in grausamen Ritualen geopfert zu werden. Eine Metropole wie Punin ist ein ganz eigener Kosmos, hier herrschen Lebenslust, Gelehrsamkeit, aber auch Reichtum, und so geschehen die eigenartigsten Dinge in den Gassen dieser Stadt.

Die Almadaner sind hauptsächlich von zwei Kulturen geprägt: Tulamidische Einflüsse sind fast genauso spürbar wie bosparanische und auch ein Schuss elfisches Blut ist keine Seltenheit. Der Teint der Einheimischen ist meist etwas dunkler als im Mittelreich, die Haare oft schwarz, die Augen dunkel. Das Land ist ertragreich und hat darüber hinaus einige Bodenschätze zu bieten wie Eisen, Marmor oder das wertvolle Alaun, ein Salz, das zum Färben und Gerben benötigt wird. Gelangt man aber an die Grenzen Almadas, wird es trockener und die Landschaften werden einfarbiger. Hier konzentriert man sich auf seinen eigenen Stolz und den Kampf gegen die Ungläubigen oder die Besserwisser jenseits der Grenze, wo es immer wieder zu Streitigkeiten mit besonders kriegerischen Novadisippen kommen kann. Eine ständig aufflammende Fehde verbindet Almada darüber hinaus mit seinem horasischen Nachbarn. In der leidgeplagten Grenzregion, dem Yaquirbruch, führte dies schließlich zum Bruch mit den Herrschern in Punin und Vinsalt. Hier haben sich eigenständige Stadtherrschaften, die sogenannten Taifas, etabliert, die ihren Willen mit Söldnertruppen durchsetzen und deren Loyalität stets zum eigenen Vorteil zwischen Almada, Kalifat und Horasreich schwankt.

Die almadanischen Magnaten legen großen Wert auf ihre Ehre und Eigenständigkeit, die sie voller unbeugsamem Stolz auch durchsetzen. Nicht selten sind sie daher untereinander zerstritten. Böse Zungen behaupten,

dass gerade aufgrund dieser mangelnden Einigkeit der vielgehegte Traum eines Reiches unter almadanischer Führung nie Wirklichkeit werden wird.
Eine besonders gewichtige Rolle spielt in Almada die Unterscheidung in Nobleza, alteingesessene Adelsfamilien, die ihren Stammbaum wenigstens bis zur Reichsgründung nachweisen können, und die jüngeren Adelsfamilien der Rescendientes. Es versteht sich, dass der Altadel auf die jüngeren Familien herabblickt und auf seine althergebrachten Privilegien pocht. Wer adlig ist, muss das durch Protz, Prunk, große Worte und eine lockere Klinge beweisen, und man riskiert lieber den Ruin, als sich geizig nennen zu lassen.

Horasreich & Zyklopeninseln

»Ein Hort von Bildung, Gelehrsamkeit, ja, der Schönheit in Kunst und Ausdrucksform, das ist das Horasreich. Nirgends sonst sind Fortschritt und weitreichender Handel so präsent wie hier. Doch sollte man nicht vergessen, dass wir bereit und willens sind, diese Schätze auch entschlossen zu verteidigen.«
—ein Vinsalter Bürger, 1034 BF

»Eingebildete Stutzer sind diese Horasier. Legt mir einen Stapel Papier vor die Nase, den ich nicht nur zeichnen, sondern vorher auch noch lesen soll. Als könnte ich das überhaupt! Und anstatt mein Angebot, sich gleich eine blutige Nase von mir einzufangen, wie ein ganzer Kerl anzunehmen, schickt er mir seine Söldlinge mit ihren elenden Rapiers auf den Hals. Oder wie auch immer diese Dinger halt heißen. Nie wieder mache ich Geschäfte mit einem dieser Vinsalter Schlitzohren. Nie wieder, Phexversprochen!«
—ein Fernhändler des Handelshauses Kolenbrander, 1036 BF

Wegmarken: der Phecadi mit dem Phecanowald, die Höhenzüge von Goldfelsen, Eternen und Hohen Eternen, das Meer der Sieben Winde und der Harotrud mit seinen Sümpfen

Landschaft: Das Horasreich liegt in Yaquirien und der Gerondrata, ein fruchtbares und dicht besiedeltes Land, in dem sich viele prächtige Städte finden. Das flache Küstengebiet der Septimana geht in die liebliche Coverna über, die besonders fruchtbar ist. Im Osten ist der Aurelat eine etwas abgelegenere Berglandschaft am Goldfelser Stieg. Chababien ist ein trockenes Hügelland, das in die fruchtbare Sumpflandschaft Harodiens übergeht. Die Zyklopeninseln liegen vor der südlichen Westküste und überall auf den schroffen, aber fruchtbaren Inseln finden sich rätselhafte Ruinen.
Wichtige Städte: Vinsalt (60.000), Kuslik (40.000), Belhanka (15.000), Grangor (15.000), Ruinen von Arivor (ehemals 12.000, heute etwa 500) (**255**), Neetha (9.000), Methumis (7.000), Silas (6.000), Bethana (5.000), Drôl (6.000); **Rethis** (auf Hylailos, 3.000), Teremon (auf Pailos, 2.000)
Bevölkerung: *Horasreich*: 920.000 Menschen, 3.000 Zwerge, 7.000 Achaz und etwa 100 Elfen; *Zyklopeninseln*: 35.000 Menschen, außerdem eine unbekannte Zahl von Zyklopen, Minotauren und Feenwesen
Politische Zugehörigkeit: Souveränes Kaiserreich mit knapp 30 größeren und kleineren Provinzen und freien Städten, Herrscher ist Khadan-Horas, auf den Zyklopeninseln regiert Seekönig Palamydas Thaliyin, ein Vasall Khadans
Regierungsform: Feudalismus mit einem weltfremden Kaiser, mächtigen Regionalherrschern, zahlreichen Titularadligen und sehr einflussreichem Bürgertum
Götterverehrung: Kernland des Zwölfgötterglaubens, vor allem Hesinde (der Haupttempel erhebt sich in Kuslik), Efferd (Haupttempel in Bethana), Rahja (Haupttempel in Belhanka) und Rondra, auf dem Land auch Tsa und Peraine, viele Halbgötter. Eine regionale Besonderheit ist die ausgeprägte Verehrung des Halbgottes Horas.
Handelsgüter: *Horasreich*: die Händler und Manufakturen des Horasreiches sind hochgelobt, man handelt mit beinahe allem, *Zyklopeninseln*: Fisch, Oliven, Wein, Wolle, Gold, Silber, Eisen, Blei, Quecksilber, Zyklopenwaffen (selten)

Irdische Vorbilder: Das Horasreich ist die kultivierteste Region Aventuriens und man kann Teile davon mit dem Italien der Renaissance, andere hingegen mit Frankreich zu Zeiten des Sonnenkönigs vergleichen. Vor allem die größeren Städte mit ihrem politischen Intrigenspiel erinnern stark an das Wirken der Borgias oder eines Kardinals Richelieu. Dazu kommt eine Prise Mantel-und-Degen-Film, wobei Feuerwaffen in Aventurien bisher unbekannt sind. Die Zyklopeninseln entsprechen eher der klassischen griechischen Antike mit vielen Fabelwesen, die man aus der Mythologie kennt.

Das Liebliche Feld, wie das Horasreich auch wegen des milden Klimas und der fruchtbaren Äcker genannt wird, war lange Zeit Ausgangspunkt der Besiedelung Aventuriens durch Siedler aus dem fernen Güldenland. Sie gründeten das legendäre, hunderttürmige Bosparan, umgeben von zahlreichen kleineren Siedlungen, Gehöften sowie großen Äckern und Feldern. Heute ist das Land zu großen Teilen von den Menschen erschlossen, und es gibt nur noch vergleichsweise wenig Wildnis. Lebensader des Landes ist der Yaquir, der sich hier als breiter Fluss gemächlich zwischen den Hügeln entlangschiebt.
Die glorreichen Tage des Bosparanischen Reichs sind Vergangenheit, dennoch legen Horasier großen Wert auf ihre Kultur, die sie anderen weit überlegen wähnen. Und in der Tat sind Wissenschaften, Kunst und technologische Entwicklung im Horasreich weiter fortgeschritten als anderswo. Man lebt nicht in finsteren Burgen, sondern bevorzugt vielerorts helle Schlösser mit ausladenden Parkanlagen, die zum Flanieren einladen. Unterstützt von zwergischen Meistermechanikern haben horasische Handwerker technische Wunder entwickelt, die selbst bei weitgereisten Besuchern Erstaunen hervorrufen, etwa die Vinsalter Pumpwerke oder die mechanischen Uhrwerke in den Türmen verschiedener Bauwerke.
Khadan-Horas, Kind der höchsten Hesindegeweihten Aldare Firdayon und des Kaiserdrachen Shafir dem Prächtigen, ist eine entrückte Person. Stets ist der junge Kaiser von einem riesigen Stab an Beratern und Lakaien umgeben, die ein unentwirrbares Geflecht an Intrigen und Seilschaften gebildet haben. Der Hochadel besteht neben dem Kaiserhaus aus wenigen alten Familien, die umfangreichen Grundbesitz und zahlreiche Privilegien besitzen, was meist auch mit entsprechendem Wohlstand und Einfluss einhergeht. Auf der nächsten Stufe steht das Patriziat, das sich aus Adligen, reichen Händlern, Magiern und hochrangigen Geweihten zusammensetzt. Ihre Macht beruht auf Reichtum, der entweder ererbt oder erwirtschaftet ist. Der Einfluss des Patriziats ist in den letzten Jahrhunderten stetig gewachsen und hat während der kürzlich tobenden Thronfolgekriege noch einmal deutlich zugenommen, war es hier doch entscheidend, wer sich die Dienste schlagkräftiger Söldnertruppen leisten konnte. Inzwischen haben daher Fleiß und persönliche Fähigkeiten vielerorts das alte Ideal von höfischem Müßiggang ersetzt und auch der Hochadel kommt vielerorts nicht umhin, sich mit dem Patriziat zu arrangieren.

Ein Held aus dem Horasreich: Ein gewandter Schwertgeselle mit Rapier und Parierdolch, eine belesene Hesindegeweihte, ein reichstreuer Kampfmagier aus Bethana, eine neugierige Spitzelin aus Vinsalt, ein erfolgreicher Fernhändler, eine stolze Handwerkerin aus Silas, ein Gelehrter, der verzweifelt nach Geldern für eine Expedition sucht, oder eine liebreizende Rahjageweihte aus Belhanka. Ein zyklopäischer Ziegenhirte, der mehr von der Welt sehen will und seine Schleuder immer parat hat, eine stubenhockende Analysemagierin aus Kuslik, ein Söldner, der seine Klinge an jeden vermietet, der ihn sich leisten kann, eine wortkarge Prospektorin aus den Goldfelsen oder ein bedächtiger Großwildjäger aus Drôl. Die gelangweilte Schauspielerin der Vinsalter Oper auf der Suche nach neuen Inspirationen, ein seetüchtiger Kartograph oder eine intrigante Signora, die versucht, allen Attentaten auf ihr Leben zu entgehen. Ein Held aus dem Horasreich kann all das sein – und noch viel mehr. Nicht selten gelten sie bei anderen Aventuriern als arrogant und herablassend und sind aufgrund ihres Interesses für die schönen Dinge des Lebens – die neuste Mode, ein gutes Glas Wein – weithin als Stutzer verschrien. Sie selbst beschreiben sich hingegen als kultiviert und gebildet und sind sehr stolz auf ihren hohen Lebensstandard und ihre Fortschrittlichkeit.
Das Horasreich im Spiel: Das Horasreich ist ein Land der Intrigen und der sozialen Interaktion. Zu viele Menschen ringen hier um die Macht oder auch nur um einen Funken Aufmerksamkeit. Immer wieder finden sich daher Helden oder einfache Bürger zwischen den Fronten wieder, von denen sie nicht einmal ahnten, dass es sie überhaupt gibt. Lang schwelende Konflikte zwischen altem Adel und einflussreichen Bürgern haben sich in jüngster Zeit verschärft. Der Thronfolgekrieg, aufgrund des Wappens der Herrscherfamilie Firdayon auch Krieg der Drachen genannt, hat vor einigen Jahren diese Konflikte, die für gewöhnlich im Geheimen ausgetragen werden, eskalieren lassen. Aber das Horasreich ist auch reich an Geschichte. So finden sich Ruinen echsischer Städte unter vielen Metropolen und die Ruinen Bosparans, der alten Hauptstadt, über denen sich heute Vinsalt erhebt, sind längst nicht alle erforscht. Die Gelehrten und Geweihten des Horasreichs suchen beinahe ständig wackere Recken, um alte Rätsel zu lösen oder Kulte zu bekämpfen, die sich im Adel und der wohlhabenden Bürgerschaft aus Neugier oder schlicht aus Langeweile entwickelt haben. Auf den Zyklopeninseln warten darüber hinaus Geheimisse von Minotauren, Feen und den namensgebenden einäugigen Ingerimmskindern, die entschlüsselt werden wollen.

»Und dann begannen die Sterne zu fallen, ich sage es euch doch. Verdrachtes Tun! Die Welt sollte sich nicht so ändern, dafür hat Väterchen Angrosch sie nicht gemacht! Ich war in der Gerondrata, dem trockenen Hügelland, unterwegs, um hierher zu kommen. Plötzlich schreckte ich auf, es gab ein mächtiges Beben. Der ganze Boden wankte gewaltig. Dann war da aus der Ferne ein gewaltiges Grollen zu vernehmen und ich sah eine Staubwolke. Ich schwöre euch, da ist ein Stern ins Herz der Gerondrata gefallen. Ein ganzer Stern! Hättet ihr Arivor mal besser nicht auf einem Hügel gebaut ...«

—Arbosch Sohn des Angrax, ambosszwergischer Meisterschmied

Paavi und der hohe Norden

»Die Zeiten ändern sich – und auch die Shakagra'e werden sich ändern. Ich habe gesehen, wie Schwarzpelze die Nagrachhexe Glorana zu Fall brachten und das Horn des Dämons nach Süden verschleppten. Ich habe Sterne fallen sehen und Breschen in das Eherne Schwert schlagen gehört. Glockenhell klingendes Glas haben wir seitdem gefunden und schiere Lebenskraft, die uns stark macht. Ich spüre meine Herrin nicht, aber ein anderer Geist erfüllt mich jetzt. Ein Geist, der mehr will und der viel verspricht. Wir werden nach Süden ziehen. Wer sollte uns denn aufhalten?«

—Za'oreel Treibt-in-die-Schatten, Zauberweberin der Shakagra

»Wir haben dem Eis und der Eishexe getrotzt und wir haben meine verfluchte Schwester gestürzt. Jetzt versuchen wir, das Land zu heilen und das Schwarze Eis zu bezwingen.«

—Herzog Dermot der Jüngere von Paavi, 1038 BF

»Und das nennt sich jetzt Herzogtum, dieser lausige Hafen im Würgegriff ewigen Frosts?«

—ein bornischer Bronnjar, 1039 BF

Wegmarken: Der hohe Norden reicht von den Eisfeldern der Klirrfrostwüste, der Grimmfrostöde, der Brecheis-Bucht und der Bernstein-Bucht bis zum Ehernen Schwert und den Steppen der Nivesen.

Landschaft: Eis, Schnee, Wind und unerträgliche Kälte gepaart mit langandauernder Dunkelheit sind die prägenden Merkmale der Region. Es gibt nur wenige Landmarken, die sich als eisgepanzerte Gebirge in der sonst ebenen weißen Fläche präsentieren: Firnklippen, Nebelzinnen und Eiszinnen. Die Bäreninseln gelten als verflucht und auf dem Yeti-Land vermuten Gelehrte die Heimat der Schneeschrate.

Wichtige Städte: Paavi (4.000, davon ein Viertel Nivesen und Norbarden), Eestiva (1.000, davon ein Viertel Nivesen und Norbarden; im Winter doppelt so viele Einwohner), Glyndhaven (550, davon ein Viertel Norbarden, einige Dutzend Schneegoblins), Frisov (250, davon ein Drittel Nivesen und Norbarden), Farlorn (um 130, davon 90% Nivesen, einige Norbarden)

Bevölkerung: *hoher Norden*: sehr dünn besiedelt, hauptsächlich von Schneegoblins, Firnelfen, Fjarningern, Shurachai-Orks, Yetis, Nachtalben, Wilden Zwergen und Affenmenschen, vereinzelt kommen auch Grolme vor;

Der Primoptolith – das erste Schwarze Auge

»Das erste schwarze Auge ist ein Mysterium. Aber selbst wenn es das ist, so wissen wir doch, dass es eine Kugel, ja eine schwarze Zaubersphäre von zwei Schritt Durchmesser gewesen sein muss. Es heißt, dass dieses Artefakt, das in gelehrten Kreisen als Primoptolith bezeichnet wird, aus schierem Endurium bestand und bequem in einer Drachenklaue zu halten war. Alle Legenden und das Wenige, das schriftlich überliefert wurde, bezeugen, dass es im Besitz des goldenen Drachen Pyrdacor gewesen ist. Wir wissen nicht, ob der Gottdrache es selbst aus dem hochmagischen Metall erschaffen hat oder ob er es bereits in seiner bestehenden Form erbeutete.

Der Drache Vitrador soll jedoch einem Alchimisten berichtet haben, dass Pyrdacor einst seinem Bruder, dem Alten Drachen Nosulgor, sein Allessehendes Auge geraubt und es an sich gebunden hat, um in alle Tiefen der Sphären und Zeiten blicken zu können. Wäre das wahr, dann müsste Nosulgor seitdem blind durch die Äonen fliegen, was erklären könnte, warum kein Auftreten von ihm in Aventurien bekannt ist.

Es könnte auch erklären, warum dem ersten Schwarzen Auge die Mauern von Raum und Zeit kein Hindernis sein sollen und ihm lediglich der Blick in die Zukunft auf Fatas' unbeschriebene Seiten verwehrt bleibt. Ja, es heißt, der Primoptolith soll den Blick auf alle Welten, Sphären und Globulen zu jedem gegenwärtigen oder vergangenen Zeitpunkt richten können. Selbst die Unsterblichen sollen dieses allessehende Artefakt fürchten, da sein Blick Schrecken zu offenbaren und Siegel zu erbrechen vermag, die jenseits aller Vorstellungskraft liegen.

Der Alte Drache Fuldigor, der im Ehernen Schwert lebt, weiß zu berichten, dass vor über vier Jahrtausenden Trolle den Primoptolithen aus dem Hort des goldenen Drachen in seinem Palast Zze Tha stahlen. Aber sie wollten ihn nicht behalten, weil auch sie die Rache des Gottdrachen fürchteten. So übergaben sie ihren Vettern, den Schneeschraten, die wir Yetis nennen, das Artefakt, sodass sie es im ewigen Eis verbergen konnten. Denn über das Eis hatte Pyrdacor keine Macht.

Wenn diese Erzählung wahr ist, dann bin ich überzeugt, dass Pyrdacor die Frostwürmer schuf und aussandte, um das erste Schwarze Auge wiederzufinden und zu bergen. Bis heute scheint es ihnen jedoch nicht gelungen zu sein. Den Göttern sei Dank!«

—aus dem Buch Astrale Geheimnisse, das die Magierin und Sternenkundige Niobara von Anchopal um 526 BF zusammenstellte

(244)

Herzogtum Paavi: 15.000 (davon 25% Nivesen, 15% Norbarden und 5% Elfen)

Politische Zugehörigkeit: Der größte Teil des Nordens gehört nur sich selbst und dem ewigen Eis. Paavi ist ein unabhängiges Herzogtum nach mittelreichischem Vorbild.

Regierungsform: Feudalismus bei den Mittelreichern, Stammes- und Sippenstrukturen bei den meisten anderen Völkern

Götterverehrung: Zwölfgötter, vor allem Firun und Ifirn bei den Mittelländern, Hesinde und Mokoscha bei den Norbarden, Pantheon der Himmelswölfe bei den Nivesen. Es gibt immer noch Anhänger der Eishexe Glorana, die den Erzdämon Nagrach verehren, die weißpelzigen Shurachai-Orks beten zu den Orkgöttern, die Nachtalben, die sich selbst Shakagra nennen, zu ihrer Schöpferin Pardona und zum Namenlosen.

Handelsgüter: Es wird nur wenig aus dem hohen Norden gehandelt. Wichtige Güter sind Produkte aus Fischerei, Wal- und Pelzjagd sowie Bernstein, Eisen und seltene Heilkräuter. Es geht das Gerücht, dass magische Metalle und Theriak (eine Manifestation schierer Lebenskraft) hier zu finden sind.

Irdische Vorbilder: Die Weiten Alaskas und Kanadas mit ihren einsamen Trappern, Lappland mit seinen Rentierherden, die Polregionen und die diversen Expeditionen zum irdischen Nord- und Südpol dienen als Vorlage für diese Region. Das Land ist lebensfeindlich und unerforscht, jahrtausendealte Geheimnisse fremder Kreaturen und Zivilisationen liegen unter dem Eispanzer begraben und der Sternenfall hat erst jüngst einige davon wieder zutage gefördert. Gerade wenn es um Bedrohungen aus vergangenen Äonen geht, kann zum Beispiel auch „Die Berge des Wahnsinns“ von H.P. Lovecraft als Inspirationsquelle dienen.

Ein Held aus dem hohen Norden: Eine Stammeskriegerin der Fjarninger auf der Suche nach dem Geheimnis des Stahls, ein Schamane der Nivesen, der dem Willen der Himmelswölfe ins Eis gefolgt ist, eine firnelfische Formerin, die nach Süden zieht, um den Shakagra zuvorzukommen, ein tollkühner Walfänger, der den größten Wal aller Zeiten erlegen will, eine norbardische Händlerin, die das Überlebenswichtige an die Leute bringen will, oder ein desillusionierter Kämpfer gegen die Mächte des Dämonen Nagrach. Der hohe Norden bringt einen verschlossenen und abweisenden Menschenschlag hervor, dem erteilte Gastfreundschaft heilig ist. Dennoch haben sich die Menschen (und Elfen) ihrer gnadenlosen Umwelt angenähert – es geht immer darum, zu überleben, koste es, was es wolle.

Der hohe Norden im Spiel: Der hohe Norden ist ein lebensfeindlicher Ort, den kein Mensch bereisen würde, gäbe es hier nicht viele unerforschte Geheimnisse oder die Verlockungen alter Artefakte und neuer Schätze. Die Einsamkeit und der Kampf gegen die Natur stehen im Vordergrund. Man trifft auf rätselhafte Kreaturen, die hier leben und die anscheinend immer weiter nach Süden vordringen wollen. In diesem Fall kann es sein, dass Helden Shakagra-Gruppen aufhalten müssen, die auf der Suche nach dem Nagrach-Splitter aus der Dämonenkrone sind. Oder sie könnten versuchen, den Fluch der Eisherzen zu brechen, der die Herzen jener, die zu weit nach Norden vorgedrungen sind, kalt wie Eis werden lässt. Allerdings kann man auch auf schnellen Reichtum hoffen, wenn sich die Gerüchte bewahrheiten, dass seit dem Sternenfall Narrenglas, Endurium und andere magischen Metalle im Ehernen Schwert zu finden sind.

Der hohe Norden ist fest in Firuns eiskalter Hand. Gebirge wie die Nebelzinnen, die Eiszinnen oder die Grimmfrostöde sind ständig vereist, aber wenn man noch weiter nach Norden schaut, dann ist selbst das Meer dauerhaft von einem dicken Eisschild bedeckt. In dieser Region gibt es so gut wie keine Pflanzen, und auch Tieren begegnet man nur sehr selten. Die Firnelfen halten im ewigen Eis stoisch die Wacht gegen die Shakagra und die Horden des Namenlosen aufrecht (**249**). Menschen können hier ungeschützt kaum längere Zeit überleben, da die Temperaturen selbst im Sommer selten über den Gefrierpunkt steigen, außerdem drohen Gletscherspalten, Lawinen und Schneeblindheit. Dennoch brechen immer wieder Expeditionen in den hohen Norden auf, um die sagenhaften Schätze der Region zu gewinnen, seien sie nur aus grauer Vorzeit bekannt oder durch den Sternenfall zutage getreten. Und natürlich gilt es auch jene Feinde aufzuhalten, die anscheinend immer weiter nach Süden drängen, wie etwa die Shakagra, die weißpelzigen Shurachai-Orks oder Kreaturen des Erzdämonen Nagrach.

Golf von Riva & Nivesenlande

»Riva ist der sichere Hafen für jede Expedition in den Norden. Da kannst du jeden fragen. Und seien wir ehrlich, es kommen auch mehr Leute, seitdem die Schätze im Riedemoor aufgetaucht sind. Gut so, sage ich!«
—Jarwen Seehof, Leiterin des Rivaner Handelskontors Rastburger, 1034 BF

»Mückenverseuchte Sümpfe oder mückenverseuchte Steppen – und außer Riva keine brauchbare Stadt in der ganzen Gegend. Was, bei Phex, hat mich eigentlich geritten, hier hoch zu kommen?«
—Carolan Calavanti, Vinsalter Streuner, 1033 BF

Wegmarken: Ifirns Ozean, die Höhenzüge von Firunswall, Rorwhed, Salamandersteinen, Gelber Sichel und Nordwalser Höhen, die Ströme von Frisund und Letta
Landschaft: Der Golf von Riva gilt als friedliches Gewässer, die Brinasker Marschen sind zu Teilen tückisches Sumpfland. Der Blaue See, das zweitgrößten Binnengewässer des Kontinents, ist das ganze Jahr von einer dicken Eisschicht bedeckt, während der nur weiter südlich gelegene Alavi-See im Sommer eisfrei ist. Die Taiga der Region ist dicht bewaldet, bis man die Tundra mit den weiten Steppen von Jonsu und Brydia und das Grasland der Grünen Ebene erreicht. Das Einhorngras gilt als Heimat der namensgebenden Tiere.
Wichtige Städte: Riva (4.000), Enqui (4.000, davon 600 Thorwaler), Kvirasim (750, davon etwa 500 Waldelfen, einige Au- und Halbelfen, wenige Menschen) Gerasim (380 Menschen, 430 Waldelfen, 140 Halbelfen), Oblarasim (340 Menschen, 160 Auelfen)
Bevölkerung: etwa 20.000 Mittelländer und Thorwaler, 55.000 Nivesen, einige tausend Norbarden, wenige tausend Au- und Waldelfen, je einige hundert Steppenelfen und Goblins
Politische Zugehörigkeit: keine (Riva gehörte früher zum Svelltschen Städtebund)
Regierungsform: Patriziat in den meisten Menschenstädten; Enqui ist von Thorwalern besetzt, die Elfensiedlungen folgen keiner derart hierarchischen Ordnung; Stammes- und Sippenstrukturen bei den Nivesen
Götterverehrung: Zwölfgötter bei den Mittelländern, Himmelswölfe bei den Nivesen
Handelsgüter: Lederwaren, Pelze, Perlmutt, Salz, Salzfisch, Tran, Walbein, Ambra, Robbenfelle, Wolle, elfische und nivesische Waren
Irdische Vorbilder: Nördliche Regionen wie das Baltikum, die sibirischen Steppen oder Skandinavien bilden die Vorlage für dieses Setting.

Ein Held aus den Nivesenlanden: Nivesen sind besonders typische Helden für die nach ihnen benannten Lande: eine junge Schamanin auf der Suche nach ihrer Bestimmung, ein altgedienter Stammeskrieger, eine findige Jägerin, deren Pfeile fast immer ihr Ziel finden, ein stoischer Karenhirte, der hervorragend mit der Wurfkeule umgehen kann, oder ein Wolfskind, das sich noch nicht entschieden hat, ob es seinen Platz in der Sippe oder im Rudel finden soll. Aber auch au- oder waldelfische Helden wie eine Auen- oder Wipfelläuferin oder ein Zauberweber haben hier ihren Platz. Selbstverständlich ist hier allerorten die Kultur der Nordaventurier zu finden, jenes kühnen und rauen Menschenschlags, der zwischen Jagdhütte und Handelsposten immer mit dem Schlimmsten rechnet. Nordaventurier sind häufig Jäger oder Waldläufer, schnell mit Bogen und Axt zur Hand, kundige Händler, verwegene Glücksritter aus Riva oder Seefahrer aus Enqui, seien es nun Thorwaler oder ehemalige Walfänger.

Die Nivesenlande im Spiel: Ausgangspunkt für alle Expeditionen in den hohen Norden und letzter vermeintlich zivilisierter Hafen ist Riva. Dazwischen liegt nur wenig Erstrebenswertes, es sei denn man sucht Kontakt zu den Elfen, die in dieser Region aufgeschlossener sind als weiter im Süden. Immer noch herrscht die Hoffnung, dass es wieder Goldfunde in der Region geben wird, sodass auch immer wieder Prospektoren ausziehen, um das wertvolle Metall zu suchen.

Dabei stehen die Landnahme, das Erforschen und das Gewinnen von Ressourcen aller Art sowie das Überleben in unwirtlicher Umgebung im Vordergrund. Für die Lebensweise der nivesischen Kultur kann das Volk der Samen, vermischt mit Geschichten über Wolfsmenschen als Inspirationsquelle dienen.

Die Region wird von zahllosen Seen und Teichen beherrscht, die von kleinen Hügeln sowie Birken- und Tannenwäldern getrennt sind. Der Unterlauf des Kvill ist flach, aber meist ruhig, sodass er mit Kähnen oder Booten gut befahren werden kann. Die Brinasker Marschen sind ein Labyrinth aus Seen, Bächen und Flussläufen, die sich mit großen Schilfgebieten und Wäldern aus mannshohem Kaauvilgras abwechseln. Dabei verändert das Land in jedem Jahr nach den herbstlichen Hochwassern sein Gesicht, da sich die Flüsse dann neue Wege suchen. Die Ebenen der Nivesen sind flaches Land, in dem es nur wenig Bäume oder sonstige Abwechslung für das Auge gibt. Sie ziehen im Sippenverband mit ihren Karenherden über die Grüne Ebene, die sie Karengras nennen, und durch die lichten Wälder der Taiga. Des Nachts kann man dem pfeifenden Wind lauschen, der die Gräser rascheln lässt, und dem Heulen ihrer wölfischen Brüder und Schwestern lauschen.

Thorwal & Gjalskerland

»Niemand sagt mir ungestraft, was ich zu tun und zu lassen habe! Ich bin eine freie Thorwalerin, ich beuge mein Knie vor niemandem! Und wer was anderes glaubt, der kann meine Faust kennenlernen.«
—Tjalva Garheltdottir, Premer Hetja, 1039 BF

»Man könnte glauben, dass die rauen Nordleute kein Gesetz kennen. Ich habe aber festgestellt, dass sie für alles Mögliche Strafen verhängen, die sich entweder durch Gold oder durch ein Duell auflösen lassen, welches sie Holmgang nennen.«
—ein Andergaster Ritter, 1033 BF

Wegmarken: Swafnirsrast in Ifirns Ozean, die Höhenzüge der Großen Olochtai, der Steineichenwald, der Strom des Ingval und der Golf von Riva

Landschaft: Steile Küsten mit vielen Fjorden an den Grauen Bergen und den Hjaldorbergen, die mancherorts rund 100 Schritt über den Meeresspiegel reichen. Die kleinen Inseln der Olportsteine, das karge Land am Golf von Prem, dem Hauptsiedlungsgebiet der Thorwaler. Die Halbinsel des Gjalskerlands wird durch Swafnirsrast und den Golf von Riva eingefasst und ist ein entlegener, karger Landstrich.

Wichtige Städte: Thorwal (12.500, im Winter deutlich mehr), Prem (3.100), Olport (2.700, davon etwa 1.100 mit nivesischen und norbardischen Vorfahren, 50 Firnelfen), Waskir (2400)

Bevölkerung: 100.000 Menschen, darunter auch Norbarden, Nivesen, Nostrier und Svellttaler, einige hundert Elfen, Zwerge, Orks und Goblins, etwa 12.000 Gjalskerländer Barbaren

Politische Zugehörigkeit: keine

Regierungsform: zahlreiche Jarltümer und Ottajaskos mit gewählten Vertretern (Hersire und Hetleute) und einer Obersten Hetfrau (derzeit Jurga Trondesdottir); im Gjalskerland diverse Sippen (Haeradi), denen je ein Sippenführer (Yalding) vorsteht

Götterverehrung: Swafnir, der in Gestalt eines weißen Wals die Meere durchpflügt, ist der Gott der Thorwaler. Auch Travia, Firun und Ifirn sowie die Schicksalsgeister, Runjas genannt, werden hoch verehrt. Den anderen Göttern der Bosparaner, besonders Praios und Efferd, begegnen manche Thorwaler mit Ignoranz oder Verachtung. Die Gjalsker glauben an das Gott-Mammut Natûru-Gon und fürchten den Totengott Zwanfir sowie eine Wesenheit, die sie die Nachtschwarze Spinne nennen. Der Zwölfgötterglaube ist unbekannt, sie verehren jedoch Ifrunn (Ifirn und Firun als eine Wesenheit), den Orkgott Tayrach und Hesinde als Sindarra, ansonsten herrscht der Glaube an Naturgeister vor.

Handelsgüter: Bernstein, Silber- und Bronzeschmuck, Halbedelsteine, Pech, Teer, Schnaps, Met, Käse, wasserfeste Lederseile, Seetiger-Elfenbein, Speckstein, Stahl, Wolltuch, Pelze, Fisch, Mammuton

Irdische Vorbilder: Die Thorwaler mit ihren Langhäusern und den Drachenbooten sind an die irdischen

Ein Held aus Thorwal: Die streitbare Kriegerin, der abgeklärte Windzauberer von der Runajasko in Olport, die wagemutige Hetfrau einer verschworenen Ottajasko oder der wandernde Skalde auf der Suche nach Stoff für eine neue Saga, eine geheimnisvolle Hexe von den Olportsteinen, ein runenkundiger Schiffsbaumeister, eine besonnene Hailanzerin oder ein Swafnirskind, das ein Heilmittel für seine Walwut (Blutrausch) sucht, sind typisch thorwalsche Helden. Ein weiser Schamane, der Kontakt zu den Geistern finden möchte, oder eine mächtige Stammes- oder Tierkriegerin, die einen würdigen Gegner sucht, sind vielversprechende Helden aus dem Gjalskerland.

Thorwal im Spiel: Thorwal ist eine wilde und raue Region, in der freiheitsliebende Menschen leben. Gemeinschaft ist ein hohes Gut, das es gegen jede Form von Feind zu verteidigen gilt, sei es ein wilder Orkstamm oder eine geplante Strafexpedition der Horasier. Immer wieder gilt es vor allem zwischen den Hetleuten und Jarlen zu vermitteln, gewählten Volksvertretern, die nach größerer Macht streben.

Allein den Nebel fürchten die Nordleute, denn er verwirrt nicht nur die Seefahrer, sondern birgt in seinen Tiefen oft auch die Schrecken des Meeres oder sogar Gezücht, das keinen Namen kennt. Gefahr geht auch von Friedlosen aus, Männern und Frauen die aus der Gemeinschaft verbannt wurden, und nun nichts mehr zu verlieren haben.

In Thorwal wie im Gjalskerland sind Intrigen nicht gern gesehen. Vielmehr steht die körperliche Herausforderung im Vordergrund, sei es ein Faustkampf, ein Wetttrinken oder ein Zielwerfen mit der Axt. Im Gjalskerland gibt es mit dem Palenkel traditionelle Kraftspiele, ähnlich den irdischen Highland-Games, in denen sich Helden beweisen können. Der Kampf gegen die raue und unwirtliche Natur prägt den Alltag der Gjalskerländer und zu allem Übel plagen sie sich in letzter Zeit vermehrt mit wiederkehrenden Toten und Leichenfressern herum.

Wikinger angelehnt. Ihre Kunst, Kleidung und viele ihrer Sitten entsprechen den historischen Nordleuten, auch die zerklüftete Küstenlandschaft und die langen Winter passen zur skandinavischen Heimat der Wikinger. Serien wie „Vikings“ oder Filme wie „Der 13. Krieger“ transportieren die Stimmung des Settings daher hervorragend.

Das Gjalskerland mit seinen Barbaren hingegen trägt entfernte Züge der schottischen Highlands, die sich mit keltischen Einflüssen vermischen. So können etwa die Highland Games als Vorlage für die gjalskerländischen Kraftspiele dienen, die Palenkel genannt werden.

Das thorwalsche Land ist rau mit seinen steilen Küsten, den tiefen Fjorden und den dichten Wäldern des Binnenlandes. Seine Bewohner sind ein großgewachsener und überaus robuster Menschenschlag, der seine Körper mit bunten Hautbildern schmückt. Gastfreundschaft, Ehre, Treue und Mut sind die Grundlagen ihrer Kultur, und die abergläubischen Nordmänner- und Frauen sind stolz auf ihre Freiheit. Das Zusammenleben ist von Schiffsgemeinschaften (Ottajaskos) geprägt, und wenn sie nicht gerade im Binnenland leben, dann sind sie zumindest den Sommer über oft auf See, und nicht selten auf Kaperfahrt. Als Anführer akzeptieren sie nur die Fähigsten und so wählen sie ihre Hetleute und Schiffsführer – ein Unding, besonders im feudal geprägten Restaventurien. Ihre Geschichte aber bewahren die Skalden, die Helden ebenso wie deren Taten in ihren Sagas unsterblich machen.

Die Gjalskerländer ähneln den Thorwalern, sind aber aufgrund einer Vermischung der hjaldingschen Vorfahren mit Norbarden von dunklerer Hautfarbe und gelten als besonders zäh und ausdauernd. In Kilt und Felle gehüllt leben die Barbaren in den Wäldern, Ebenen und Bergen des schroffen Gjalskerlands, doch im Gegensatz zu ihren thorwalschen Nachbarn meiden sie die See.

Denn nichts fürchten die wackeren Männer und Frauen mehr als das Meer, in dem ihrem Glauben nach der finstere Totengott Zwanfir herrscht.

Nostria & Andergast

»Wäre es uns möglich, über unsere Wurzel des Hasses hinauszugehen, dann könnten wir Großes erreichen. Aber die elenden Andergaster, mit ihrer männlichen Dominanz, wollen mir ja noch nicht einmal zuhören.«
—eine nostrische Bombastin, 1037 BF

»Streitende Königreiche hin oder her, nur hier im Steineichenwald findest du das perfekte Material für einen Zauberstab. Die rückständigen Adligen der Region bezahlst du in Gold, dann lassen sie dich auch in Frieden.«
—Mirhiban al'Orhima, tulamidische Feuermagierin

Wegmarken: der urtümliche Steineichenwald, die Messergrassteppe, die Läufe von Nabla und Tommel sowie der Unterlauf des Ingval und das Meer der Sieben Winde
Landschaft: Die Region wird von der unwegsamen Waldwildnis des Steineichenwaldes beherrscht, von den Marschen und Sümpfen an der Küste und den wasserreichen Auen von Ingval und Tommel.
Wichtige Städte: Andergast (6.500), **Nostria** (6.000), Salza mit Salzerhaven (4.000), Joborn (1.000)
Bevölkerung: 80.000, davon beinahe 2.000 Goblins und einige hundert Orks
Politische Zugehörigkeit: unabhängige Königreiche, Nostria wird von der Magierin Yolande II. Kasmyrin regiert, Andergast von Wendelmir VI. Zornbold

Ein Held aus den Streitenden Königreichen: Ein traditioneller Ritter, ein Kampfmagier aus Andergast, eine neugierige Hexe aus den Tommelauen oder ein eigenbrötlerischer Druide aus der Waldwildnis.
Die Streitenden Königreiche im Spiel: Niemand traut niemandem, stets droht Krieg zwischen Nostria und Andergast. Die patriarchalischen Andergaster schauen abschätzig auf ihre Nachbarn herab, die wiederum verachten den Einfluss der Sumen. Das verbindende Element der zerstrittenen Königreiche ist die Waldwildnis, in welcher der Legende nach zwei Tierkönige, Hirsch und Auerochse, um die Vorherrschaft kämpfen.

Regierungsform: Feudalherrschaft alter Schule mit fantasievollen Titeln, in Andergast herrscht ein rigides Patriarchat
Götterverehrung: Zwölfgötterglauben, jedoch stark vom Glauben an alte Naturgottheiten durchsetzt; in Andergast ist besonders der Glaube an Erdgeister stark und wird durch die dort Sumen genannten Druiden geprägt
Handelsgüter: Andergast: Holz (vor allem Steineichen), Pelze, Fleischprodukte, Leintuche Nostria: Fisch, Holz, Getreide, Salz
Irdische Vorbilder: Frühes Mittelalter, der Hundertjährige Krieg Englands mit Frankreich und ein Hauch Kalter Krieg sind die Vorbilder für die Streitenden Königreiche, und auch die Kleinstaaterei und Konflikte innerhalb des Heiligen Römischen Reichs deutscher Nation kann man als Inspiration nutzen. Die Handlungen vieler tschechischer Märchenfilme funktionieren auch in Nostria und Andergast, wo der Adel unnachgiebig ist

und das einfache Volk ausgebeutet wird. Wo der Andergaster sich düsterer, ausgedehnter Märchenwälder gegenübersieht, prägt eine Prise Norddeutschland und Niederlande das nostrische Königreich, das mit hohen Deichen dem Meer jedes bisschen Land abtrotzen muss. „Wer nicht deichen will, muss weichen", ist eine beliebte Redewendung, die man vor allem vor der Sturmflutsaison im Monat Efferd aller Orten zu hören bekommt.

Die Bevölkerung der Streitenden Königreiche ist einfach und bodenständig, der Adel oft protzig und selbstherrlich. Jeder weiß, wo sein Platz ist, und füllt ihn wacker und fleißig aus. Man kennt nur wenig von der Welt, denn man braucht all seine Kenntnisse, um sich des Feindes (sei es nun Nostria oder Andergast) zu erwehren. Die Andergaster hängen dem Glauben an, dass Frauen den Männern unterlegen sind und berufen sich dabei auf die Gesetze der Natur, die ihnen durch die Sumen, also Druiden, vermittelt werden. Die Nostrier sind zwar nur wenig aufgeklärter, aber sie akzeptieren auch das Wort von Frauen. An der Küste sind Hexen keine Seltenheit, die zwar weniger Einfluss ausüben als die andergastischen Druiden, aber dennoch gern bei Problemen aufgesucht werden.

Orkland & Svellttal

»Sie waren zu schwach, sich uns zu widersetzen, also haben wir genommen, was uns zusteht. Und das werden wir wieder tun!«
—Ugur Schwarzspeer, orkischer Häuptling, 1039 BF

»Nur wenige Städte sind geblieben, seit die Orks eingefallen sind. Lowangen zahlt Tribut an die Schwarzpelze und Tiefhusen ist endgültig gefallen. Das kann so nicht weitergehen! Ich sage, lasst uns einen Schwertzug führen gen Khezzara, die Stadt des Aikar, lasst uns die Schwarzpelze zerschmettern und in die Steppen zurückwerfen, aus denen sie hervorgekrochen sind.«
—Brin von Rhodenstein, rondrageweihter Abtmarschall des Ordens zur Wahrung, 1039 BF

Wegmarken: Das Orkland wird von den Gebirgen der Großen Olochtai, des nördlichen Steineichenwalds, des Firunswalls, der Ogerzähne, der Blutzinnen und des Thasch eingeschlossen und ist eine weite und karge Steppenlandschaft. Die Region des ehemaligen Svelltschen Städtebundes reicht von den Höhen des Thasch und des Finsterkamms bis zu den Brinasker Marschen, verläuft aber vornehmlich an den Ufern des mächtigen Svellt-Stroms entlang.
Landschaft: Große Öde, Rorwhed-Gebirge, Svelltsümpfe, Tal der gefallenen Sterne, das Orkland ist eine karge Hochebene mit sanften Hügeln und geringem Baumbestand.
Wichtige Städte: Lowangen (11.500 Menschen, 500 Zwerge, 500 Elfen), Tiefhusen (1039 BF zerstört, danach noch etwa 100), Tjolmar (1.500), Phexcaer (1.500), Gashok (660), Yrramis (750); **Khezzara** (7.500 Orks, dazu einige hundert Sklaven: 100 Menschen, 200 Goblins, einige Zwerge und Oger)
Bevölkerung: 38.000 Menschen, 100.000 Orks, jeweils mehrere hundert Zwerge, Achaz, Elfen und Goblins, Grolme, Oger und Affenmenschen
Politische Zugehörigkeit: keine, ehemals Svelltscher Städtebund
Regierungsform: das Recht des Stärkeren, Häuptling und Schamane bei den Orks, in den menschlichen Städten oft Patriziat
Götterverehrung: Orkgötter, Zwölfgötter, vor allem Phex; verbreitet ist außerdem der Prüderie und Abstinenz prägende Lowanger Dualismus, bei dem Praios als heilbringend verehrt und Boron gefürchtet wird, während die anderen zehn Götter untergeordnete Rollen spielen.
Handelsgüter: Eisen, Silber, Pelze, Vieh, Pferde (Lowanger Kaltblüter), im ehemaligen Städtebund auch Erzeugnisse vieler Handwerksbetriebe und mehrere Handelskontore
Irdische Vorbilder: Das Svelltland ist an den Wilden Westen angelehnt. Die Grenzerweiterung und der Gewinn von Reichtum stehen im Vordergrund und zwielichtige Personen in ausweglosen Lagen sind aus vielen einschlägigen Filmen bekannt.

Ein Held aus dem Svelltland: Ein zorniger Freischärler, der alle Orks bis ins Mark hasst und bis zum Letzten bekämpft, eine halbelfische Magierin der Schule der Verformungen aus Lowangen, ein durchtriebener Händler, der nur auf seinen Profit bedacht ist, die geheimniskrämerische Prospektorin auf der Suche nach neuem Gold, ein Stadtbürger aus Lowangen, der im Geheimen seine Allianzen geschmiedet hat, oder eine Ritterin aus Tiefhusen, die verzweifelt auf der Suche nach ihrer verschollenen Königin ist. All diese Nordaventurier könnten aus dem Svelltland stammen.

Das Svelltland im Spiel: Das Svelltland ist geprägt durch den Konflikt von Menschen und Orks. Manche Städte haben sich mit den Besatzern arrangiert, andere liegen bis heute mit ihnen im Zwist. Wieder andere wurden von den Orks komplett zerstört. Schmuggler haben jetzt ihre große Stunde. Manchmal gilt es, ihnen zu helfen, ein anderes Mal jedoch, sie an ihrem Tun zu hindern. Die Menschen bleiben aber nicht tatenlos und haben mit der Feste Greyfensteyn einen Brückenkopf erobert, den es immer wieder zu verteidigen gilt. Im Svelltland herrscht ein fragiles Gleichgewicht der Kräfte, das es zu bewahren gilt, bis eine der beiden Seiten mit voller Kampfeskraft erneut zuschlägt. Dazwischen versuchen etliche Glücksritter, reich zu werden, indem sie immer noch nach dem Gold aus Phexens Sternenregen suchen. Dass auch der Sternenfall über dem Svelltland niedergeht, macht ihnen große Hoffnung.

Für die Orks haben ihre Namensvetter aus „Der Herr der Ringe“ Pate gestanden. Ihre Jahrtausende alte Kultur wurde um abgewandelte Sagenelemente von Steppenvölkern wie Hunnen und Mongolen ergänzt.

Die Menschen des Svelltlandes sind desillusioniert, seit die Orks ihr Territorium besetzt haben und viele der einstmals blühenden Handelsstädte in die Knechtschaft getrieben haben. Die Zerstörung der alten Königsstadt Tiefhusen durch die Schwarzpelze war ein so schwerer Schlag, dass an eine friedliche Koexistenz derzeit kaum zu denken ist. Allein Lowangen ist weitgehend sich selbst überlassen und die größte Stadt der Region. Im Orkland hält der Aikar Brazoragh Hof in seiner Stadt Khezzara. Häufiger aber weilt er an der Baustelle des Hornturms, eines monumentalen Bauwerks, dessen Zweck sich den Menschen bis heute nicht erschließt (247).

Die freien Städte des Nordens und das elfische Kernland

»Wir sind frei und das bleiben wir. Es gibt genügend Geld, um Söldner zu bezahlen, die das möglich machen!«
—Drujan Wesseling, Obrist der Uhdenberger Legion, 1036 BF

»Das Donnern des Wasserfalls unter Rondras heiliger Stätte erfüllt mich mit Zuversicht. Donnerbach hat dem Ork widerstanden, Bjaldorn den Schergen des Dämonenmeisters. Und Uhdenberg ist einfach, was es immer war, eine Freistadt, die anzugreifen sich weder Goblin, noch Ork, noch Kaiserlicher getraut. Der Norden ist nicht im Großen regierbar – man kann sich derlei bei Elfen zum Beispiel auch gar nicht vorstellen.«
—ein Baron aus der Rommilyser Mark, 1038 BF

Wegmarken: nördlich von Nebelmoor, Rathil und Neunaugensee liegen diese Städte in den Tiefen der Wälder verborgen, die Auwälder am Kvill und die Wälder der Salamandersteine sind die Kernlande der Elfen

Landschaft: Urtümliche Wälder, reißende Flüsse, schroffes Bergland oder tückische Sümpfe prägen das Umland der Städte rund um Nebelmoor, Totenmoor, Nornja, Kvillwälder, Salamandersteine oder Rote Sichel.

Wichtige Städte: Donnerbach (2.100 Menschen, 750 Auelfen, 150 Waldelfen), Uhdenberg (2.500, davon 200 Elfen, 300 Halbelfen, 150 Zwerge, 200 Goblins und 200 Orks), Bjaldorn (1.050 Menschen, davon etwa 150 Norbarden); die stark elfisch bevölkerten Siedlungen Kvirasim und Gerasim sind auf Seite **44** bei den Nivesenlanden aufgeführt.
Bevölkerung: etwa 20.000 Menschen, 7.000 Auelfen, 6.000 Waldelfen, einige hundert Steppenelfen, hauptsächlich in der Grünen Ebene (siehe Nivesenlande)
Politische Zugehörigkeit: Freie Städte, häufig mit kleineren Ländereien im direkten Umfeld, die Elfen entziehen sich meist jeglicher Zuordnung
Regierungsform: Theokratie im Dominium Donnerbach (durch Rondra geprägt, Fürst-Erzgeweihte Aldare VIII. Donnerhall von Donnerbach), Feudalherrschaft in Bjaldorn (Herrscher: Freiherr Fjadir von Bjaldorn), Geldherrschaft in Uhdenberg (regiert von der Minenloge, den reichsten Minenbesitzern der Stadt), bei den Elfen werden Sprecher erwählt
Götterverehrung: Zwölfgötter, Rondra, Firun und Ifirn dominieren; die Elfen lehnen Götterverehrung ab
Handelsgüter: Holz, Pelze, Erz, Schnaps, elfische Erzeugnisse wie z.B. Felle, Lederwaren, Bausch, Bögen, Musikinstrumente
Irdische Vorbilder: Die Freistädte des Nordens bilden ein Setting, das ähnlich der Landnahme in Kanada im 18. Jahrhundert funktioniert. Der Freiheitswille und Entdeckergeist dieser ersten Siedler findet sich auch hier. Die „Hexer"-Romane von Andrzej Sapkowski können ebenfalls als Vorbild dienen. Die Salamandersteine sind Lothlórien aus „Der Herr der Ringe" nachempfunden, auch wenn die Elfen Aventuriens sich deutlich von denen Tolkiens unterscheiden.

Der Norden wird von größeren Waldgebieten geprägt wie den Salamandersteinen an Kvill und Oblomon oder dem Nornja. Solche Wälder sind entweder feuchte Auwälder mit eher weit auseinanderstehenden Laubbäumen und dichtem Unterholz oder schattige und undurchdringliche Nadelwälder. Das Klima ist mäßig feucht, Nebel ist häufig und löst sich kaum auf, im Spätsommer und Herbst verfärbt sich im sogenannten Elfensommer das Laub der Bäume gelb und rot, sodass der ganze Wald in Flammen zu stehen scheint. Im Winter wird es sehr kalt, der Schnee ist dann mitunter mehr als mannshoch und bleibt lange liegen. Der Menschenschlag hier ist auf seine Freiheit bedacht, stolz und wehrhaft.
Die Salamandersteine sind sicherlich eines der geheimnisvollsten Gebiete Aventuriens. Ihr gesamtes Gebiet wird von den Waldelfen beansprucht, und weil viele von ihnen den Kontakt mit Menschen für schädlich halten, verwehren sie ihnen den Zutritt. Die Waldelfen glauben, man werde durch den Kontakt mit der Außenwelt *badoc*, verliere also den Kern des eigentlichen Elfseins. Die den Menschen gegenüber deutlich aufgeschlosseneren Auelfen leben üblicherweise in Pfahldörfern an Flüssen oder Seen. Häufig treiben sie Handel mit den Menschen und stehen ihnen auch in Notzeiten bei.

Ein Held aus den Freistädten: Ein wildnistauglicher Rondrageweihter, eine aufgeweckte Magierin des Seminars der elfischen Verständigung und natürlichen Heilung zu Donnerbach, ein verschrobener Händler mit seinem Ochsenkarren, eine idealistische Ifirngeweihte aus Bjaldorn, ein eigenbrötlerischer Jäger oder eine Ritterin alten Schlags, ein abgeklärter Söldner der Uhdenberger Legion, eine findige Alchimistin, sowie alle Arten von au-, steppen- und waldelfischen Charakteren bis hin zu den eigentümlichen waldelfischen Bewahrern sind hier zu finden.
Die Freistädte im Spiel: Der Kampf gegen die Natur und die Bewahrung der errungenen Freiheit gegen alle Widerstände sind hier das Grundthema. Ebenso wie das Gewinnen von Land und Ressourcen, die es gegen alle möglichen Feinde zu verteidigen gilt. Aber auch der Kontakt zwischen Elfen und Menschen, die sich in den nördlichen Wäldern und Auen immer wieder begegnen, spielt hier eine wichtige Rolle. Die Geheimnisse der Salamandersteine bleiben für Menschen weitgehend unfassbar und es heißt, dass sie nie zweimal denselben Wald betreten würden. Viele magische Wesen, wie zum Beispiel Einhörner, leben in dieser Region, die noch immer Verbindungen zur Lichtwelt haben sollen, aus der die ersten Elfen einst ins Sein getreten sind. Magier glauben sogar daran, dass man hier den legendären Dunklen Brunnen finden könnte, eine unerschöpfliche Quelle astraler Kraft.

Das Bornland

»Wir haben das Land nach Rondras Willen erobert, wir beherrschen es nach dem Willen Praios' und niemand wird uns daran hindern. Kein struppiger Rotpelz, kein umherziehendes Norbardenweib und auch nicht der Herzog von Tobrien. Der schon gar nicht!«
—Herzogin Marja von Kirschhausen, 1038 BF

»Sie behandeln ihr Volk wie ein Ding, das man benutzt und dann wegwirft, wenn es zerbrochen ist. Unvorstellbar – und nichts kann einen Bronnjaren in seine Schranken weisen, außer ein starker Schwertarm. Das ist doch keine Art zu leben.«
—eine Rahjageweihte aus Belhanka, 1036 BF

Wegmarken: die Flüsse Misa, Born und Walsach, die Höhenzüge von Drachensteinen, Roter Sichel, Nordwalser Höhen, Walberge und Ehernem Schwert, die Grüne Ebene, die Tobrische See und der düstere Bornwald
Landschaft: Das Bornland ist eine äußerst waldreiche Gegend mit einigen tückischen Sumpfgebieten und nur wenig Kulturland um die größeren Dörfer. Die Mark im Südwesten ist fruchtbar, das Festenland am dichtesten besiedelt, Sewerien das Stammland der Bronnjaren.

Wichtige Städte: Festum (33.000, davon 3.000 Exilmaraskaner, 3.000 Goblins), Vallusa (4.000), Neersand (2.100), Norburg (3.000), Notmark (1.600)
Bevölkerung: 150.000 Menschen, davon 22.000 Norbarden und 7.000 Nivesen; mehrere tausend Goblins
Politische Zugehörigkeit: unabhängige Adelsrepublik, Festum und Norburg sind freie Städte; Vallusa gehört politisch nicht zum Bornland, sondern ist ebenfalls freie Stadt zwischen Bornland und Tobrien, es wird aber aufgrund zahlreicher Verbindungen an dieser Stelle behandelt.
Regierungsform: feudale Bronnjarenherrschaft; repräsentativer Vertreter der Adelsversammlung ist der für fünf Jahre gewählte Adelsmarschall, derzeit Nadjescha von Leufurten.
Götterverehrung: Zwölfgötter, besonders Rondra und Ifirn, ausgeprägte Heiligenverehrung
Handelsgüter: Bau- und Möbelholz, Pelze, Eisenerz, Schiefer, Kupfer, Marmor, Salz, Bernstein, Pech, Teer, Honig, Meskinnes (Haferschnaps mit Honig), Bienenwachs, Pferde, Kartoffeln
Irdische Vorbilder: Das Bornland trägt Züge des zaristischen Russland und osteuropäischer Märchen. Seine Geschichte weist Parallelen zur Landnahme des Deutschen Ordens im Baltikum auf. Festum ist eine prächtige Handelsstadt mit Anleihen an Städte der Hanse in ihrer Blütezeit.

Ein Held aus dem Bornland: Die weltfremde Hexe aus dem Überwals, ein erzkonservativer Rondrageweihter, getrieben vom Hass auf alle Goblins, eine junge norbardische Zibilja auf der Suche nach ihrer Sippe, ein mit Standesdünkel behafteter Bronnjar, ein Händler mit prall gefüllter Geldkatze, eine zwielichtige Flusslotsin, ein weitgereister Seekapitän oder eine versierte Magierin der Halle des Quecksilbers zu Festum – solche Helden haben ihren Platz im Bornland.
Das Bornland im Spiel: Die Spannung zwischen dem reichen Bürgertum Festums, den standesbewussten Bronnjaren und der einfachen Landbevölkerung ist eines der Themen im bornischen Setting. Jede Form eines russischen (Winter-)Märchens kann in dieser Region stattfinden, ebenso wie die Auseinandersetzung zwischen Menschen und Goblins. Zudem heißt es, dass das Land langsam erwacht und sich gegen seine Bewohner zu wehren beginnt. Riesen, Hexen, die feenhaften Biestinger und andere Kreaturen sollen die Dorfbevölkerung heimsuchen, und für Helden gibt es Schätze in den verlorenen Ruinen alter Theaterritterstädte zu entdecken. Festum, als mächtige Handelsstadt, bietet ganz eigene Reize für Abenteuer und Verstrickungen, da sich hier Handel und Profitstreben mit exotischen Einflüssen (Goblins, Maraskaner) mischen und das alles auf den ewiggestrigen Adel des Bornlandes prallt.

Das Totenmoor

»Das Totenmoor gehört der Überlieferung nach zu den vier Sümpfen des Todes, die entstanden, als der Geifer der Vielleibigen Bestie, des Omegatherions, während der Namenlosen Zeiten auf den Boden troff, nachdem der Namenlose das Ungeheuer des Dämonensultans entfesselt und auf die Welt losgelassen hatte. Neben dem Totenmoor im Bornland werden das Weidener Nebelmoor, die Mysobsümpfe und die Echsensümpfe dazugerechnet.

Und tatsächlich wird in alten Liedern der Elfen davon berichtet, dass das Totenmoor Schauplatz einer der grausamsten Schlachten in jenen namenlosen Zeiten war. Denn hier stellte sich ein riesiges Heer von Elfen und Nivesen den finsteren Horden des Namenlosen entgegen, die aus Riesen, Ogern, Trollen, Nachtalben und Menschen bestanden, die über das Eherne Schwert gekommen waren, um alles zu vernichten, was ihnen in den Weg kam. Der Shakagra Feyangola Finsterblick führte dieses Heer an und auch das gefürchtete Dämonenross Ghon'chmur kehrte wieder, um grausame Rache an den Elfen zu nehmen. Zunächst hielten sich die Kämpfer des Anvarion der-in-den-Schatten-ging tapfer, aber dann zermalmten die Riesen Wolkenkopf, Donnerarm und Tugrabab die Elfen mit riesigen Baumstämmen und die Oger fielen fressgierig über alle her, die nicht schnell genug davon kamen. Und denen setzten Trolle und Orks gnadenlos hinterher, um sie bis zum letzten Streiter niederzumachen. Selbst wenn die Elfenkrieger einen Erfolg erzielten, erhoben sich die Erschlagenen nach kurzer Zeit als Untote wieder, um seelenlos einfach weiterzukämpfen. So verging das Heer der Elfen bis beinahe auf den letzten Streiter – und selbst jene, die das Gemetzel überlebten, sollen alsbald in finstere Sphären gerissen worden sein. Bis heute sagt man, hütet das Totenmoor eifersüchtig die Schätze und Waffen der Kämpfer aus jener Zeit. Kostbarkeiten, die dennoch nicht einfach zu gewinnen sind, denn zahllose Schauergeschichten kreisen um das Moor und die hohe Zahl an heimtückischen Irrlichtern, gespenstischen Gruftnebeln und grässlichen Moorleichen hält viele ab, das Moor überhaupt zu betreten. Das Herz der Sümpfe wird Tijakools Pfuhl genannt und kaum einer, der aufbrach, es zu erforschen, kehrte jemals zurück. Die Wenigen, denen es gelang, den Sümpfen zu entkommen, berichten, dem Wahnsinn nahe, von schändlichen Blutritualen und unheiligen Menschenopfern.«

—die Hexe Jaminka von Brandthusen, 1035 BF

Das Bornland wird von gewaltigen Wäldern wie Bornwald und Nornja dominiert, in denen Riesen und Waldschrate leben, und von Sümpfen wie dem Totenmoor, von dem behauptet wird, es sei eine Wunde im Leib der Welt, die eine namenlose dämonische Kreatur geschlagen habe.

Die Bornländer stammen in erster Linie von den bosparanischen Siedlern ab, die einst als rondrianische Theaterritter das Land eroberten und besiedelten. Noch vor ihnen lebten die Norbarden hier, ein Volk, das aus den Tulamidenlanden stammt, aber vor seinen Feinden immer weiter nach Norden floh. Wer den bornischen Charakter mit wenigen Worten beschreiben will, nennt zumeist ihre Gastfreundlichkeit, ihre Dickköpfigkeit und ihren Hang zu Melancholie und Alkohol. Vor allem in Festum gesellt sich pfiffige Geschäftstüchtigkeit hinzu.

Bergkönigreiche: Die Zwerge Aventuriens

»Diese Hallen wurden erbaut, um uns Schutz zu bieten. Kein Drache hat es jemals vermocht, unsere Wacht zu durchdringen, noch wird es jemals einem gelingen. Schau dir nur diese fein gemeißelte Ornamentik an ... und da, dieser Kamin. Warte erst, bis wir tiefer gelangen und die Verzierungen edelsteinbesetzt sind.«

—Arbosch Sohn des Angrax, ambosszwergischer Meisterschmied

»Ja, ja, schön. Habe ich alles gesehen. Darf ich jetzt endlich wieder ans Tageslicht?«

—Layariel Wipfelglanz, elfische Auenläuferin

Wegmarken: Ingrakuppen, Eisenwald, Kosch-Berge, Hügellande, Raschtulswall, Thaschberge, Phecanowald, Trollzacken, Ambossgebirge, Khunchomer Berge und Finsterkamm
Landschaft: Die Zwerge leben in vielen Gebirgen Aventuriens und haben dort ihre Hallen tief unter der Erde errichtet. Einige Bergkönigreiche erstrecken sich auch oberirdisch weiter, aber ihr Herz schlägt tief in der Binge des jeweiligen Bergkönigs. Die Hügelzwerge leben oberirdisch in ihren Hügelstädten.
Wichtige Städte: Xorlosch (1.600, meist Erzzwerge), Okdrâgosch (350)
Bevölkerung: 7.300 Ambosszwerge, 9.600 Erzzwerge, 5.600 Hügelzwerge (davon etwa 5.000 in der Koscher Grafschaft Hügellande), 3.200 Brillantzwerge, einige hundert Tiefzwerge und Wilde Zwerge
Politische Zugehörigkeit: Die Bergkönigreiche sind eigenständig, manchmal jedoch haben Bergkönige auch Ämter in der menschlichen Gesellschaft inne.
Regierungsform: Herrschaft der Ältesten mit gewählten Richtern, die Bergkönige genannt werden. In Krisenzeiten kann ein Hochkönig aller Zwerge ernannt werden, derzeit ist dies Albrax Sohn des Agam, der in Okdrâgosch residiert.
Götterverehrung: Angrosch
Handelsgüter: Edelmetalle, Edelsteine, Koschbasalt, Stahl, Waffen, Feinmechanik und Bier
Irdische Vorbilder: Die Bergkönigreiche der Zwerge sind an Moria aus „Der Herr der Ringe“ oder Erebor aus „Der Hobbit“ angelehnt sowie an Erzählungen aus dem Nibelungenlied. Für die Hügellande kann Tolkiens Auenland Pate stehen, gepaart mit Elementen aus alpiner Lebensart. Die aventurischen Zwerge sind ebenfalls an die Zwerge Tolkiens angelehnt, aber ebenso an alte Sagen und viele Weitererzählungen, die die Fantasy-Literatur heute zu bieten hat.

Die Zwerge bewohnen die meisten Gebirge Mittelaventuriens und in beinahe jedem von ihnen finden sich alte Hallen und Bingen, die die Angroschim in den Stein getrieben haben. Denn die Zwerge haben in ihrem langen Kampf gegen ihre drachischen Feinde gelernt, dass nur der Rückzug unter die Erde und in die Tiefen der Stollen und Gänge in den mächtigen Bergen ihnen dauerhaft Schutz gegen das Drachenfeuer bieten kann. Die oberirdischen Teile der Bergkönigreiche werden im Mittelreich Bergfreiheiten genannt. Hier gilt seit dem Erlass der Lex Zwergia allein zwergisches Recht.
Das älteste Siedlungsgebiet der Zwerge ist das Bergkönigreich **Xorlosch** in den Ingrakuppen, in dem auch die heilige Stadt gleichen Namens liegt. Die Urheimat aller Zwergenvölker wird heute aber vor allem als Heimstatt der Erzzwerge angesehen, die hier die alten Traditionen hochhalten. Auch in den Bergkönigreichen **Phecanowald** und **Eisenwald** leben Erzzwerge. Letzteres liegt in den Eisenwald-Bergen südlich des Großen Flusses. Es heißt, dass das Bergkönigreich sich in einem schleichenden Niedergang befindet, eine Aussage, die durch den schlechten Zustand der Anlagen und viele Untiere, die sich in den alten Gängen und Kavernen eingenistet haben, untermauert wird.
Ebenfalls von Erzzwergen wird das Bergkönigreich **Koschim** in den Koschbergen bewohnt. Nachdem es 1027 BF durch den Feuervogel Alagrimm beinahe vollständig vernichtet wurde, befindet es sich derzeit im Wiederaufbau. Die Koschimer sind stolz darauf, heute den Funken des Alagrimm zu bewachen, auf dass sich sein Ausbruch niemals wiederhole.
Die Hügelzwerge haben ihre Heimat in der Grafschaft **Hügellande** östlich der Koschberge und rund um den Angbarer See. Sie haben ihre Hügelhäuser kunstvoll mit Bäumen und Gräsern bepflanzt, um sie vor den Augen der Drachen zu verbergen.
Das Bergkönigreich **Waldwacht** liegt im Ambossgebirge und dem östlichen Eisenwald und ist die Heimat der Ambosszwerge. Hier herrscht Aufbruchsstimmung und es werden vermehrt zwergische Kämpfer für die kommende Heldenzeit ausgebildet.
Die Brillantzwerge haben das junge Bergkönigreich **Angralosch** im Raschtulswall errichtet, nachdem ihre alte Heimat, das in den Beilunker Bergen gelegene Lorgolosch, an die Schergen Borbarads fiel (**254**). Hier wird jede helfende Hand herzlich willkommen geheißen, denn es muss noch viel gebaut werden, bis die reichhaltigen Edelsteinminen ausgebeutet werden können.
Einige Bergkönigreiche liegen auch außerhalb der Stammheimat der Zwerge. Am bekanntesten sind die Feste **Okdrâgosch** in den Trollzacken, Sitz des Hochkönigs aller Zwerge, und das Bergkönigreich **Finsterkamm**.

Ein Held aus den Bergkönigreichen: Der ambosszwergische Drachenkämpfer, der erzzwergische Mechanicus, die hügelzwergische Wirtin, der brillantzwergische Kavalier oder ein zwergischer Angroschgeweihter können Heldenideen aus den Bergkönigreichen sein. Alle zwergischen Charaktere, vom Krieger über den magisch begabten Geoden bis zur Schmiedin, haben hier ihre feste Heimat.
Die Bergkönigreiche im Spiel: Die Bergkönigreiche sind das Kernland der Zwergenvölker. Jedes Zwergenvolk hat ein Stammland: die Ambosszwerge das Bergkönigreich Waldwacht im Amboss, die Erzzwerge Xorlosch in den Ingrakuppen, die Hügelzwerge die Hügellande am Angbarer See, die Brillantzwerge das junge Bergkönigreich Angralosch im Raschtulswall. Jede dieser Hallen birgt ihre Geheimnisse, mächtige Waffen und unermessliche Schätze.

»Ihr Menschen müsst auch immer alles nach eurem Zungenschlag benennen, was? Phecanowald heißt in unserer Sprache, dem Rogolan, Angoramtosch. Das Bergkönigreich Eisenwald nennen wir Isnatosch, und die Waldwacht Tosch Mur. Und Okdrâgosch, das sogar den Weg in eure Sprache gefunden hat, das bedeutet eigentlich Schwarzdrachenwacht! So!«
—Arbosch Sohn des Angrax, ambosszwergischer Meisterschmied

Warunkei & Schattenlande

»O herrliches Yol-Ghurmak! Endlich kann ich ungehemmt meinen Experimenten nachgehen. Die Stadt ist perfekt geeignet, denn sie wandelt sich ständig selbst. Es wäre doch gelacht, sollte der Stein das Opferblut nicht willig aufnehmen. Feuriger Vater, ich danke dir!«
—ein Alchimist der Heptagonakademie, 1040 BF

»Das Land ist beinahe ebenso schwer beschädigt wie die Seelen der Menschen, die unter den schwarzen Schergen gelitten haben. Deswegen sind wir nach Ilsur gekommen, denn von hier aus können wir beginnen, Peraines Segen in die Überreste der Schattenlande zu bringen und mit der Heilung zu beginnen.«
—Leatmon Phraisop der Jünger, Diener des Lebens, höchster Perainegeweihter Aventuriens, 1038 BF

Wegmarken: der Lauf von Tobimora sowie die schroffen Grate von Schwarzer Sichel und Trollzacken, die rauchenden Schlote der Dämonenschmiede Yol-Ghurmak

Landschaft: Die ehemaligen Schattenlande sind zu großen Teilen dämonisch verseucht, es gibt weite Gebeinfelder, aus denen sich Geister und Untote erheben, schweflige Sümpfe und Flussläufe, aus denen gepanzerte Schrecken mit Tentakeln emporbrechen und Wälder, in denen schwarze Bäume nach dem Eindringling greifen, um sich an seinem Blut zu laben. Das Herzogtum Transysilien ist bergig und von Wäldern bedeckt, die Stadt Yol-Ghurmak, ein lebendes, dämonisch verzerrtes Geschwür in der Welt, seit der Splitter des Erzdämonen Agrimoth angeblich mit der Stadt verschmolzen ist.

Wichtige Städte: Yol-Ghurmak (12.000 Menschen, zahlreiche Dämonen), Warunk (3.500), Beilunk (7.500), Altzoll (1.400)

Ein Held aus den Schattenlanden: Helden aus den Schattenlanden müssen sich die Frage stellen, ob sie von Anfang an gegen die Bedrohungen durch Borbarads Erben gekämpft haben oder ob sie Figuren sind, die sich nach über einem Jahrzehnt der Besatzung erst von der dämonischen Jenseitigen Familie lösen konnten. Ein desillusionierter Geweihter des Kor, eine kampferprobte Söldnerin, ein halbelfischer Späher, eine reisende Praiosgeweihte und alle Formen von Kämpferprofessionen oder Zauberern können in den Schattenlanden ihre Heimat haben. Hier ist es auch möglich, moralisch fragwürdige Helden oder sogar Antihelden zu spielen, sei es ein gichtiger Nekromant aus der Warunkei, eine grausame Schwarzamazone vom Löwenstein, ein blutgieriger Werwolfsritter oder eine gewiefte borbaradianische Wanderpriesterin.

Die Schattenlande im Spiel: Bis heute sind die ehemaligen Schattenlande von subtilem Horror geprägt, weil niemand weiß, was hinter der nächsten Anhöhe oder dem nächsten Busch lauert. Gewissenskonflikte spielen eine große Rolle, denn wer will der Landbevölkerung vorwerfen, dass sie sich mit den neuen Herren und deren Glauben arrangiert hat? Warum sollte das Blutopfer für Agrimoth auf dem Acker weniger mächtig oder angemessen sein, als der Perainedank? Immer wieder gilt es hier auch, Vermisste zu retten, beispielsweise aus den Klauen böser Zauberer und Dämonenpaktierer. Manchmal sind aber auch allzu übereifrige Geweihte aufzuhalten, die ein unheimliches Kind sicherheitshalber auf den Scheiterhaufen bringen wollen. Transysilien ist geprägt davon, dass viele seiner Herrscher Werwölfe sind und gerne und häufig auf die Jagd gehen. Yol-Ghurmak schließlich ist die Freistadt für jedwede Form von skrupellosen Experimenten, denn hier ist dämonisches Wirken dauerhaft in der Welt verankert. Es zieht daher viele Freigeister in die sich stetig wandelnde Stadt der dunklen Wissenschaften.

Bevölkerung: etwa 100.000 Menschen, dazu eine Vielzahl an widernatürlichen Kreaturen und Mischwesen, einige hundert Grolme, Krakonier und Hummerier
Politische Zugehörigkeit: Schattenlande, teilweise vom Mittelreich zurückerobert
Regierungsform: Feudalismus, in Yol-Ghurmak herrscht ein Stadtrat
Götterverehrung: Zwölfgötter in befreiten Gebieten wie Warunk und Umgebung, teilweise aber noch immer offene Dämonenverehrung (die Jenseitige Familie: die Erzdämonen Agrimoth, Thargunitoth, Blakharaz und Charyptoroth); in Transysilien ist Dämonenverehrung an der Tagesordnung, und sei es auch nur aus Angst. In Yol-Ghurmak ist prinzipiell alles erlaubt, der Kult des Feurigen Vaters (Agrimoth) überschattet jedoch alles; in Transysilien ist zudem die Borbarad-Kirche stark.
Handelsgüter: Holz, Silber- und Kupfererz, Pferde (Warunker), Schiefer, Safran, Vieh, Schmiedeerzeugnisse
Irdische Vorbilder: Prinzipiell gilt das fürs Mittelreich Gesagte. Das Dämonenwirken, die Untoten und die Anwesenheit von vielen Zauberern macht das Setting aber vor allem geeignet, um dunkle und düsterste Geschichten zu erzählen, wie sie in der Fantasy- und Horror-Literatur vorkommen. Nirgendwo sonst auf Aventurien kann man eine Heldengruppe so leicht mit dem Bösen konfrontieren, auf offensichtlichem oder deutlich subtilerem Weg. Der Moloch Yol-Ghurmak erinnert an eine phantastische Version einer Stadt wie in den Filmen „Dark City“ oder „La cité des enfants perdus“. Das technische Niveau der Stadt ist zunehmend vom Steampunk inspiriert.

Die Schattenlande sind weitgehend besiegt, seit Kaiserin Rohaja ihren Schwertzug gegen den Fürstkomtur Helme Haffax führte. Allein in Yol-Ghurmak, der Stadt Agrimoths, und in Transysilien behaupten sich die letzten Erben Borbarads. Dennoch ist mit der Zerstörung der Splitter der Dämonenkrone und dem Ende der Heptarchen das Land nicht geheilt. Warunkei und Beilunkei werden immer noch von Untoten und Geistern heimgesucht, und so mancher Nekromant versucht hier immer wieder sein Glück. Von Beilunk, der Stadt des Praios, und dem durch Rondrianer befreiten Warunk wird die Befriedung und Heilung des Landes vorangetrieben. Rondrianer, Praioten, kriegsmüde Ritter und klug geführte Söldner agieren aus diesen Städten heraus, während der schwarze Werwolfherzog das transysilische Land knechtet und die Dämonenschmieden in Yol-Ghurmak unermüdlich arbeiten. Doch es bleiben auch nach dem Fall Mendenas und der tobimorischen Fürstkomturei viele menschliche Widersacher, die es zur Strecke zu bringen gilt.

Maraskan & Blutige See

»Die Welt ist schön, Bruderschwester. Sie ist schön im Werden und sie ist schön in ihrem Vergehen. Nur weil es dir so nicht gefällt, heißt das nicht, dass die Schönheit von Rurs Geschenk dadurch gemindert wird. Es ist nicht an uns, den Lauf der Zeit zu verurteilen.«
—ein maraskanischer Rur-und-Gror-Priester, 1038 BF

»Schlangen, Spinnen – alles hier ist tödlich. Unerträgliche Hitze und elende Schwüle. Und dann noch das laute Getöne der Einheimischen, Kladj nennen sie das. Und dieses vermaledeite Essen. So scharf oder so süß, dass ich einfach nichts mehr schmecke. Ich muss hier schnellstens verschwinden, dafür können sie gar nicht genug bezahlen!«
—ein Söldner in Diensten der Fürstkomturei, 1039 BF

Wegmarken: Die Blutige See umspült die östlich von Aventurien gelegene Insel Maraskan und erstreckt sich etwa von Vallusa bis hinunter nach Jilaskan.
Landschaft: Sanfte Küstenlinien, moskitoverseuchte Sümpfe und dichter Dschungel, der im Landesinneren in die nebelverhangenen Grate der Maraskan-Kette und des Amdeggyn-Massivs übergeht. Die Blutige See umfasst Tobrische See, den Golf von Perricum, den Golf von Tuzak und den Selem-Grund. In einigen Küstengebieten und auf der Insel Andalkan im Osten Maraskans, wo auch der Friedhof der Seeschlangen liegen soll, herrschen Mangrovenwälder vor.
Wichtige Städte: Boran (7.500), Tuzak (14.000), **Jergan** (10.000), **Sinoda** (10.500)
Bevölkerung: 75.000 Maraskaner, etwa 10.000 Nichtmaraskaner, eine unbekannte Anzahl Geschuppte
Politische Zugehörigkeit: Fürstkomturei, Shîkanydad
Regierungsform: Despotie (Fürstkomturei, Duumvirat des Admiralkomturs Sarasto Dorkstein und des Fürstkomturs Iradion Kolenfeld), volksnahe Aristokratie mit stark religiösem Einfluss; in den freien Gebieten des Shîkanydads herrscht der Alabasterne Rat
Götterverehrung: Rur und Gror, seltener Zwölfgötterglaube; Belhalhar und weitere Dämonen, uralte Echsengötter
Handelsgüter: Alabaster, Edelhölzer, Erz und Stahl, Gewürze, Zitrusfrüchte, Mandeln, Reis, Rohrzucker, Tabak, Endurium
Irdische Vorbilder: Die maraskanische Kultur hat deutlich verfremdete Anleihen aus ganz unterschiedlichen irdischen Regionen und ist äußerst vielfältig: verschiedene Formen stark dualistischer Philosophie, afrikanisch bunt anmutende Kleidung, von Japan inspirierte Waffen und Bauweise sowie ein strenger Ehrenkodex für Krieger, indische Geschäftigkeit und Liebe zum extremen Würzen von Speisen, ein langer Besatzerkrieg, der an den Vietnam-Konflikt mit seinem undurchdringlichen, giftigen Dschungeln oder die Auseinandersetzungen südamerikanischer Rebellengruppen erinnert.

Im Dschungel ist es heiß, abends entladen sich häufig heftige Gewitter. Noch mehr als alle anderen Dschungel Aventuriens gilt der maraskanische Urwald als fremdartig und voller merkwürdiger, aber vor allem giftiger Tiere. Die unglaubliche Vielzahl an Insekten, Käfern und Spinnen, aber auch an fremdartigen und wunderlichen Pflanzen lässt viele Menschen glauben, hier habe die Göttin Tsa ihrer Kreativität uneingeschränkten Lauf gelassen.

Die Maraskaner halten die Welt für einen Diskus, den der Weltenschöpfer Rur seinem Zwilling Gror zugeworfen hat. Sobald der Diskus angekommen ist (was in rund 4.000 Jahren der Fall sein soll), ist das Ende der Welt gekommen. Aus dem Zwillingsglauben leiten die Maraskaner ab, dass alles ein Gegenstück hat, die Zahl zwei wird als heilig angesehen. Sie sind ein freiheitsliebendes, streitlustiges und äußerst gesprächiges Volk, das den Diskurs und bunte Farben liebt und stets eine Gegenfrage auf den Lippen hat. Mit der Gründung des Shîkanydads wurde der Alabasterne Rat zusammengerufen, der ein Ort ist, an dem Debatten geführt und Bündnisse geschlossen werden. Ihm gehören neben den adligen Harans und Baruuns auch die Wezyradim an, ehemalige Rebellen und verdiente Krieger. Bei allen Versammlungen ist ein Wanderpriester der Zwillingsgötter anwesend, der verhindern soll, dass die Diskussionen handgreiflich werden.

Die Fürstkomturei auf der anderen Seite ist von der Verehrung des Erzdämonen Belhalhar geprägt, dem Widersacher Rondras, der Blut säuft und Gemetzel liebt. Die Besatzer sind äußerst unbeliebt auf der Insel, können sich aber bisher trotz Widerstand behaupten. Und auch wenn sie standhaft sind, nicht wenige Maraskaner erliegen irgendwann den finsteren Verlockungen der Fremden von Macht und Einfluss.

Ein Held aus Maraskan: Maraskanische Helden sollten unbedingt auch die maraskanische Kultur besitzen, dann jedoch können alle Helden hier heimisch sein: eine Hexe der Rächerinnen Lycosas mit ihrer riesigen Vogelspinne, der beredte Wanderpriester von Rur und Gror, die Häuserläuferin mit dem tödlichen Diskus, die geschickt die Schwerkraft beim Parkour scheinbar außer Kraft setzt, der verschrobene Magier der Schule der Vierfachen Verwandlung zu Sinoda oder der leidenschaftliche Freiheitskämpfer aus dem Shîkanydad. Solche Helden stammen von Maraskan.

Maraskan im Spiel: Maraskan ist giftig, Maraskan ist tödlich. Der Kampf zwischen Fürstkomturei und Shîkanydad ist ein Partisanenkrieg. Die Maraskaner mögen Meister mit dem Tuzakmesser sein, aber häufiger ist ein Hinterhalt, ein aus der Dunkelheit geworfener Diskus oder auch Gift das probate Mittel, um Konflikte zu lösen. Die Fürstkomturei mit ihrer Dämonenverehrung und den vielen Opferungen ist der offensichtliche Feind, aber tief verborgen im Herzen der Insel und geschützt von den Schleiern der Geschichte lauert ein anderes, viel älteres Übel, um die Insel und ihre menschlichen Bewohner ein für alle Mal zu verderben.

Aranien & Perricum

»Aranien ist gesegnet von Phex, Peraine und Rahja. Und es ist gut und gerecht, dass wir uns vom Mittelreich gelöst haben, denn so beschert uns das Land nun alle Reichtümer, die wir begehren.«
—eine Zorganer Mondsilberwesirin des Handelsbunds Mada Basari, 1037 BF

»Sie legen Macht und Herrschaft in die Hände von Frauen, die kontrollieren sogar das Vermögen und die Heiratspolitik. Wie barbarisch, das kann einfach nicht richtig sein ...«
—ein Andergaster Ritter, 1037 BF

Wegmarken: Der mächtige Strom des Gadang, der Höhenzug des Raschtulswalls und das weite Baburische Becken begrenzen Aranien. Der Golf von Perricum, der Raschtulswall und die mächtigen Trollzacken umschließen die Marktgrafschaft Perricum.
Landschaft: Das Zorganer Land entlang des Barun-Ulah ist fruchtbar und dicht besiedelt. Östlich des Flusses ist es flach, zum Raschtulswall hin immer hügeliger. Auch Baburien, mit seinen vielen Bewässerungskanälen ist überaus ertragreich, ebenso Teile der elburischen Halbinsel, an die sich das oronische Hochland und die fieberschwangeren Sümpfe des von Mangrovenwäldern und Zypressen bewachsene Yalaiad anschließen. Das Perricumer Land wird von den Salzbergen an der Küste, den Darpatauen, dem Trollzacker Gebirge und dichten Wäldern dazwischen geprägt.
Wichtige Städte: Zorgan (20.000), Baburin (13.000 dazu viele Pilger), Elburum (9.500); **Perricum** (13.000)
Bevölkerung: *Aranien:* 680.000 Menschen, davon 170.000 Mittelländer; *Perricum:* 80.000 Menschen, in den Trollzacken eine unbekannte Zahl von Grolmen, Trollen und Trollzackern
Politische Zugehörigkeit: Mhaharanyat Aranien (Herrscherin: Mhaharani Eleonora Shahi); Mittelreich: Markgrafschaft Perricum (Herrscher: Markgraf Rondrigan Paligan, der Gemahl der Kaiserin)
Regierungsform: tulamidische Geldaristokratie mit feudalistischen Zügen und starker matriarchaler Prägung in Aranien; mittelreichischer Feudalismus in Perricum
Götterverehrung: Zwölfgötterglaube, mit Schwerpunkt auf Rahja, Peraine und Phex in Aranien, Rondra und Travia in Perricum, am Raschtulswall allerlei merkwürdige und archaische Kulte
Handelsgüter: Weizen, Südfrüchte, Wein, Marmor, Bauholz, Edelsteine, Tuche, Pferde
Irdische Vorbilder: In vielen Details ähnelt Aranien der ehemaligen englischen Kolonie Indien, vor allem in der höfischen Prachtentfaltung und bei der Vorliebe für Schmuck und schöne Dinge. Die Region wird durch einige arabische Elemente ergänzt, gerade bei den ländlicheren Sippenverbänden. Gesellschaftlich ist die Dominanz der Frauen als Familien- und Sippenoberhaupt ein deutlicher Unterschied zu den irdischen Vorbildern.

Für Perricum gilt das zum Mittelreich Gesagte, allerdings mit einer Prise aranisch-tulamidischer Einflüsse.

Drei Viertel der Bevölkerung Araniens sind tulamidischer Herkunft, aber das restliche Viertel hat mittelländische Vorfahren und wird nach dem Gründer des Mittelreichs „die Raulschen“ genannt. Obwohl sich die beiden Kulturen in vielen Belangen befruchtet haben, führt das Gemisch doch auch immer wieder zu Konflikten. Dabei sind sich die Tulamiden noch nicht einmal untereinander einig, zerfallen sie doch in die Stämme der südlichen Baburen und der nördlichen Nebachoten. Aranien war viele Jahre lang Teil des Mittelreichs und erst nach seiner Spaltung durch die borbaradianische Invasion und der anschließenden Wiedervereinigung kann sich das nun unabhängige Land langsam selbst finden.

Ein Held aus Aranien und Perricum: Die wohlhabende Händlerin aus Baburin, der kampferprobte Ritter vom Darpat, ein wilder Trollzacker Barbar, eine anmutige Säbeltänzerin, ein unerschrockener Matrose der kaiserlichen Flotte, der aranische Perainegeweihte, die mittelreichische Rondrageweihte, ein flinker Schwertgeselle aus Elburum, die glutäugige Katzenhexe aus dem Yalaiad oder ein schillernder Illusionsmagier von der Schule des Seienden Scheins in Zorgan sind Helden, die aus der Region stammen können. Auch wenn Perricum deutlich mittelreichisch geprägt ist und Aranien eher tulamidisch, gibt es wegen der Nähe der beiden Regionen immer auch Vermischungen beider Kulturen.

Aranien und Perricum im Spiel: Der Angriff des Fürstkomturs Helme Haffax hat Perricum schwer erschüttert, aber die Perricumer brennen darauf, die Stadt wieder herzurichten und erneut zu Wohlstand und alter Wehrhaftigkeit zurückzukehren. Auch Aranien hat im Kampf gegen die Heptarchen gelitten und es heißt, dass sich bis heute Anhänger Dimionas, der früheren Herrscherin und Erbin Borbarads, in den Reihen der Adligen verborgen halten. Die Auseinandersetzung mit den Überresten der borbaradianischen Bedrohung ist für die Region typisch, auch das Suchen und Erforschen alter Ruinen und Relikte, die in der ganzen Region verborgen sind. Ebenso können Konflikte zwischen den Völkern, wie der Zwist zwischen Baburen und Nebachoten aufgrund ihrer unterschiedlichen Rondraverehrung, zum Thema werden oder die mächtige Rolle, die Frauen in Aranien spielen. Und natürlich gibt es immer Handelskarawanen zu beschützen oder auf einem Kriegsschiff der Perricumer Flotte heikle Aufträge im Perlenmeer zu erledigen.

Prägend ist die große Achtung, die den Frauen entgegengebracht wird. In Zorgan sind Frauen grundsätzlich Oberhaupt der Familie, auch fast alle wichtigen Ämter und Herrschaftspositionen werden von Frauen übernommen. In Perricum herrschen neben klassisch-mittelreichischen Wertevorstellungen traviagefällige Gastfreundschaft und kriegerische Wachsamkeit vor.

Die Stadtstaaten der Tulamiden und des Südens

»Wir sind nicht nur das Land der Märchen von 1001 Rausch, nein, wir sind auch das Land der tatsächlichen Geschichte. Die älteste Stadt der Menschen liegt in den Tulamidenlanden, Effendi, und auch das prächtige Khunchom, die Stadt, die niemals schläft.«
—ein stolzer Einheimischer, 1039 BF

»Sie versuchen Euch auch noch den letzten rostigen Nagel wortreich und schmeichlerisch als ein Relikt aus der Zeit der alten Echsen zu verkaufen. Und ich sage Euch, Collega, oftmals gelingt ihnen auch genau das.«
—ein Magier der Akademie der Hohen Magie zu Punin, 1038 BF

Wegmarken: Im Groben erstrecken sich die Tulamidenlande südlich des Barun-Ulah entlang der Westseite des mächtigen Raschtulswalls und der Höhenzüge von Khoram-Gebirge und Unauer Bergen bis zum Chaneb. Die südlichen Stadtstaaten Chorhop und Mengbilla liegen an der aventurischen Westküste, am Askanischen Meer.

Landschaft: Fruchtbare Ebenen, wie etwa der Balash, die von mächtigen Strömen wie Gadang oder Mhanadi durchflossen werden, das seen- und bachreiche Hügelland Mhanadistans mit großen Rinderherden, das trockene Gorien mit seiner Steppe und der lebensfeindlichen Gorischen Wüste, die auf einem Tafelberg thront, schroffe und abgelegene Gebirge, das Ongalo-Hochland sowie die winddurchströmten Trogtäler und bewaldeten Hochplateaus Thalusiens bilden die Lande der

Das sagenhafte Jaschalei

»Du musst wissen, Tochter der Ungeduld, dass unser prächtiges und niemals schlafendes Khunchom auf den Ruinen einer anderen Stadt errichtet wurde. Einer geheimnisvollen Stadt, einer gefährlichen Stadt. Ich sage dir nun den Namen dieser mächtigen Bastion, du Unwissende: Jaschalei das Prächtige. Viel größer als die heutige Stadt und von sagenhaftem Reichtum. Himmelshohe Türme ragten über der Stadt auf, Stufenpyramiden von unvorstellbaren Ausmaßen. Man sagt, sie seien errichtet worden, damit selbst die Götter aus dem Himmel steigen konnten, um sich an der Pracht Jaschaleis zu erfreuen. Berge von Edelsteinen haben seine Schatzkammern gefüllt, der Thron seines Herrschers soll über und über mit Diamanten besetzt gewesen sein. Und Zauberwirken hatte es in der Stadt, dass den Magiern der Drachenei-Akademie Hören und Sehen vergehen würde. Mit dem Senken seines Zepters konnte der Herrscher den Tod bringen, sagt man. Viele solcher Artefakte haben Jaschalei zu einem prächtigen Ort gemacht. Es war immer warm und auch des Nachts funkelte Licht in den weiten Straßen der Metropole, vielfach reflektiert von Gold und Silber und Abertausenden Edelsteinen. Und Gärten hatte diese Stadt, schwimmend und durchdrungen vom Lotusduft. Jedes Kraut und jedes Gift ist darin gewachsen. Das wichtigste Kleinod der Stadt aber war der Kessel des Lebens. Es heißt, dass der Herrscher, wenn er in einer geheimen Flüssigkeit darin badete, jugendlich daraus emporstieg, als habe er die Last des Alters wie ein altes Kleidungsstück abgelegt. Das muss das Geheimnis ewigen Lebens und ewiger Jugend sein, mein Kind. Stell' dir das nur vor! Doch so viel Macht und so viel Reichtum verderben einen Menschen. Denn eines Tages kam der gute Bastrabun ibn Rashtul und geriet über den Lebenswandel in der Stadt in Streit mit dem Herrscher. Der Streit wurde zu einem Duell und die beiden mächtigen Zaubermeister rangen drei Tage und drei Nächte miteinander. Schließlich obsiegte Bastrabun und ließ Jaschalei dem Erdboden gleichmachen. Nur wenig später gründete er dort seine Hauptstadt, unser geliebtes Khunchom.

Du siehst, es hat gute Gründe, warum du überall in der Stadt mehr oder minder verborgen und überwuchert eigenartige Ruinen findest, die düstren Katakomben, modrigen Grüfte und versunkenen oder bis auf die Grundmauern zerstörten Gebäude, nach denen du mich fragtest. Nur wenige wagemutige Toren wagen sich zu weit in die Ruinen von Jaschalei vor, und noch weniger kehren von dort zurück.«

—ein Haimamud auf dem Basar von Khunchom, 1039 BF

Tulamiden. An der Ostküste und im Delta des Mhanadi ranken sich sumpfige Mangrovenwälder. Um die Küstenstädte Mengbilla und Chorhop wechseln sich Sklavenplantagen, trockenes Steppen- und feuchtes Sumpfland sowie dampfende Dschungel ab.

Wichtige Städte: Fasar (40.000, davon 32.000 Tulamiden und Novadis sowie 6.500 Mittelländer und 500 Waldmenschen, außerdem 1.200 Zwerge), Khunchom (20.000, davon 5.500 Mittelländer und 900 Maraskaner, einige Dutzend Zwerge), Rashdul (8.500, davon 6.000 Tulamiden und 2.500 Novadis, nur vereinzelte Mittelländer und Zwerge), Anchopal (2.500), Thalusa (6.000); Mengbilla (5.500 in der eigentlichen Stadt, dazu 6.000 Freie und 15.000 Sklaven in den Vorstädten), Chorhop (1.500, davon 300 Novadis, außerhalb der Stadt 800 Freie und 500 Feldsklaven)

Bevölkerung: über 500.000 Menschen (85% Tulamiden, 8% Mittelländer, 5% Novadis, der Rest Waldmenschen, Zwerge, Ferkinas und Achaz)

Politische Zugehörigkeit: Sultanat Gorien, Großfürstentum Khunchom, Sultanat Rashdul, Sultanat Thalusien, freie Städte

Regierungsform: *Sultanate Gorien und Rashdul*: Magokratie des Sultans (Herrscher: Sultan Hasrabal ben Yakuban), *Großfürstentum Khunchom*: tulamidisch geprägter Feudalismus (Herrscher: Großfürst Selo Kulibin), *Sultanat Thalusien*: grausame Despotie (Herrscher: Sultan Dolguruk), *in den Städten*: siehe dort

Götterverehrung: Zwölfgötter jedoch nicht derart allbestimmend und meist vermischt mit alten Kulten und Stadtgottheiten, insbesondere Phex (als Feqz) und Rahja (als Radscha), Rastullah, Stierkulte besonders in Thalusien

Handelsgüter: Rinder, Strauße, Reis und Getreide, (fliegende) Teppiche, das magische Metall Mindorium, Eisenerz, Gewürze, Stahl, Silber, Papyrus, Glaswaren, Schiffe, Kunsthandwerk, Waffen und Rüstungen, magische Artefakte, teilweise Sklavenhandel. Die Handelskunst der Tulamiden ist weltbekannt, so gibt es fast nichts, was nicht gehandelt wird.

Irdische Vorbilder: Das Flair der Region ähnelt stark der in den zauberhaften Erzählungen aus 1.001 Nacht.

Ein Held aus den Tulamidenlanden: Typische Helden sind die schöne Zaubertänzerin, der geschäftstüchtige Artefaktmagier aus Khunchom, die listenreiche Phexgeweihte, der skrupellose Meuchler, die elegante Khunchomer Säbelfechterin, der charismatische Gladiator aus Fasar, die verquere Gelehrte auf der Suche nach echsischen Artefakten aus der Vorzeit, der ekstatische Rahjageweihte aus Anchopal, die aufmerksame Leibwächterin eines Fasarer Erhabenen oder der wortgewandte Basarhändler. In den freien Städten des Südens leben typische Südaventurier wie herrische Sklavenjäger, gelangweilte Plantagenbesitzer oder Großwildjäger, gewitzte Glücksritter oder kundige Alchimisten, die Gifte und Rauschmittel herstellen können.

Die Tulamidenlande im Spiel: Das Land ist alt und vielfältig, und ebenso abwechslungsreich können hier auch Abenteuer verlaufen. Sei es die Erforschung alter Echsenruinen bei Khunchom, der Schutz einer Handelskarawane, ein ungebundener Dschinn, der die Gegend um Rashdul unsicher macht, das Verschwinden von Menschen, die entweder als Sklaven verkauft werden oder in die Kerker Thalusas wandern, oder der schnelle Ruhm, den es in der Arena von Fasar zu gewinnen gilt. Das Land ist von Magie durchdrungen und die Tulamiden nutzen sie mit großer Selbstverständlichkeit, genauso wie sie den Märchen ihrer *Haimamudim* (Geschichtenerzähler) Glauben schenken.

Dabei steht vor allem auch die Zauberei im Vordergrund, seien es fliegende Teppiche, magische Artefakte, Dschinne oder mächtige Zauberer.

In den Tulamidenlanden liegt die Wiege der aventurischen Menschheit, und dies ist den stolzen Bewohnern dieser Region nur zu gut bewusst. Der Legende nach besiegte der Zauberer Raschtul al'Sheik einst die Echsenwesen, die zuvor diese Lande bevölkerten. Die Tulamiden haben sich trotz Aufstieg, Niedergang und langer Besatzung durch Bospraner und Mittelreich bis heute ihre Leidenschaft und ihren Stolz und letztendlich auch ihre Unabhängigkeit bewahrt. Heute vermischt sich in den Tulamidenlanden das Wissen einer jahrtausendealten Hochkultur mit echsischen Geheimnissen. Fruchtbar ist das Land, und reich sind die Ernten, die zweimal pro Jahr eingefahren werden können. Doch längst gibt es nicht mehr den einen Herrscher, der über dieses Land regiert. Viele Potentaten teilen sich stattdessen die Macht, nicht wenige von ihnen sind mächtige Zauberer oder wissen solche an ihrer Seite, sodass es nur selten friedlich zwischen ihnen zugeht.
Die freien Städte des Südens sind stolz auf diesen Status und können sich dank florierendem Handel gegen die Großmächte behaupten. Ihre Loyalitätsbekundungen sind lediglich Lippenbekenntnisse. Mengbilla, wo Anarchie und harte Gesetzgebung aufeinanderprallen, ist sprichwörtlich bekannt für seine chaotischen Zustände. In Chorhop, der Stadt des Glücksspiels, ist das Glück des Einen das Leid des Anderen.

Kalifat & Wüste Khôm

»Nur uns stolzen Söhnen der Wüste konnte der wahre Gott Rastullah erscheinen. Wir sind reinen Herzens und scheuen keine Herausforderung. Sieh' dich um, du Kind des Unwissens. Glaubst du, ein Volk, das in der Wüste lebt, wäre nicht zum Äußersten entschlossen?«
—der Sultan der Beni Novad, 1029 BF

»Sand, Sand, nichts als Sand. Kein Wunder, dass die Novadis so erpicht darauf sind, in die fruchtbaren Länder jenseits von Amhallassih und Goldfelsen einzufallen. Aber da haben sie sich geschnitten – wir schicken die Götzenanbeter immer wieder in die Wüste zurück!«
—ein Almadaner Magnat, 1039 BF

Wegmarken: Herz des Kalifats ist die sengende Wüste Khôm, aber es erstreckt sich auch vom Yaquir im Norden über das Khoram-Gebirge bis zu den Ufern des Mhanadi und hinunter nach Süden bis zum Loch Harodrôl und den nördlichen Echsensümpfen.
Landschaft: Die umkämpften Amhallassih-Kuppen mit fruchtbaren Tälern am Yaquir, die lebensfeindliche und sonnenverbrannte Sandfläche der Khôm mit ihren wenigen Oasen, vor allem dem berühmten Keft, in dem einst Rastullah erschien, das mystische Gebirge des Wal-el-Khômchra im Zentrum der Wüste, der riesenhafte Cichanebi-Salzsee, die Höhenzüge des Khoram-Gebirges und die Unauer Berge bis hin zum fruchtbaren Land am Mhanadi-Bogen und der hügligen Steppenlandschaft

namens Shadif im Süden, wo exzellente Pferde gezüchtet werden. Chababistan westlich der Eternen liegt in trockenem Steppenland, während in Arratistan, das sich bis zum Loch Harodrôl erstreckt, Savanne und Regenwälder vorherrschend sind.
Wichtige Städte: Unau (12.000), Mherwed (6.000, davon 2.000 Nicht-Novadis), Keft (1.500, dazu stets einige hundert Pilger); nominell gehören auch Rashdul, Gorien und Thalusa zum Kalifat, sie sind jedoch gemeinsam mit den Tulamidischen Stadtstaaten auf Seite **58f.** beschrieben.
Bevölkerung: 145.000 Menschen (davon 20.000 in der Khôm)
Politische Zugehörigkeit: Kalifat
Regierungsform: patriarchalische Stammesgesellschaft unter Führung des Kalifen (derzeit: Malkillah III.)
Götterverehrung: Rastullahglaube, selten auch Verehrung lokaler alter Götter und Zwölfgötterglaube
Handelsgüter: Gewürze, Kamele, Pferde (Shadif), Porzellan, Salz, teilweise Sklavenhandel
Irdische Vorbilder: Die Region ist an die arabischen Wüsten angelehnt, die Novadis in ihrer Stammeskultur an die Beduinen. Eine Prise Wüstenplanet und etwas „Lawrence von Arabien" runden die irdischen Anleihen für das Wüsten-Setting ab. Im Norden, südlich des Yaquir, erinnern Baustil, Lebensweise und Konflikte an das maurische Andalusien und im südlichen Shadif und entlang des Harotrud prägt eine den afrikanischen Savannen entlehnte Landschaft das Bild.

Wer an Rastullah glaubt und seinen Gesetzen folgt, ist ein Novadi. Damit einher geht der Glaube, von dem Eingott als sein Volk auserwählt zu sein. Die Novadis sind stolz auf ihren Glauben und ihre Herkunft, und dabei gleichzeitig hitzig und voller Leidenschaft. Die meisten Bewohner des Kalifats leben als Nomaden in den Wüstenrandgebieten oder den Oasen der Khôm. Einige niedergelassene Sippen bevölkern die großen und kleinen Städte der Region.
Entscheidend in jeder Lebenssituation ist die Achtung Rastullahs, die eigene Ehre, die des Freundes, des Bruders, der Sippe, des eigenen Reittieres sowie von Frau und Tochter – meist auch in dieser Reihenfolge.

Ein Held aus dem Kalifat: Ehre und Stolz sind für die patriarchalischen Novadis die höchsten Güter und sie sind schnell mit dem Säbel zur Hand, wenn man Freunde, Familie oder Pferde beleidigt. Der stolze Stammeskrieger auf seinem edlen Shadif, die schöne Sharisad (Tänzerin) mit ihren Schleiern, der weise Mawdli (Rechtsgelehrte und Prediger des Rastullahglaubens) aus Unau, der trommelschlagende Derwisch, ein Dschinnenbeschwörer von der Pentagramm-Akademie zu Rashdul oder der weitgereiste Karawanenführer. Das sind typische Helden aus dem Kalifat. Insbesondere kriegerische, aber auch viele andere Professionen werden bei den Novadis nur von Männern ausgeübt. Allein wenn eine Frau zur Achmad'Sunni wird, einer Tochter der Rache, gilt sie als Mann und kann ebenfalls zur Kämpferin werden.
Das Kalifat im Spiel: Der Kampf gegen die Wüste und die Ungläubigen jenseits davon bestimmen viele der Abenteuer in und um die Khôm. Viele Expeditionen werden in die Wüste geführt, um dem Sand verlorene Geheimnisse zu entreißen, wie beispielsweise die Überreste des alten Drachenreichs von Zze Tha. Aber es gibt auch banalere Gründe für eine Reise in die Wüste. So müssen Handelskarawanen vor Räubern geschützt oder Frieden zwischen verfeindeten Wüstenstämmen gestiftet werden. In den Städten des Kalifats geht es immer wieder um die Fragen, wer mit seiner Auslegung der 99 Gesetze Rastullahs Recht behält und wem es gelingt, das Ohr des Kalifen zu erringen.

Selem & Echsensümpfe

»Großes Wissen aus vergangenen Zeiten findet sich in den Mauern von Selem, daran kann niemand etwas ändern. Es ist aber an uns, dieses Wissen zu finden und zu entschlüsseln. Nicht ganz einfach. Kniffelig, würde ich sogar meinen.«
—die Feruzefa, Meisterin der Bücher in der Silem-Horas-Bibliothek zu Selem, 1038 BF

»Diese dumpfe Hitze und diese brütende Schwüle sind denen doch allen aufs Gemüt geschlagen. Verfall und Wahnsinn sind alles, was ich hier sehe.«
—ein reisender Nandusgeweihter, 1038 BF

Wegmarken: Von Selem an der Szintomündung reichen die Echsensümpfe auf ihrer Halbinsel bis hinauf nach Kannemünde am Chaneb, im Westen werden sie vom Selem-Grund begrenzt.
Landschaft: dampfende, feuchte Mangrovenwälder, insektenverseuchte Sümpfe, tückisches Marschland mit vielen Gewässern
Wichtige Städte: Selem (um 4.000, davon etwa 500 Achaz und 200 Novadis)
Bevölkerung: 8.000 Stammesachaz, 5.000 archaische Achaz, eine unbekannte Zahl von Marus und Ziliten, nur wenige Menschen außerhalb von Selem
Politische Zugehörigkeit: umstritten, das Kalifat (und darin unterschiedliche Sultane und Emire) sowie das Imperium von Al'Anfa beanspruchen die Stadt
Regierungsform: tulamidischer Feudalismus mit einflussreichen Familien (Herrscher: Großkönig Ghulsev XXIX.)
Götterverehrung: Zwölfgötter und absonderliche Kulte in Selem, echsische H'Ranga (vor allem Zsahh) und alte Echsengötter in den Sümpfen
Handelsgüter: Reis, Gewürze, Kräuter, Teer sowie vielerlei echsische Produkte wie Schildpatt oder feuerfestes Iryanleder
Irdische Vorbilder: Die Echsensümpfe lassen sich mit den Mangrovenwäldern in Kambodscha und den

Ein Held aus den Echsensümpfen: In Selem finden sich verrückte Gelehrte, die nach uralten Geheimnissen forschen, unerschrockene Jäger, die in die Sümpfe ziehen, um Echsen zu erlegen, Schatzjäger und Magiekundige, die hoffen, Artefakte aus dem alten Großsultanat Elem bergen zu können, gewandte Kämpfer, die darauf spekulieren, in die Garde des Großkönigs, die sogenannten Gesichtslosen, berufen zu werden, welche ihr Antlitz hinter Schuppenmasken verbergen.

Die Echsensümpfe im Spiel: In Selem und den Sümpfen gilt es, uralte Geheimnisse zu lüften, seien es alte echsische Ruinen in den Sümpfen oder die Ruinen der Stadt Elem, die in den Dunklen Zeiten vernichtet wurde. Viele dieser Geheimnisse sind gefährlich und können wortwörtlich Wahnsinn hervorrufen, deswegen braucht es für ihre Erforschung oft Helden. Einige Bücher finden sich nur noch in der langsam verfallenden Silem-Horas-Bibliothek und es ist bereits ein eigenes Abenteuer, sie dort zu finden. Welche Intrigen spinnen die alten Familien in der Stadt und was haben sie zu verbergen? Was hat es mit den Mischwesen aus Mensch und Achaz auf sich, die man überall in der Stadt antreffen kann? Auch in den Sümpfen gibt es viel zu entdecken oder zu gewinnen, weswegen Jäger, Kräutersammler oder Echsenforscher immer wieder dorthin aufbrechen. Die meisten von ihnen sind während ihrer Expeditionen auf den Schutz kampferprobter Kriegerinnen und die Erfahrung geübter Sumpfkundiger angewiesen. Und vielleicht ist an all den Gerüchten um angebliche Angriffe von Krakoniern und Ziliten aus den Tiefen des Meeres mehr dran, als man zunächst glauben mag.

Everglades in Florida vergleichen. Selem ist eine einstmals große Stadt, die durch eine Flutwelle zerstört wurde und bei der man Anleihen an ein New Orleans der Kolonialzeit sowie den düsteren Geschichten von H.P. Lovecraft finden kann.

Das heutige Selem ist der traurige Rest einer einst prächtigen Stadt, die jedoch schon vor langer Zeit untergegangen ist, als ein Stern vom Himmel fiel und das Großsultanat Elem vernichtete. Heute gilt die Stadt als degenerierter und verkommener Hort des schleichenden Wahnsinns, in dem Echsen und Menschen gemeinsam leben. Von der einstmaligen Größe der Stadt und den

»»Der Sternenfall ist ganz und gar nicht der erste seiner Art. Denkt doch nur an den Stern von Elem, der um 100 vor Bosparans Fall in den Selem-Grund stürzte, die Flutwelle auslöste und so die mächtige Stadt binnen eines Wimpernschlags zerstörte. Heute ist Selem ist nur noch ein Schatten ihrer selbst! Verfall und Wahnsinn regieren zwischen den verfallenen Gebäuden, um die das Sumpfland mit den menschlichen und echsischen Bewohnern der Stadt unablässig ringt. Vor so etwas graut es mir ... wer sagt denn, dass sowas nicht wieder geschehen könnte?«
—Mirhiban al'Orhima, tulamidische Feuermagierin

Geheimnissen ihrer zauberkundigen Bewohner ist wenig geblieben, was die morastigen Wasser nicht erobert haben. Dennoch wagen sich immer wieder Glücksritter und Wissensdurstige in die Ruinen, in der vergeblichen Hoffnung, doch eines Tages den großen Fund zu machen.

Der Stern von Elem

»Man schrieb das Jahr 106 v.BF, als ein gleißender Stern vom Himmel fiel, das verderbte Elem traf und in die Tiefen des Selemgrundes riss. Landbrücken wurden zerschmettert und eine große Flutwelle spülte Elem hinfort. Das Wasser blieb danach und so bildeten sich die Buchten von Selem und Port Corrad. Welcher Zorn muss die Götter angetrieben haben, eine derartig mächtige Stadt, wie die Krönungsstadt der Großsultane mit einem Schlag auszulöschen? Galt der Schlag der Götter überhaupt Elem? Nach langen Forschungen wage ich das zu bezweifeln. Lange habe ich suchen müssen, habe die Ruinen Selems erkundet und bin nur mit Hilfe der Noioniten dem Wahnsinn entgangen, denn ich habe schreckliche Dinge gesehen. Und weil ich diese Dinge gesehen habe, bin ich überzeugt, dass nicht die Dekadenz Elems das Ziel der Götter war, sondern die verderbten Völker, die unter der Oberfläche des Meeres leben. Ich bin mir ganz und gar sicher, dass Phexens Hand selbst den Stern von Elem aus dem Himmel schleuderte, um die untermeerische Stadt Yal-Zoggot in Wahjad zu treffen und zu vernichten. Und das mit allem Recht der Welt, denn die Maritimen waren derart verdorben, dass einem die Stimme versagen will, versucht man nur zu beschreiben, was die trieben.

Das Meer der Finsternis mit seinen dämonischen Strudeln war das Ziel des gerechten Zorns der Götter, denn im Tempel Krakons, der sich in Yal-Zoggot erhoben haben muss, hatte sich das größte Unheiligtum der Welt geöffnet, eine Pforte des Grauens in Charyptoroths Domäne. Und die ganzen maritimen Völker, seien es die froschgesichtigen Krakonier, die fischköpfigen Mahre und die molchgestaltigen Ziliten beteten die Erzdämonin an und suchten ihr zu Diensten zu sein. Allein die zartfühlenden Necker widerstanden ihrem Einfluss und wurden aus Wahjad vertrieben.

Was bin ich den guten Göttern dankbar, dass sie den Stern fallen ließen, um diese Pforte des Grauens zu verschließen. Selbst wenn es heißt, noch heute könne man am Grund des Meeres vor Selem das verdorbene Krakensilber gewinnen, alles ist besser, als diese ganze schuppige und tentakelbewehrte Brut frei in den Meeren herumschwimmen zu haben – und wer weiß, vielleicht stimmen die Gerüchte, nach denen Yo'Nahoh, der ein zehngehörnter Sohn Charyptoroths ist, ursprünglich hier ins Sein der Welt treten wollte.

Gute Götter, da fängt dieses Zittern wieder an.«

—die Historikerin Critiana Livella aus Methumis, 1038 BF

Das Imperium von Al'Anfa

»An Pracht kann es niemand mit uns aufnehmen. Das Imperium wird seinen rechtmäßigen Platz unter den großen Reichen endlich wieder einnehmen – und niemand kann uns daran hindern. Das alte Vizekönigreich Meridiana soll uns ein Vorbild sein, aber wir gedenken, es noch bei weitem zu übertreffen*!«*

—Procurator Oderin du Metuant, 1036 BF

»Elende Sklavenhalter! Wenn mir auch nur eine Galeere aus der Pestbeule des Südens vor den Bug kommt, werde ich nicht eher ruhen, bis wir sie auf den Grund des Meeres geschickt haben.«

—eine Thorwaler Hetfrau, 1037 BF

Wegmarken: Al'Anfa beansprucht alle Länder südlich von Chabab und Arrati, aber der Anspruchsbereich reicht reell lediglich über die Küstenstreifen von den Ufern des Jalob bis nach Selem, zum Loch Harodrôl und über das Regengebirge.

Landschaft: die Goldene Bucht, der sumpfige Selem-Grund mit seinen Mangrovenwäldern, Askanien, sie Südelemitische Halbinsel, Aurelia und die Schicksalsbucht

Wichtige Städte: Al'Anfa (105.000, davon rund 25% Sklaven), Sylla (2.800), Mirham (2.200), Port Corrad (2.000)

Bevölkerung: 150.000, davon etwa 20.000 Sklaven, weitere 25.000 Sklaven im Umland auf den Plantagen und Galeeren, wenige Achaz, Elfen, Zwerge, Goblins und Halborks

Politische Zugehörigkeit: Imperium von Al'Anfa (Herrscher: Patriarch Amir Honak und Procurator Oderin du Metuant, dazu der Rat der Zwölf aus Granden und Borongeweihten)
Regierungsform: Theokratie der Al'Anfaner Boronkirche und Plutokratie
Götterverehrung: Zwölfgötter, Verehrung Borons als Götterfürst (Hauptsitz des Al'Anfaner Ritus), bei den Waldmenschen Kamaluq, der göttliche Jaguar, Schamanismus und geheimnisvolle, animistische Geisterkulte
Handelsgüter: Edelsteine, Edelhölzer, Gewürze, Glas, Opale, Rauschmittel, Seide, Sklaven, Süßholz, Tabak, Tee, Kolonialwaren (Kaffee, Erdnüsse, Edelmetalle, Hölzer) und exotische Kreaturen und Sklaven aus Uthuria
Irdische Vorbilder: Mit seinen Plantagen, auf denen Sklaven unter den wachen Augen gnadenloser Aufseher arbeiten müssen, ist das Imperium an die amerikanischen Südstaaten zu Zeiten der spanischen Kolonien angelehnt. Andererseits erinnert seine intrigante Oberschicht aus reichen Familien an die Blütezeiten des römischen Imperiums, worauf auch die großen Arenen, in denen Gladiatoren um ihr Leben kämpfen, die Galeerenflotte mit den angeketteten Rudersklaven und die luftige Mode der Oberschicht anspielen. Die Vermischung von tulamidischer und bosparanischer Kultur ähnelt dem mittelalterlichen Spanien während und nach der maurischen Besetzung, auch was seine Seemacht und den skrupellosen Umgang mit seinen Kolonien betrifft. Die Form der Staatskirche und ihre Mystik sowie die Dekadenz wiederum verweisen auf das Byzantinische Reich vor der osmanischen Eroberung.

Im alanfanischen Imperium lebt ein buntes Völkergemisch. Die schmale Oberschicht kennt Menschen jeder Herkunft und Hautfarbe, während auf den Straßen unzählige braungebrannte Mittelländer, Tulamiden, Waldmenschen und zahllose Mischlinge zu finden sind – selbst Thorwaler sind vertreten. Versklavt werden nicht nur die Waldmenschenstämme der Umgebung, oft finden sich auch ganze Schiffsbesatzungen auf dem Sklavenmarkt wieder. Der Reichtum Al'Anfas rührt einerseits von seinen ausgedehnten Plantagen her, auf denen Sklaven gnadenlos zum Arbeiten angetrieben werden, andererseits besitzt das Reich zahlreiche Edelsteinminen an den Hängen des Regengebirges und auch im Handel mit lebender Ware und der begehrten Al'Anfaner Seide ist die Schwarze Perle unangefochtener Marktführer. Die militärische Macht beruht vor allem auf der Schwarzen Armada: einer schlagkräftigen Flotte aus über 120 Schiffen, vorwiegend schwarz lackierte Galeeren, die im ganzen Südmeer gefürchtet sind.

Ein Held aus Al'Anfa: Al'Anfa ist das klassische Setting für alle Südaventurier, seien es gnadenlose Sklavenjäger, reiche Plantagenbesitzer, vom Publikum geliebte Gladiatoren, entrückte Borongeweihte oder kampferprobte Söldner, zum Beispiel aus der Dukatengarde. Gelehrte aller Art, darunter auch Magier der schwarzmagischen Halle der Erleuchtung, kommen aus Al'Anfa ebenso wie entlaufene Sklaven und wagemutige Entdecker, die auch vor einer Überfahrt nach Uthuria nicht zurückschrecken, wackere Fremdenlegionäre und Ordenskrieger von Basaltfaust oder Rabengarde. Es gibt beinahe keine Einschränkungen, was man in Al'Anfa werden kann, vorausgesetzt, man hat genügend Durchsetzungsvermögen, die nötigen Mittel und oft verlangt ein solcher Aufstieg auch eine gehörige Portion Skrupellosigkeit.
Al'Anfa im Spiel: Intrigen zwischen Kirchenführung und den reichen Granden der Stadt sind an der Tagesordnung. Immer wieder gilt es, Attentate auf mächtige Familienmitglieder, Borongeweihte oder einflussreiche Heerführer zu vereiteln. Auch die Fana, die freien Bürger des Imperiums, wollen jetzt ihren Anteil an Macht und Reichtum. Sklaverei ist ein steter Begleiter in der Region und so gilt es ständig, Sklaven zu befreien oder entlaufene Sklaven zurückzubringen. Oderins Feldzüge brauchen stets frisches Blut, sei es um Feinden im Handstreich die Stirn bieten zu können, Handelszüge zu schützen, Dörfer wiederaufzubauen oder widerspenstige Kolonien in die Knie zu zwingen. Die Metropole Al'Anfa selbst ist ein ganz eigener Kosmos, in dem soziale Interaktion, Intrigen, Glück und Wagemut groß geschrieben werden. Hier kann man schnell zum Handelsherrn oder sogar Granden aufsteigen, aber ebenso schnell fallen und womöglich im Sand der Arena enden.

Die Wälder und Inseln des tiefen Südens

»In den Tayas, den Erzählungen der Waldmenschen, wird berichtet, dass Kamaluq der göttliche Jaguar, den Wald schuf. Deswegen ist er so gefährlich! Und weil die Geister alles durchdringen, hat Kamaluq jedem von uns einen Tapam gegeben, unseren ganz eigenen Schutzgeist.«
—ein Schamane der Mohaha, 1025 BF

»Nein, da habe ich noch nie was von gehört. Ich kenne da nur Altaïa, und das auch nur, weil mir ein Geweihter tränenüberströmt berichtet hat, dass seinerzeit dort ein Orakel durch die Borbaradianer zerstört worden wäre. Ich weiß aber nicht mal mehr, welchem Gott das zugehörte.«
—ein Soldat der mittelreichischen Löwengarde, 1038 BF

Wegmarken: Die Region reicht vom Regengebirge über Kap Brabak und die Alemitische Bucht, die Jadeinsel Altoum und die Pirateninseln bis zu den Gewürzinseln in Kaucatan und Charyptik.
Landschaft: von zahlreichen Bächen und Seen durchzogene urtümliche Dschungel, die steilen schneebedeckten Grate des Regengebirges, regenwaldüberwucherte

Hochlande, dampfende Sümpfe in Mysobien, Sandstrände an der Alemitischen Halbinsel, die von Krabbelgetier verseuchten Spinnenberge der Syllanischen Halbinsel und die heißen und palmenbestanden Inseln der Charyptik.

Wichtige Städte: Brabak (4.000), H'Rabaal (1.100, davon 100 Waldmenschen und 50 Achaz, weitere 1.600 Achaz im Umland und 200 Ziliten), Charypso (2.000), Hôt-Alem (2.100), Port Stoerrebrandt (1.000)

Bevölkerung: etwa 40.000 Waldmenschen, 75.000 Südaventurier und eine unbekannte Zahl von Achaz

Politische Zugehörigkeit: Königreich Brabak, weite Teile Niemandsland oder von Al'Anfa beansprucht, Hôt-Alem gehört als Fürstprotektorat nominell zum Mittelreich

Regierungsform: Feudalismus und Plutokratie in Brabak (Herrscher: König Mizirion III. de Sylphur und die Granden der Audienzia), Stammes- und Sippenstrukturen bei den Waldmenschen und Achaz

Götterverehrung: Zwölfgötter (vor allem Boron) bei den Südaventuriern, Kamaluq (der göttliche Jaguar) und Waldgeister werden von Schamanen und Animisten bei den Waldmenschen verehrt, Echsengötter (H'Ranga) bei den Achaz

Handelsgüter: Alchimica, Brabaker Rohr (Bambus), Edelhölzer (besonders Mohagoni), Gewürze, Iryanleder, Jade, Purpur, Tabak, Zuckerrohr

Ein Held aus dem tiefen Süden: Die unerschrockene Entdeckerin, die ins Regengebirge vordringen will, der wissbegierige Schwarzmagier von der Dunklen Halle der Geister zu Brabak, oder die freigeistige Alchimistin vom Bund des Roten Salamanders, ein Schamane der Waldmenschen auf der Suche nach der Großen Spinne, ein wettergegerbter Prospektor, der nach neuen Jadevorkommen sucht, die Stammeskriegerin der Waldmenschen, die eifersüchtig über Tabu-Zonen wacht, der verwegene Matrose, dessen Schiff von Piraten versenkt wurde, die Hesindegeweihte, die die H'Ranga der Achaz verstehen will – all das sind Konzepte, die ebenso gut in die Region passen wie Piraten oder Söldlinge, die hier auf schnelles Gold hoffen.

Der tiefe Süden im Spiel: Der Tiefe Süden ist zu großen Teilen unerforscht und der Dschungel ständigen Veränderungen unterworfen, sodass viele Karten bereits nach wenigen Jahren unbrauchbar geworden sind. Gerade deswegen brechen immer wieder Expeditionen in den Tiefen Süden auf, auch um neue Gewürze und Heilkräuter oder Vorkommen an Jade oder anderen Edelsteinen sowie Edelmetallen zu entdecken. Freigeister kommen gerne nach Brabak, um ungehindert ihren Forschungen nachgehen zu können, und nicht immer sind diese ungefährlich. Unter dem feuchten Grün des Regenwaldes harren uralte Ruinen ihrer Entdeckung, und es heißt, dass hier unglaubliche Schätze zu gewinnen wären. Der Kontakt mit den scheuen Waldmenschen spielt dabei eine wichtige Rolle – oft genug müssen Helden ihnen beistehen, wenn die Sklavenjäger Al'Anfas wieder ausgezogen sind. Doch auch um bestimmte Tabuzonen zu überwinden, wenden sich Waldmenschen oder Dschungelforscher von Zeit zu Zeit an Helden. Und zu guter Letzt gilt es immer wieder, Piratennester auszuräuchern oder Freibeuter dingfest zu machen, die Handelsschiffe überfallen, Waren stehlen und die Besatzung in die Sklaverei verkaufen.

Irdische Vorbilder: Die Dschungel Mittel- und Südamerikas sowie ihre Eroberung durch die Europäer dienen als Vorlage für dieses Setting. Die Inseln im Südmeer bieten den passenden Hintergrund für klassische Piratenabenteuer, wie sie in zahllosen Filmen und Büchern geschildert werden – angefangen bei „Die Schatzinsel“ bis hin zum „Fluch der Karibik“. Allerdings gibt es in Aventurien zumindest bisher weder Kanonen noch explodierende Schwarzpulverfässer.

Der Süden Aventuriens ist hauptsächlich an den Küsten städtisch besiedelt, denn im Innern des Kontinents ragen gewaltige, von dampfenden Dschungeln bedeckte Gipfel gen Himmel. Das Regengebirge und die umliegenden Regionen werden von Waldmenschenstämmen beherrscht, die meist in kleinen Stammesgemeinschaften leben und wirtschaften. Doch nicht die – meist friedfertigen – Waldmenschen sind die größte Bedrohung: Echsenmenschen, Schlangen und viel anderes giftiges Getier machen die Region gefährlich.
Aber die Verheißung von Schätzen wie Edelmetallen oder kostbaren Edelsteinen in den Hängen der Gebirge sind zu verführerisch, als dass sich Wagemutige von dem ewig wuchernden, von Zischen und Brüllen durchdrungenen Grün abschrecken ließen. Und auch unzählige kostbare Ressourcen der Region wie Gewürze, Edelhölzer, seltene Heilmittel und Gifte sowie erjagte exotische Tiere lassen sich im Kernland Aventuriens in klingende Münzen umwandeln.

Das Südmeer

»Hier wirst du zu dem, der du sein willst. Aber nur, wenn du auch in der Lage bist, dir das zu nehmen, was du dazu brauchst.«
—die Piratenkapitänin Vanja Nadaljeff, 1039 BF

»Jede zweite Insel ist entweder ein Piratennest oder von Kreaturen bewohnt, die ich noch nie zuvor gesehen habe, und dann kreuzen hier auch noch Schiffe der Al'Anfaner, die meinen, es gehöre alles ihnen. Aber dann denke ich immer wieder an die uthurischen Reichtümer, die uns versprochen worden sind. Also was soll's, lasst uns in See stechen!«
—ein bornischer Kapitän, 1039 BF

Wegmarken: Das Südmeer erstreckt sich von Kap Brabak über die Inseln der Charyptik bis zur Nordküste Uthurias, hinter dem Archipel der Risso wird es Feuermeer genannt.
Landschaft: die unheimliche Sargassosee mit beinahe undurchdringlichen Tangfeldern, die Inselgruppe von Efferds Tränen, das felsige, aber von Dschungel bedeckte Archipel der Risso und die gigantische Nordküste Uthurias, ebenfalls von dichtem Dschungel bedeckt
Wichtige Städte: Ghurenia (2.000), Porto Korisande (350), an der Nordküste Uthurias: Porto Velvenya (1.000, darunter 200 Eingeborene vor der Stadt), Nova Methumisa (400)
Bevölkerung: unbekannt
Politische Zugehörigkeit: Verschiedene Mächtegruppen (unter anderem Al'Anfa, Brabak, das Horasreich, das Bornland und das Mittelreich) streiten um Einfluss, aber keine konnte sich bisher durchsetzen.
Regierungsform: je nach Zugehörigkeit von Feudalismus, über Theokratie und Plutokratie bis hin zum Recht des Stärkeren, häufig wechselnde Kolonialherren
Götterverehrung: Zwölfgötter, Schamanismus, Animismus und unbekannte Götter aus Uthuria

Ein Held aus dem Südmeer: Wagemutige Entdecker aus allen Reichen, gewissenhafte Kartographen, unerschrockene Gelehrte und Zauberer, Geweihte aller Götter und natürlich Seekrieger und Piraten sind die Helden der Wahl, um in das Südmeer vorzudringen. Viele sind Piraten oder Nachfahren von Kolonisten, aber auch Waldmenschen oder Utulus sind denkbar. Ihre Vorfahren siedelten vor langer Zeit aus Uthuria über und sind nun auf den Südmeerinseln heimisch.

Das Südmeer im Spiel: Die Erforschung, Kartographierung und Kolonialisierung einer unbekannten Welt ist das Hauptthema des Südmeers. Dabei kommt es immer wieder zu Problemen: Ist der Archipel, der als Versorgungsbasis dienen soll, immer noch in der Hand der eigenen Leute? Ist die Route sicher oder kreuzen feindliche Schiffe darauf? Sind die plötzlich auftauchenden Kreaturen freundlich oder feindlich gesinnt? Solche Fragen bewegen viele Kapitäne dazu, Helden anzuheuern, um ihnen gegen die drohenden Gefahren beizustehen. Auch Überlebensszenarien auf hoher See, im tiefen Dschungel oder unter fremden Eingeborenen sind hier denkbar. Klar ist, wer von hier nach Hause zurückkehrt, hat wunderliche Dinge gesehen – und kann durch diese zu hohem Ansehen oder großem Reichtum gelangen.

Handelsgüter: Gewürze, Edelsteine, Edelhölzer, wilde Tiere, Kaffee, Erdnüsse und andere Exotika aus Uthuria

Irdische Vorbilder: Die Karibik mit ihren Kolonien und die goldene Zeit der Piraterie um 1700 sind wohl die beste irdische Vorlage für das Südmeer-Setting, kombiniert mit ungezügelten Piraten und Freibeutern, die man aus Filmen und Fernsehserien kennt (s. auch **Die Wälder und Inseln des tiefen Südens** auf Seite **64**). Bisher gibt es in Aventurien allerdings weder Kanonen noch explodierende Schwarzpulverfässer.

Je weiter südlich man kommt, desto weniger Inseln passiert man im Südmeer, hinter dem irgendwo nach gefahrvoller Überfahrt der legendäre Kontinent Uthuria liegen soll. Die meisten Seefahrer weigern sich allerdings, weit ins Südmeer vorzustoßen, denn sie behaupten, dort koche das Meer und es regne Feuer vom Himmel. So sollen es vor allem Piraten gewesen sein, die manches Eiland entdeckten. Namen von Häfen wie Ghurenia oder Anterroa fallen zwar in aventurischen Hafenspelunken häufig, werden aber üblicherweise als Seemannsgarn abgetan. Wer nach Uthuria vordringen will, muss sich zuallererst auf der Überfahrt durchs Südmeer bewähren. Inzwischen ist die Region aber dabei, mehr zu werden, als nur willkommene Zwischenstation, insbesondere seit die aventurischen Seemächte ihre Bedeutung als Wegmarke und Toröffner zu uthurischen Schätzen begriffen haben.

Aventurische Städte

Al'Anfa, die Schwarze Perle des Südens

»Al'Anfa ist wie eine Geliebte: wunderschön, leidenschaftlich, berauschend. Ein Kuss kann dich leicht das Leben kosten, denn ihre vollen Lippen triefen oft nur so vor Hohn und Gift. Entkommen aber kannst du ihrer Umarmung nicht.«
—eine Al'Anfaner Grandessa, 1039 BF

»Sklavenhalter, elende! Meuchler an allen Ecken und jeder, egal ob arm, reich, frei oder unfrei lügt dir ins Gesicht und mischt dir Drogen oder Gift ins Essen. Was ist das nur für eine Stadt?«
—ein Thorwaler Reisender, 1040 BF

Region: Hauptstadt des Imperiums von Al'Anfa
Einwohner: 105.000 (davon rund 25.000 Sklaven)
Herrschaft: Procurator Oderin du Metuant sowie der Patriarch Amir Honak
Tempel: alle Zwölfgötter, Haupttempel des Al'Anfaner Boronkults, Kor, Marbo, Rur und Gror (und ein geheimer Levthantempel)
Handel und Gewerbe: Edelsteine, Opale, Rauschmittel, Seide, Sklaven, Tabak sowie Großwild und Bestien für den Kampf in der Arena.
Besonderheiten: Koloss von Al'Anfa, Bal-Honak-Arena, Silberberg (Wohnort der Granden), Universität, Halle der Erleuchtung (Magierakademie, schwarz, Hellsicht- und Schiffsmagier)
Rabenfelsen und Stadt des Schweigens (Heilige Stätten Borons)
Stimmung in der Stadt: geschäftig und geschäftstüchtig, intrigant, skrupellos, arrogante und gnadenlose Elite, die ihre Herrschaft auf Sklavenarbeit stützt, ums Überleben kämpfende Unterschicht

Die Perle des Südens liegt zu Füßen des schwarzen Vulkans Visra an der Mündung des krokodilverseuchten Hanfla und erhebt sich auf mehreren Ebenen an einem steilen dunklen Felsen über die Goldene Bucht. Unten kämpfen die Fanas, die einfachen Bürger der Stadt, ums Überleben und tausende Sklaven schuften, um den Reichtum der Grandenfamilien zu mehren, die hoch oben auf dem Silberberg in unvorstellbarem Luxus in ihren Villen leben. Auf dem schwarzen Felsen, der die Form eines Raben hat, liegt die Stadt des Schweigens, das Zentrum des Al'Anfaner Boronkultes, der Boron als höchsten aller Götter verehrt. Die Erinnerung an den Tod ist allgegenwärtig in der Stadt und vielleicht gerade deswegen pulsiert das Leben in den engen und häufig von Stufen durchzogenen Gassen umso intensiver.
Nach langen Streitigkeiten und Kämpfen um die Macht hat sich der Schwarze General und heutige Procurator, Oderin du Metuant, als Herrscher Al'Anfas durchgesetzt. Er bildet die Spitze gemeinsam mit dem Patriarchen der Boronkirche, Amir Honak, der die spirituelle Führung innehat. Durch Loyalität und Leistung können auch die Fanas zu Amt und Würden aufsteigen, ein Umstand, der insbesondere den alteingesessenen Grandenfamilien wenig behagt. Und auch wenn die Schwarzen Garden des Procurators für Ordnung sorgen, kann das Ränkespiel um die Macht schnell tödlich enden.

Andergast, Hauptstadt der Holzfäller

»Wir sind das Bollwerk gegen die Orks und die elenden Nostrier, beständig und unbeugsam wie Steineichen!«
—ein Andergaster Ritter, 1039 BF

»Ein bisschen dreckig, sehr rückständig und frauenfeindlich. Nein, gefällt mir nicht.«
—eine horasische Gelehrte, 1040 BF

Region: Hauptstadt des gleichnamigen Königreichs Andergast
Einwohner: 6.500
Herrschaft: König Wendelmir VI. Zornbold, beraten durch den Stadtrat der Zünfte
Tempel: Hesinde, Ingerimm, Peraine, Praios, Rondra, Travia, Tsa; mehrere Schreine
Handel und Gewerbe: Umschlagplatz für Holz (besonders Steineiche) und Holzprodukte, Erzeugnisse aus der Schweinezucht, Kohle, Pferde (Teshkaler), Tor zum Handel mit Thorwal sowie zwischen Nostria und dem aventurischen Inland
Besonderheiten: trutzige Königsburg, Kampfseminar Andergast (Magierakademie, grau, klassische Kampfmagier), Ordenshaus des Alchimistenbundes vom Roten Salamander
Stimmung in der Stadt: auf alte Traditionen pochend, allem Neuen gegenüber misstrauisch, der Obrigkeit ergeben

Andergast liegt inmitten ausgedehnter Wälder an der Mündung der Andra in den Ingval. Seine Mauern sind dunkel, das Gemüt der Einheimischen ist patriotisch und traditionsverhaftet. Die Gassen sind dank stark vorragender Dächer meist düster und häufig suhlen sich Schweine im allgegenwärtigen Straßenschlamm, sodass viele Bewohner sich nur auf hölzernen Unterschuhen, sogenannte Trippen, vor die Tür wagen.
Gebaut wird vornehmlich aus dem stabilen Holz der Steineiche oder, wie nach einem verheerenden Brand im Schmiedeviertel, aus Stein. Von der trutzigen Festung inmitten der Stadt aus regiert König Wendelmir VI., ein Ritter aus dem Geschlecht der Zornbold, seine Untertanen mit harter Hand. Im Rondra platzt die Stadt zum großen Ritterturnier fast aus allen Nähten,

ansonsten geht es zwar geschäftig, aber mit Muße zu. Kunstvolle Holzarbeiten, Schweinezucht und Handel bestimmen den Alltag der meisten Städter, die deutlich weltgewandter sind als die andergastische Landbevölkerung – und doch werden auch sie von Fremden als konservativ und fortschrittsresistent beschrieben.

Angbar, die Eherne

»Ach, die paar kaputten Mauern sollen uns nicht stören, das ist nichts, was wir mit Fleiß und ein paar Jahren Zeit nicht wieder hinkriegen.«
—ein Angbarer Baumeister, 1028 BF

»Etwas ruhig hier, aber alles sehr solide. Und ein ausgezeichnetes Bier schenken sie hier aus!«
—ein Fuhrmann des Hauses Stoerrebrandt, 1038 BF

Region: Mittelreich, Fürstentum Kosch
Einwohner: 5.000, darunter etwa 2.000 Zwerge
Herrschaft: Rat der Zünfte und ein Reichsvogt
Tempel: Boron, Hesinde, Ingerimm (Haupttempel des menschlichen Ingerimmkultes), Phex, Praios, Rondra, Travia
Handel und Gewerbe: zahlreiche vor allem zwergische Handwerker, Schmiedegut, Stahl, Bier
Besonderheiten: Hafen am Angbarer See, Ordenshaus der Therbûniten (Peraine), Hauptsitz des weißmagischen Ordens der Wächter Rohals, Meisterschule für Baumeister und Mechaniker, ausgeprägtes Zunftwesen
Stimmung in der Stadt: Man will sich nicht von schweren Zeiten stören lassen, sondern so leben wie immer und dem Wahlspruch „Treu, stolz, wacker“ folgen. Die Stimmung ist deutlich durch das friedliche Zusammenleben von Menschen und Zwergen geprägt, Fleiß gilt als ebenso selbstverständlich wie Gemütsruhe und Bedächtigkeit.

In Angbar residiert der Fürst des Kosch, Blasius vom Eberstamm, und die Stadt stellt die wohl größte Zwergensiedlung außerhalb der Bergkönigreiche dar. Außerhalb der standfesten Mauern gibt es etliche Silber- und Eisenminen, deren Erze in der Stadt kunstvoll weiterverarbeitet werden, weswegen sie als Zentrum der aventurischen Handwerkskunst gilt.
Gemeinsam konnten Zwerge und Menschen dem Feuervogel Alagrimm, der die Stadt im Jahr 1027 BF verheerte, Einhalt gebieten. Auch wenn die Schäden in Angbar dank fleißiger Hände vergessen sind, sitzt die Angst vor dem flammenden Aar noch immer tief in den Herzen der Stadtbewohner.

Baliho, Stadt der Ritter und Rinderbarone

»Alte Königsstadt des Nordens und Hort des Rittertums. Das ist Baliho, nicht diese Viehtreiber da unten.«
—ein Ritter der Au aus der Garde der Gräfin, 1036 BF

»Das sind eigentlich zwei Städte, eine konservativ und aufgeräumt, die andere brummend und chaotisch.«
—ein reisender Traviageweihter aus der Rommilyser Mark, 1038 BF

Region: Mittelreich, Herzogtum Weiden
Einwohner: 3.500 (davon 800 in der Grafenstadt)
Herrschaft: ein Stadtmeister als Vertreter der Gräfin
Tempel: Phex, Praios, Rahja, Rondra, Travia, Efferdschrein
Handel und Gewerbe: Vieh (vor allem Balihoer Gelbe), Fleisch- und Wurstwaren, Pferde (Nordmähnen und Tralloper Riesen), Leder, Tuche
Besonderheiten: die alte Königsfeste Räuharsch über dem Zusammenfluss von Rotwasser und Pandlaril, Kriegerschule Schwert und Schild, Tausendjährige Eiche, Spielhaus Nordstern
Stimmung in der Stadt: Im Ochsenviertel sitzt der Dolch locker, es herrscht Faustrecht. In der Grafenstadt herrscht ritterliche Ordnung.

In der Grafenstadt finden sich zahlreiche eng gedrängte Fachwerkhäuschen an schmalen, gepflasterten Straßen. Man legt Wert auf althergebrachte Sitten, Ritterlichkeit und Anstand.
Die Südstadt, manchmal auch abfällig Ochsenviertel genannt, wird von der Rinderzucht geprägt. Die meisten Gebäude haben nur zwei Stockwerke und flache Dächer, die Straßen sind vergleichsweise breit, aber meist nicht gepflastert. Damit man dennoch auch nach längeren Regenfällen trockenen Fußes von Ort zu Ort kommen kann, sind am Rand der Straßen hölzerne Stege aufgebaut.

Beilunk, die Gleißende

»Nur der Wille Praios' hat uns bewahrt. Und das Licht des Götterfürsten findet man überall in der Stadt.«
—Praiosmin Brandner, Marktfrau aus Beilunk, 1039 BF

»Arcanum Interdictum nennt man das, Magieverbot. Solchen Orten wohnt kein Zauber mehr inne. Wollen wir hoffen, dass die wackeren Menschen dort sich zu wehren wissen. Meine arkanen Kräfte sind dort nutzlos, aber ich habe ja glücklicherweise noch meinen klugen Kopf.«
—Mirhiban al'Orhima, tulamidische Feuermagierin

Region: Mittelreich, Sonnenmark
Einwohner: 7.500
Herrschaft: Fürst-Illuminata Gwidûhenna von Faldahon
Tempel: Efferd, Hesinde, Phex, Praios, Rahja, Rondra; Ingerimm-, Peraine- und Tsaschreine
Handel und Gewerbe: Bedeutende Herstellung von Leinenstoffen, aus der Bedonpflanze und entsprechende Weiterverarbeitung, Färber, Tonbrennerei (Ziegel, Ziegelsteine, bunte Kacheln, Statuen), Fischerei, Schnapsbrennerei, Töpferei, Bildhauerei
Besonderheiten: Sakrale des Lichts (Kuppeltempel des Praios, eines der zwölf Menschenwunder), Rechtsseminar zum Greifen (reichsweit renommierte Lehranstalt), Münzprägestätte, Haupthaus der Beilunker Reiter. In der ganzen Stadt herrscht ein göttliches Arcanum Interdictum, Zauberei ist nicht nur verboten, sondern sogar unmöglich.
Stimmung in der Stadt: Bis in die untersten Schichten der Einwohner sind die Beilunker vom Bewusstsein beseelt, dass sie aus größter Bedrohung durch das göttliche Wirken Praios' gerettet wurden. Daraus resultiert bei einigen Bürgern überschäumende Lebensfreude, bei anderen verbissene Frömmigkeit.

Beilunk ist von mächtigen Stadtmauern umgeben, und aus jeder Richtung ist die goldene Kuppel des Praiostempels zu sehen, in dem rund um die Uhr geheiligte Choräle gesungen werden. Da die Umgebung immer wieder vom Radromhochwasser überflutet wird, führen alle Zugangsstraßen über Dämme, die Stadt selbst liegt geschützt auf einer Anhöhe. Es gibt zwei Stadtteile mit sehr unterschiedlichem Charakter: Während in der Oberstadt die prächtigen Tempel und die mächtigen Bastionen stehen, ist die Unterstadt ein überfülltes Gedränge aus heruntergekommenen Häusern, die häufig durch das Herbsthochwasser beschädigt werden.
Unter der Herrschaft der praiosgeweihten Fürst-Illuminierten gilt die Stadt, die lange Jahre belagert wurde, als Bollwerk des Glaubens gegen die Schattenlande.

Belhanka, die Serenissima

»Ihr solltet fürderhin unbedingt auf die Anrede Comto verzichten, Comto. Ich rate Euch das dringend. Erwischen sie Euch dabei, werdet Ihr auf 12 Jahre aus der Stadt verbannt.«
—ein belhankanisches Senatsmitglied zu einem alteingesessenen Adligen, 1033 BF

»Bunt und prächtig. Die ganze Stadt duftet nach Rosenöl. Kein Adelspack, das einem sagt, was man zu tun hat, aber pralle Beutel und pralle Mieder – das lob ich mir!«
—ein Streuner aus Havena, 1038 BF

Region: Horasreich, Coverna
Einwohner: 15.000
Herrschaft: Republik unter Führung des Patriziats
Tempel: Efferd (zweimal), Nandus, Peraine, Rahja (Haupttempel), Wandelsterntempel, Aves-, Ingerimm- und Levthanschreine
Handel und Gewerbe: Fernhandel mit Südmeer und Zyklopensee, Schiffsbau, Duftwasserherstellung, Brokat- und Leinenweberei, Gewandschneiderei, Glaskunst, Fischfang
Besonderheiten: Palast Rahjas auf Deren (Haupttempel des Rahjakultes), Akademie der Geistreisen (Magierschule, grau, Bewegungszauberer), Kapitänsschule, Höfe der Abendröte (Kurtisanenschulen), Fechtschule Rahjas Kavaliere, Palast der Republik (ehemaliges Grafenschloss)
Stimmung in der Stadt: selbstbewusst und sinnenfroh

Durch seine Insellage im Mündungsdelta des Sikram schon immer sinnesfroh und freiheitsliebend, bauten die Patrizier die große Selbständigkeit Belhankas immer weiter aus, bis im Thronfolgestreit im Horasreich die Stadt ihre Unabhängigkeit erreichte. Jetzt ist Belhanka beinahe genauso bekannt dafür, eine Republik zu sein, wie dafür, den wichtigsten Tempel der Rahja zu beherbergen. Hier wird alljährlich beim ausgelassenen Fest der Freuden im Rahja der oder die Geliebte der Göttin, das Oberhaupt der Kirche, gewählt. Die Bewohner zeichnen sich durch Freizügigkeit, südländisches Temperament und Gastfreundschaft aus. Der Handel in der Stadt floriert dank zahlreicher Manufakturen und der größten Reederei Aventuriens (in Besitz der Familie Terdilion), auch nach den Thronfolgewirren vor einigen Jahren.

Bjaldorn, Stadt des Kristallpalasts

»Der Kampf endet erst, wenn wir in Borons Hallen gehen. So hat der Alte vom Berge es gefügt.«
—ein Bjaldorner Pelzjäger, 1039 BF

»Die Leute wirken erst mürrisch, aber sie tauen schnell auf, wenn sie bemerken, dass man gekommen ist, um die Wunder Ifirns zu schauen.«
—ein Pilger aus dem Bornland, 1040 BF

Region: freie Stadt im Norden
Einwohner: 1.050, davon etwa 150 Norbarden
Herrschaft: Freiherr Fjadir von Bjaldorn (überlässt die Regierungsgeschäfte seiner Schwester Liwinja)
Tempel: Firun, Ifirn
Handel und Gewerbe: Felle, Pelze, Schnaps (Bjaldorner Waldschrat)
Besonderheiten: Bjalaburg (Herrschersitz), Halle aus Kristall (ehemaliger Haupttempel des Firun, jetzt Hochtempel Ifirns), Eisrose von Jarlak (Ifirnheiligtum in der Halle aus Kristall)

Stimmung in der Stadt: nach langer Zeit unter harter Söldnerherrschaft pessimistisch und misstrauisch, nur langsam keimt Hoffnung auf

Die Halle aus Kristall, der ehemalige Haupttempel des Firun und heute ein hoher Tempel Ifirns, steht inmitten eines grünen Parks. Sieben kreisrunde Kammern drängen sich um den eigentlichen Palast, erbaut aus schimmerndem Marmor, die Fenster aus schierem durchsichtigem Eis. Während der Zeiten Borbarads versuchten die Dämonendiener, diesen Tempel zu entweihen, doch ein Wunder umgab ihn mit einem Wall aus Eis, den nur die Götterfürchtigen zu durchdringen vermochten.
Eine harte Zeit war dies für die Bjaldorner und noch heute scheinen sie vielen Fremden voller Misstrauen zu begegnen, obwohl ein zaghafter Strom von Pilgern, der in die Stadt kommt, das langsam ändert.

Brabak, Stadt der Freigeister

»Inzwischen Leute aus allen Himmelsrichtungen hierher strömen, dann kann ich sehr wohl behaupten, wir sind der Nabel der Welt.«
—ein Brabaker Händler, 1036 BF

»Arm wie König Mizirion ist nicht von irgendwo ein geflügeltes Wort. Rund um die Stadt liegen Sumpf und Dschungel, deswegen riecht's hier so modrig. Hätte man nicht kürzlich Uthuria entdeckt und die Werft bei Nagra gebaut, dann wäre das Land schon lange bankrott.«
—ein Seehändler des Stoerrebrandt-Kontors bei einem Landgang in Brabak, 1038 BF

Region: Königreich Brabak
Einwohner: 4.000 Menschen unterschiedlicher Herkunft, einige hundert Achaz
Herrschaft: König Mizirion III. de Sylphur und die Granden der Audienzia (Gremium der einflussreichen Familien)
Tempel: Boron (Puniner Zweig mit al'anfanischem Einfluss), Efferd, Phex, Rahja, angeblich ein Nandus-Tempel, der jedoch nur mit Hilfe von komplizierten Rätselhinweisen gefunden werden kann.
Handel und Gewerbe: Brabak ist wichtiger Anlegeort für allen Schiffsverkehr zwischen Ost und West, daher finden sich auf den Märkten zahllose Waren aller Art. Exportiert werden vor allem Zuckerrohr, Tabak, Brabaker Rohr (Bambus), Alchimica und Iryanleder.
Besonderheiten: Dunkle Halle der Geister (Magierakademie, schwarz, Nekromanten und Beschwörer), Alchimistenlabore des Roten Salamanders, Hauptniederlassung der BVOC (Brabacische Vereinigte Occidental-Compagnie)
Stimmung in der Stadt: tolerant, verarmt, aber stolz

Eine mächtige und uralte Festung beherrscht die Flussmündung, die wohl noch aus Zeiten stammt, als Brabak Teil des Bosparanischen Reichs war. Auf einer Anhöhe im Norden der Stadt erhebt sich der üppig verzierte Königspalast, der zu großen Teilen aus dem teuren, rosafarbenen Eternenmarmor errichtet wurde. Die hiesige Magierakademie würde wohl an kaum einem anderen Ort geduldet, werden hier doch die dunkelsten Fachbereiche der Zauberei erforscht und gelehrt: das Beschwören von Dämonen und die Erhebung von Untoten, die, in Anlehnung an die Sprache der Waldmenschen, hierzulande Tschumbies genannt werden. Auf den Märkten findet man alles, was man für Münzen erwerben kann. Sogar Giftmischer bieten hier ihre Elixiere an, deren Besitz anderswo mit schwersten Strafen geahndet wird. Durch den Werftbau der BVOC nahe der Stadt im Dorf Nagra herrscht auch in den Gassen Brabaks rege Geschäftigkeit, und die Bürger sehen ihre Stadt gern voller Stolz als Tor nach Uthuria.

Charypso, Stadt der Schwarzen Schlange

»Elendes Drecksloch! Aber hier bekommst du alles, was das Herz begehrt, hähähä. Es gibt nichts, was du hier nicht kaufen oder verkaufen kannst, wenn du verstehst, hähähä.«
—ein Freibeuter der Schwarzen Schlange, 1036 BF

»Elendes Piratennest!«
—ein tulamidischer Freibeuter, 1038 BF

Region: Inseln des Tiefen Südens
Einwohner: 2.000, durch regen Schiffsverkehr aber meist mehr als das Doppelte an Fremden
Herrschaft: Rat der Kapitäne, in Wirklichkeit aber Faustrecht des Pöbels
Tempel: Efferd, Phex
Handel und Gewerbe: In Charypso wird alles gehandelt und geschmuggelt, was die Piraterie abwirft. Die Stadt ist einer der Hauptumschlagplätze für Raubgut und Sklaven – meist Seeleute, die sich nach der Eroberung ihres Schiffs in Gefangenschaft wiederfanden und für die kein Lösegeld zu bekommen war.
Besonderheiten: Heiligtum der Schwarzen Schlange
Stimmung in der Stadt: grausam und abgrundtief verdorben

Die für die Charyptik namensgebende Stadt ist ein Schurkennest sondergleichen, in dem es vor Piraten, Huren und zwielichtigen Geschäftsleuten nur so wimmelt. Schankwirte, Handwerker und (Sklaven-)Händler bilden die Infrastruktur der Piratenstadt, die ansonsten mehrheitlich von Matrosen auf Landgang bevölkert wird. Darüber hinaus erzählt man sich in den Hafenstädten der Charyptik von einem sehr einflussreichen Efferdgeweihten, der dank zahlreicher Spenden

götterfürchtiger Piraten in Saus und Braus leben und sich nur wenig um zwölfgöttliche Werte scheren soll. Am Hafen steht ein hohes Holzgerüst, das nur „die Planke“ genannt wird. Gefangene, die nicht genügend Lösegeld oder Erlös beim Verkauf auf dem Sklavenmarkt bringen, werden von dort oben unter allgemeinem Gejohle ins Hafenbecken gestoßen, in dem es von Haien nur so wimmelt.

Chorhop, Stadt des Glücksspiels

»Phex ist mit uns.«
—ein Stadtrat von Chorhop, 1036 BF

»Phex hat mich verlassen.«
—ein Drôler Glücksritter, 1038 BF

Region: freie Stadt, in der Schwarzen Allianz mit Al’Anfa verbündet
Einwohner: 1.500, davon 300 Novadis, außerhalb der Stadt 800 Freie und 500 Feldsklaven
Herrschaft: Stadtrat, faktisch der Vorsteher des Phextempels
Tempel: Boron (Al’Anfaner Ritus), Phex, Rastullah, Efferdschrein
Handel und Gewerbe: Rosenholz, Zuckerstangen, Sklaven, Chorhoper Tinte, Schiffe, Kräuter und Holz aus dem Dschungel, Würfel
Besonderheiten: Die neun höchsten Stadtämter werden jährlich verlost. Haus der Spiele, tulamidisches Badehaus, Arena, Statue des würfelnden Phex
Stimmung in der Stadt: starkes Gefälle zwischen Reich und Arm, vergnügungssüchtig, korrupt

Der Volksmund sagt, dass Phex selbst heimlich die Stadt regiert. Nirgendwo sonst gibt es so viele Spielhöllen wie in Chorhop, in denen man sein Glück machen oder alles verlieren kann. Das Haus der Spiele ist stets gut gefüllt, und auch in der Arena wird emsig auf den Ausgang von Gladiatoren- und Tierkämpfen gewettet. Die wichtigsten Ämter der Stadt, mitsamt all ihrer Privilegien, werden einmal pro Jahr in der Großen Lotterie vergeben. Jeder kann teilnehmen, der sich ein Los leisten kann – für 1.000 Dukaten oder den Einsatz der eigenen Freiheit.

Elenvina, die Herzogenstadt

»Hier schlägt das Herz der Nordmarken, treu und kraftvoll. So wie wir eben sind.«
—ein nordmärkischer Flussgardist, 1036 BF

»Alles, aber auch wirklich alles ist hier reglementiert! Und dann faseln sie noch von Ehernem Recht. Keine Ahnung, was die damit genau meinen.«
—ein Alchimist aus Khunchom, 1038 BF

Region: Mittelreich, Herzogtum Nordmarken
Einwohner: 12.000 Menschen, 200 Zwerge
Herrschaft: ein Vogt im Namen des Herzogs Hagrobald vom Großen Fluss
Tempel: Efferd, Hesinde, Phex, Praios, Travia
Handel und Gewerbe: wichtiger Umschlagplatz für Waren aus (fast) allen Himmelsrichtungen, Pferde (Elenviner), Wollprodukte; zwergische Waffenschmiede
Besonderheiten: Herzogenresidenz Eilenwid-über-den-Wassern, Wehrhalle des Praios, Akademie der Herrschaft (Magierakademie, weiß, Beherrschungsmagier), Handelshalle (mächtiger Kuppelbau), Pferdezucht (Elenviner Vollblut). Außerhalb der Magierakademie gilt in der Stadt ein striktes Magieverbot.
Stimmung in der Stadt: aufgeschlossen, aber traditionsverhaftet, gutbürgerlich, bürokratisch, magiefeindlich

Im Schutz der mächtigen Herzogenburg liegt die Handelsstadt am Großen Fluss und verfügt über einen beeindruckenden Flusshafen. Zahlreiche Prunkbauten prägen das Stadtbild, so die große Handelshalle mit ihrer Kuppel und die eindrucksvolle Wehrhalle des Praios, die an Pracht nur dem Garether Sonnentempel nachsteht. Außerhalb der Stadt finden sich die Kanzleien des Mittelreiches, sodass Elenvina auch in dessen Politik eine große Rolle spielt.

Farlorn, Handelsposten am Blauen See

»Dein Pferd kann ich beschlagen, aber willst du nicht lieber einen Schneedachs nehmen? Womit willst du den Gaul denn füttern?«
—Ugdalf Urrisk, einziger Krämer in Farlorn, 1030 BF

»Nicht der Rede wert.«
—ein bornischer Fernhändler, 1035 BF

Region: Hoher Norden
Einwohner: um 130 (90% Nivesen, einige Norbarden)
Herrschaft: freie Siedlung
Tempel: Firun

Handel und Gewerbe: Robbenerzeugnisse, Pelze, Proviant und Ausrüstung für Expeditionen ins ewige Eis
Besonderheiten: Es gibt genau ein Handelskontor, ein besserer Krämerladen, wo Fremde sich zu exorbitanten Preisen mit Ausrüstung eindecken können. Im selben Gebäude befindet sich praktischerweise auch das einzige Gasthaus.
Stimmung in der Stadt: stoischer Alltag von Jägern und Sammlern, Misstrauen gegenüber allen Fremden

Farlorn könnte das Ende der Welt sein. Ein Dutzend Blockhütten und zwei Steingebäude, mehr ist hier nicht zu finden. Und wäre das Kontor nicht der einzige Handelsposten im Umkreis von 100 Meilen, dann hätte man noch nie von dem Dörfchen gehört. So aber bietet es die letzte Möglichkeit, bei Reisen in den Norden Proviant zu fassen oder einen Dachsschlitten zu erwerben.

Fasar, die Älteste

»Fasar hat so viele Götter wie es eben braucht, Effendi. Was glaubst du denn, warum wir über Jahrtausende lang bestehen? Du brauchst auf jeden Fall diese Gadang-Statuette, aus echter Jade, versteht sich.«
—ein Fasarer Basarhändler, 1036 BF

»Fasar ist eine der gefährlichsten Städte des Kontinents, und das sag ich sicher nicht mal eben so. Die haben nicht nur eine Meuchlergilde, sondern mehrere!«
—ein Handelsreisender aus Gareth zu einem Geschäftspartner, 1036 BF

Region: tulamidische Stadtstaaten
Einwohner: 40.000, davon etwa 32.000 Tulamiden und Novadis, 6.500 Mittelländer und 500 Waldmenschen, außerdem 1.200 Zwerge
Herrschaft: Mehrere konkurrierende Erhabene bestimmen die Geschicke der Stadt.
Tempel: alle Zwölfgötter außer Efferd und Firun, darüber hinaus Kor, Nandus, Aves, Marbo und Levthan, zahlreiche Schreine alter tulamidischer Götter (z.B. Flussgott Gadanga, der Verstümmelte, der göttliche Raschtul, die Geiermutter Umm Ghulsach), kleinere Rastullah-Bethäuser
Besonderheiten: einzelne ummauerte Stadtviertel, große Elendsviertel, mit Brücken verbundene Türme der Erhabenen, Al'Achami (Magierakademie, schwarz, Beherrschungsmagier), Bannakademie (Magierschule, gildenlos, Antimagier), Murak-al-Kira-Arena, Relikte der Magiermogule vom Gadang
Stimmung in der Stadt: exotisch und faszinierend, aber vom Bettler bis zum Erhabenen von ständigen Machtkämpfen geprägt

Fasar hat sich seit Urzeiten völlig chaotisch im Süden der Gadangquellen ausgebreitet und gilt bis heute als älteste Menschenstadt. Ungeordnet stehen flache Lehmhütten neben den Turmhäusern der Erhabenen. Im Süden der Stadt erstrecken sich Zeltlager der Novadis. Das vielfältige Völkergemisch wird vor allem durch die große Kluft zwischen arm und reich geprägt, aber auch durch die zahlreichen Mächtegruppen und Banden, die sich immer wieder neu miteinander verbünden oder sich bekriegen. Gefährlich ist das Tragen von bestimmten Farben, die als Erkennungszeichen der Erhabenen dienen. Ein Unwissender macht sich so leicht zur Zielscheibe von Angriffen aller Art, von einfacher Pöbelei über handfeste Schlägereien bis zu einem Dolchstich aus dem Hinterhalt.

Festum, Stadt der Pfeffersäcke

»Wenn Ihr es hier in Festum nicht bekommt, dann gibt es das vermutlich gar nicht.«
—Arvid Stoerrebrandt, Leiter des Festumer Kontors, 1035 BF

»Ich hätte nicht gedacht, dass eine Stadt im Norden so aufgeschlossen ist. Allein die Goblins in den Straßen stören mich ein wenig, muss ich sagen.«
—ein Schiffer aus Perricum, 1035 BF

Region: Bornland
Einwohner: 33.000 Menschen, davon 3.000 Exilmaraskaner, 3.000 Goblins
Herrschaft: verwaltet vom Weiten Rat aus 300 Ratsherren und dem Engen Rat aus zwölf Räten
Tempel: alle Zwölfgötter, Rur und Gror, Swafnir, Rastullah, Mokoscha, Ifirn und weitere Halbgötter
Handel und Gewerbe: wichtiger Handelshafen, Sitz großer Handelshäuser, Schiffsbau, Leder und Lederprodukte, Meskinnes, ein mit Honig versetzter Haferschnaps
Besonderheiten: Sitz des Adelsmarschalls, Tiergarten, Drachenmuseum, Halle des Quecksilbers (Magierakademie, grau, Objektmagier), Hohe Festumer Kavaliersakademie (Kriegerakademie), Ordenshaus der hesindianischen Draconiter, Hauptwerkstatt der Alchimisten vom Roten Salamander, Therbûnitenspital (Heilerorden der Peraine), Offiziers- und Kriegerschule des Adelsmarschalls, Admiral-von-Seweritz-Marineschule, Hauptsitz der Nordlandbank, Maraskanerviertel, Festumer Ghetto der Goblins
Stimmung in der Stadt: voller Stolz auf die Stadt und die Freiheit, weltstädtisch

In der Hauptstadt des Bornlandes an der Mündung des Born geben sich Gelehrte, Bronnjaren und verarmte Brückenbarone die Ehre. Die kleinen Stadtviertel haben jeweils ihren ganz eigenen Zauber, seien es die mit Heiligenbildchen verzierten Fachwerkbauten der Altstadt,

das von Goblins bevölkerte Gerberviertel, das Hesindendorf, in dem sich mit den Jahren Einrichtungen rund um Kultur, Kunst und Wissenschaft versammelt haben, oder die neu gewählte Heimat der Exilmaraskaner, das laute und quirlige Neu-Jergan.

Gareth, die Metropole

»Wer Gareth nicht gesehen hat, hat nichts von der Welt gesehen.«
—ein Alt-Garether, 1038 BF

»Ihr guten Götter! Es wird Wochen dauern bis ich alles gesehen habe.«
—eine Jungadlige aus Albernia, 1037 BF

Region: Mittelreich, Königreich Garetien
Einwohner: 170.000, 1.000 Zwerge, 500 Elfen, einige Goblins, Grolme und Tiefzwerge
Herrschaft: Rat der Helden, der sich aus Bürgern, Priestern und Adel zusammensetzt
Tempel: alle Zwölfgötter (darunter mit der Stadt des Lichts der Haupttempel des Praios), Aves, Hal, Simia, Ucuri
Handel und Gewerbe: sehr viele Händler und Handwerker fast aller Branchen; in Gareth gibt es wirklich alles, wenn man bereit ist, den Preis dafür zu bezahlen.
Besonderheiten: gewaltige Anzahl von Tempeln und Schreinen, viele Ordenshäuser (Noioniten, Draconiter), Sitz des Handelshauses Stoerrebrandt, Stadt des Lichts mit Sonnenpalast (Haupttempel des Praios), wichtige Tempel des Phex (Schutzgott der Stadt) und des Ingerimm (Zünfte), Katakomben des Hesindetempels und andere unterirdische Welten, Akademie der magischen Rüstung (Magierakademie, weiß, Leib- und Antimagier), Akademie Schwert und Stab (Magierakademie, weiß, Kampfmagier), Institut der Hohen Schule der Reiterei (Kriegerschule), Kaiserliche Kavalleristenschule (Kadettenschule), Alte Residenz, Ruinen der Neuen Residenz, Wachender Greif (mächtiges, praiosgefälliges Monument), Dämonenbrache mit Resten der Fliegenden Festung, Hotel Seelander (vermutlich teuerstes Hotel Aventuriens mit exzellenter Küche)
Stimmung in der Stadt: geschäftig, voller Bürgerstolz, umtriebig, laut und trotz der Zerstörungen optimistisch. Allerdings in den Stadtteilen auch unterschiedlich, das Elend in den Außenbezirken ist sprichwörtlich.

Gareth ist die mit Abstand größte Stadt Aventuriens, laut Edikt des Boten des Lichts ist die Hauptstadt des Mittelreiches sogar Mittelpunkt der Welt. Viele kaiserliche Paläste oder Einrichtungen zeugen davon, die prachtvollen Villen reicher Bürger oder Adliger, ebenso die vielen Tempel, wegen denen Gareth auch die Stadt der 100 Tempel genannt wird. Aber wo viel Licht ist, ist auch viel Schatten zu finden, und viele Garether, insbesondere in den Teilen außerhalb der Stadtmauern, leben in bitterer Armut. Hier ringen Verbrecherbanden um die Macht, die ihr täglich Brot vornehmlich mit Schutzgelderpressung, Raub, Schmuggel, Diebstahl und Hehlerei erwirtschaften. Die Furcht vor Verbrechen, Hungersnöten, Seuchen und Aufständen gehört zum Leben in der Metropole, in der man Gargylen ein mysteriöses Eigenleben und den Bewohnern ganz besonderen Stolz auf ihre Stadt nachsagt. Kaiserin Rohaja residiert in Gareth, wenn sie einmal nicht mit dem Kaiserhof durch die Provinzen zieht.
Viele Flüchtlinge sind während der borbaradianischer Invasion und dem Orkensturm nach Gareth gekommen, um ihr Glück zu machen. Noch heute treibt es Glücksritter aus aller Welt in die Kaiserstadt, und so manches Abenteuer beginnt in der legendären Heldenschänke *Schwert und Panzer* – denn wo, wenn nicht hier, gibt es so viele mögliche Auftraggeber!

Greifenfurt, die Standhafte

»Wir sind von Praios und Peraine gleichermaßen gesegnet. Und diesen Segen werden wir immer bereitwillig gegen den Schwarzpelz verteidigen.«
—ein Greifenfurter Landjäger, 1037 BF

»Es tut gut, festzustellen, dass nicht alle Diener des Praios borniert und engstirnig sind. So einen sollte unser Graf als Berater haben!«
—ein Nordmärker Ritter, 1037 BF

Region: Mittelreich, Markgrafschaft Greifenfurt
Einwohner: etwa 5.000
Herrschaft: Markgräfin Irmenella von Wertlingen
Tempel: Peraine, Praios, Rondra, Travia, Tsaschrein
Handel und Gewerbe: Greifenfurter Loden (hochwertiges Wolltuch), Leinen, Getreide, Greifenfurter Goldsirup, Most, Metallrüstungen, Pech, Gerberlohe, Holz
Besonderheiten: bedeutender Praiostempel, Schutzfeste in der Hafeneinfahrt, Heiliger Perainehain, Answins Sicht (Gedenkstätte auf dem Boronanger; hier ist die Rüstung Answins von Rabenmund ausgestellt, der die Stadt vor den Orks rettete.)
Stimmung in der Stadt: tief verwurzelter Hass auf den orkischen Erzfeind gepaart mit Stolz, ihn noch jedes Mal überwunden zu haben und von Praios auserkoren zu sein

Die Legende erzählt, der Greif Scraan habe den Menschen gezeigt, wo sie die Stadt Greifenfurt (damals noch Saljeth) errichten sollten. Unabhängig davon, wie viel

von diesen Erzählungen wahr und wie viel erdichtet ist, ist nicht zu leugnen, dass schon immer das besondere Augenmerk des Götterfürsten Praios und seiner Abgesandten, der Greifen, auf diesem Ort lag. Das Leben in der Stadt ist stark vom Kampf gegen die Schwarzpelze geprägt. Auch wenn inzwischen wieder alles seinen gewohnten Gang geht, sind die Greifenfurter besonders wachsam. Ein altes Heiligtum des Tairach, das einst an diesem Ort stand, wird als Grund vermutet, dass die Schwarzpelze die Stadt immer wieder berennen und sie während des Dritten Orkensturms sogar ein ganzes Jahr lang belagerten.

Havena, traditionsreiche Hafenstadt

»Auch wenn wir lange Handel treiben, muss ich sagen, mit diesem jungen Fürsten geht eine frische Brise durch die Stadt, die ich lange nicht gespürt habe.«
—ein Kauffahrer aus Havena, 1039 BF

»Diese Unterstadt, die nach der großen Flut geblieben ist, mit ihren sagenhaften Kreaturen und vielen verborgenen Geheimnissen, das klingt, als sollten wir uns da umsehen.«
—ein Brabaker Magier, 1038 BF

Region: Mittelreich, Fürstentum Albernia
Einwohner: 30.000 Menschen, einige Dutzend Elfen und Zwerge, einige Necker
Herrschaft: ein Stadtvogt gemeinsam mit dem Ältestenrat und dem Rat der Kapitäne, Sitz des albernischen Fürsten Finnian ui Bennain
Tempel: Alle Zwölfgötter außer Firun; besondere Verehrung erfährt Efferd als Schutzgottheit der Hafenstadt, der in Havena auch (anstelle von Phex) für den Seehandel zuständig ist.
Handel und Gewerbe: Handelsstadt mit großem Hafen, Umschlagplatz von Waren zwischen Fluss- und Seeschiffen, viele Kontore und Werften
Besonderheiten: Großer Handelshafen, verfluchte Unterstadt (im Wasser versunkene Ruinenstadt), Fürstenpalast, Kriegerakademie Ruadas Ehr, Seekadettenschule, zwei Efferdtempel (einer fast 2.000 Jahre alt, der andere ein prächtiger Neubau), Boroninsel, Prinzessin-Emer-Brücke über den Großen Fluss, Wasserschloss Feenquell, Höhle der efferdheiligen Riesenschildkröte Lata. In Havena herrscht ein stadtweites Magieverbot, dass lediglich für Heilzauberei in jüngerer Zeit weniger streng ausgelegt wird.
Stimmung in der Stadt: efferdergeben, freiheitsliebend, geschäftstüchtig, misstrauisch gegenüber Magie, den Nordmarken gegenüber feindlich, der Kaiserin und dem Reich gegenüber zwiespältig

Die Hauptstadt Albernias liegt im sumpfigen Delta des Großen Flusses und wurde oftmals von Schicksalsschlägen gebeutelt. Die Große Flut hat vor fast 350 Jahren ganze Stadtteile zerstört, und noch liegen die Ruinen des alten Havenas unter den Fluten verborgen. Als vemeintliche Ursache für die Katastrophe ist die Überhöhung Efferds über den Götterfürsten Praios überliefert. Noch immer beten die Havener aber vornehmlich zu Efferd, dass er sie vor einem solchen Unglück schützen möge, und fürchten den Totengott Boron weit mehr als andere Aventurier. Seit in den Magierkriegen gleich mehrere tyrannische Zauberer die Herrschaft über die Stadt an sich gerissen hatten, ist Magie in Havena verboten. Erst kürzlich wurden die Gesetze für wohlmeinende Zauberei ein wenig gelockert. Heute ist Havena einer der größten Handelshäfen der Westküste, in der es efferdfromm und geschäftig zugeht. Streng dreinblickende Gardisten und flinke Taschendiebe durchstreifen die Gassen der Stadt, Händler gehen ihren Geschäften nach und so manches Unheil aus alter Zeit lauert in den überfluteten Ruinen der Unterstadt. Der junge Fürst aber ist recht selten in seiner Hauptstadt anzutreffen, wird er doch nicht umsonst Finnian der Seefahrer genannt.

H'Rabaal, die Tempelstadt

»Wir sind stolz darauf, auf eine so lange Geschichte zurückblicken zu können. Und ja, sie erwächst aus dem Konflikt zwischen Echsen und Menschen.«
—ein Hesindegeweihter aus H'Rabaal, 1040 BF

»Ist das wirklich eine Stadt, in der Menschen wohnen? Ich habe gehört, die wenigen die es tun ... paaren sich mit den Geschuppten ...«
—eine albernische Reisende, 1040 BF

Region: Tiefer Süden, Königreich Brabak
Einwohner: 1.100 (darunter 100 Waldmenschen und 50 Achaz), dazu in den umliegenden Sümpfen weitere 1.600 Achaz und 200 Ziliten
Herrschaft: ein selbsternannter König aus dem Hause Charazzar
Tempel: Chr'Ssir'Srr, Hesinde, H'Szint, Kha, Tsa/Zsahh, weitere alte und neue Kultstätten in den Sümpfen
Handel und Gewerbe: viele exotische Kräuter und Pflanzen aus dem Dschungel, Iryanleder, graue H'Rabaal-Perlen
Besonderheiten: Zahllose Ruinen und Reste einer uralten Echsenkultur, vom Dschungel überwucherte Tempelstadt mit Echsentempeln, Riesenschildkrötenpanzer als Behausungen, die Herrscherfamilie zeigt zunehmend echsenhafte Züge.
Stimmung in der Stadt: eigenbrötlerisch und unzugänglich, schwieriges Verhältnis zwischen Menschen und Achaz

H'Rabaal wird auf der einen Seite durch wuchernden Regenwald begrenzt, auf der anderen durch Morast, aus dem die Überreste uralter Bauwerke ragen, die von Echsenhand errichtet wurden. Die Stadt ist uralt, wurde aber vor über 1.800 Jahren von den Tulamiden erobert. Seit Jahrhunderten herrscht die Familie Charazzar über die Region und das Oberhaupt lässt sich immer noch König nennen, auch wenn das Königreich Brabak die Stadt inzwischen annektiert hat. Menschliche und echsische Bräuche haben sich so sehr vermischt, dass man selbst manche Zwölfgötter in ihrer Verehrungsform kaum mehr wiedererkennt. Lediglich wildniserprobte Gelehrte auf den Spuren der Echsen und einige Großwildjäger verirren sich gelegentlich hierher.

Jergan, die Besetzte

»Sag das nicht zu laut, wer weiß, ob dich ein Samthandschuh hört und dir danach die Panzerfaust eines Karmothgardisten ins Gesicht drischt.«
—ein Jerganer Fischer, 1040 BF

»Es wirkt beinahe normal, wenn man von den Übergriffen der Karmothgarde absieht, aber das ist bei Besatzern ja üblich. Harte Dämonenverehrer sehe ich hier kaum.«
—ein Spitzel des Reichsgroßgeheimrats, 1040 BF

Region: Maraskan, Fürstkomturei
Einwohner: 10.000
Herrschaft: ein Komtur der Fürstkomturei
Tempel: Belhalhar, Belkelel, Borbarad, ein Schrein der Charyptoroth
Handel und Gewerbe: Edelholz, exotische Tiere und Kräuter, Tee, Gewürze
Besonderheiten: älteste maraskanische Stadt, Lilienthron der maraskanischen Könige, 200 Schritt langer Tunnel zwischen Hafen und Stadt, zahlreiche Hängebrücken über den Fluss Hira
Stimmung in der Stadt: aufgeheizt bis aggressiv; einerseits geschäftiges Treiben, andererseits Elend und Resignation nach langer Besatzung

Jergan ist das Herz der Fürstkomturei und steht unter der grausamen Herrschaft der beiden Erben des Fürstkomturs Helme Haffax, des Admiralkomturs Sarastro Dorkstein und des Komturs Iradon Kolenfeld. Die Stadt liegt in einem engen Tal und ist auf Terrassen erbaut. Hafen und Stadt sind durch einen langen Tunnel miteinander verbunden, der die einzige Verbindung zwischen den Stadtteilen darstellt. Wegen des Platzmangels wurden viele Häuser als Türme gebaut, die häufig durch Brücken untereinander verbunden sind.

Rote Legion und Karmothgarde bilden das Rückgrat der Besatzungstruppen. Besonders prägend für das Stadtbild ist auch die Präsenz der Bluttempler, einem inzwischen Dämonen anbetenden ehemaligen Orden der Rondrakirche. In wohl keiner Stadt wird sich so oft gegen die Fremdherrschaft aufgelehnt, und nirgendwo sonst auf der Insel werden die Aufstände so grausam niedergeschlagen.

Khunchom, die Niemals Schlafende

»Die Perle am Mhanadi ist die eigentliche Herrscherin der Tulamidenlande, Sayid. Wer ihren Duft einmal geatmet, ihre Milde und Schärfe geschmeckt und ihren Zauber gesehen hat, ist ihr verfallen und will immer wieder zu ihr zurück.«
—eine Schönheit im Palast der Sinnesfreuden zu einem Besucher, 1027 BF

»Selbst mitten in der Nacht hält diese Stadt bereit, was ich begehre. Ich bin beeindruckt.«
—ein horasischer Comto, 1030 BF

Region: tulamidische Stadtstaaten, Großfürstentum Khunchom
Einwohner: 20.000 Menschen, davon 5.500 Mittelländer und 900 Maraskaner, einige Dutzend Zwerge
Herrschaft: der Großfürst (derzeit Selo Kulibin)
Tempel: alle Zwölfgötter außer Firun, Rastullah, Rur und Gror, Schreine von Aves, Swafnir und Nandus, Haupttempel des Kor
Handel und Gewerbe: Wichtiger Fluss- und Seehafen mit Fernhandel in alle Himmelsrichtungen, Gewürze (Khunchomer Pfeffer), Tee, Khunchomer Stahl und Waffen, Artefakte, Alchimica, wichtiger Umschlagplatz für Maraskanwaren; viele große und kleinere Handelshäuser unterhalten hier Kontore für den Fern- und Seehandel.
Besonderheiten: Drachenei-Akademie (Magierakademie, grau, Artefaktmagier), Adamanten-Presse (bekannte Druckerei), Haus des Kodex (Haupttempel des Kor), Heilige Quellen der Tsa, Palastinsel, Maraskanerviertel (Astuzak), das jährlich stattfindende Allaventurische Gauklertreffen
Stimmung in der Stadt: buntes Völkergemisch, weltoffen und geschäftig, lebendig, laut, märchenhaft

Märchenhaft thront die Stadt über der Mündung des Mhanadi. Khunchom ist nicht nur eine der wichtigsten Hafenstädte für den Schiffsverkehr auf dem Perlenmeer, sondern gleichzeitig eine der ältesten Städte des Kontinents. Erbaut wurde sie auf den Ruinen des echsischen Yash'Hualay und seit dieser Zeit ist sie ein kulturelles Zentrum und Anlaufpunkt für Gelehrte und Händler aus allen

Himmelsrichtungen. Die Stadt stand lange unter Herrschaft der Bosparaner und Mittelreicher, seit fast 50 Jahren ist Khunchom inzwischen unabhängig und entdeckt sein tulamidisches Erbe neu.
Besonders bekannt ist die legendäre Drachenei-Akademie, eine traditionsreiche Zauberschule, von der wohl die meisten magischen Artefakte Aventuriens stammen. Im erstaunlich großen Tsatempel befindet sich nicht nur ein faustgroßer Smaragd, das sogenannte Echsenauge, das wundersame Heilkräfte und eine beruhigende Aura hat, sondern auch die Heilenden Quellen, die ebenfalls der Tsa heilig sind und zu denen viele Kranke und Versehrte aus der Ferne herbeipilgern.
Jedes Jahr Anfang Boron treffen sich hier zahllose Gaukler, Geschichtenerzähler, Spielleute und Scharlatane, um beim Allaventurischen Gauklertreffen ihre Kunst zu beweisen. Natürlich lockt dieses Ereignis auch Zuschauer aus nah und fern an, sodass die Stadt in dieser Zeit noch quirliger und überlaufener ist.

Kuslik, die Gelehrte

»Wenn du es in Kuslik nicht in Erfahrung bringen kannst, dann gibt es das Wissen nicht, nach dem du suchst. Die Hallen der Weisheit, Hesindes Haupttempel, besitzen die größte Bibliothek des Kontinents und gleich drei Magierakademien forschen hier in der Hesindestadt am Yaquirmund.«
—ein Kusliker Gelehrter, 1036 BF

»Groß und verwirrend. Und wo sie in Handelsdingen weltoffen sind, geben sie sich in manchen anderen Dingen geradezu spießig. Eigenartig, wo doch so viel gelehrtes Volk auf den Straßen zu treffen ist. Aber die sind vielleicht auch zu sehr mit eigenen Steckenpferden beschäftigt. Ich denke, hier kann ich trotzdem schnell ein paar Münzen machen.«
—eine Streunerin aus Havena, 1037 BF

Region: Horasreich, Yaquirien
Einwohner: 40.000
Herrschaft: der Horas als Großfürst von Kuslik, der Stadtrat hat aber weitreichende Freiheiten
Tempel: Haupttempel der Hesinde; Tempel von Efferd, Peraine, Praios, Rahja, Rondra, Tsa und Travia, Borontempel außerhalb der Stadt, dazu Praios, Rondra, Ingerimm in der vorgelagerten Festungsstadt Rigalento, Hesindekloster auf der Insel Morrisca, dazu viele Schreine und Kapellen von Heiligen, Halbgöttern und Alveraniaren
Handel und Gewerbe: wichtiger Umschlagsplatz zwischen Inland und Küste, viele große Handelshäuser, Güldenlandhandel, Leinenweberei, Utensilien für Magier, Gelehrte und Alchimisten (Papiermühlen, Druckerei, Buchbinder, etc.), See- und Flussfischerei
Besonderheiten: Hallen der Weisheit (Haupttempel des Hesindekults), Halle der Antimagie (Magierakademie, grau, Hofzauberer und Antimagier), Halle der Metamorphosen (eine der ältesten Magierakademien Aventuriens, weiß, Verwandlungszauberer), Institut der Arkanen Analysen (gildenübergreifend, Forschung an allen magischen Phänomenen), Alveranidenburg, Halle der schönen Künste, Magisches Theater der Visionen und Abenteuer (Theater, in dem Illusionsmagie eingesetzt wird), Kaiserliche Kusliker Karossenmanufaktur (Kutschenbauer), Hauptquartier der Kusliker Seesöldner
Stimmung in der Stadt: Dank der vielen Künstler, Wissenschaftler und Magier geht es auf der einen Seite gelehrt und kosmopolitisch zu, auf der anderen Seite aber ebenso gutbürgerlich.

Die Stadt am Yaquirmund, der Mündung des Stroms in das Meer der Sieben Winde, gilt als Hort von Gelehrsamkeit, Bildung und Weisheit. Kein Wunder, denn hier erhebt sich der Haupttempel der Hesinde und gleich drei Magierakademien treiben ihre Forschungen voran. Es gibt unzählige Bibliotheken und Museen und gedruckte Periodika, Bücher und Gazetten tragen das neu gewonnene Wissen hinaus in die gesamte Welt. Auch die Künste werden hoch geschätzt und das reiche Bürgertum trifft sich in Theatern und Galerien oder in den Salons und Logen zu privaten Empfängen.
Aber Kuslik ist weit mehr: Als größte Hafenstadt der Westküste ist es der Nabel des Güldenlandhandels und ein großer Umschlagplatz für Waren aus aller Herren Länder, die von hier aus ins Landesinnere transportiert werden. Bei so viel Geld, das in die Stadt gespült wird, ist es kaum verwunderlich, dass die Reichen gerne die gnadenlosen Kusliker Seesöldner anheuern, um sich zu schützen. Der Schlachtruf der Einheit, „Für Kor, für Kuslik!“, ist weithin gefürchtet.

Kvirasim, tolerante Elfenstadt

»Komm nur, wir können darüber sprechen.«
—ein Auelf aus Kvirasim zu einem abgekämpften Helden, 1035 BF

»Solche Eintracht habe ich noch nicht erlebt. Und ich hoffe, das muss ich auch nie wieder.«
—ein Koscher Söldner, 1035 BF

Region: Elfenlande
Einwohner: 750, davon etwa 500 Waldelfen, einige Au- und Halbelfen und ein paar wenige Menschen
Herrschaft: keine, Probleme werden gemeinschaftlich besprochen und gelöst
Tempel: Peraine

Handel und Gewerbe: elfische Waren aller Art, vornehmlich Bausch, Lederarbeiten und Schnitzereien, vereinzelt auch Waffen wie Elfenbögen
Besonderheiten: Die Stadt besteht fast ausschließlich aus waldelfischen Baumhäusern, wenigen auelfischen Pfahlbauten und einem Blockhaus, das den Perainetempel beherbergt.
Stimmung in der Stadt: Geprägt durch Gelassenheit und Toleranz, friedliches Miteinander; unbekehrbare Störenfriede müssen jedoch damit rechnen, aus der Gemeinschaft ausgestoßen zu werden.

Kvirasim ist ein erstaunlicher Ort, denn ein Großteil der Siedlung besteht aus Baum- und Pfahlhäusern, die für unbedarfte Reisende kaum zu entdecken sind. Auch die wenigen Menschen, die sich hier niedergelassen haben, haben sich schnell an die Lebensweise der Elfen angepasst, und so herrscht im Ort meist ein friedliches und harmonisches Miteinander. Wohl an keinem anderen Ort kann man so leicht mit Elfen in Kontakt treten, mit ihnen handeln und sogar einzigartige elfische Handwerkskunst erstehen, von der Flöte bis zum Elfenbogen.

Lowangen, freie Handelsstadt

»Es wäre alles einfacher, wenn die Orks nicht wären, dann wären wir immer noch das Haupt des Svelltschen Städtebundes und unsere Geldbeutel würden sich füllen.«
—ein Lowanger Händler, 1036 BF

»Erstaunlich, dass sie sich so gut gehalten haben. Die sind schon ganz schön pfiffig, diese Krämerseelen. Die Götter mögen es fügen, dass sie den Ork auch weiterhin kaufen können und nicht etwa wie Tiefhusen enden!«
—eine Greifenfurter Botenreiterin, 1040 BF

Region: Svelltland
Einwohner: 11.500 Menschen, 500 Zwerge, 500 Elfen
Herrschaft: freier Stadtstaat, Stadtmagister und Magistrat; zweimal im Jahr Tributabgaben an die Orks des Aikar Brazoragh
Tempel: alle Zwölfgötter (Rondra nur als Schrein)
Handel und Gewerbe: Eisen, Silber, Pelze, Vieh, Pferde (Svellttaler Kaltblut), viele Handwerksbetriebe, mehrere Handelskontore
Besonderheiten: Akademie der Verformungen (Magierakademie, grau, Verwandlungsmagier), Halle der Macht (Magierakademie, schwarz, Beherrschungsmagier), Ordensburg des graumagischen Ordens der Grauen Stäbe (Ordo Defensores Lecturia, kurz ODL), große Pferdezucht (Svellttaler Kaltblut)
Stimmung in der Stadt: standhaft und stur, abgeklärt, ständig auf der Suche nach Verbündeten gegen die Orks, seit der Zerstörung Tiefhusens deutlich erschüttert

Lowangen versteht sich als Vorposten der zivilisierten Welt im gebeutelten Svellttal und pflegt mittelreichische Bräuche, auch wenn es sehr stolz auf seine hart verteidigte Unabhängigkeit ist. Bisher hat es auch nach jahrelanger Belagerung allen Angriffen der Schwarzpelze widerstanden, da es geschützt auf einer Insel im Svellt steht und stark befestigt ist. Seit fast dreißig Jahren ist Lowangen den Orks tributpflichtig, was einige Bürger als kleineres Übel sehen, andere als beginnende Herrschaft der Orks über die Menschen. Der Handel floriert jedoch dank der guten Lage und die Stadt ist heute eines der wichtigsten Handelszentren im nördlichen Binnenland. Der Schock über die Zerstörung Tiefhusens durch die Orks im Jahr 1039 BF hingegen sitzt tief, und während sich viele Bürger hinter den trutzigen Stadtmauern sicher fühlen, beschwören andere schon den baldigen Untergang herauf.

Mendena, die Geschundene

»Wir kommen einfach nicht nach, aber ich verspreche, dass bis Ende des Jahres die größten Schandflecke geschleift sind.«
—der Trutzvogt von Mendena, 1040 BF

»Ich erkenne die Stadt nicht wieder. Mögen die guten Götter geben, dass viel von dem, was ich hier sehe, schnell verschwindet.«
—ein alter Tobrischer Ritter, 1040 BF

Region: Mittelreich, Herzogtum Tobrien
Einwohner: 6.000
Herrschaft: ein vom tobrischen Herzog eingesetzter Trutzvogt für den Wiederaufbau
Tempel: Boron (Al'Anfaner Ritus), Efferd, Rondra, Tsa, Travia, Ingerimm, Schrein der Hesinde und seit der Befreiung der Stadt auch ein Praiosschrein
Handel und Gewerbe: Zentrum des Fernhandels an der tobrischen Küste, Schiffbau, Fischfang, Tuchmacherei, Bierbrauerei
Besonderheiten: Überreste der Fürstkomturei, die noch nicht beseitigt werden konnten, das Goldene Haus, die Arena Aquatica, die Lebende Werft, das Borbaradial; Offiziersschule Akademie für Strategie und Heeresführung sowie Akademie für Beschwörung und gemeinschaftliche Magie im Heer (Magierakademie, gildenlos, Kampfmagier) wurden geschlossen
Stimmung in der Stadt: Durch einen Heerzug verwüstete Handelsstadt, in der die Tobrier alles Menschenmögliche versuchen, um die Spuren der Dämonenverehrer zu tilgen

Mendena war die Hauptstadt der Fürstkomturei Tobimora und eine florierende Hafenstadt, die in den letzten zwanzig Jahren auf das Dreifache ihrer vorherigen Größe angewachsen war. Der Sturm auf Mendena, den Kaiserin Rohaja anführte, und die heftige Gegenwehr der Truppen der Fürstkomturei haben schwere Schäden in der Stadt hinterlassen. Fieberhaft arbeiten Geweihte, Tobrier und Kaiserliche daran, alle Spuren der Besatzung durch die Schergen Borbarads zu beseitigen, aber sie werden noch lange damit beschäftigt sein. Ganze Teile der alten Grafenstadt waren zu Besatzungszeiten abgerissen und mit Dämonenhilfe neu errichtet worden. Noch heute prägen sie mit ihrer bizarren Architektur das Stadtbild und stehen in eigenartigem Kontrast zu den alten Fachwerkhäuschen. Derweil versinken die tiefer gelegenen Stadtteile langsam im Schlamm.

Mengbilla, Stadt der Meuchler

»Hab ich dich!«
—ein Mengbillaner Meuchler, 1039 BF

»Warum schmeckt der Wein so metallisch?«
—eine Drôler Plantagenbesitzerin, 1039 BF

Region: Stadtstaaten des Südens, Großemirat Mengbilla
Einwohner: 5.500 in der eigentlichen Stadt, dazu 6.000 Freie und 15.000 Sklaven in den Vorstädten
Herrschaft: Großemirat unter Herrschaft des Großemirs; als Gilden getarnte Kartelle und der Hohepriester des Borontempels üben jedoch die meiste Macht aus.
Tempel: Boron (ursprünglich Al'Anfaner Ritus), Efferd, Hesinde, Rahja
Handel und Gewerbe: Duftöle, Gifte, Purpurfarbstoff, Sklaven, Seidentaft, Traumkräuter, Mengbiller Feuer (Brandöl) und andere alchimistische Erzeugnisse
Besonderheiten: berüchtigter Sklavenmarkt, Drogen- und Giftmarkt, viele Bordelle, berühmte Purpurfärberei
Stimmung in der Stadt: unberechenbar und gefährlich, Schmelztiegel des Abschaums aus tulamidischen und horasischen Ländern; hier ist jedoch nur scheinbar alles erlaubt

Die Zustände in Mengbilla sind geradezu sprichwörtlich und stehen im aventurischen Volksmund für Chaos, Götterlosigkeit und eigentlich alles, was verboten und niederträchtig ist. Die Hafenstadt am Nordask ist berüchtigt für ihren Sklavenmarkt, aber noch mehr für seine Meuchler und Giftmischer. Es ist wenig erstaunlich, dass eine der am meisten verabscheuten Waffen, ein Dolch mit einem Giftkanal, den Namen Mengbilar trägt. In der Stadt herrscht trotz vermeintlichem Chaos ein rigides und äußerst ungerechtes Rechtssystem, das von den einflussreichen Gilden beherrscht wird. Besucher müssen regelmäßig ihr Bürgerrecht neu erwerben, um nicht in die Sklaverei verkauft zu werden. Auch der Glaube der Mengbillaner ist einzigartig: Boron wird als erster von neun anerkannten Göttern verehrt, Praios- und Phexkult sind sogar verboten. Im ehemaligen Praiostempel befinden sich heute ein Badehaus, zwei Schänken und ein Bordell, der Glaube an Phex lebt nur im Verborgenen.

Neetha, die Weiße Wacht

»Ja, ich weiß, die Heilige Thalionmel hat hier für die Zwölfgöttlichkeit gestritten, aber jetzt lasst uns nochmal über den Preis für die Passage nach Rethis reden.«
—ein Seehändler aus Neetha, 1040 BF

»Die weiße Wacht, endlich. Halt, warte, ist das da einer dieser Ungläubigen aus der Wüste? Was soll das denn?«
—ein Rondrapilger aus Almada, 1038 BF

Region: Horasreich, Chababien
Einwohner: 9.000
Herrschaft: die städtische Curia, Residenz der Gräfin von Chababien
Tempel: Boron, Efferd, Hesinde, Phex, Praios (mit Horasschrein), Rahja, Rondra, Tsa, Ingerimmkapelle
Handel und Gewerbe: Glas, Holz, Marmor, Olivenöl, Pferde, Porzellan, Salz, Tabak, Waffen, reger Seehandel
Besonderheiten: Pilgertempel der Heiligen Thalionmel, Chababbrücke, Ordensburg des rondrianischen Ordens der Ardariten, Ordensburg des graumagischen Ordens der Grauen Stäbe (Ordo Defensores Lecturia, kurz ODL), Hohe Schule der Reiterei (Kriegerakademie)
Stimmung in der Stadt: traditionsverhaftet, temperamentvoll, eine Mischung aus Geschäftstüchtigkeit und Stolz auf die Rondraheilige Thalionmel

Neetha, die weiße Wacht gegen die Ungläubigen, ist eine Hafen- und Handelsstadt an der Mündung des Chabab. Die Stadt mit den zahllosen weißen Marmorbauten gilt als kulturelles Zentrum des wilden Südens des Horasreiches. Die Rondraheilige Thalionmel wird hoch verehrt, seit sie die Stadt vor über 400 Jahren wie eine Löwin gegen die anstürmenden Horden der Novadis aus der Khômwüste verteidigte. Seit ihr Schwert aus den Fluten geborgen wurde, gilt ein Bad in der Thalionmel-Furt für Pilger als obligatorisch. Trotz dieser Rondafrömmigkeit herrscht in Neetha ein buntes Durcheinander und Miteinander der Kulturen und vor allem phexische Geschäftstüchtigkeit.

Norburg, Stadt der Gongklänge

»Ja, ich gebe zu, es hat Vorteile, dass jetzt der Handel regiert. Aber seien wir ehrlich, wenn der Goblin kommt, dann sehnst auch du dich nach dem Grafen und seinen Rittern zurück.«
—ein Norburger Bronnjar, 1039 BF

»Wenn hier nicht so viele Händler aus dem Norden einkehrten, vor allem die Norbarden, würde mich diese Stadt nie wiedersehen.«
—ein Fuhrmann des Hauses Kolenbrander, 1037 BF

Region: Bornland
Einwohner: 3.000, davon etwa 100 Norbarden und Nivesen, im Winter lagern hier ganze Sippenverbände
Herrschaft: Bürgermeisterin
Tempel: Hesinde, Ifirn, Praios, Rondra, Peraine
Handel und Gewerbe: Honig, Pferde (Norburger Riesen), Pelze, Fernhandel mit Nordaventurien
Besonderheiten: Halle des Lebens (Magierakademie, weiß, Heilzauberer), Statue der Weißen Rondra, Zucht der Norburger Riesen (Kaltblutpferde), Ordenshaus der Marbiden, Winterlager nivesischer Karenhirten und einiger Norbardensippen; unterschiedliche Gongs erklingen mehrmals täglich in der Stadt.
Stimmung in der Stadt: geschäftig, allerdings mit Vorbehalten der Einheimischen gegenüber Durchreisenden

Norburg ist zwar abgelegen und der Alltag dort ist meist relativ unspektakulär, für den bornischen Landstrich Sewerien ist es als Handelsstadt und Gegenstück zu Festum jedoch von großer Bedeutung. Norburg spürt jedoch einen deutlichen Aufschwung, seit der Landhandel zugenommen hat. Die Stadt ist eine der ältesten ursprünglich norbardischen Siedlungen, doch nur wenige Gebäude haben die Zeit überdauert. Heut sind die meisten Häuser wie auch die Palisaden aus Holz und werden in Zeiten großer Trockenheit oder durch Unachtsamkeit häufig von Flammen bedroht. Charakteristisch für Norburg sind zudem die zahlreichen über die Stadt verteilten Gongs, die zu besonderen Ereignissen oder über den Tag verteilt geschlagen werden.

Nostria, Hauptstadt der Fischer

»Unsere Königin wird uns zu altem Stolz zurückführen. Lang lebe Nostria!«
—ein nostrischer Großbürger, 1038 BF

»Hinter der vordergründigen Pracht steckt eine tiefe Verunsicherung und innere Zerrissenheit. Der Adel ist zerstritten, die Königin zögerlich und das Brauchtum geradezu archaisch.«
—ein horasischer Gelehrter, 1039 BF

Region: Königreich Nostria
Einwohner: 6.000
Herrschaft: Königin Yolande II. von Nostria, vertreten durch einen Stadtvogt
Tempel: Boron, Efferd, Peraine, Rahja, Rondra, Travia, Tsa; zahlreiche Schreine, darunter ein größerer Rondraschrein in der Burg
Handel und Gewerbe: langsam wieder aufblühender Seehandel, Fischerei (besonders die platten Salzarelen), Bootsbau, zahlreiche Handwerksbetriebe, täglicher Markt auf dem Freiheitsplatz
Besonderheiten: Stein von Nosteria auf dem Freiheitsplatz, verwirrend konstruierte und weitläufige Königsburg, etwas außerhalb die Akademie von Licht und Dunkelheit (Magierakademie, weiß, Objektmagier), verlassene Straßenzüge und verfallende, einstmals prächtige Bürgerhäuser überall
Stimmung in der Stadt: Erzkonservativ und rückständig, patriotisch, Hoffnung schöpfend; nach langer Zeit des Verfalls und der Hoffnungslosigkeit breitet sich Zuversicht aus, vieles wird repariert und wieder in Schuss gebracht.

Nostria liegt an der Mündung des Tommel ins Meer der Sieben Winde. Auf den ersten Blick mag es stolz und reich aussehen, doch beim zweiten Blick erkennt man, dass häufig nur die Fassaden reich geschmückt sind. Der Hafen, einst ein wichtiger Umschlagplatz für vielerlei Güter, ist zu großen Teilen versandet, die Lagerhäuser stehen nicht selten leer.
Das größte Elend dieser Stadt sind aber die Spuren der fürchterlichen Seuche, der Blauen Keuche, die im Jahre 1027 BF jeden vierten Einwohner dahinraffte und ganze Familien ausrottete. Seit die junge und unerfahrene Magierin Yolande auf dem Thron sitzt, gehen auch die Nostrier wieder voller Tatkraft an ihr Tagewerk. Der Hochadel, der sich hochtrabend als Bombasten bezeichnet, versucht unterdessen, sich bei Hofe mit Prunk und Protz zu übertrumpfen, und beobachtet die vorsichtigen Schritte Richtung Fortschritt mit Argwohn.

Olport, die Alte

»Olafjord ist die erste Siedlung unserer Vorfahren auf Aventurien. Hier landeten die Hjaldinger unter Führung von Jurga Tjalfsdottir nach langer Irrfahrt. Und davon kündet ihre Sage, das Jurga-Lied.«
—ein Olporter Skaldenlehrer aus der Drakkenhalla vor Schülern, 1035 BF

»Aufregend, wie die Stadt einfach so mit der Zeit gewachsen ist. Stadtviertel sucht der Reisende vergeblich, aber die typisch thorwalsche raue Herzlichkeit, die wird er hier stets finden.«
—eine Avesgeweihte, 1035 BF

Region: Thorwal
Einwohner: 2.700, davon etwa 1.100 mit nivesischen und norbardischen Vorfahren, etwa 50 Firnelfen
Herrschaft: Hetmann und der Folkehjalding (Rat der freien Männer und Frauen)
Tempel: Swafnir, Ifirn/Firun, Efferd, Travia
Handel und Gewerbe: Hundezucht (Schwarze Olporter), Kreide, Met, Waffen, Schneedachszucht
Besonderheiten: walförmiger Swafnirtempel mit großer Tradition, Ewiger Eiskristall im Ifirntempel, Halle des Windes mit Skaldenschule und Runajasko (Magierakademie, gildenlos, Schiffs- und Runenzauberer), gefährliche Hafeneinfahrt (Efferdpfeiler)
Stimmung in der Stadt: gastfreundlich, rau, auf traditionelle thorwalsche Werte bedacht

An der Mündung des Nader ins Meer der Sieben Winde betraten die Hjaldinger, die Vorfahren der Thorwaler, erstmals aventurisches Land, nachdem der Gottwal Swafnir sie übers Meer geleitet hatte. Nur erfahrene Seefahrer erreichen den Hafen von Olport unbeschadet, denn ohne die Hilfe eines erfahrenen Lotsen sind die Untiefen zwischen den steilen Klippen kaum passierbar. Viele Gassen der Stadt sind mit Knüppeldämmen befestigt, da im Frühling das Schmelzwasser den Untergrund in tiefen Schlamm verwandelt. Der große Stolz der Olporter ist die Runajasko, die uralte thorwalsche Runenzauberei erforscht und in enger Zusammenarbeit mit firnelfischen Zauberern den Elementarismus lehrt.

Paavi, die Eisige

»Endlich können wir uns wieder dem zuwenden, was wir können, ohne Angst vor diesen eisigen Kreaturen haben zu müssen.«
—ein Walfänger aus Paavi, 1039 BF

»Für das Ende der Welt haben sie es sich hier gut eingerichtet. Wenn nur dieser ewige eisige Wind nicht wäre.«
—ein Handelsfahrer aus Riva, 1040 BF

Region: Hoher Norden, Herzogtum Paavi
Einwohner: 4.000, davon ca. ein Viertel Nivesen und Norbarden
Herrschaft: Herzog Dermot der Jüngere von Paavi
Tempel: Efferd, Firun, Travia, Peraineschrein
Handel und Gewerbe: Walerzeugnisse, Pelze, Horn- und Beinschnitzereien, Schwefel, Obsidian, Theriak, Diamanten, Gold
Besonderheiten: Überreste von Gloranas Eispalast, am Gewitterturm manifestieren sich häufig Blitze. Der Hafen kann nur von Rahja bis Efferd angefahren werden.
Stimmung in der Stadt: Es herrscht Aufbruchsstimmung, nachdem das Joch der Paktiererin Geldana abgeschüttelt werden konnte, aber es gibt noch viele Wunden zu heilen.

Die Hauptstadt des kleinen Herzogtums im höchsten Norden befand sich lange in der Hand von Schergen der Eishexe Glorana und war der grausamen Despotie Geldanas unterworfen, der abtrünnigen Schwester des Herzogs. Nach ihrem Sturz ist jetzt wieder Ruhe eingekehrt und viele ihrer Anhänger haben die Stadt verlassen. Von der mächtigen Herzogsburg herrscht Dermot der Jüngere, ein ernster Mann, über eine Stadt, die vorranging vom Walfang lebt und deren Hafen sich blutrot färbt, wenn die erlegten Tiere am Flensplatz zerlegt werden. Im Winter friert der Hafen in der grimmen Kälte zu, sodass die Stadt nur über Land zu erreichen ist – aber auch das ist äußerst mühselig. Hin und wieder aber machen sich Wagemutige auf, die Schätze des Nordens zu bergen.

Perricum, Rondras Stadt

»Sie haben uns getroffen, aber wir werden dafür sorgen, dass das nie wieder passiert. Bei Rondra!«
—ein Perricumer Ardarit, 1040 BF

»Wahrlich, die Pracht der Löwenburg sollte das sein, was die Kirche Rondras nach außen zeigen sollte.«
—ein Praiosgeweihter aus Greifenfurt, 1036 BF

Region: Mittelreich, Markgrafschaft Perricum
Einwohner: 13.000
Herrschaft: ein Ratsherr für den Magistrat, Sitz des Markgrafen und Kaiseringemahls Rondrigan Paligan
Tempel: Boron, Efferd, Hesinde, Ingerimm, Phex, Praios, Rahja, Rondra (Haupttempel der Kirche)
Handel und Gewerbe: wichtigster Perlenmeerhafen des Mittelreichs, viele Handwerksbetriebe rund um die Seefahrt, bekannte Harnischmacherei

Besonderheiten: Löwenburg (Sitz des Schwerts der Schwerter, dem Oberhaupt der Rondrakirche), Lange Mauern von Perricum (Stadtmauer), Sankt-Leomar-Tempel (Haupttempel der Rondrakirche), Schule der Austreibung (Magierakademie, weiß, Antimagier), Heimathafen der Perlenmeerflotte, Flottenakademie für Seekrieg und Entdeckung, Ordensniederlassungen von Draconitern, Noioniten Ardariten und Grauen Stäben (versiegelt), Ruinen des alten Nebachot
Stimmung in der Stadt: selbstbewusste Hafenstadt, traditionsreich, langjährige Bastion gegen die Schwarzen Lande und die Blutige See

Eine lange Tradition hat der Perlenmeerhafen Perricum, früher Nebachot geheißen. Hier behaupteten sich die tulamidischstämmigen Nebachoten lange gegen das Bosparanische Reich, bis der legendäre Held Leomar mit den rondraheiligen Posaunen von Perricum die Mauern der Stadt zum Einsturz brachte. Noch in der Gegenwart ist die Stadt geprägt vom tiefen Glauben an die Göttin, während die nebachotischen Stammeskrieger der Region bis heute ihrem göttlichen Sohn Kor die Treue halten.
Als Sitz der Rondrakirche und Heimathafen der östlichen Flotte des Mittelreichs, war Perricum die Basis für den Kampf gegen die Schattenlande, bis der Fürstkomtur Helme Haffax Anfang 1040 BF mit dämonischer Macht und aller Härte angriff. Erst allergrößte Anstrengungen konnten Perricum den Klauen des Heptarchen entreißen. Noch heute bauen die Perricumer Teile der Stadt wieder auf und auch ihr Selbstverständnis als wehrhafte Gemeinschaft hat tiefe Wunden davongetragen. Die Stadt bleibt aber ein wichtiger Handelshafen für das Mittelreich, jetzt wo die Heptarchen besiegt sind. Das bunte Völkergemisch in den Gassen führt immer wieder zu handfesten Reibereien.

Phexcaer, Stadt der Diebe

»Wenn du mich bezahlst, dann beschütze ich dich.«
—ein Bandenmitglied aus Phexcaer, 1039 BF

»Das ist alle Mühen nicht wert, wem soll ich hier groß was stehlen?«
—eine Garether Diebin, 1039 BF

Region: freie Menschenstadt im Orkland
Einwohner: 1.500
Herrschaft: ein von Bandenanführern gewählter Magistrat
Tempel: Peraine (mit einem Ifirnschrein), Phex, Tempel des Güldenen
Handel und Gewerbe: Pelze, selten auch Güter aus Thorwal oder das, was Glücksritter in die Stadt bringen
Besonderheiten: Angeblich größter Phextempel Aventuriens, Kult des Güldenen, Banden regeln den Alltag
Stimmung in der Stadt: umtriebig, laut und trotz der Zerstörungen optimistisch

Der Legende nach hat der Riese Orkfresser der Stadt einmal gegen die Orks beigestanden, die im Jahr 1029 BF Rache nahmen und die Stadt verwüsteten. Seitdem herrscht in Phexcaer eine Mischung aus Korruption und dem Recht des Stärkeren. Unterschiedliche Banden haben die Macht in der Stadt inne. Reisende müssen eine Aufnahmegebühr an eine der Gruppen entrichten, um unbehelligt zu bleiben. Dennoch dient Phexcaer immer noch als Ausgangspunkt für Expeditionen in den Norden. Und noch heute brechen Glücksritter aus der Stadt des Phex auf, um den legendären Orkenhort zu suchen, die sagenumwobene Schatzkammer des Fuchsgottes.

Port Stoerrebrandt, die Kolonialstadt

»Wir sind am längsten hier von allen Entdeckern. Und wir sind die erfolgreichsten, so sind wir Stoerrebrandts eben.«
—ein Gewürzhändler aus Port Stoerrebrandt, 1038 BF

»Efferd, ich danke für die Seewölfe! Sie haben mich vor diesem Piratenabschaum gerettet und so konnte ich das Schiff mit letzter Kraft noch in den sicheren Hafen steuern.«
—ein Kapitän aus Hôt-Alem, 1038 BF

Region: Inseln des Tiefen Südens
Einwohner: 1.000
Herrschaft: Ein Gouverneur verwaltet die Stadt für das Handelshaus Stoerrebrandt.
Tempel: Efferd (mit Swafnirschrein), Rondra, Travia, Phexschrein
Handel und Gewerbe: Kolonialwarenhandel, vor allem mit Gewürzen und Färbemitteln
Besonderheiten: überdimensionale Hafenanlagen, überall Gewürzgeruch, Garnison der Seewölfe (Festumer Piratenjäger)
Stimmung in der Stadt: geschäftstüchtig, götterfürchtig und sittentreu, eine Prise Heimweh nach nördlicheren Gefilden, aber stolz auf das Erreichte

Port Stoerrebrandt auf der Gewürzinsel Iltoken ist eine der ältesten Kolonialstädte im Südmeer und der einzig sichere Hafen der Waldinseln, der von jedem – außer den Piraten der Schwarzen Schlange – angelaufen werden darf. Stadt und Insel sind im Besitz des bornischstämmigen Handelshauses Stoerrebrandt. Die Insel dient besonders als Umschlagplatz für Gewürze und Färbemittel, die von hier aus nach ganz Aventurien verschifft werden.

Punin, das Herz Almadas

»Unter dem Mondenkaiser war Punin Hauptstadt des Reiches und genau so sollte es wieder sein! Seht euch unsere prächtige Stadt doch an, voller Reichtum, Schönheit und Gelehrsamkeit. Vivat Almada!«
—ein almadanischer Soberan (Oberhaupt einer Familia), 1038 BF

»Das Tor zu den Tulamidenlanden. Wenn man Handel treiben will, dann geht eigentlich kein Weg an Punin vorbei. Die Leute dort sind uns recht ähnlich vom Gemüt, allerdings sitzen Degen und Zunge wirklich locker, eher noch als bei uns im Süden.«
—eine horasische Kauffrau, 1029 BF

Region: Mittelreich, Fürstentum Almada
Einwohner: 27.500, davon 2.500 Tulamiden und Novadis, außerdem etwa 200 Elfen und ebenso viele Zwerge
Herrschaft: ein Ratsmeister, außerdem Residenz des Fürsten Gwain von Harmamund
Tempel: alle Zwölfgötter außer Firun, dazu Schreine von Marbo, Mada, Nandus, Aves und Etilia und ein Rastullah-Bethaus
Handel und Gewerbe: wichtige Handelsstadt am Yaquir, viele niedergelassene Händler, bekannte Handwerker und Gelehrte
Besonderheiten: Haupttempel der nördlichen Boronkirche (Puniner Kult), Haupttempel der Tsa, Eslamidische Residenz (alter Königspalast), Madathermen, Gladiatorenschule, Arena für Pferde- und Wagenrennen, Theater Yaquirbühne, Akademie der Hohen Magie (Magierakademie, grau, Hellsicht- und Metamagier), zahlreiche Ordenshäuser, besonders solche mit boronischem Hintergrund, Therbûniten-Spital, Königliches Kriegsseminar (Kriegerakademie)
Stimmung in der Stadt: buntes Völkergemisch aus Mittelländern, Horasiern, Tulamiden und Novadis, immer wieder Spannungen zwischen verschiedenen Völkern, voller Lebenslust, stolz und streitbar

Die an den Ufern des Yaquir gelegene, wohlhabende Stadt ist heute das Herz des Fürstentums Almada. Wissenschaft, Künste, Magie und viele Religionen blühen hier, wo sich Einflüsse aus Horasreich, Mittelreich und den Landen der Tulamiden und Novadis begegnen, befruchten und bekämpfen. Im Schmelztiegel der Kulturen zeigen auch viele Kirchen und Kulte Präsenz. Manches Bauwerk stammt noch aus der Zeit der bosparanischen Besiedlung und viele Adlige, Magnaten genannt, denken voller Wehmut an die Zeit zurück, als Punin noch Hauptstadt Almadas unter einem eigenen König war. Die traditionsreiche Zauberschule der Stadt ist weit über ihre Grenzen hinaus für ihre bahnbrechende magische Forschung bekannt, aber auch für die Weltfremdheit ihrer Abgänger.

Rashdul, die Unschätzbar Alte

»Wie eine Sharisad ist Rashdul die Verkörperung des Tulamidischen: am Morgen fröhlich, mittags ruhig und prachtvoll am Abend.«
—ein Rashduler Dattelweinhändler, 1028 BF

»Man sagt, die Dschinne des Zaubersultans streiften durch die Stadt, um für ihren Herrn zu spionieren. Solche Macht beeindruckt mich zwar, aber sie stößt mich zugleich auch über alle Maßen ab.«
—ein Puniner Magier, 1035 BF

Region: tulamidische Stadtstaaten, Sultanat Gorien (nominell dem Kalifat zugehörig)
Einwohner: 8.500, davon 6.000 Tulamiden und 2.500 Novadis, nur vereinzelte Mittelländer und Zwerge
Herrschaft: Magokratie unter Hasrabal ben Yakuban, meist vertreten durch einen seiner Söhne
Tempel: Phex, Rahja, Rastullah, Boron (beide Kulte), Hesinde, zahlreiche Ahnenschreine
Handel und Gewerbe: Reis, Pfeffer, Teppiche, Rashduler Drehhörner (Gebirgsrinder), Pergament, Glas, Waffen, Rüstungen
Besonderheiten: die uralte Pentagramm-Akademie (Magierakademie, grau, Beschwörer), Schule der Hohen Tulamidischen Kampfeskunst (Schwertgesellenschule), Alabasterpalast der Sultane, Wächtergolem an der Alten Brücke, altes Kanalsystem unter der Stadt, zahlreiche Felsengräber
Stimmung in der Stadt: laut, lebhaft und sehr traditionell tulamidisch, geprägt von großmütiger Toleranz zwischen Kulturen und Religionen

Rashdul ist eine der ältesten Städte des Kontinents und heute lebendigste Verkörperung von allem, was in alten tulamidischen Märchen erzählt wird. Zwischen den Fluten des Mhanadi und kargen Steilwänden erhebt sich die Stadt mit den rot-gelben Mauern und hohen Zwiebeltürmen. Darüber thront, umgeben von noch niemals eroberten Mauern, strahlend weiß der Alabasterpalast. Die Dschinne des uralten Zaubersultans Hasrabal von Gorien durchstreifen die Gassen und Basare der Stadt, und seine Gemahlin Shanja Eshila gilt auch im Alter als eine der schönsten Frauen der Tulamidenlande. Den Beschwörern der Pentagramm-Akademie begegnen die Bewohner mit Ehrfurcht, denn allein der Sultan selbst mag den mächtigsten unter ihnen gebieten.

Rethis, die Strahlende

»Hier gibt es genug Arbeit für jeden! Wer anpacken will, kann das auch tun, niemand muss hier Hunger leiden. Aber ihr seid bestimmt wegen meiner Waren gekommen, nicht wahr?«
—ein Alchimist aus Rethis, 1039 BF

»Die frische Brise vom Meer, der Geruch von Pinien und Zedern und der aromatische Duft aus den zahlreichen Garküchen – Hier lässt es sich leben!«
—eine reisende Hesindegeweihte aus Kuslik, 1039 BF

Region: Horasreich, Seekönigreich Zyklopeninseln
Einwohner: 3.000
Herrschaft: drei Ephoren (Hofbeamte) des Seekönigs Palamydas Thaliyin
Tempel: Efferd, Praios, Tsa, Peraineschrein, Schrein des Thimorn von Rethis (ingerimmheiliger Baumeister)
Handel und Gewerbe: Seehandel, Schiffsbau, Oliven, Öl, Erze wie Zinnober, Blei, Eisen und Silber, Purpur, Steingut, Wollweberei, Herstellung von Hylailer Feuer (Brandöl) und anderen Alchimica
Besonderheiten: Koloss von Rethis (bronzener Leuchtturm in Form eines Zyklopen), Seekönigliches Schloss A'Laÿis Hiphon, Seekönigliche Werft, Mutter Rondra (Kriegerakademie), berühmte Alchimistenwerkstätten, Steintafeln des Tykates (Sagen), Gefängnisfestung Merymakon
Stimmung in der Stadt: Der Handel blüht, man wurde vom Thronfolgekrieg verschont.

Die weiß getünchten, rot gedeckten Häuser strahlen hell in der Sonne, die blaue See glitzert, so man am Koloss von Rethis vorbei den wohl wichtigsten Hafen der Zyklopensee anläuft. Viele Schiffe laufen die Stadt an, da die Fahrt an der horasischen Küste mehr Zeit in Anspruch nimmt. Dank Handelszöllen und Hafengebühren ist die Residenzstadt des Seekönigs daher zu bescheidenem Wohlstand gelangt. Der Handel floriert und in Handwerksbetrieben und Werft gibt es mehr als genug zu tun. Viele Gebäude der Stadt stammen noch aus bosparanischer Zeit und gerade für Horasier ist Rethis dank seiner kulinarischen Genüsse und der reichen Geschichte ein beliebtes Freizeitziel.

Riva, Handelshafen im Norden

»Die Zeiten ändern sich, das ist einfach so. Aber das heißt ja nicht, dass sie schlechter werden. Phex sei Dank, füllt sich unser Säckel noch reichlich.«
—ein Handelsherr aus Riva, 1039 BF

»Endlich wieder eine Stadt im Norden, die diesen Beinamen auch verdient.«
—ein Nordlandreisender aus Havena, 1038 BF

Region: freie Stadt im Norden
Einwohner: 4.000
Herrschaft: freie Stadt, verwaltet von einem Stadtrat
Tempel: Efferd, Firun, Phex, Travia, Tsa
Handel und Gewerbe: Lederwaren, Pelze, Perlmutt, Salz, Salzfisch, Wolle, Handelsort für elfische und nivesische Waren, reger Schmuggel mit Gütern aus dem Walfang
Besonderheiten: Stoerrebrandt-Kolleg (Magierakademie, grau, Hellsicht- und Leibmagier), viele Handelshäuser und Kontore, Thorfinn-Ottajasko vor den Toren der Stadt, nivesisches Heiligtum Nivilaukaju in der Nähe, Riedemoor südlich von Riva
Stimmung in der Stadt: zähes Ringen zwischen Alteingesessenen und Glücksrittern, die vor einiger Zeit nach Schatzfunden im nahen Riedemoor herbeigeeilt sind

Von wehrhaften Mauern eingefasst, beschützt von einer stolzen Burg, die auch den Hafen bewacht, ist die Handelsstadt Riva am gleichnamigen Golf ein Hort der Zivilisation in der Wildnis. Durch die Veränderungen im Norden hat sich auch die einstmals beschauliche Handelsstadt gewandelt, viele Seewegrouten sind weggefallen, dafür Land- und Flusswege neu erschlossen worden. Der Walfang ist dank thorwalschem Einfluss inzwischen Verboten, entsprechende Waren werden jedoch unter der Hand weiter gehandelt. Mit der Ankunft der Schatzsucher kam auch das Faustrecht in die Stadt, doch noch haben die Bürger den Kampf um Ordnung in der Stadt nicht aufgegeben. Riva bleibt aber der wichtigste Hafen und der beste Platz, um sich auszurüsten, will man in den hohen Norden ziehen oder Schätze im Riedemoor heben.

Rommilys, die Treue

»Und wieder ist unsere Heimat nicht gefallen. Ich sage euch, ehrt ihr die Göttin des Herdfeuers, dann schützt euch die gütige Herrin Travia allezeit.«
—ein Traviageweihter aus Rommilys, 1040 BF

»Diese abschätzigen Blicke der Traviafrömmelnden machen mich ganz nervös.«
—eine Rahjageweihte aus Belhanka, 1038 BF

Region: Mittelreich, Markgrafschaft Rommilyser Mark
Einwohner: 10.000, einige Dutzend Zwerge
Herrschaft: Heiliges Paar der Traviakirche, vertreten durch eine Stadtvögtin; Markgräfin Swantje von Rabenmund residiert ebenfalls hier.
Tempel: Praios, Rondra, Efferd, Boron, Hesinde, Peraine, Phex, Travia (Haupttempel), Tsa, Ingerimm, Rahja, Angrosch
Handel und Gewerbe: Lederwaren, Papier, Pergament, Werkzeuge, Waffen
Besonderheiten: Friedenskaiser-Yulag-Tempel (Haupttempel der Traviakirche), Ordenshäuser von Mephaliten (Haupthaus), Badilakanern und Bannstrahlern, das Informations-Institut (Magierakademie, weiß, Hellsichtzauberer), Kriegerschule Feuerlilie, gut ausgebautes Kanalisationsnetz, teilweise unterschiedliche Rechtsprechung in den einzelnen Stadtvierteln
Stimmung in der Stadt: streng traviafromm, gutbürgerlich, trotzig-optimistisch

Die Stadt, in der die traviagefälligen Tugenden der Gastfreundschaft und ehelichen Treue wohl am höchsten von allen gehalten werden, hat eine ausnehmend stolze Bürgerschaft. Nach vielen Schlachten und langer Belagerung fiel zuletzt die Armee des Fürstkomturs Helme Haffax über die Stadt her und plünderte, beschädigte oder zerstörte zahllose Häuser und Tempel. Die vielen Kriegsversehrten und Waisenkinder zeugen von den Entbehrungen der vergangenen Jahre und stellen selbst die Traviakirche vor Herausforderungen. Unter Führung der Markgräfin geht der Wiederaufbau voran, es wird aber noch lange dauern, bis die fürchterlichen Narben des Krieges verschwunden sind und die heimeligen Fachwerkbauten wie auch die standhaften Mauern in altem Glanz erstrahlen.

Selem, die Verfallende

»Niemand kann diesszem Ort entkommen – esssz gibt hier Fessszeln, die mehr alssz nur Körper und Geisssszt binden.«
—ein Einheimischer, 1036 BF

»Ich muss hier weg! Diese verzerrten Schatten, die durch die Nacht huschen, das unaufhörliche Gezischel der Nachbarn und das Jucken! Von der schwülen Hitze kriege ich Ausschlag ... und hier paaren sich Menschen und Echsen miteinander!«
—ein Gelehrter der Universität von Methumis, 1038 BF

Region: Echsensümpfe
Einwohner: etwa 3.500 (etwa 2.500 in der Innenstadt und 300 in Alt-Elem), darunter etwa 500 Achaz und 200 Novadis
Herrschaft: Großkönig Ghulsev XXIX., Rat der Hafenmeister (im Hafenviertel)
Tempel: Boron (Al'Anfaner Ritus), Efferd, Peraine/Tsa, Satuaria/Satinav, H'Szint, Rastullah (außerhalb der Stadt), diverse geheime Tempel absonderlicher Götter und Götzen
Handel und Gewerbe: Holz, Reis, Gewürze, Heilkräuter und Giftpflanzen, Schildpatt und Iryanleder
Besonderheiten: Palast des Großkönigs, verlassene Magierakademie Halle der letzten Geheimnisse, Silem-Horas-Bibliothek, Noionitenkloster (im Szinto-Tal), Treppe nach Amhas (einstige Dunkle Pforte, endet an einer Felswand), Shr'Szint (echsisches H'Szint-Heiligtum), viele weitere geheimnisvolle Stätten; schwer passierbares Inselgebiet
Stimmung in der Stadt: dumpfe Trägheit, Wahnsinn und Verfall

Die heruntergekommene und verfallende Hafenstadt an der Szintomündung wird Gerüchten nach nur von Wahnsinnigen und Rauschkrautsüchtigen bewohnt. Vor Jahrhunderten wurde das blühende Elem durch eine gewaltige Flutwelle vernichtet, als ein Stern vom Himmel fiel, doch heute zeugen nur noch modrige Ruinen von der einstigen Pracht. Nur wenige Schriften in der ehemals riesigen Silem-Horas-Bibliothek sind nicht vermodert oder von Schädlingen zerfressen. Im Hafenviertel finden sich auf vielen kleinen Inseln die Kontore der auswärtigen Handelshäuser, aber es lohnt sich kaum noch hier Handel zu treiben. Menschen und Echsen leben miteinander in der Stadt, deren alte Gemäuer so manchen Schatz und viele uralte Geheimnisse bergen. Den alten Familien der Stadt sagt man hinter vorgehaltener Hand die Verehrung finsterer Götzen, Menschenopfer und Echsenblut in den Adern nach. Vereinzelt suchen Schatzjäger und wissensdurstige Gelehrte in den versumpften Ruinen nach alten Geheimnissen der Zauberei, Chimärologie oder lange verschollenen Artefakten. Viele aber, die sich in den Sümpfen und Flussarmen Selems zu weit vorwagen, verlieren ihren Verstand oder kehren nie zurück.

Sinoda, der Stachel

»Wir stehen für den Widerstand gegen die Fürstkomturei. Ich kann mir aber nicht erklären, was genau die Bruderschwestern da in Tuzak und Boran treiben. Eigenständigkeit, Königtum, ha!«
—eine Kämpferin des Harans, 1035 BF

»Das hätte mir vorher wer sagen sollen. Da fällt eine irrwitzig große

Heerschar von Käfern über mein Schiff her. Ganze Planken haben die mir aus dem Schiff gefressen und den halben Mast. Mir egal ob der Aldec-Käfer nach einem der Priesterkaiser heißt!«
—ein Kapitän aus Zorgan, 1037 BF

Region: Maraskan, Shîkanydad
Einwohner: 10.500
Herrschaft: ein Haran
Tempel: Rur und Gror, Schreine von Boron (Al'Anfaner Ritus) und Phex
Handel und Gewerbe: Perlen, Alabaster, Tabak, seltene Kräuter und Pflanzen des Dschungels
Besonderheiten: Sitz des Alabasternen Rats, Schule der Vierfachen Verwandlung (Magierakademie, grau, Antimagie, Verwandlungsmagier), Abudijian-Theater, Alabasterresidenz des Harans
Stimmung in der Stadt: Der Stolz darauf, Hauptstadt des Freien Maraskans geworden zu sein, mischt sich mit der Trauer darüber, kein ruhiges, verschlafenes Dorf mehr zu sein.

Sinoda war ein verschlafenes Fischernest, bevor die Borbaradianer Maraskan besetzten und nur Sinoda frei blieb, weswegen sich hier viele Flüchtlinge ansiedelten. So wurde der Ort zur Hauptstadt des Shîkanydad und Sitz des Alabasternen Rats. Mittlerweile stehen in den großzügig angelegten Stadtmauern Dutzende backsteinerne Wohntürme zwischen den älteren alabasternen Häusern und mit der idyllischen Ruhe ist es lange vorbei. Der allgegenwärtige Kladj ist längst von politischer Debatte geprägt, und immer wieder brechen Wagemutige von hier in den Dschungel auf, um sich den Schrecken der Insel zu stellen oder gegen die Schergen Schwarzmaraskans zu ziehen.

Thorwal, Stadt des Hjaldings

»Von hier brachen große Expeditionen auf und auch das legendäre Wettrennen zwischen Asleif Phileasson und Beorn dem Blender nahm hier seinen Anfang. Nur wir Thorwaler haben das vermocht – und von hier aus werden wir erneut Großes vollbringen!«
—ein Mitglied der Windzwinger-Ottajasko, 1036 BF

»Erstaunlich, hier lässt es sich gut aushalten. Fühlt sich auch an wie in einer richtigen Stadt. Bloß die ganzen Langhäuser da im Osten erinnern an Thorwal. Sowas ist nichts für mich.«
—ein Harbener Matrose, 1037 BF

Region: Thorwal
Einwohner: 12.500 (im Winter deutlich mehr), 100 Orks, 50 Goblins
Herrschaft: Folkerat und Rat der Schiffsführer gemeinsam mit dem Hetmann vom Bodir und der obersten Hetfrau, Jurga Trondesdottir
Tempel: Swafnir, Efferd, Ingerimm, Phex, Peraine, Travia, Tsa
Handel und Gewerbe: Handelsdrehscheibe für den aventurischen Norden, exportiert werden vor allem Bernstein, Silber- und Bronzeschmuck, Pech, Teer, wasserfeste Lederseile, Seetiger-Elfenbein, Speckstein, Wolltuch, Pelze und Fisch
Besonderheiten: Schule der Hellsicht (Magierakademie, grau, Hellsichtmagier), Kartothek (größte Kartensammlung Aventuriens), Orkendorf, Kriegerakademie Ugdalfskronir in der gleichnamigen alten Zwingfeste, halbjährliches Oberstes Hjalding (Treffen der Jarle und Hetleute), Hesindedispute in der Magierakademie
Stimmung in der Stadt: im Sommer rau, direkt und herzlich, im Winter desgleichen und überbevölkert, eng, aber sehr gemütlich

Thorwal ist die größte Siedlung der Thorwaler und Sitz der Obersten Hetfrau. Drei Teile bilden die Stadt, die unterschiedlicher nicht sein könnten: das Kliff mit der Halle der Hetleute und der Kartothek, die Fremdenstadt, in der die Nicht-Thorwaler in ihren Fachwerk- und Steinhäusern leben, und die Oststadt, die zu großen Teilen aus den hierzulande üblichen Langhäusern mit ihren kunstvoll beschnitzten Balken besteht.
Im Sommer ist die Stadt von Leben erfüllt, es wird gearbeitet und gehandelt und ständig werden Schiffe aus unterschiedlichen Regionen be- oder entladen. In den kalten Monaten überwintern hier viele Schiffsmannschaften und die Skalden singen Sagas großer Helden an den Feuern der Ottajaskos.

Trallop, die Wehrhafte

»Wir sind Herz und Kopf des Herzogtums!«
—eine Ritterin des Bären (Herzogengarde), 1038 BF

»Wie bitte? Es gibt hier keine Herbergen? Das soll wohl ein schlechter Witz sein.«
—ein albernischer Ritter, 1033 BF

Region: Mittelreich, Herzogtum Weiden
Einwohner: 6.000
Herrschaft: ein Stadtmeister für die Herzogin Walpurga von Löwenhaupt, die auf der Bärenburg residiert, dazu der Siegelrat der Zünfte und Gilden
Tempel: Boron, Firun, Peraine, Phex, Praios, Travia, Rahja, Rondra
Handel und Gewerbe: unterschiedliche Handwerker, vor allem Lederer, Schmiede und Seiler, Fuhr- und Handelshaus Kolenbrander

Besonderheiten: Drei mächtige Burgen: Bärenburg (Herzogensitz), Alte Veste (alte Grafenburg) und Halle der Orkenwehr (Rondratempel und Stadttorburg), Halle des Nebels (bedeutender Phextempel), Therbûnitenkloster, Badilakanerkloster (Traviaorden), Eisige Stelen (Firunheiligtum); übernachten kann man nur in einem der beiden Klöster oder privat.
Stimmung in der Stadt: selbstbewusst und geschäftig, voller Misstrauen gegenüber Fremden

Trallop liegt an der Mündung des Pandlaril in den Neunaugensee, verteilt über mehrere Inseln, jeder Teil umgeben von stolzen Mauern und bewacht von hohen Türmen. Die mächtige Bärenburg der Herzöge dominiert das ganze Stadtbild. Trallop gilt als Inbegriff der weidener Wehrhaftigkeit und es ist eine der bestbefestigten Städte des Mittelreichs. Nur so hat Trallop etlichen Angriffen der Orks trotzen können. Langsam lebt auch der Handel wieder auf, vor allem seit man festgestellt hat, dass es unter bestimmten Bedingungen möglich ist, den verfluchten Neunaugensee doch Richtung Donnerbach überqueren zu können.

Tuzak, die Lilienhafte

»Tuzak wurde durch seine Befreiung wiedergeboren!«
—ein Wipfeltiger (ehemals Rebelleneinheit, heute Garde), 1035 BF

»Also ich verstehe einfach nicht, wer hier was zu sagen hat. Alle reden durcheinander und man kommt zu keinem rechten Schluss! Da muss mehr Zug rein, sage ich dir.«
—ein ehemaliger Hauptmann der Reichsarmee, 1036 BF

Region: Maraskan, Shîkanydad
Einwohner: 14.000, davon etwa 1.000 Mittelländer
Herrschaft: ein Rebellenführer
Tempel: Rur und Gror, Schreine von Boron, Phex, Swafnir und Travia
Handel und Gewerbe: Maraskanpapier, Waffen, Wein (Tuzaker Drachenblut), (Zier-)Ziegel, seltene Kräuter und Pflanzen des Dschungels, Baugestein, Tuzaker Stahl und weitere Bodenschätze
Besonderheiten: Startpunkt der jährlichen Diskusstafette; durch die wechselvolle Geschichte der Stadt herrscht eine eigenartige architektonische Vielfalt.
Stimmung in der Stadt: laut, chaotisch, überlaufen, von Finanzknappheit bedroht, von Feinden umgeben

Tuzak am Roab ist eine prächtige Stadt, die einst Sitz der maraskanischen Könige war. Viele Jahre aber diente sie als Sitz der verhassten mittelreichischen Besatzer und fiel dann in die Hände der Borbaradianer. Kaum wieder in der Hand der Maraskaner, hat die Lilienhafte, wie die Stadt nach der mit Lilienkacheln verzierten Stadtmauer genannt wird, mit vielerlei Problemen zu kämpfen und gerade im armen Stadtteil Un'Tuzak herrscht ein steter Kampf ums Überleben. In den Gassen Tuzaks, zu Füßen der bis über 20 Schritt aufragenden Wohntürme, gibt es viele Höhenunterschiede zu überwinden. Steile, gewundene, flache oder gerade Treppen wurden überall in den Stein gehauen und vielerlei Stege und Brücken sind in der Stadt zu finden. Vor der Stadt aber lauern die Schrecken des Dschungels und auch die Schergen Schwarzmaraskans, die noch immer im Norden der Insel herrschen, haben die Hoffnung auf die Stadt wohl noch nicht ganz aufgegeben.

Unau, die Stadt des Kalifen

»Das hier ist die glorreiche Stätte unserer Vergangenheit. Und es wird die Stätte unserer großen Zukunft.«
—ein Wesir des Kalifen, 1038 BF

»Gut, schicke Paläste haben sie, aber viel mehr als eine große Oase ist das hier nicht.«
—ein Tulamidischer Reiter (Söldner) aus Fasar, 1034 BF

Region: Kalifat
Einwohner: 12.000 (fast ausschließlich Novadis)
Herrschaft: Kalif Malkillah III.
Tempel: drei Bethäuser des Rastullah
Handel und Gewerbe: Salz, Glaswaren, Porzellan, Pferde (Shadif), Vieh (Kamele, Ziegen, Schafe, Rinder), Datteln, Mandeln, Sklaven
Besonderheiten: Al'Shorioth (prunkvolle Residenz des Kalifen), Al'Shabaoth (Sultanspalast), Feggagir (unterirdische Wasserversorgung), Quad Al'Zulquh (das Feld der Verbrüderung, auf dem der erste Kalif seine Mitstreiter zu Novadis machte)
Stimmung in der Stadt: Man sieht sich als Haupt des Kalifats und eine eigenartige Aufbruchsstimmung hat die Unauer erfasst. Andersgläubigen gegenüber ist man misstrauisch, aber deutlich aufgeschlossener als früher.

Als Garnisonsstadt des Mittelreichs gegründet, ist die Wüstenstadt Unau heute Herrschersitz des Kalifen Malkillah III. und damit das Zentrum des novadischen Kalifats. Seit dem Umzug des Hofes von Mherwed in die ursprüngliche Heimatstadt des Kalifen ist die Stadt erstmals seit Jahren gewachsen und kann nun langsam den Legenden gerecht werden, die man sich außerhalb der Wüstenstämme über die alte Hauptstadt erzählt. Fünfzehn Schritt höher als der Hauptteil der Stadt liegt das prächtige Palastviertel auf einem Felsplateau. Der Rest der Stadt ist von einer weiß getünchten Stadtmauer umgeben, vor der die Hütten der Armen und Bauern sowie zahlreiche

Zelte wandernder Sippen stehen. Bewässert wird Unau über unterirdische Kanäle, die das Nass aus Quellen in den Bergen heranleiten. So können die Reichen die Gärten ihrer Paläste begrünen. Das Wasser aus dem nahegelegenen Cichanebi-Salzsee hingegen ist ungenießbar.

Vallusa, die feurige Stadt in der See

»Solange der Handel so gut läuft, so lange können wir uns unsere Unabhängigkeit leisten.«
—ein Mitglied des Rats der Kaufleute, 1038 BF

»Ein Hafen, den ich viele Male angelaufen habe. Das Licht des Feuerturms ist immer beruhigend für mich, wenn ich den Gefahren der Blutigen See entronnen bin.«
—eine Perricumer Handelsschifferin, 1038 BF

Region: freie Stadt zwischen Bornland und Mittelreich
Einwohner: 4.000
Herrschaft: Rat der Kaufleute (ein 24-köpfiges Gremium)
Tempel: Efferd, Ingerimm, Peraine, Rahja, Travia, Praios- und Rondraschrein
Handel und Gewerbe: Porzellan mit den Valluser Veilchen, Kunstschmiede, Feinmechaniker; wichtiger Zwischenpunkt für den Handel zwischen Bornland und Mittelreich
Besonderheiten: die Große Mauer (schützt die Inselstadt vor Sturmfluten), Märkische Brücke (Verbindung ins Bornland), Tobrische Brücke (Verbindung nach Tobrien), der Feuerturm (höchstes Gebäude Vallusas und Ingerimmtempel), Ordensburg des graumagischen Ordens der Grauen Stäbe (Ordo Defensores Lecturia, kurz ODL), Festung des Rondraordens der Ardariten südlich der Stadt
Stimmung in der Stadt: optimistisch, stolz und unabhängigkeitsbewusst, ingerimmsfürchtig

Das freie Vallusa, lange Zeit ein Zankapfel zwischen Mittelreich und Bornland, liegt vollständig auf einer Insel in der Misamündung. Eine große, von zwergischen Baumeistern errichtete Mauer schützt es vor Sturmfluten und Stürmen aus der Tobrischen See. Auf die Insel gelangt man nur über eine der beiden großen Brücken. Da die Grundfläche der Stadt begrenzt ist, sind viele Häuser mehrstöckig, einige haben sogar bis zu sechs Etagen. Höchstes Gebäude ist aber der Feuerturm des Ingerimmtempels, der in die Stadtmauer eingebaut wurde. Viele Vallusaner sind überzeugt davon, dass Ingerimm seinen Schutz von der Stadt nehmen wird, sobald ein Gebäude diesen Feuerturm überragt, und sich dann Efferd in seinem Zorn die Insel mit Gewalt nehmen würde.

Vinsalt, die Hunderttürmige

»Vielleicht sollte ich es nicht so laut sagen, aber Vinsalt ist das neue Bosparan, selbst wenn der Horas nun im Sangreal in Horasia residiert.«
—ein Vinsalter Bürger, 1038 BF

»Also diese gelangweilte Pracht und dieses Ränkespiel um die Macht, das alles erinnert mich doch sehr an Bosparan. Und das ist untergegangen, will ich meinen ...«
—ein Garether Bürger, 1038 BF

Region: Horasreich, Yaquirien
Einwohner: 60.000, einige hundert Zwerge und Elfen
Herrschaft: der Fürst, teils mit den Patriziern und teils gegen sie
Tempel: alle Zwölfgötter (Phex und Travia je zweimal), Tempel und Schreine diverser Halbgötter, darunter der Haupttempel des Nandus
Handel und Gewerbe: viele unterschiedliche Handels-, Handwerks- und Manufakturprodukte, Dienstleistungen für die Verwaltung des Horasreichs, viele Bankhäuser
Besonderheiten: Sitz des Kronkonvents und der Reichsverwaltung, Zentrum der Uhrmacherkunst und der Opernkultur, Firdayon-Palast, Ruinen des alten Bosparan, Nasuleum vor der Stadt (erstes Prachtgrab, das allen weiteren seinen Namen gab), Pumpwerk für die Wasserversorgung, Ordenshäuser der Heilig-Blut-Ritter, des Adlerordens und des Pentagrammordens, Anatomische Akademie (Magierakademie, weiß, Heilmagier), Akademie der Kriegs- und Lebenskunst (Kriegerschule), Horaskaiserliche Kadettenanstalt, Schule der Hohen Tanzkunst, Rechtsschule, Zirkel von Stein und Eisen (Schule für Mechanik und Baukunst), Academia Horasiana (Universität), Kosmologisches Kolleg (Astronomie, Philosophie und Mathematik)
Stimmung in der Stadt: Geschichtsbewusst, gebildet, stolz auf die Errungenschaften der eigenen Kultur und Vergangenheit; Vinsalt ist jedoch nicht nur die Hauptstadt des Horasreichs, sondern gilt im Geheimen auch als Zentrum des organisierten Verbrechens.

Vinsalt ist eine der jüngsten und ältesten Städte zugleich, wurde es doch vor rund 500 Jahren auf den Ruinen des altehrwürdigen Bosparan neu gegründet. Noch hat die Stadt nicht die Ausdehnung der alten Hauptstadt erreicht, und dennoch ist sie heute die größte und wohl bedeutendste Stadt des Horasreichs. Das Stadtbild ist von der Zurschaustellung von Reichtum und Fortschritt geprägt. Dazu gehören die Wassertürme in der Nordstadt, von denen aus viele Häuser mit fließendem Wasser versorgt werden, aber auch die berühmte Turmuhr, ein Meisterwerk der Mechanik, und die Fassaden

der Theater und Tempel. Der Halbgott Nandus wird hier mehr verehrt als seine Mutter Hesinde, die zwar die Wissenschaft fördert, aber eher als Selbstzweck und weniger als Wegbereiterin für Neuerungen und Erfindungen. Vinsalt ist gesellschaftliches Vorbild für das gesamte Horasreich. Das reiche und gebildete Bürgertum verschmilzt dank Titelkauf und der immensen Bedeutung von Geld und Beziehungen immer mehr mit dem Adel. Die Oberschicht besteht zu einem großen Teil aus reichen Händlern, Geldverleihern, Spekulanten oder deren Erben. Zwar beherrscht der Fürst von Vinsalt Stadt und Umland, doch viele Baronien gehören inzwischen den Neureichen, die sie verarmten Adligen schlicht abgekauft haben. Für Verbrechensbekämpfung gibt es sogar eine eigene Behörde, die Connetablia Criminalis Capitale. Besonders in den Gassen der in Ruinen liegenden Unterstadt, die diesem Teil der Stadt ein geradezu morbides Flair verleihen, haben sie jedoch kaum eine Chance gegen den Einfluss des weitverzweigten organisierten Verbrechens.

Warunk, die Heimgesuchte

»Es betrübt mich zu sehen, dass die alten Straßenzüge leer stehen, von den Nachbarn ist auch keiner zurückgekehrt. Aber jammern hilft nicht, lass uns lieber Hammer und Meißel schwingen, damit das Tempelkapitel fertig wird.«
—ein Warunker Steinmetz, 1037 BF

»Wir werden dafür sorgen, dass Warunk zu altem Glanz zurückfindet. Denn die Göttin hat uns mit dem Donnersturm und den Posaunen von Perricum gezeigt, dass die Stadt nicht verloren war – und das ist sie auch heute nicht!«
—eine Rondrageweihte aus Gareth, 1036 BF

Region: Mittelreich, Markgrafschaft Warunk
Einwohner: 3.500
Herrschaft: eine Wehrvögtin für den Markgrafen Sumudan von Bregelsaum
Tempel: Boron, Peraine, Rondra, Phexschrein
Handel und Gewerbe: Lederwaren, Tuchmacherei, Tabakherstellung, Käserei
Besonderheiten: Kloster der drei guten Schwestern, Philosophenschule, Höhlen im Molchenberg, Heimat der Warunker Wichtel und der Wehrheimer Hämmerlinge (kleine Kobolde, mal hilfsbereit, mal zu Schabernack aufgelegt); wichtiger Standort der Rondrakirche
Stimmung in der Stadt: grimmige Entschlossenheit, Ausgelassenheit ist selten zu spüren

Nicht lange ist es her, da hatte Warunk mehr wandelnde Tote Einwohner als Lebende und auch heute sind viele Türen verrammelt, ganze Straßenzüge leer. Noch immer hallt der Schrecken der vom untoten Drachen Rhazzazor errichteten Alptraummark durch die Träume der Warunker, auch wenn diese Schreckensherrschaft dank dem Einsatz wackerer Helden nun der Vergangenheit angehört. Doch nach der Befreiung der Stadt durch ein Wunder der Göttin Rondra haben viele Geweihte und anderes Kriegsvolk ihren Weg hierher gefunden, um die Warunkei endgültig den Klauen der schwarzen Schergen zu entreißen, und ihnen folgten Handwerker und Händler. Erstmals ist ein leichter Aufschwung zu spüren, doch die Schrecken der Toten Lande um die Stadt herum sind noch längst nicht besiegt.

Xorlosch, die Heilige

»Wirst du wohl Respekt zeigen, Großling? Sonst lasse ich dich hinauswerfen.«
—ein grimmiger erzzwergischer Schmied, 1036 BF

»Und wie sie es schaffen, so tief in den Berg hineinzubauen, dass es für Jahrhunderte bestand hat! Zu schade, dass ich kein Rogolan spreche, ich hätte so viele Fragen gehabt.«
—eine tobrische Baumeisterin, 1037 BF

Region: Bergkönigreiche
Einwohner: etwa 1.600 Erzzwerge
Herrscher: Bergkönig Tschubax Sohn des Tuagel
Tempel: Angrosch
Handel und Gewerbe: zwergische Handwerkserzeugnisse (vor allem Schmiedegut), Metalle und andere Bergwerkserzeugnisse
Besonderheiten: heilige Stadt und ursprüngliche Heimat aller Zwerge, mächtige Schmelzöfen, Sommerresidenz des Bergkönigs, Heilige Halle des Angrosch, Schule des Drachenkampfes (Kriegerakademie, nimmt ausschließlich Zwerge auf)
Stimmung in der Stadt: erzkonservativ, ruhig, geschäftig

Xorlosch ist das lebendige Herz aller Zwergenvölker und liegt gut geschützt und argwöhnisch bewacht im Innern von zwei Bergringen in den Ingrakuppen. Die Stadt umfasst ein Tal und mächtige unterirdische Hallen. Sie ist die Wiege der zwergischen Kultur, und ihre Hallen sind vom Hauch der Jahrtausende erfüllt. Nach Ansicht aventurischer Gelehrter ist Xorlosch die älteste durchgehend bewohnte Stadt Aventuriens, allerdings lässt diese Behauptung unter anderem einige Trollstädte außer Acht. Angehörige anderer Spezies erhalten nur in seltensten Fällen überhaupt Zugang zur Stadt, in der das stete Hämmern der zwergischen Meisterschmiede zu hören ist.

Yol-Ghurmak, die Dämonenschmiede

»Alles ist im Wandel, so auch unsere glorreiche Heimatstadt. Fürchte dich nicht, der Feurige Vater wird dir den Langmut verleihen, das alles durchzustehen. Und danach werden wir besser und stärker sein als jemals zuvor!«
—eine Priesterin des Feurigen Vaters, 1039 BF

»Straßenzüge verschlucken ganze Häuser und Dämonen wandeln am hellichten Tag durch die Gassen! Diese Monstrosität gehört vom Antlitz Deres gefegt!«
—ein Ingerimmgeweihter aus Uhdenberg, 1039 BF

Region: Schattenlande
Einwohner: 12.000 Lebende, eine unbekannte Anzahl Dämonen
Herrschaft: ein bürgerlich-klerikaler Zunftrat
Tempel: Amazeroth, Agrimoth, Blakharaz, Tasfarelel, Schreine aller anderen Erzdämonen, Borbarad; besondere Verehrung gilt der Jenseitigen Familie, welche aus den Erzdämonen Agrimoth, Thargunitoth, Blakharaz und Charyptoroth besteht
Handel und Gewerbe: Schmiede- und Edelhandwerkserzeugnisse (Waffen, Rüstungen, mechanische Gerätschaften), Kristallabbau, Yol-Ghurmaker Spitze, Bier- und Schnapsherstellung, Schwarzkorn (Getreide), Fischfang, Pilzzucht
Besonderheiten: Agrimothäum (Tempel des Feurigen Vaters), Heptagonakademie (Magierakademie, gildenlos, Beschwörer und Artefaktmagier), Dämonenschmieden, der Schwarze Palast, absurde Architektur, hohe Dämonenpräsenz; die Stadt befindet sich nachts in ständigem Wandel, Häuser wandern und Straßen ändern ihren Verlauf.
Stimmung in der Stadt: Abgebrüht bis verzweifelt; wer hier lebt, den schreckt wenig oder gar nichts mehr.

Bei den Angriffen von Borbarads Armeen wurde Ysilia, die alte Stadt am Yslisee, vollständig zerstört. Anschließend wurde auf den Ruinen eine neue Stadt errichtet und als Baumeister dienten Dämonen. So ist eine teilweise bizarre, verstörende Architektur entstanden, die das neu erstandene Yol-Ghurmak prägen. Seit der ehemalige Herrscher, der Dämonenkaiser Galotta, das Stadtzentrum in seine Fliegende Festung verwandelte, um mit ihr Gareth zu verheeren, klafft im Zentrum Yol-Ghurmaks ein riesiges Loch, das Krater der Kristalle genannt wird.
Der Himmel über der Stadt ist Dank der rauchenden Schlote der Dämonenschmieden in ewiges Wolkengrau gehüllt, sodass niemals Sonnenlicht bis zu den Straßen und Gassen dringt. Feuerschalen und dämonische Glutsäulen tauchen die Stadt in ein flackerndes, unnatürliches Licht. Viele Straßenzüge sind (vermutlich) unbewohnt, Dämonen gehören zum Alltag – und keineswegs alle stehen unter der Kontrolle von Beschwörern. Viele Bewohner sind sich sicher, dass die Stadt sie früher oder später töten wird. Viele nehmen diesen Umstand schicksalsergeben hin, hoffen, dass es sie dank frommer Gebete zu den Erzdämonen nicht erwischt, oder aber sie flüchten sich in den Wahnsinn.

Zorgan, die Mondsilberne

»In der Tat ist Zorgan die Rose Araniens. Lieblich, aber auch wehrhaft, wenn es sein muss.«
—eine Kadi Zorgans, 1039 BF

»Ich werde das Gefühl nicht los, dass hier etwas unter der Oberfläche schwelt. Und ich werde herausfinden, was das ist.«
—ein Schreiber des Aventurischen Boten, 1037 BF

Region: Mhaharanyat Aranien
Einwohner: 20.000
Herrschaft: Sitz des Herrscherpaares (Mhaharani Eleonora Shahi und Arkos Shah)
Tempel: Tempel aller Zwölfgötter
Handel und Gewerbe: Vor allem Getreide und Obst, aber ansonsten ist in Zorgan fast alles zu haben.
Besonderheiten: Zauberschule des Seienden Scheins (Magierakademie, grau, Illusionszauberer), Mondsilberpalast (prächtiges Haupthaus der Mada Basari, eines phexischen Händlerordens), Spiegelpalast (Residenz der Mhaharani), Schreiberschule, Typographisches Institut (Buchkunst), Rosengarten, Krak al'Shah (königliche Zitadelle)
Stimmung in der Stadt: Weltoffene Handelsstadt, Hauptstadt Araniens, die stolz in die Zukunft blickt und ihre dunkle Vergangenheit verleugnet.

Zorgan ist Hauptstadt Araniens und Residenz der Mhaharani und ihres Gatten. Das Herz der Handelsstadt ist das Basarviertel Sulaminah mit all seinen exotischen Düften und Geschmäckern und der Liebe zu den typisch tulamidischen Gottheiten Rahja und Phex. Hier pulsiert das Leben, man trifft sich, feiert und feilscht mit Hingabe. Während in den ländlichen und ruhigen Vierteln Schamiran und Kenragird die Handwerker ihrer Arbeit nachgehen, thront das Palastviertel, das nur für die Oberschicht vollständig zugänglich ist, über der Stadt. Zorrigan, die Altstadt, hingegen ist noch immer ein Viertel, in dem sich Diebe und Bettler herumtreiben, wo viele verlassene Gebäude verfallen und verbotene Geschäfte abgeschlossen

werden. Die dunkle Vergangenheit des verderbten Dämonenreichs Oron verliert sich leicht zwischen Gastfreundschaft und Lebenslust der Zorganer. Manches Gerücht besagt aber, dass es noch immer verborgene Anhänger der Erzdämonin Belkelel in der Stadt gibt.

Jenseits von Aventurien

»Du weißt aber schon, dass Aventurien nicht die ganze Welt ist, oder? Es warten die verrücktesten magischen Geheimisse hinter dem Meer der Sieben Winde auf uns und fremde Götter mit reichen Kulten jenseits des Südmeers. Monster und namenlose Schrecken auf der anderen Seite des Ehernen Schwerts? Pah, die warten doch nur drauf, unsere Klingen zu kosten!«
—ein angetrunkener Abenteurer in einer Garether Spelunke, 1040 BF

Auf der Welt Dere sind bisher vier größere Landmassen bekannt: Aventurien, das Güldenland, Uthuria und das Riesland. Hinzu kommen einige magische Nebenwelten, Globulen genannt, von denen lediglich wenige aventurische Gelehrte Kenntnis haben. Die Hohlwelt Tharun, das Echsenreich von Zze Tha, die Inseln im Nebel und viele der Feenwelten gehören dazu.

Myranor, das Güldenland

»Es heißt, dass Efferd der Unergründliche einen Fluch über die Kaiser des güldenländischen Imperiums und alle seine Untertanen verhängt hat, weil sie sich der Erzdämonin Charyptoroth angedient hatten und ihm ihre Dämonenverehrung zuwider war. Dieser Efferdwall soll sich von Ifirns Ozean bis ins Feuermeer erstrecken und so das ganze Meer der sieben Winde durchziehen. Kein myranisches Schiff vermag ihn zu durchdringen.«
—gängige Seefahrerweisheit im Meer der Sieben Winde

Vielfach sind Aventurische Seefahrer bereits Richtung Güldenland in See gestochen, doch nur wenige sind zurückgekehrt (**244**). Ist man einer der wenigen, der mit vollem Laderaum von der gefahrvollen Fahrt heimkehrt, so hat man sein Glück gemacht. Viele exotische Waren aus dem Güldenland werden zu horrenden Preisen gehandelt, oft genug jedoch stammen sie nur vermeintlich von jenseits des Meeres. Am bekanntesten sind wohl die Fahrten der *Prinzessin Lamea* unter der wagemutigen Kapitänin Harika von Bethana.

»Myranor, so wie die Bewohner selbst das Güldenland nennen, ist von enormer Größe und absolut fremdartig. Da gibt es Wesen von der Gestalt aufrechtgehender Katzen, Löwen und Tiger sowie aufrecht gehende Chamäleons, blauhäutige Wesen mit vier Armen, Kreaturen, die halb Mensch, halb Ziege zu sein scheinen, ähnlich wie unsere Levschije, und Fischmenschen, die unseren Risso gleichen.
Wir landeten in einer gigantischen Stadt namens Balan Cantara an, gegen die Grangor wie ein Weiler und selbst Gareth wie ein Dorf wirken muss. Und was mussten wir entdecken? Dass Cantara nur ein Horasiat in einem mächtigen Imperium ist, das von dreiäugigen Zauberern beherrscht wird. Da wird einem ganz angst und bange! Das erzähle ich weder den Hesindianern noch einem der Spitzel, die die Kaiserin uns mitgegeben hat, ich bin doch nicht lebensmüde!
Doch Aves sei gelobt, trotz aller Größe und Fremdartigkeit fand ich auch viel Vertrautes: Die Gebäude ähneln den ältesten Teilen von Kuslik und Bethana. Aber will ich glauben, was die Einheimischen mir über Gylduria erzählen? Nein, ich höre dem Gefasel ohnehin nicht zu. Und dann diese Schiffe, die wie von Zauberhand bewegt werden. Unheimlich! Was war ich froh, auf Menschen zu treffen, die ähnlich gestrickt sind wie unsere Thorwaler. Die können sich ja gerne Hjaldinger nennen, aber das sind Thorwaler, so wahr ich hier sitze!«
—aus einer Matrosenerzählung im Hafen von Teremon, 1030 BF

Uthuria, das Land der 12.000 Götter

»Einerlei, was für Götter dort herrschen mögen, mich interessiert nur die Rose der Unsterblichkeit. Ach ja, Geld spielt übrigens keine Rolle.«
—Stover Regolan Stoerrebrandt, reichster Mann Aventuriens, 1035 BF

Uthuria ist für die Aventurier erst seit seiner Entdeckung vor einigen Jahren nicht mehr nur Legende. Hinter der kochenden See und würgenden Tangfeldern vermuten sie einen geheimnisvollen Kontinent, der von vielerlei fremdartigen Göttern beherrscht wird. Besonders die großen Seefahrtsnationen Al'Anfa, das Horasreich, Brabak und das Bornland liefern sich mit ihren Expeditionen ein Wettrennen um die Kolonien, ihre Ressourcen und Geheimnisse.

»Nein, nein, nein! Ich werde mein Boot nicht auf diesen Kurs setzen, du Tochter des Wahnsinns. Weißt du denn nicht, dass die Insel des Pyrdacor dort liegt? Der Hort allen Übels, das die Echsen unserem Volk angetan haben? Nein, ich stelle mich nicht der Brut eines Drachens, der sich für einen Gott hielt. Es hat eines Sheik-al-Sheik bedurft, um uns zu retten, und wer wäre ich einfältiger Seemann, mich Schwärmen von Drachen entgegenzuwerfen. Nein!«
—ein Khunchomer Kapitän, 1034 BF

»Ich habe geflügelte Wesen in der Nacht gesehen, zwei Schritt groß und blutdurstig. Hellhäutige benehmen sich dort wie bei uns die Waldmenschen. Bronzehäutige Hexer mit buntem Federschmuck leben in riesigen Stadtpyramiden und opfern ohne Zögern Mensch und Kreatur, um mit dem vergossenen Blut ihre Macht zu stärken und sogar Artefakte mit neuer Kraft zu versehen. Von dem ganzen Krabbelgetier will ich gar nicht reden! Aber diese Xo'Artal behaupten, es gibt noch weitaus schlimmere Völker auf Uthuria. Herr Boron, das kann es alles nicht wert sein. Vergib' und lass' mich endlich vergessen.«
—Tagebuchaufzeichnung eines Überlebenden der zweiten al'anfanischen Expedition, 1037 BF

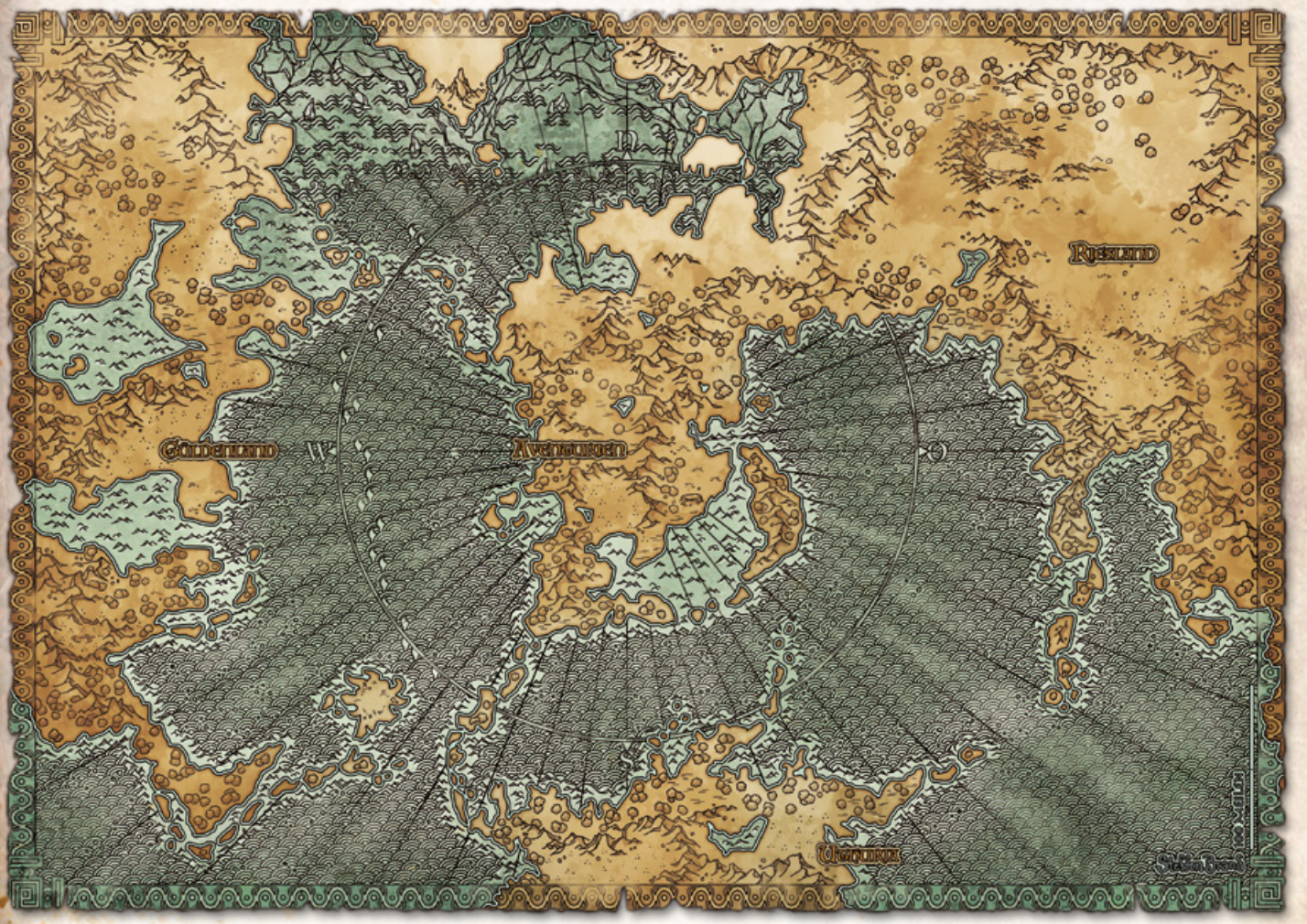
Rakshazar, das Riesland

»Hütet euch, ihr Narren, denn ihr wisst nicht, was über die Riesensteige dereinst zu kommen vermag. Mir jedoch, mir hat sich die Große Mutter im Puur Mulla offenbart und mir gezeigt, was diese Schrecken angerichtet haben. Und ich bin froh, dass das Totenmoor sie alle gefressen hat.«
—die uralte goblinische Schamanin Kunga Suula, 50 BF

Das Riesland gilt als Ort aus dem viele namenlose Schrecken über Aventurien hereingebrochen sind. Nicht umsonst sollen die Götter das mächtige Gebirge des Ehernen Schwerts aufgeworfen haben, um alle Bewohner des Rieslands fernzuhalten, seien es schwarze Giganten, grausame Menschenvölker oder fleischfressende Pferde. Häufig wird das Riesland auch als Reich der Finsternis bezeichnet, vermutlich nicht ganz zu Unrecht.

»Nebel, nichts als Nebel. Dieses vermaledeite Tal, nein dieser Fjord, erstreckt sich jetzt schon so weit und außer Nebel und Fels haben wir nichts gesehen. Weil wir aber ein endloses Heulen hören, getrauen wir uns nicht anzulanden. Also schließe ich meine Kartierung ab, selbst wenn sie bestenfalls schlampig ist, allein ein stählernes Tor im Fels vermeine ich ausgemacht zu haben. Aber wir müssen zurück, sonst kommen wir nicht wieder unbeschadet in die bornische Heimat zurück. Die Klippen voraus glimmen fahlgelb im Dunst und es beginnt schwefelig zu stinken. Dämonenwerk! Was für ein verfluchtes Land!«
—handschriftlicher Vermerk auf einer Karte der riesländischen Nebelauen, undatiert

»Dem Faedhari nach waren es wohl die Hochelfen, welche den Horden des Namenlosen aus dem Riesland Einhalt geboten. In diesem ... Werk ... ist aber auch in einer zeitgenössischen Teilübertragung von unheimlichen Staubkreaturen, Schwertzauberern, und schwarzen Bäumen die Rede. Man sollte halt nicht alles Glauben, was in einem magischen Geschichtsbuch steht, das nicht einmal Jahreszahlen kennt. Die Quellen aus dem Diamantenen Sultanat der Tulamiden sind dahingehend bedeutend ergiebiger, wenn auch sehr spärlich gesät. Wir können dennoch Handelsbeziehungen zu dieser Zeit annehmen, denn es ist sogar der Name einer Stadt in Rakshazastan belegt, die nach Sultan Kharibet benannt war, Yal-Kharibet. Leider nur gab es mindestens zwei Sultane diesen Namens ... «
—aus einer Vorlesung in Historie an der Universität zu Methumis, 1037 BF



KULTUR & WISSENSCHAFT

»Bevor ihr euch in eure Studien stürzt, lasst mich euch ein paar mahnende Worte mit auf den Weg geben, ehe ihr über eure göttingefällige Neugier einige der grundlegendsten Dinge außer Acht lasst. Eines muss euch von vorne herein bewusst werden: Das Wissen in der Welt ist ungleich verteilt. Das mag auf den ersten Blick ungerecht erscheinen, aber das hat seinen Grund. Denn Wissen allein ist ein Werkzeug. Und wie die Axt einfach nur ein Werkzeug ist, mit dem ich Holz spalten kann, um im Winter ein wärmendes Feuer zu versorgen, kann sie in der Hand eines geübten Kämpfers auch schnell zu einer beeindruckenden Waffe werden. Und in der Hand eines unbedarften Kindes verwandelt sie sich schnell in eine Gefahr, deren Bedrohung niemand abzusehen vermag. Ist die Axt deswegen gut oder böse? Nein, die Axt ist nur sie selbst. Derjenige, der sie verwendet, entscheidet, ob sie zum Guten oder Bösen eingesetzt wird.

Mit dem Wissen verhält es sich ebenso. Wissen ist nämlich nicht gleich Wissen. Das Wissen um den Ackerbau und die Auswahl der Pflanzen, das die Schwester unserer Herrin Hesinde, die gütige Peraine, unter die Menschen gebracht hat, ist so grundlegend und so bodenständig, dass es kaum zum Bösen benutzt werden kann. So ist es wichtig und gut, dass es verbreitet ist und dass jeder Zugriff darauf hat. Das Wissen um die Benutzung eines Schwertes hingegen ist deutlich gefährlicher, und es bedarf langer Übung, um es sinnvoll im Kampf einzusetzen. Und weil das Wissen um die Schwertführung so gefährlich ist, hat eine andere Schwester unserer Herrin, die stürmende Rondra, so viele Regeln aufgestellt, die verhindern sollen, dass Schindluder damit getrieben wird.

Jetzt stellt euch vor, welches Unheil das Wissen um eine bestimmte Zauberformel oder das Wissen um die Herstellung einer gefährlichen alchimistischen Substanz wie dem Hylailer Feuer anrichten kann. Oder noch viel schlimmer, wie sieht es mit Wissen aus, welches das Seelenheil eines Menschen in Gefahr bringen kann?

Deswegen lehrt die Göttin, die allwissende Herrin Hesinde: Wissen ohne Weisheit ist nichts. Genau aus diesem Grund studieren und diskutieren wir so ausgiebig. Hesindes Weisheit erleuchte uns, damit wir verantwortungsvoll entscheiden können, welches Wissen wem zugänglich gemacht werden darf.«

—Novizenmeisterin der Hallen der Weisheit zu Kuslik, Hesindes Haupttempel, 1040 BF

Zungen & Mundarten

»Bha'salasandralya. Du hast bereits das taubra** gewirkt?«*
»Was? Wovon bei Satuaria redest du, Spitzohr?«
—von einer Knappin vernommenes Gespräch zwischen einer Auelfe und einer Hexe, 1029 BF

Garethi, Bosparano & Altgüldenländisch

Garethi wird im Mittelreich und seinen Provinzen gesprochen und ist auch darüber hinaus die wohl am weitesten verbreitete Sprache des Kontinents. Im Raulschen Reich, dem Horasreich, im Norden und auch im tiefen Süden spricht man Garethi, es kann also mit gutem Recht als die Gemeinsprache des mittleren bis nördlichen Aventuriens verstanden werden. Viele Reisende und Händler sprechen zumindest so viele Brocken davon, dass es möglich sein sollte, sich damit auf großen Teilen des Kontinents zu verständigen.

Garethi hat sich aus dem Bosparano• entwickelt, der Verkehrssprache des Bosparanischen Reiches, das vor mehr als 1.000 Jahren unterging. Noch heute dient es als Sprache der Gelehrten, und es ist nicht ungewöhnlich, wenn etwa Gildenmagier oder Geweihte bei ihren Disputen ansatzlos ins Bosparano wechseln, um sich (vermeintlich) genauer ausdrücken zu können. Noch älter ist das Aureliani oder Altgüldenländisch, die Sprache der güldenländischen Einwanderer, aus der das Bosparano einst hervorging.

•Das Bosparano ist stark an das irdische Latein angelehnt, mit diesem aber nicht immer identisch. Ihr könnt also auch ohne allzu genaue Lateinkenntnisse im Spiel munter drauflos improvisieren.

Das heutige Garethi wird aufgrund seiner enormen Verbreitung in vielen verschiedenen Dialekten gesprochen, die sich durch Vermischung mit anderen Sprachen in ihrer jeweiligen Umgebung entwickelt haben. Die meisten Dialektsprecher können sich gut verständigen, aber es wird meist recht deutlich, aus welcher Region der Sprecher stammt. Zudem hat jeder Dialekt ein besonderes Vokabular, das sich Außenstehenden nicht sofort erschließt, und häufig werden auch Fremd- und Lehnwörter aus anderen Sprachen eingebunden.

Garethi und Bosparano verwenden die gleiche Schrift, die Kusliker Zeichen, die aus 31 Lautzeichen bestehen. Das Aureliani und sehr alte zyklopäische Schriften hingegen verwenden die Imperialen Zeichen, 57 geschwungene Lautzeichen, deren Ursprung im fernen Güldenland liegt.

»Zu einer merkantilen Übereinkunft kommen? Swafnir hilf! Kann er nicht einfach sagen, dass er mir die Skraja abkaufen will?«
—Tjalva Garheltdottir, Premer Hetja

Sprachspezialisierung Garethi
Alberned: Albernia, Garethi mit Lehnwörtern aus Thorwalsch und Isdira
Andergastisch/Nostrianisch: Andergast & Nostria, einfaches, aber altmodisches Garethi mit Einsprengseln aus dem Alaani und dem Orkischen
Aretya: Aranien, Mischung aus Garethi und Tulamidya
Bornländisch: Bornland, Garethi mit zahlreichen Einflüssen aus dem Alaani
Brabaci: südliche Stadtstaaten (Oberschicht), Mischung aus Garethi und Bosparano, vereinzelt Begriffe aus dem Mohischen
Charypto: südliche Stadtstaaten (vor allem bei Piraten), Mischung aus Garethi und Tulamidya, viele fremde Begriffe z.B. aus Seemannssprache, Thorwalsch und Mohisch
Gatamo: südliche Stadtstaaten (Unterschicht), Mischung aus Garethi, Bosparano, Mohisch und Tulamidisch
Horathi: Horasreich, Garethi mit vielen Lehnwörtern aus dem Bosparano
Maraskani: Maraskan und Exilantenstädte, Mischsprache aus Tulamidya und Garethi mit vielen Mischwörtern und Wortneuschöpfungen

Es gibt unzählige weitere Dialekte, die oft Ausdrücke aus unterschiedlichen Sprachen zusammenbringen. Die Weidener reden in einem altertümlichen Dialekt aus Garethi, Bosparano und Isdira und die Tobrier sprechen eine Mischung aus Garethi und Alaani, aber in diesen Dialekten steht immer die heutige Hochform des Garethi im Vordergrund.

Die Imperialen Zeichen bilden in reduzierter Form auch die Grundlage für die Kusliker Zeichen wie das Aureliani die Grundlage für das Bosparano.

Tulamidya & Ur-Tulamidya

Das Tulamidya ist, wenig überraschend, die Sprache der Tulamiden, aber auch der Novadis. Es wird südlich des Raschtulswalls sowie östlich der Goldfelsen und der beiden Eternenmassive gesprochen, hat aber auch deutlichen Einfluss auf die Sprachen südlich des Harotrud.
Hervorgegangen ist die Sprache aus dem Ur-Tulamidya, der Sprache des Diamantenen Sultanats, das heute nur noch in Gelehrtenkreisen der Region Verwendung findet. Auch das Tulamidya hat eine Vielzahl von Dialekten. In jedem Dialekt zeigt sich vor allem in der Sprachausprägung eine Besonderheit der jeweiligen Region. Kundige können also durchaus heraushören, ob der Sprecher einem der Wüstenstämme angehört, Bürger einer Stadt am Mhanadi ist oder gar aus Selem stammt, wo es viele echsische Einflüsse gibt.
Das Tulamidya verwendet entweder die 56 Silbenzeichen der gleichgenannten Schrift oder die 19 geheiligten Glyphen von Unau, Laut- und Deutzeichen, welche

* Isdira: Sei gegrüßt, denkende Zauberweberin.
** Isdira: Menschenzauberei

Sprachspezialisierung Tulamidya
Aranisch: Aranien, Mischung aus Tulamidya und Garethi
Khôm-Novadisch: Kalifat (besonders bei Wüstenstämmen der Khôm), Tulamidisch mit rauer Aussprache und teilweise abweichendem, eigenem Vokabular
Maraskani: Maraskan und Exilantenstädte, Mischsprache aus Tulamidya und Garethi mit vielen Mischwörtern und Wortneuschöpfungen
Mhanadisch-Balashidisch: Mhanadistan und Balash, Hauptdialekt
Zahorisch: besonders Almada und Tulamidenlande, Sprache der nomadisch lebenden Zahorisippen

vor allem unter Novadis Anwendung finden. Die Schrift des Ur-Tulamidya verwendet etwa 300 Laut- und Deutzeichen, die vor langer Zeit aus den Zeichen des echsischen Chrmk hervorgegangen sind.

Weitere Sprachen und Schriften der Menschen

Die Thorwaler sprechen eine Sprache, die sich aus dem Saga-Thorwalsch bzw. Hjaldingschen entwickelt hat. Heute ist das **Thorwalsch** zudem mit zahlreichen Lehnwörtern aus dem Garethi durchsetzt. Als Schrift dienen entweder die modernen Thorwalschen Runen mit ihren 30 Lautzeichen oder die alten Hjaldingschen Runen, die zusätzlich mit mehreren Dutzend Piktogrammen arbeiten. Viele Thorwaler nutzen heute aber auch die Kusliker Zeichen.

Fjarningsch, die schriftlose Sprache der Fjarninger leitet sich ebenfalls aus dem Saga-Thorwalsch ab.
Die Norbarden benutzen mit dem **Alaani** eine sehr komplexe Sprache, die Ähnlichkeit mit dem Ur-Tulamidya aufweist. Ihre gleichnamige Schrift hat sich aus den Zeichen von Ur-Tulamidya und Chrmk entwickelt.
Die Nivesen sprechen das sehr vokalbetonte **Nujuka**, das keine Schrift kennt.
Rund um Selem wird vereinzelt noch **Zelemja** gesprochen, in dem sich Ur-Tulamidya und das echsische Rssahh vermischen. Als Schrift dienen die Glyphen des Chrmk. Auch das Zyklopäische, das auf den Zyklopeninseln gesprochen wird, hört man heute nur noch selten. In dieser Sprache verbinden sich Aureliani und Garethi, geschrieben wird sie in Kusliker Zeichen, aus älterer Zeit stammen auch Dokumente in Imperialen Zeichen.
Auch die Waldmenschen kennen keine Schrift für ihre von aventurischen Gelehrten als **Mohisch** bezeichnete Sprache, zu denen als Dialekt unter anderem auch das Utulu gezählt wird. Einzelne Dialekte unterscheiden sich teilweise zwischen verschiedenen Stämmen, manchmal sogar von Siedlung zu Siedlung. Durch gemeinsame Begriffe und den Einsatz von Körpersprache ist die Verständigung zwischen einzelnen Stämmen aber möglich.
Die Liste ließe sich weiter fortsetzen, so besitzen beispielsweise die wilden Ferkinas genauso wie die Trollzacker mit den Sprachen **Ferkina** und **Zhulchammaqra** sehr eigenständige Sprachen, die sich zwar aus dem Ur-Tulamidya entwickelt haben, aber mittlerweile so weit vom Tulamidya entfernt sind, dass sie selbst von einem Tulamiden nur mit viel Anstrengung verstanden werden können. Eine eigene Schrift besitzen beide nicht.

Sprachen und Schriften der Nichtmenschen

Alle Elfenvölker sprechen das melodische **Isdira**, das aus dem enorm komplizierten **Asdharia**, der melodischen Sprache der Hochelfen, hervorgegangen ist. Die besondere Schwierigkeit des Asdharia liegt in der Aussprache. Während man im Isdira kleine Bedeutungsunterschiede mittels Betonung kenntlich machen kann, ist dies im Asdharia ein zwingender Bestandteil der Sprache. Die hierfür erforderliche Fähigkeit des zweistimmigen Gesangs beherrschen jedoch nur Elfen und manche Halbelfen. Menschen können ihn aufgrund körperlicher Gegebenheiten auch nicht erlernen und müssen ohne magische Hilfsmittel an der Aussprache des Asdharia scheitern. Beide Sprachen verwenden dieselbe Schrift mit 27 Lautzeichen und einer Vielzahl subtiler Deutungszeichen. Die Asdharia-Zeichen sind dabei meist noch deutlich verschnörkelter dargestellt als die ohnehin schon sehr verspielt-floral wirkenden Isdira-Zeichen.
Die Nachtalben verständigen sich im melodischen, aber auch ungewöhnlich harte Laute aufweisenden **Shakagoran**, das eine Mischung aus Asdharia, Rssahh und Zhayad ist. Es bedient sich einer verschnörkelten Schrift, die Isdira und Zhayad gekonnt miteinander verbindet.
Das brummige **Rogolan** ist die gemeinsame Sprache der Zwergenvölker. Es hat sich aus dem ungleich älteren **Angram** entwickelt, das für die Zwerge als heilige Sprache gilt. Das Rogolan nutzt 24 Lautrunen als Schrift, Angram hingegen ist eine hochkomplexe Bilderschrift, die heute nur noch die wenigsten Zwerge beherrschen.
Noch komplexer ist die **Trollische Raumbilderschrift**, die bislang kaum jemand außer den Trollen selbst zu lesen versteht. Auch das **Trollisch** selbst ist kompliziert

und durch seine Knarr- und Schablaute kaum für einen Nichttroll auszusprechen.
Eine andere weitverbreitete und alte Sprache ist das **Rssahh**, das als Verkehrssprache aller Geschuppten gelten kann. Die Echsensprache verwendet die komplexen 5.000 Wort- und Deutzeichen des **Chrmk** als Schrift.
Die Orks besitzen eine Gemeinsprache, das stark vereinfachte **Oloarkh**, das auch viele Goblins und Oger beherrschen. Schamanen, Häuptlinge und Krieger nutzen untereinander jedoch weit häufiger das **Ologhaijan**, die Hochsprache der Schwarzpelze. Das Orkische besitzt, wie auch das verwandte Goblinische, viele Stammesdialekte, eine Schrift besitzt es jedoch nicht.
Die Goblins kennen ihre eigene, schriftlose Sprache. Das **Goblinische** weist keinerlei Ähnlichkeit mit anderen aventurischen Sprachen auf, die Rotpelze lieben es jedoch, fremde Wörter in angepasster Aussprache in ihre Sprache einzubauen.
Auch weitere aventurische Spezies besitzen eine eigene Sprache, so zum Beispiel die Grolme, Riesen, Zyklopen, Mahre, Yetis, Oger, Ziliten, Risso oder Necker. Viele davon sind jedoch so unbekannt oder mysteriös, dass aventurische Gelehrte sie weder in Sprachfamilien ordnen können noch Kenntnisse über eine dazugehörige Schrift besitzen. Darüber hinaus gibt es Sprachen wie das **Drachische**, das in Wort und Bild in den Geist des Gegenübers projiziert, oder das unfassbar flinke **Koboldisch**, das man ohne Magie schlicht nicht erlernen kann.

Geheime Sprachen und Schriften

Darüber hinaus kennt Aventurien noch zahlreiche weitere Sprachen und Schriften, wie die Geheimschrift **Nanduria**, die unter Gelehrten Verwendung findet, oder das magische **Zhayad**, das als Sprache der Dämonen gilt. Letzteres nutzt mehrere hundert Laut- und Silbenzeichen, die häufig zu Symbolen und Ligaturen verschliffen werden.
Die Gebärdensprache **Atak** erlaubt es Dieben und Händlern, sich untereinander mit Zeichensprache zu verständigen, während lichtscheue Gesellen dank der **Zinken** des Füchsischen Nachrichten füreinander an Hausecken oder Tavernentüren hinterlassen können.
Das **Füchsische**, benannt nach dem heimlichen Fuchsgott Phex, ermöglicht außerdem Gespräche über scheinbare Belanglosigkeiten, deren wahre Bedeutung sich nur Eingeweihten eröffnet. In den Salons des Horasreiches ist auch die **Fächersprache** verbreitet, mit der man einfache Nachrichten unauffällig durch die Haltung des Fächers übermitteln kann.

Beispiele für eine Begrüßung

Garethi:	Sei gegrüßt!
Tulamidya:	Ahlan!
Thorwalsch:	Hej!
Nujuka:	Paika!
Alaani:	Bin'urdam!
Isdira:	unter Elfen: Sanyasala!, an Menschen: Sanya bha!
Rogolan:	Garoschem!
Orkisch:	Ke khur!
Goblinisch:	Bluug lak vaas!

Redensarten & Aberglaube

Redensarten & Begriffe

»Die sind allesamt so dumm wie Selemer Sauerbrot!«
—ein Dozent der Universität von Al'Anfa über Absolventen der Universität von Methumis, 1039 BF

In Aventurien kursiert eine Vielzahl von Redensarten oder Sprichwörtern, die auch über ihren ursprünglichen Sprachraum oder eine Region hinaus Verbreitung gefunden haben. Solche geflügelten Worte sind meist sehr blumig oder ausdrucksstark und nicht selten beziehen sie sich in den zwölfgöttlichen Landen auf Götter oder Kulte. Darüber hinaus gibt es einige bestimmte Begriffe, die typisch für Aventurien sind und die man sehr stimmungsvoll ins Spiel einfließen lassen kann. Im Folgenden Abschnitt haben wir einige Beispiele aus ganz unterschiedlichen Regionen zusammengetragen.
Die meisten Aventurier benutzen die Namen der Götter bei Begrüßungen, um Dank zu sagen oder um eine Aussage zu verstärken. „Praios behüte!", „Phex sei Dank!", „Travia zum Gruße!", „Rondras Donnerhall!" Gerne werden solche Aussprüche auch verallgemeinert: „Da seien die guten Götter vor!", „Bei allen Zwölfen!", „Mögen die Alveranischen uns schützen." Eine gängige Eidesformel lautet: „Bei den Hohen Drachen zu Alveran!" Und wenn man allzu üble Befürchtungen äußert, dann „malt man den Namenlosen an die Wand".
„Golgaris Schwingen hören" ist eine Umschreibung für das Sterben, denn der Totenrabe trägt die Seelen der Gefallenen über das Nirgendmeer in Borons Hallen. Sein Bruder Bishdariel bringt die Träume und so bedeutet „Schlafen unter Bishdariels Schwingen" einen erholsamen und traumreichen Schlaf. Etwas, das „Satinavs Hörnern trotzt", ist so beständig, dass es die Zeiten überdauert, ohne Spuren davonzutragen. „Ein nivesisches Alter erreichen" ist das Pendant dazu, das belegt, dass die Nivesen oftmals steinalt werden.
Jemand, der „kämpft wie ein Drache", ist ein gefährlicher Gegner, dem man hohen Respekt zollt. Aus alten Zeiten stammt der Ausspruch „sich mit Axt und Schwert" wehren, als die Siedler sich aller möglicher Gefahren erwehren mussten. In Weiden ist ein ähnlicher Ausspruch gebräuchlich: „Die Axt im Haus erspart den Gelehrten."
„Luft in den Weinschlauch lassen" oder „einen Bären schießen" ist eine gängige Umschreibung für das Trinken, „saufen wie die Thorwaler" bedeutet ein

Aventurische Begriffe können das gemeinsame Spiel in der Welt enorm bereichern. Wir möchten anregen, dass ihr auch eigene Wortschöpfungen einbringt, wenn ihr Spaß an solchen Dingen habt. Verständlichkeit sollte aber immer vorgehen, achtet daher auf die richtige Dosierung solcher Begriffe und nehmt euch Zeit, gegebenenfalls auch Wortwendungen zu erklären. Versteht einer eurer Mitspieler nicht mehr, worum es genau geht, ist es mit dem Spielspaß nämlich meist schnell vorbei.

Viele Begriffe in Aventurien sind den irdischen ähnlich. Einige Beispiele, die in diesem Band Verwendung finden, haben wir im Folgenden aufgelistet, um euch ein wenig aventurisches Sprachgefühl zu vermitteln. Aber keine Sorge: In der Regel sind viele solcher Begriffe selbst erklärend oder sie werden bei Verwendung erläutert.

Aventurische Wortschöpfungen

Dere	die Welt des Schwarzen Auges, ein Anagramm von Erde
Adamant	Diamant
Alveranskommando	besonders riskanter Auftrag, Himmelfahrtskommando
Arange	Orange
Boronanger	Friedhof
Bosparanie	Kastanie
Bosparanjer	Champagner
Madamal	Mond
Mohagoni	Mahagoni
Praiosblume	Sonnenblume
Praiosscheibe	auch Praiosmal oder Praiosauge, Sonne
Rotpelz	Bezeichnung für Goblins
Schwarzpelz	Bezeichnung für Orks
Spitzohr	abfällige Bezeichnung für Elf
Südweiser	Kompass; Aventurische Kompasse zeigen stets nach Süden.
Traviabund	Ehe
Tsatag	Geburtstag

ungeheures Trinkgelage, wer „zechen kann wie ein Zwerg“, der verträgt viel. Nach dem Trinken ist man wahrscheinlich „besoffen wie Bardo und Cella“, benannt nach einem dekadenten Kaiserpaar, und am nächsten Tag hat man höchstwahrscheinlich einen „Wolf“ oder sogar „Werwolf“, wie der irdische Kater in Aventurien genannt wird.
„Fressen wie ein Oger“ spielt auf den unstillbaren Hunger der riesenhaften Kreaturen an und zeugt zudem von keinen nennenswerten Tischmanieren.

Wer „weise wie Rohal“ ist, ist keinesfalls „dumm wie Selemer Sauerbrot“, sondern – ganz im Gegenteil – sogar ausgesprochen klug. Ein „Boltanspieler nach Phexens Art“ kennzeichnet einen listigen und findigen Menschen. Dickköpfe gelten als „stur wie ein Zwerg“ und sind nur schwer von ihrer einmal gefassten Meinung abzubringen. Hält sich jemand für „Fuldigor“, gilt er als übler Besserwisser oder Aufschneider.
„Stinken wie ein Ork“ erklärt sich beinahe von selbst, ohnehin werden im Mittelreich viele Verwünschungen mit den Schwarzpelzen assoziiert, „Orkendreck!“ ist ein gängiger Ausruf. „Lästig wie ein Wiedergänger“ sind wiederholt auftretende Probleme, die sich wie Untote immer wieder aus dem Boden erheben. Jemandem das „Wehrheimer Strammstehen“ beizubringen, bedeutet, ihn zu Gehorsam zu zwingen, wie es in der mittlerweile zerstörten Akademie der Stadt mit jungen Rekruten praktiziert wurde. Ein „Schelm“ oder einer, dem „der Kobold im Nacken sitzt“, ist zu Schabernack und Unfug aufgelegt. Jemand, der „Ich bin doch nicht Storrebrandt!“ sagt, spielt auf den reichsten Handelsherren Aventuriens an, und will sagen, dass ihm für das Vorgeschlagene das nötige Kleingeld fehlt.
Thorwaler benutzen häufig die Ausrufe „Das wohl!“ oder „Bei Swafnir!“ und sind bekannt dafür, dass sie regelrechte Wettstreite im Beleidigen ausfechten, die schnell auch handgreiflich enden können.
Wenn ein Maraskaner sein Gegenüber als „einzigartig klug“ bezeichnet, ist das aufgrund seiner streng dualistischen Weltsicht wahrlich kein Kompliment, bedeutet es doch schlichtweg saudumm.

Tulamiden & Novadis

Die Sprache der Tulamiden und Novadis verfügt über weniger feststehende Begriffe. Vielmehr sind die wortgewandten Redner unter ihnen ausgezeichnet darin, binnen eines Wimpernschlags neue Wortschöpfungen zu ersinnen, wovon die meisten ausgesprochen blumig sind. Besonders eine bildliche Sprache und ausdrucksstarke Vergleiche sind beliebt: „Ayshas Haut ist weich wie ein Pfirsich, ihre Fesseln schlank wie die eines Shadifs.“ Tulamiden beleidigen entweder sehr offensichtlich oder sehr subtil, in jedem Fall aber äußerst blumig.

»Hesinde hilf! Diese Söhne der Einfalt begreifen es einfach nicht! Sie können mich als ausgebildete und wissensbeschenkte Gildenmagierin ruhig Hexe nennen. Aber für mich gelten noch immer andere Regeln als für ihre gleich in Gruppen geehelichten verknöcherten Kräuterweiber!«
—Mirhiban al'Orhima, tulamidische Feuermagierin

Novadis sind dafür bekannt, den Namen ihres Eingottes Rastullah gerne mit farbigen Beschreibungen zu ergänzen: „Bei Rastullahs Lockenpracht/mächtigem Barte/glühendem Atem.“ Häufig ist auch der Nachsatz „Ich erbitte Vergebung!“ zu hören, mit dem sich die

Rechtgläubigen für (vermutete) Verstöße gegen die 99 Gesetze entschuldigen, nach denen sie zu leben streben.

Bei den Zwergen
Zwerge benutzen Angroschs Namen oder Dinge, die ihm zugeordnet sind, für viele Formulierungen: „Bei Angroschs Hammer!“, „Bei Angroschs Bart!“, „Beim Amboss des Väterchens!“ Der Hass gegenüber Drachen hat auch Einzug in ihre Sprache gefunden, so verfluchen Zwerge ihnen suspekte magische Dinge gerne als „Drachenwerk“ und auch der Ausspruch „Verdracht!“ hat hier seinen Ursprung. „Der ist ein klanloser Gesell!“, ist die wohl schlimmste Verwünschung, die ein Zwerg aussprechen kann, bedeutet die Familie doch alles für sie.

Aventurischer Aberglaube

Nicht alle übernatürlichen Phänomene erschließen sich Aventuriern gleich auf den ersten Blick. In eine Welt, die so stark von Zauberei und Götterwirken geprägt ist, gehört daher auch eine gute Portion Aberglaube. Dieser Aberglaube ist meistens durch die Region geprägt, aus der ein Held stammt, vor allem in ländlichen Gebieten haben sich die eigentümlichsten Vorstellungen und Handlungen bis heute erhalten.
Die irdische Aussage, dass in jedem Aberglauben ein Funken Wahrheit steckt, trifft in Aventurien oftmals zu, doch nicht immer ist diese Wahrheit offensichtlich. Wir geben an dieser Stelle einige Beispiele und empfehlen die Lektüre des folgenden Abschnitts besonders für Spieler, die auf der Suche nach weiteren Ausprägungen des Nachteils *Schlechte Eigenschaft (Aberglaube)* für ihren Helden sind.

Rotes Haar wird oft mit Hexen oder Feenbälgern in Verbindung gebracht. Tatsächlich haben durchaus einige Hexen und häufig auch die von Kobolden aufgezogenen Schelme rotes Haar – jedoch bei Weitem nicht alle. In den Tulamidenlanden gilt rotes Haar als selten und die Berührung desselben als glücksbringend. Es wird außerdem in vielen Talismanen verarbeitet. Wer sich sogar einen rotbeschopften Sklaven leisten kann, dem soll das Glück ganz sicher ein Leben lang hold sein, ihn selbst zu versklaven, bringt aber möglicherweise Unglück.
Auch rund um Magie und Zauberwirker gibt es zahlreiche abergläubische Bräuche. Einige Beispiele: Schert man einem Zauberer Haar und Bart, so verliert er seine Zaubermacht. Ein Magier ohne Zauberstab kann nicht zaubern, Elfen haben wie Kobolde einen Wahren Namen, den zu kennen, Macht über sie verleiht. Sieht man einen Zauberer nicht an, kann dieser einem auch nicht in den Kopf gucken. Schwarze Katzen gelten als Begleiter einer Hexe, und weil sich die Menschen vor den Flüchen der Hexen fürchten, gelten schwarze Katzen gemeinhin als Unglücksbringer. Ganz anders verhält es sich auf See mit der Schiffskatze. Geht sie über Bord oder stirbt sie, dann ist das Schiff sicher dem Untergang geweiht. Ein Spitzohr an Bord zu haben, und sei es auch nur ein Halbelf, ist ein sicheres Zeichen für Unglück. Einen Zwerg hingegen wird man an Bord eines Schiffes meist vergebens suchen. Zwerge fürchten sich davor, ins Wasser zu gehen, denn dies könnte ihre Lebensflamme zum Erlöschen bringen. Auch trinken sollte man Wasser daher nach Meinung vieler Angroschim nur in Maßen, weit sicherer ist für sie der Genuss von Gebrautem oder Gebranntem.
Auch das Waffenvolk kennt viele abergläubische Bräuche rund um den Kampf. Wer den Namen seines Gegners nicht kennt und ihn im Zweikampf tötet, der wird von seinem Geist heimgesucht. Wer seine Waffe nicht täglich ölt, dem bricht sie. Wem dreimal die Klinge bricht, der gilt als verflucht und keiner mag mehr an seiner Seite kämpfen – womöglich ist er kein ehrenhafter Kämpfer.
Besonders bei den Tulamiden und den Zwergen verbreitet ist ein Aberglaube, der Zahlenmystik genannt wird und der darauf fußt, dass man Göttern und ihrem Wirken bestimmte Zahlen zuordnen kann. Aventurienweit verbreitet ist der Glaube, dass die Zahl 13 eine Unglückszahl ist, weil sie im Allgemeinen mit dem Namenlosen und all seinen schlechten Einflüssen auf die Welt verbunden wird. Hier bilden jedoch Novadis eine Ausnahme, denen die 13 als Glückszahl und die 12 als Unglücksbringer gilt.
Die Zahlen 3, 7 und 12 gelten im Mittelreich als Glückszahlen, bei Phexgläubigen die 9. Die Zahlen 6 und 12 gelten in vielen Kulturkreisen als vollkommen. Bei den Tulamiden herrscht der Aberglaube vor, die 5 sei magisch, die 6 elementar, die 7 dämonisch, die 9 heilig und die 12 die Zahl der Macht. Der 2 und deren Vielfachen kommt schließlich im dualistischen Weltbild der Maraskaner eine große Bedeutung zu. Sie gilt als Inbegriff der Vollkommenheit und überaus mächtige Zahl, die sowohl Glück als auch Unglück vereint.

Talismane
Ein weit verbreiteter Aberglaube besagt, dass Talismane Glück bringen oder Unglück abwenden können. Selbst wenn sie nicht magischen oder karmalen Ursprungs sind, hoffen viele Aventurier, dass sie die guten Eigenschaften des Trägers stärken oder seine Schwächen mildern. Als Kette, Fibel oder Ring sind solche Objekte sehr beliebt. Dabei kommen magische Zeichen, die Symbole der Götter oder Teile der heiligen Tiere selbst zum Einsatz, z.B. Eidechsenschwänze, Federn eines Raben oder Mähnenhaare eines Löwen. Auch Edelsteine oder Pflanzen, die den Göttern zugeordnet werden, sind beliebt. Gold oder Bernstein sind Praios heilig, und man sagt ihnen nach, in Augenform gebracht könnten sie jede Unwahrheit aufdecken. Ein Auge aus Onyx, der Hesinde heilig, soll ein geschlossenes Schwarzes Auge darstellen und dabei helfen, Dämonen zu vertreiben. Storchenamulette aus Apfelbaumholz sollen die Heilung fördern, so wie Peraine sie gerne sieht.
Von den Kirchen meist ungern gesehen sind Reliquientalismane: Überreste eines Heiligen oder Teile heiliger Gegenstände, die in kleinen Dosen oder Beutelchen aufbewahrt werden. Meist ist es den Tempeln lieber, die

Reliquien unversehrt im Gotteshaus selbst zu präsentieren. In manchen Städten aber kann man auch direkt im Tempel oder davor solche Talismane erwerben und so die Opferschale füllen.
Andere Formen des Körperschmucks, wie thorwalsche Tätowierungen oder Luloas, die Hautzeichnungen der Waldmenschen, haben meist rituelle Bedeutung. Sie sollen den Träger aber auch gegen den Bösen Blick oder missgünstige Zauber schützen.

Kalender, Zeitrechnungen & Feiertage

»Nach Reto, nach Hal, nach Bardo und Cella, nach Perval. Wie bei Hesinde soll ich wissen, welches Jahr die meinen? Konnten die Mittelreicher nicht damals auch nach Horas' Erscheinen datieren, wie es sich gehört? Das wäre einheitlich. Wie bitte? Nach Bosparans Fall? Das habe ich ja wohl nicht gehört!«
—ein Chronist am Hofe des Horaskaisers, 1038 BF

In Aventurien gibt es unterschiedliche Zeitrechnungen, von denen viele – mehr oder minder – gleichberechtigt nebeneinander existieren. Sie sind von Spezies zu Spezies, von Reich zu Reich und von Region zu Region höchst unterschiedlich. Sogar die Zeiträume, nach denen ein Jahr bemessen wird, können sich unterscheiden. Einige Völker richten ihren Kalender nach dem Mond aus, andere nach der Sonne. Unstrittig ist, dass es jeweils einen Tag und eine Nacht gibt, auch wenn sich diese im hohen Norden oder in den Bingen der Zwerge manchmal nur schlecht unterscheiden lassen.

Der Zwölfgöttliche Kalender

In allen zwölfgöttlichen Regionen hat ein Jahr 365 Tage und beginnt im Sommer mit dem 1. Praios. Unterschiedlich ist in vielen Reichen allerdings die Datierung. Die am weitesten verbreitete Datierung ist „nach Bosparans Fall" (BF), beginnend mit dem Jahr 0 BF, jenem Schicksalsjahr, in dem die alte Stadt Bosparan durch die Garether zerstört wurde.

Umrechnung		
Mittelreich	0 Hal	993 BF
Horasreich	Horas Erscheinen	1491 v.BF
Al'Anfa	Golgaris Erscheinen	686 BF

Einige Reiche beginnen ihre Zeitrechnung mit dem Jahr, in dem sie die Unabhängigkeit errangen, sei es vom Bosparanischen Reich oder vom Mittelreich.

Umrechnung		
Aranien	Jahr der Unabhängigkeit	995 BF
Nostria & Andergast	Jahr der Unabhängigkeit	854 v.BF

Ein Jahr hat 12 Monate, die dem Lauf der Jahreszeiten folgend im Mittelreich und vielen anderen Regionen nach den Zwölfgöttern benannt sind. Das Jahr beginnt jeweils im Sommer mit dem Monat des Götterfürsten Praios.

Monatsübersicht

aventurisch	irdisch
Praios	Juli
Rondra	August
Efferd	September
Travia	Oktober
Boron	November
Hesinde	Dezember
Firun	Januar
Tsa	Februar
Phex	März
Peraine	April
Ingerimm	Mai
Rahja	Juni

In Aventurien werden Monate häufig nach dem Lauf der Mondphasen als Mond bezeichnet oder Götternamen genannt. Ein Mond umfasst 30 Tage. Eine Woche hat sieben Tage, die gemeinhin auch als Tages- oder Praioslauf bezeichnet werden. Die Wochentage im zwölfgöttlichen Kalender sind einheitlich benannt, je nach Region kommen hierbei aber auch Unterschiede vor. Die Wochentage tragen üblicherweise die Namen: Windstag, Erdtag, Markttag, Praiostag, Rohalstag, Feuertag und Wassertag. Die Tage sind in zweimal 12 Stunden eingeteilt. Beginnend mit der ersten Praiosstunde (irdisch 00:00) folgen die jeweils ersten Stunden des

In unseren Publikation nutzen wir der besseren Übersicht halber durchgängig die Zeitrechnung nach Bosparans Fall. Damit leichter umgerechnet werden kann, kennen alle aventurischen Zeitrechnungen ein Jahr 0.
An dieser Stelle haben wir lediglich einige der gebräuchlichsten Zeitrechnungen angeführt. Vertieft wird dieses Thema in den jeweiligen **Regionalbänden**.

Götterkreises. Ab der zweiten Stunde des Praios (irdisch 12:00) wiederholt sich das Ganze vom Nachmittag bis abends.

Uhrzeit

aventurisch	irdisch
Praios	00:00 - 01:00
Rondra	01:00 - 02:00
Efferd	02:00 - 03:00
Travia	03:00 - 04:00
Boron	04:00 - 05:00
Hesinde	05:00 - 06:00
Firun	06:00 - 07:00
Tsa	07:00 - 08:00
Phex	08:00 - 09:00
Peraine	09:00 - 10:00
Ingerimm	10:00 - 11:00
Rahja	11:00 - 12:00
Praios	12:00 - 13:00
Rondra	13:00 - 14:00
Efferd	14:00 - 15:00
Travia	15:00 - 16:00
Boron	16:00 - 17:00
Hesinde	17:00 - 18:00
Firun	18:00 - 19:00
Tsa	19:00 - 20:00
Phex	20:00 - 21:00
Peraine	21:00 - 22:00
Ingerimm	22:00 - 23:00
Rahja	23:00 - 00:00

Die letzten fünf Tage eines jeden Jahres sind besonders düster und werden daher mit dem Widersacher der Götter assoziiert. Sie werden darum die **Namenlosen Tage** genannt. Zu dieser Zeit steht die große Sternenleere am Firmament, ein Teil des Nachthimmels, in dem kein Sternbild zu sehen ist. Die Macht des Namenlosen Gottes soll in dieser Zeit am größten sein. Unter Eingeweihten tragen diese Tage unheilige dämonische Namen. Viele Kulturen begegnen dieser Zeit mit großer Furcht und tatsächlich häufen sich in ihr übernatürliche und sogar unheilige Phänomene.

Andere menschliche Zeitrechnungen

- **Thorwaler** rechnen nach dem Jahr von Jurgas Landung (1626 v.BF). Sie benennen sowohl die Monate anders (Midsonnmond, Kornmond, Heimamond, Schlachtmond, Sturmmond, Frostmond, Grimfrostmond, Goimond, Friskenmond, Eimond, Faramond, Vinmond), als auch die Wochentage. Die Namenlosen Tage heißen bei ihnen Hranngarstage, nach der ewigen Widersacherin ihres Gottwals Swafnir.
- **Maraskaner** rechnen ab dem Jahr, in dem Rur ihren Berechnungen nach den Weltendiskus auf seine Reise schickte, und datieren nach dem Jahr des Flugs des Weltendiskus: 3822 v.BF.
- Die Zeitrechnung der **Novadis** beginnt am 23. Boron 760 BF, dem Jahrestag, an dem ihr Gott Rastullah sich in der Oase Keft offenbarte. Sie unterteilen das Jahr in 40 Gottesnamen zu je neun Tagen. Die restlichen fünf Tage sind heilige Feiertage, Rastullahellah genannt, die jedem achten Gottesnamen folgen. Interessanterweise rechnen die Novadis mit der Nacht, nicht mit dem Tag, sodass ihre Woche in neun Nächte mit eigenen Namen eingeteilt ist.
- **Norbarden** haben ein gänzlich fremdes Kalendersystem, ebenso die **Nivesen**, von denen es aber fraglich ist, ob sie ein Jahr in mehr als den Wechsel von Hell nach Dunkel und den Bedürfnissen ihrer Karenherden einteilen. Die Norbarden richten sich nach Mondmonaten mit 28 Tagen. 100 Mondmonate sind in ihrer Zeitrechnung ein Uh'Jun, das entspricht beinahe acht Jahren der anderen Menschenvölker.

Andere nichtmenschliche Zeitrechnungen

Weder **Elfen** noch **Zwerge** kennen eine fortlaufende Zeitrechnung, datiert wird stattdessen nach großen Ereignissen, die die Geschicke der Spezies und Völker bestimmten. Dabei geben die Zwerge den Monaten folgende Namen: Sommermond, Hitzemond, Regenmond, Weinmond, Nebelmond, Dunkelmond, Frostmond, Neugeburt, Marktmond, Saatmond, Feuermond und Brautmond. Die Namenlosen Tage werden Drachentage genannt.
Ob die Elfen der aventurischen Gegenwart überhaupt eine derart starre Zeitrechnung besitzen, darf bezweifelt werden.
Die Zeitrechnung der **Echsen** ist überaus kompliziert und viele Gelehrte sind an der korrekten Datierung gefundener echsischer Inschriften gescheitert. Eine Woche besteht hier aus 5 Tagen, ein Monat aus 33 Tagen. Diese werden zu Abschnitten von 553 Monaten (50 Jahre) zusammengefasst. Zehn Abschnitte ergeben ein Ehhn (500 Jahre). 33 Ehhn entsprechen einem Tsiina (16.500 Jahre).
Die Grundlage der uralten Zeitrechnung der **Orks** stellt der wiederkehrende Zyklus der Mondfinsternisse dar. Eingeweihte Schamanen nutzen Große Jahre, die jeweils 240 Mondmonate (zu je 28 Tagen) umfassen als Grundlage ihrer Zeitrechnung.

Fest- & Feiertage

Feiertage sind häufig eine regionale Angelegenheit, und daher können wir an dieser Stelle nur eine Auswahl der wichtigsten Feiertage auflisten. Dabei haben wir den Schwerpunkt auf solche Feste und Ereignisse gelegt, die in besonders vielen Regionen begangen werden, und auf solche, die eine größere Relevanz für Helden oder Abenteuer besitzen.

1. Praios: Sommersonnenwende, Beginn des neuen Jahres, höchster Feiertag in den zwölfgöttlichen Landen, Ehrung der Landesherren und der Ordnung. Großes Ritterturnier in Gareth
2./3. Praios: Greifenfest, traditionelle Erhebungen in den Adelsstand
5. Rondra: Tag des Schwurs, höchster Feiertag der Rondrakirche mit vielen Novizenweihen
15./16. Rondra: Schwertfest, Feiertag der Rondrakirche mit Turnieren und Wettkämpfen
1. Efferd: Tag des Wassers, höchster Feiertag der Efferdkirche, viele Prozessionen und Feiern
30. Efferd: Fischerfest, Gedenken der Seelen der Ertrunkenen, Prüfungsfest (Feiertag der Hesindekirche), beliebter Tag für Abschlussprüfungen an Magierakademien
1. Travia: Tag der Heimkehr, vor allem im Norden von Thorwalern, Norbarden und Bornländern begangen.
12. Travia: Tag der Treue, viele Eheschließungen und sonstige Schwüre
1. Boron: Totenfest, Gebete für alle Verstorbenen
2.-8. Boron: Allaventurisches Gauklertreffen in Khunchom mit zahllosen Darbietungen
20. Hesinde: Beginn der Opernsaison in Vinsalt
30. Hesinde: Erleuchtungsfest, höchster Feiertag der Hesindekirche mit vielen Prozessionen
1. Firun: Wintersonnenwende, Tag der Jagd, Feiertag der Firun- und Ifirnkirche, vielerorts Maskenumzüge, um den Winter zu vertreiben
30. Tsa: Tag der Erneuerung, Feiertag des Tsakults, Beginn von Neuvorhaben aller Art
16. Phex: Tag des Phex, Festtag der Händler und Diebe, an dem gerne heimliche Pakte mit dem Gott geschlossen werden.
1. Peraine: Tag der Saat, feierliche Segnung der Felder
7.-12. Peraine: jährliches Bardentreffen (wechselweise in Honingen, Norburg, Bethana und Zorgan)
1. Ingerimm: Tag des Feuers, rituelle Waffenweihe, auch höchster Feiertag der Angroschgläubigen, Beginn der Warenschau in Festum
21. Ingerimm: Tag der Waffenschmiede, höchster Feiertag des Ingerimm, Fackelprozessionen, Aufnahme neuer Lehrlinge und Schmieden besonderer Meisterstücke
1.-7. Rahja: Fest der Freuden, fröhliche Straßenfeste und Umzüge zu Ehren Rahjas

Kosmologie

»Die Welt wurde geschaffen, das steht außer Frage. Warum sollte ein Wesen gesunden Verstandes daran auch zweifeln? Wir stehen schließlich auf dieser Welt, sind Teil von ihr, und sie ist geordnet. Die Frage muss daher vielmehr lauten: Wer hat die Welt geschaffen und warum sind wir hier? Oder, um präziser zu werden: Sind wir nur hier, weil jemand die Welt geschaffen hat?
Ich will dies aus tiefster Seele verneinen. Wir sind hier, weil wir die Schöpfung, woher sie auch kommen mag, unser Eigen nennen sollten. Wir müssen sie verteidigen gegen das Chaos des Draußen, des Ungeschaffenen. Aber auch gegen jene, die uns an Fäden wie Puppen durch unser Sein führen wollen. Nota bene: Ich sage, kein Dämon, aber auch kein Gott, kann meinen freien Geist bezwingen.«
—Azaril Scharlachkraut, Hochprophetin der Borbaradkirche, 1039 BF

Die unterschiedlichen Kulturen Aventuriens haben unterschiedliche Sichtweisen auf die Entstehung der Welt und auch darauf, welchen Platz sie in dieser Welt heute einnehmen.
Die meisten menschlichen Kulturen, und vor allem jene, die dem Zwölfgötterglauben anhängen, haben hingegen ein recht einheitliches Bild.

Die Weltentstehung

»Ich wollte unbedingt die Wahrheit wissen, aber all die Gespräche mit Elfen und sogar mit Drachen haben mich nur dies gelehrt: Sie alle erzählen sich verschiedene Geschichten. Ich fürchte, geistige Ruhe werde ich wohl nur finden, wenn ich akzeptiere, dass die Welt von Unsterblichen erschaffen wurde – ob es mir nun gefällt oder nicht. Es spielt keine Rolle, ob ich sie Götter oder anders nenne. Ich bin Teil der Schöpfung – und ich sehe, welche Gefahren das Draußen bereithält. Ich sehe aber auch, dass das Draußen eine Macht bildet, die ich nutzen kann, um eine eigene Ordnung zu erschaffen und durchzusetzen. Es wäre töricht, diese Möglichkeit nicht zu nutzen.«
—Salpikon Savertin, Spektabilität der Schule der variablen Form zu Mirham, 1039 BF

Laut gängiger Glaubensvorstellung des Zwölfgötterglaubens herrschte zunächst das Nichts. Aus diesem Nichts heraus bildeten sich zwei Wesen oder besser, zwei Prinzipen: Los und Sumu, die Domäne des Geistes und die Domäne des Körperlichen. Diese Prinzipien ordneten fortan alles um sich herum, bis sie einander erkannten. Sie bemerkten, dass ihre Vorstellungen nur schwer miteinander in Einklang zu bringen waren und fingen an zu streiten. Aus diesem Kampf heraus entstanden die Welt und auch die Götter, so wie die Aventurier sie heute sehen und verstehen. In der zwölfgöttlichen Überlieferung erschlägt Los schließlich nach langem Ringen Sumu, ist selbst aber schwer verwundet. Als er erkennt, was er im Zorn getan hat, weint er bitterlich. Aus den zwölf Blutstropfen, die Los über Sumus Körper vergießt, entstehen die Götter, Praios als erster, Rahja als die letzte. Ketzerische Freidenker, wie die hesindianischen Ilaristen, behaupten jedoch, dass Los mindestens 13 Tropfen Blut vergossen hat und dass aus dem ersten, noch voll des Hasses und des Schmerzes, der mächtigste aller Götter hervorging – der Namenlose, der seitdem gegen die Zwölfe kämpft, um die Schöpfung nach seinem eigenen Willen zu formen (**242**). Aus den Tränen des Los sollen danach alle Lebewesen entstanden sein, die Pflanzen jedoch aus dem Körper der Urriesin, und ihr sterbender Schoß gebar die Giganten.

Die Nivesen hingegen erzählen den Ursprung der Schöpfung anders. Ihnen zufolge gebar das mythische Himmelspaar den ersten Menschen und den ersten Wolf und schenkte ihnen Nachkommen. Diese lebten in Einklang miteinander, bis der Menschensohn Mada die Welpen der Himmelswölfin Liska erschlug. Liska legte die Welpen daraufhin in eine Schale, die seitdem als Madamal am Himmel zu sehen ist, und kehrte mit ihrem Rudel von Himmelswölfen zurück, um das Land zu verheeren. Madas Frevel und der Zorn der Himmelswölfe schufen die Welt, so wie die Nivesen sie heute sehen.
Die Maraskaner glauben, dass die Welt vom Gott Rur als vollkommenes Geschenk für seine Bruderschwester Gror in Form eines Diskus' erschaffen wurde. Rur warf Gror den Diskus zu und so fliegt der Weltendiskus nun durch den Äthrajin, die Heimat der Dämonen und des Bruderlosen, wie die Maraskaner den Namenlosen nennen.

Einerlei, welchen Schöpfungsmythos man als Grundlage nimmt, nahezu alle eint das Zusammenspiel zweier Urkräfte am Anbeginn der Zeit, aus deren mal einträchtigem, mal streitendem Wirken die Welt entstand. Ein Dualismus, der die meisten Kulturen bis heute prägt. Viele sehen diese Konfrontation als Kampf zwischen göttlicher Schöpfung und dämonischem Chaos an. Auch wenn es unterschiedliche Mythen gibt, sind sich die Gelehrten der jeweiligen Glaubensvorstellungen jedoch über drei Dinge weitestgehend einig:

- Die Welt wurde von Unsterblichen geschaffen.
- Die Welt unterliegt dem Wandel, weil die Unsterblichen wie auch die Sterblichen um Einfluss in der Welt ringen.
- Der wichtigste Punkt: Unsterbliche greifen seit langer Zeit nur noch indirekt mittels Wundern, deutlich häufiger aber durch das Wirken ihrer Anhänger ins Weltgeschehen ein.

Tatsächlich müssen sich, trotz all ihrer Macht, auch Götter und Unsterbliche dem eisernen Weltgesetz beugen, dass Kha ersonnen hat, um zu verhindern, dass die Welt irgendwann ins Chaos driftet. Im Weltenherz legte sie das Weltengesetz, Mysterium von Kha genannt, nieder. Fortan konnte niemand dagegen verstoßen, kein Unsterblicher und wahrscheinlich nicht einmal sie selbst. Kha legte den Aufbau der Welt fest, die Naturgesetze und die Ordnung der Sphären. Zum Wächter über die Zeit bestimmte sie den sterblichen Satinav, der zuvor einen großen Zeitfrevel begangen hatte. Zur Strafe kettet Kha ihn an das Schiff der Zeit, wo er gemeinsam mit seinen Töchtern Ymra (Vergangenheit) und Fatas (Zukunft) sein nun unsterbliches Dasein fristet und jeden Verstoß gegen den geordneten Lauf der Zeit gnadenlos ahndet.
Während die Echsen Kha sogar als Göttin verehren, wird sie im zwölfgöttlichen Mythos nicht als eigene Wesenheit wahrgenommen. Stattdessen ist Kha nur der Name des Weltengesetzes, dem sich die Götter selbst unterstellt haben. Auch Satinav ist bei den Menschen außerhalb von Gelehrtenkreisen recht unbekannt. Allein die

Echsen kennen dank ihrer uralten Kultur bis heute recht genaue Überlieferungen über die Ereignisse der Frühzeit, und es gibt bis heute echsische Tempel, in denen sowohl Kha als auch Satinav als Götter verehrt werden.
Auch bei der Ordnung der Sphären durch Kha oder die Götter herrscht keinesfalls Einigkeit, zudem diskutieren aventurische Gelehrte die unterschiedlichsten Sphärenmodelle seit jeher recht kontrovers. Die meisten dieser Theorien besagen, dass es sieben Sphären gibt, die durch den Limbus, eine graue hochmagische Zwischenwelt, voneinander getrennt sind. Ob diese Sphären einander aber wie die Häute einer Zwiebel umschließen, ob sie frei im Limbus schweben wie die Scherben einer zersprungenen Vase oder ob sie stattdessen wie die einzelnen Schichten einer Torte aufeinanderliegen, ist höchst umstritten.

Die Sphären der Welt
nach gängiger Ansicht im Zwölfgötterglauben

- **Erste Sphäre:** Weltenherz. Hier ruht Khas Weltengesetz.
- **Zweite Sphäre:** Ebene der Elemente. Hier liegt Sumus Leib und die Reinform der Elemente erfüllt die Sphäre.
- **Dritte Sphäre:** Dere, Heimat der Sterblichen. In der dritten Sphäre liegt die Welt, wie sie der Aventurier kennt und erlebt.
- **Vierte Sphäre:** Reich der Toten und Geister. Hier liegen auch Borons Hallen, die Heimat verstorbener Seelen.
- **Fünfte Sphäre:** Zitadelle der Götter. Die Paradiese der Zwölfgötter, die Heimat der Unsterblichen und auch die Götterfeste Alveran befinden sich hier.
- **Sechste Sphäre:** Der Sternenwall. Der Sternenhimmel und seine Gestirne werden dieser Sphäre zugeordnet, ebenso wie die Magie, die im Volksmund auch Sternenkraft genannt wird.
- **Siebte Sphäre:** Unendliches Chaos. Jenseits des Sternenwalls liegt die Siebte Sphäre, die Heimat der Dämonen, das Chaos, das in der Schöpfungsgeschichte als Draußen beschrieben ist.

Neben diesen Sphären existieren unterschiedliche **Globulen**, so zum Beispiel die Feenwelten oder das dschungelüberwucherte Drachenreich von Zze Tha, die von der eigentlichen Schöpfung losgelöst sind und in denen ganz eigene Naturgesetze gelten können. Auch die Hohlwelt Tharun oder Feenwelten gehören zu den Globulen.

Die **Siebte Sphäre** gehört eigentlich nicht zur Schöpfung, denn hier existieren jene chaotischen Wesen, die Dämonen genannt werden und die seit Äonen aufs Neue versuchen, die schützende Bastion des Sternenwalls, den die Götter vor der Schöpfung errichtet haben, zu durchbrechen, um die gesamte Schöpfung zu vernichten.
Der **Sternenwall** schützt die übrigen Sphären vor dem Eindringen der Dämonen in die Schöpfung. Doch an einer Stelle, die Große Bresche genannt wird, ist er zerrissen. Aus der Dritten Sphäre erscheint diese Stelle als große Sternenleere. Angeblich war es der Namenlose, der sie zu Beginn des fünften Zeitalters dort hineinschlug, um den Dämonen Zugang zur Schöpfung zu gewähren. Doch die anderen Götter rangen ihn nieder und ketteten ihn in den Spalt, den er selbst geschlagen hatte, auf dass er die Kluft fortan aus eigener Kraft geschlossen halte.

Die Zeitalter

Ebenfalls weitgehende Einigkeit in den Gelehrtenkreisen herrscht darüber, dass die Welt verschiedene Zeitalter oder Äonen durchläuft. Die folgende Auflistung folgt der Überlieferung der Hesindekirche, die unter den menschlichen Gelehrten am weitesten verbreitet ist.

Zeitalterübersicht
nach hesindianischer Überlieferung

- **1. Äon:** Die Schöpfung
- **2. Äon:** Die Gigantenkriege
- **3. Äon:** Zeit der Drachen
- **4. Äon:** Zeit der Trolle
- **5. Äon:** Zeit des Namenlosen
- **6. Äon:** Zeit des Ersten Volkes Praios'
- **7. Äon:** Zeit der Vielbeinigen
- **8. Äon:** Das vergessene Äon
- **9. Äon:** Zeit der maritimen Wesen
- **10. Äon:** Zeit der Echsen
- **11. Äon:** Zeit der langlebigen Völker
- **12. Äon:** Zeit der kurzlebigen Völker
- **13. Äon:** Die letzte Schlacht – das Ende der Welt

Bei dieser Übersicht handelt es sich lediglich um eine aventurische Darstellung der Zeitalter. Auf anderen Kontinenten wie Myranor oder Uthuria scheint es andere Einteilungen zu geben, die weitaus tiefer in der lokalen Mythologie und Historie verankert sind. Allen gemein ist aber, dass sie für das kommende Äon Großes ankündigen.
Die genaue Dauer eines einzelnen Zeitalters kennen auch die Gelehrten nicht. Sie gehen aber davon aus, dass ein Äon mindestens einige tausend Jahre, und in manchen Fällen sogar einige hunderttausend Jahre dauert. Vor allem in den frühen Zeitaltern ist eine zeitliche Zuordnung mangels brauchbarer Quellen schwer bis unmöglich. Auch wenn es Hinterlassenschaften aus lang vergangenen Epochen der Welt gibt, wie riesige Drachenstädte, gigantische Trollburgen, oder weitläufige untermeerische Gebäudekomplexe, fehlen meist schriftliche Aufzeichnungen hierüber oder sie lassen sich nicht entschlüsseln. Erst etwa ab dem 10. Äon wagt die aventurische Geschichtsschreibung erste, zaghafte Gehversuche. Mehr zur Geschichte des Kontinents findest du im Kapitel **Mythos & Historie** ab Seite **215**.

Die Weltzeitwende
Die Welt befindet sich nach obiger Einteilung derzeit im Übergang zwischen 11. und 12. Zeitalter. Der Übergang von Zeitalter zu Zeitalter findet nicht abrupt oder friedlich statt, sondern wird durch eine Übergangszeit eingeleitet, die Weltzeitwende, die auch Karmakorthäon

genannt wird. Eine Weltzeitwende (241) bringt für Aventurien, vielleicht sogar für die ganze Welt, eine Zeit des Umbruchs, der Gefahren und der Unabwägbarkeiten mit sich. Denn die Gelehrten glauben, dass in dieser Zeit der Kampf zwischen Gut und Böse, zwischen Schöpfung und Chaos seinen Höhepunkt erreicht und das Schicksal der Welt entscheidend beeinflusst. Im Karmakorthäon entscheidet sich nämlich, welches Gesicht die Welt im kommenden Zeitalter tragen wird und welche Götter und Völker das neue Zeitalter beherrschen werden.
Laut hesindianischer Auslegung waren dies im 11. Äon mit Elfen und Zwergen die sogenannten alten Völker. Das 12. Zeitalter schreiben nun viele Gelehrte den Menschen zu. Unter den kurzlebigen Völkern gibt es aber Konkurrenten wie Goblins oder die wieder erstarkenden Orks, die den Menschen diese Hoffnung auf die Herrschaft über das neue Zeitalter nur allzu gern zunichtemachen würden (242).

»Ihr guten Götter, dann haben die Märchen, die die Haimamudim auf den Basaren erzählen, doch einen wahren Kern! Diese echsischen Glyphen hier belegen, dass die Geschuppten jene Stadt gründeten, auf denen sich heute das unvergleichliche Khunchom erhebt. Sollten tatsächlich einst die Echsen diese Welt beherrscht haben?«

—Mirhiban al'Orhima, tulamidische Feuermagierin

Eine Zeit für Helden

Die aktuelle Weltzeitwende fällt außerdem mit einer Heldenzeit (241) zusammen, einem Ereignis, dass sich zyklisch zu wiederholen scheint. Die Zwerge kennen Heldenzeiten, aber auch die alten Lieder der Elfen und menschliche Quellen künden davon, dass etwa alle 1.000 Jahre eine Zeit anbricht, in der besondere Heldentaten vollbracht werden. Hinweise auf diese Heldenzeit gibt es zur Genüge, allem voran der Sternenfall (238), dessen Ereignisse inzwischen fast alle Aventurier am Himmel verfolgen konnten. Mittlerweile spricht man auch außerhalb von Gelehrtenkreisen über das Heldenzeitalter und mancher Recke fühlt sich gerade dank dieser Geschichten zu Höherem berufen.

»1.000 Jahre vor Bosparans Fall stritt Geron der Einhändige mit der Götterklinge Siebenstreich gegen jede Menge Ungeheuer, kurz nach Bosparans Fall wurde der rondratreue Bund der Theaterritter gegründet und vor kurzem erst wurde der Sphärenschänder Borbarad besiegt und das Erbe der Dämonenkrone zerschlagen – wenn das keine Heldenzeit ist, Freunde, dann rasiere ich eigenhändig meinen Bart!«

—Arbosch Sohn des Angrax, ambosszwergischer Meisterschmied

Der Sternenhimmel

»Ich kann beinahe nicht glauben, was ich in den letzten Wochen gesehen habe. Hätte ich es nicht mit eigenen Augen geschaut, würde ich abwinken. Sterne verschwinden vom Himmel, andere verändern ihre Position, am Firmament und zueinander. Der Sternenfall ist keinesfalls ein Trugschluss, er geschieht wirklich, hier und jetzt!
Die Bilder des Zwölfkreises tun nicht, was sie tun sollten, wenn ich die Sternkundlichen Tafeln der hochverehrten Niobara von Anchopal zu Rate ziehe. Ich habe es vierfach überprüft und sogar zwei unterschiedliche Fassungen des Folianten benutzt, eine bosparanische und eine tulamidische, den Almagest. Zuerst bemerkte ich einen grau-schwarzen Wandelstern, den ich noch nie zuvor gesehen hatte. Dann, als mein Auge die Beruhigung im Zickzack der Schlange suchte, fand ich heraus, dass sich die Sterne zu bewegen schienen. Die Schlange streckte sich erst, dann begann sie sich zu krümmen. Und schließlich wurde aus dem vertrauten Sternbild etwas Neues, ein Ouroboros, die Schlange, die sich selbst in den Schwanz

beißt. Hesinde, ich sehe deinen allwandelnden Willen, aber ich verstehe nicht. Erleuchte mich, Herrin!«
—Tagebucheintrag der Magistra Theaphanu vom Goldfelser Observatorium, 1039 BF, wenige Monate nach dem Beginn des Sternenfalls

Seit dem Sternenfall, hat sich der Himmel über Aventurien nachhaltig verändert. Dieser Umstand sorgt allenthalben, vor allem aber bei Gelehrten und Mystikern, für große Sorge, denn die meisten Aventurier betrachten den Himmel als Spiegel des Wirkens von Göttern und Unsterblichen.
Viele Völker und Spezies versuchen seit vielen Jahrhunderten, den Willen der Götter oder ihr eigenes Geschick aus dem Stand der Sterne oder dem Verlauf der Mondphasen abzuleiten. Kosmologisch betrachtet blicken die Aventurier aus der Dritten Sphäre auf die Sechste Sphäre, also von Dere auf den Sternenwall, jene Bastion, welche die Dämonen von der Schöpfung fernhält. Das bedeutet auch, dass die Aventurier mit ihrer Vermutung, der Himmel bilde das Wirken der Götter ab, durchaus Recht haben könnten.
Vor dem Sternenfall hat der Himmel über Dere mit seinen Sternen und Himmelskörpern auffällige Regelmäßigkeiten gezeigt, wie den Sonnenauf- und Untergang oder den Lauf der Mondphasen. Der Weg der Sternbilder über das Himmelszelt war für Kenner der Astronomie und Algebra berechenbar, während die Pfade der Wandelsterne deutlich schwieriger vorherzusehen waren. Doch nach den Veränderungen durch den Sternenfall gelten viele dieser alten Gewissheiten nicht mehr und müssen neu erlernt werden (siehe Seite **107**).

Die Elemente des Himmels
»Deine Sorge in allen Ehren, kleine Niobara, aber die Welt hat mehr als einen Sternenfall erlebt. Denke an den Stern von Elem, erkenne Phexens Sternenregen. Beides wird sich dir erschließen, wenn Hesinde dich nicht verlässt. Nicht nur du, als Erwählte des Alveraniars des verborgenen Wissens, hast dich daran abgekämpft. Ich erinnere mich an den Gesandten des Alveraniars des verbotenen Wissens, damals im neunten Zeitalter, der darüber schier wahnsinnig wurde. Nehme zur Kenntnis, dass der Sternenwall die Tafel ist, auf dem sich das Wirken der Unsterblichen abzeichnet. Und aus genau diesem Grund ist er wandelbar und für den sterblichen Geist niemals zur Gänze zu erfassen. Auch nicht für den deinen, obwohl du weiter gekommen bist, als jedes sterbliche Wesen, das ich jemals traf.«
—der Alte Drache Fuldigor zu Niobara von Anchopal, verschriftlicht 511 BF

Die folgenden Betrachtungen folgen der Sichtweise der Zwölfgöttergläubigen, deren Auslegung der Himmelskörper zugleich die am weitesten verbreitete ist, auch wenn Novadis oder Nivesen ebenfalls genau auf den Sternenhimmel schauen. Dasselbe gilt auch für die meist unter Tage lebenden Zwerge. Dies mag auf den ersten Blick kurios erscheinen, doch erkennen sie im Lauf der Gestirne und Wandelsterne das Wirken ihres Schöpfergottes Angroschs. Auch wenn sich viele Angroschim nur selten an die Oberfläche wagen, bilden sie den Himmel mit komplizierten Mechaniken ab, um anhand der Bewegungen der Sterne die Funktionsweise von Angroschs Weltenmechanismus zu ergründen.

Die **Sonne**, häufig auch als Praiosauge oder -scheibe bezeichnet, legt immer denselben Weg zurück und ihr Lauf lässt einen Tag auf den anderen folgen. Daher wird ein Tag gerne auch Praioslauf genannt. Sie hat ihren höchsten Stand am 1. Praios, der Sommersonnenwende, und ihren niedrigsten am 1. Firun, der Wintersonnenwende. Dazwischen liegen die beiden Tagundnachtgleichen (jeweils vor dem 1. Travia und dem 1. Peraine).

Der **Mond**, der auch als Madamal bekannt ist, weicht manchmal unvorhergesehen von Norden nach Süden auf seiner Bahn ab, durchläuft aber regelmäßige Phasen, in denen er sich verdunkelt und wieder aufhellt. Dieser Phasenverlauf prägt einen Monat, der deswegen auch Mond genannt wird. Innerhalb einer Woche tritt das Madamal mit einer schmalen Sichel am unteren Rand in Erscheinung, die langsam wächst und **Kelch** genannt wird. Dann wächst es zum Vollmond, auch als **Rad** bekannt, bis sich die untere Hälfte verdunkelt und nur noch die obere Sichel des **Helms** zu sehen ist. Schließlich versinkt auch die in Dunkelheit. Das ist der Neumond, die **Phase der toten und wiedergeborenen Mada**, aus der sich wieder die Sichel des Kelches erhebt.

Der **Nordstern**, auch Losstern genannt, ist der einzige Himmelskörper, der sich niemals bewegt, und von dem viele glauben, dass er der Anker der Welt oder die Repräsentation des Mysteriums von Kha sei, das die Welt in ihrem Innersten zusammenhält. Viele Aventurier sind überzeugt, dass der Nordstern ein gigantischer Diamant am Himmelszelt ist, und mehr als eine Expedition ging im hohen Norden auf der Suche nach ihm verschollen.
Diese drei Himmelskörper sind die Konstanten aller Völker und Spezies.
Im Zwölfgötterglauben folgt in der Wichtigkeit dann der **Zwölfkreis**: dies sind 12 Sternbilder aus über hundert Sternen, die jeweils das Wirken eines der Götter repräsentieren. Viele dieser Sterne tragen die Namen von Alveraniaren wie Schelachar (im Greif), Bishdariel

(im Raben) oder Gorfang (im Eisbären), die in mythologischem Zusammenhang mit der jeweiligen Schutzgottheit stehen. Die Sternbilder des Zwölfkreises bewegen sich langsam über das Firmament, und in jedem Mond steht das Sternbild einer Gottheit am höchsten. So leitet sich der Jahreslauf der Zwölfgöttergläubigen unmittelbar vom Sternenhimmel ab.

Das helle und bernsteingelbe Sternbild des Greifen leitet mit seinem Höchststand ein neues Jahr ein und ist dem Sonnengott Praios gewidmet. Das stählern funkelnde Schwert ist Rondra heilig. Erschreckenderweise hat das Schwert im Zuge des Sternenfalls seine Spitze verloren, den Sarstern, dessen Name aus dem Echsischen herrührte (sar, Rssahh: Seele). Gemeinhin wird dies als äußerst schlechtes Zeichen gewertet. Der Delphin ist Efferd zugeordnet und leuchtet grünlich-blau. Die Travia zugehörige Gans ist leicht zu finden und strahlt in Orange- und Blautönen. Der Rabe, der für den Totengott Boron steht, ist düster rötlich und von geringer Helligkeit. Die Schlange, der Hesinde zugeordnet, hat eine große Wandlung seit dem Sternenfall durchgemacht: Einst ein markantes Zickzackgebilde, haben sich ihre Sterne, die in den Farben der Elemente erstrahlen, nun beinahe zu einem Kreis angeordnet. Der Eisbär, Sinnbild des Firun, leuchtet bläulich-weiß und beherrscht den gnadenlosen Winter. Tsas Sternbild, die Eidechse, funkelt in allen Regenbogenfarben. Darin findet sich der zweithellste Stern, den sogar die Elfen benannt haben: Sajalana (Isdira: Zur-Heimat-Begleiter). Der türkis strahlende Fuchs ist entgegen seines Namens kinderleicht zu finden und wird dem listigen Phex zugeordnet. Der warm grüngold glosende Storch wacht über den Beginn des Frühlings und ist Peraine heilig. Die rötlich schimmernden Hammer und Amboss, das einzige zweiteilige unter den zwölfgöttlichen Sternbildern, ist dem Ingerimm zugeordnet, die rot-violett glühende Stute, mit fünfzehn Sternen das flächengrößte Sternbild, der Rahja.

Nicht zum Zwölfkreis gehörig, aber untrennbar mit ihm verbunden, liegt die unheilige **Namenlose Sternenleere** zwischen Stute und Greif. Sie begleitet die Namenlosen Tage zwischen den Jahren. Die Sternenleere soll jene Bresche sein, die der Namenlose Gott einst in den Sternenwall schlug.

Zum Zwölfkreis gehören auch die Sterne des **Gefolges der Zwölf**, die deutlich weniger hell strahlen. Sie bewegen sich synchron im Hintergrund der Sternbilder, sodass sie diesen entweder zugeordnet oder häufiger auch übersehen werden.

Die acht bekannten **Wandelsterne**, auffallend helle Himmelskörper, scheinen ihren Weg am Firmament scheinbar frei zu wählen und sind daher besonders für Sternkundler interessant. Häufig tragen sie Namen wichtiger Halbgötter, außerhalb des Zwölfgötterglaubens sind sie jedoch auch unter zahlreichen anderen Namen bekannt.

Horas, der hellste Wandelstern, leuchtet in hellem Weiß und ist das Symbol von Zufriedenheit und Harmonie. **Ucuri** strahlt weißgolden und gilt als Schutzzeichen der Herrscher und Sieger. **Simia** schimmert rötlich-weiß und symbolisiert Neuerstehen und Beginn. **Kor** scheint tief rot und gilt als Symbol von Streit und Kampfeslust. **Nandus** ist ein milchig-blauer Wandelstern, der mit Weisheit, Vorsicht und Wissen assoziiert wird, aber auch oft als Warnung gedeutet wird. **Aves** leuchtet schwach und in allen Farben und er ist das Symbol für unbeschwerte Freiheit, denn er durchläuft seinen vielfach gewundenen Weg über das Himmelszelt am schnellsten von allen Wandelsternen. **Marbo** glimmt in einem gedeckten Weiß und gilt als Symbol von Tod und Vergehen, von Ende und Vollkommenheit. **Levthan** leuchtet in schwachem grün und ist zur Tagundnachtgleiche besonders gut zu sehen. Er scheint einen Ring zu besitzen, den man Levschije nennt. Maßlosigkeit, Ungehemmtheit und wildes Aufbegehren werden ihm zugeordnet, und häufig sind Unternehmungen unter seinem Licht zum Scheitern bestimmt.

Erst vor kurzem ist ein weiterer Wandelstern entdeckt worden, dessen Erscheinen die mächtigen Magier Rohal und Borbarad (244) vorhergesagt haben: **Xeledon**, ein fast schwarzer Stern, der die Vergeblichkeit aller irdischen Bemühungen repräsentiert und in kaum vorhersagbaren Bahnen über den Himmel schlingert. Dass ausgerechnet er im Jahr 1039 BF, dem Beginn des Sternenfalls, trotz seiner schwachen Strahlkraft immer wieder am Nachthimmel gesehen wurde, bereitet Sternkundigen wie Geweihten arges Kopfzerbrechen.

Neben dem Zwölfkreis gibt es unzählige weitere Sternbilder, die den Nord- beziehungsweise Südhimmel überqueren. Am Nordhimmel sind **Hund**, der **Held**, das **Gehörn**, der **Drache** und **Uthar** zu sehen sowie der **Kaiserstern**, der seinen Zenit über Gareth erreicht. Der **Elfenstern**, von den Elfen als Zeitmaß genutzt, zieht besonders schnell und mit einem Schwarm von anderen Sternen im Schlepptau über den Himmel. Erst vor wenigen Jahren wurde außerdem ein neuer Stern entdecket, der gerne als **Rohal** bezeichnet wird.

Der Südhimmel wird von **Nachen**, **Ringen**, **Harfe** (auch als **Schriftrolle** bekannt), **Pfeil** (gerne auch **Dolch** genannt), **Rubinen** und **Kelch** bestimmt. Hier findet sich außerdem **Satinav** mit seinen beiden Begleitern Ymra und Fatas und auch der schwach rötlich glimmende Stern **Borbarad** ist seit einigen Jahren in seiner Nähe zu finden.

»Wir sollten warten, bis Kor weitergezogen ist. Der Sohn der Löwin wird morgen im Drachen stehen, das kann nur Ärger bedeuten. Verdammt, Layariel! Niobara konnte den Lauf der Gestirne für 58 Nächte im Voraus berechnen, da werde ich ja wohl noch zwei Tage schaffen!«
—Mirhiban al'Orhima, tulamidische Feuermagierin

Sternkunde der Gegenwart
Die berühmte Sterndeuterin Niobara von Anchopal war davon überzeugt, dass durch die Gestirne am Himmel die Ordnung der Welt sichtbar würde. Der aventurische Sternenhimmel spiegelt als Teil einer fantastischen Welt tatsächlich wider, was in den anderen Sphären und auch auf Dere selbst geschieht: Macht, Einfluss und Zuständigkeit von Göttern, Halbgöttern, Hohen Drachen sowie anderen unsterblichen Wesenheiten und natürlich auch die Veränderungen, die durch das Wirken dieser Unsterblichen geschehen.
Niobara hat den Lauf der Gestirne beobachtet und berechnet und ihre Erkenntnisse in den Sternkundlichen Tafeln zusammengefasst, die für viele Astrologen die Grundlage aller Vorhersagen bilden. Und dennoch ist trotz aller Bemühungen aventurischer Sternkundiger der Himmel bis heute trotz detailverliebter Sternkarten und kunstvoller Astrolabien noch nicht ganz erschlossen. Gerade in jüngster Zeit hat sich der Sternenhimmel nachhaltig verändert. Manche schreiben es den Sphärenbeben nach der Dritten Dämonenschlacht zu, noch viel drastischer aber scheinen die Auswirkungen des Sternenfalls zu sein, bei dem sich ganze Sternbilder verschoben haben oder sogar Gestirne gänzlich vom Himmelszelt verschwunden sind, wie etwa das Auge des Drachen. Erste Anzeichen für eine Veränderung gab es bereits einige Monde zuvor. Ende Travia 1039 BF schließlich waren in der Nacht des Sternenfalls über dem ganzen Kontinent ungewöhnliche Himmelsphänomene zu beobachten. Mancherorts gab es Heerscharen von Sternschnuppen zu bewundern, an anderen Orten gingen gleich ganze Himmelskörper zu Boden.
Seither herrscht helle Aufregung in den Kreisen der Sternenkundigen, denn der Nachthimmel ist deutlich verändert. Nahezu alle Sternenkarten sind in der Folge ungenau oder gar völlig unbrauchbar geworden – wenn sie es nicht ohnehin schon waren. Auch die Navigation nach den Gestirnen oder das Erstellen von Horoskopen stellt selbst Kundige, wie die Astronomen der berühmten Observatorien von Anchopal und in den Goldfelsen, vor ganz neue Herausforderungen (**238**).

Stand & Lehnswesen

»Was lässt Euch glauben, dass Ihr das Recht hättet, sofort vor die Kaiserin treten zu dürfen, um Eure Forderung zu stellen? Ich kann mich nicht erinnern, dass gerade eine Generalaudienz stattfände. Und wenn ich Euer Wappen betrachte, dann sehe ich, dass Ihr nicht einmal zwei Schilde vorzuweisen habt, Wohlgeboren. Ja, es ist mir einerlei, ob Ihr an der Befreiung von Rommilys mitgewirkt habt, hier geht es ums Prinzip!«
—Garafanio, der Reichsherold, 1040 BF

Der Stand
Ein hoher Sozialstatus ist im Spiel oft von Vorteil und entspricht dem Stand in der Spielwelt. Die Auswirkungen können jedoch je nach Situation sehr unterschiedlich sein. Ein Adliger in einer Havener Hafenkneipe wird eher auf verschlossene Münder und taube Ohren treffen als ein freier Matrose. Auf der anderen Seite wird ein Leibeigener sicherlich nur in den allerseltensten Fällen vor die Gräfin treten dürfen, während der Herr von Stand möglicherweise häufiger bei Hofe zu Gast ist.
In Aventurien gibt es gemeinhin fünf Stände, die das gesellschaftliche Miteinander und die Stellung des Einzelnen in ebendieser ordnen: den Hochadel, Adel, Niederadel, Freie und Unfreie. Die Adligen gehören jener Schicht an, die über den Großteil Aventuriens herrscht und den anderen Ständen gebietet. Unter den Freien finden sich reiche Stadtbürger, freie Bauersleute, aber auch die ärmeren Bewohner einer Region oder Stadt zählen hinzu. Unfreie sind entweder rechtlose Sklaven und Besitz ihres Herrn oder Leibeigene, die auf dem Gut ihres Grundherrn leben und für ihn Arbeiten verrichten. Dabei mag es einem Leibeigenen oder Sklaven mit einem verantwortungsvollen Herrn durchaus besser ergehen als einem freien Bettler. Die Versklavung eines Menschen ist im Mittel- wie Horasreich per Gesetz verboten und von jedem freiheitsliebenden Thorwaler geächtet, aber in Mhanadistan und vielen südlichen Stadtstaaten dennoch Gang und Gäbe.
Außerhalb dieses Systems stehen die Geweihten der Zwölf und die Gildenmagier. Obwohl sie vom eigentlichen Stand her als Freie zu betrachten sind, genießen sie dank ihrer Berufung hohes Ansehen und unterliegen nicht der üblichen Rechtsprechung. Gerade deswegen kommt es auch häufig zu Streitigkeiten zwischen Adligen und Geweihten über Kompetenzen und Zuständigkeiten. Mehr hierzu findest du im Abschnitt **Recht & Gesetz** ab Seite **139**.

Das Lehnswesen
In vielen Reichen Aventuriens ist es seit alters her Brauch, dass Herrscher Gefolgsleuten Teile ihres Landes für ihre Treue überantworten. Zunächst wird dieses Recht auf Lebenszeit vergeben. Das überantwortete Land ist also eine Art Leihgabe, von der sich auch der Begriff Lehen ableitet. Der Vasall wird zum Herrscher über den ihm anvertrauten Landstrich. Er hat sich dem Lehnsgeber gegenüber zu verantworten – und seinem übergeordneten Landesherrn, sei es Graf, Herzog oder Kaiserin. Er darf der Landbevölkerung Abgaben auferlegen, von denen er sich versorgt, und er darf in gewissem Rahmen Gesetze erlassen und ihre Einhaltung durchsetzen. Als Gegenleistung schwört er Treue und Gefolgschaft gegenüber dem Lehnsherrn und den Schutz seiner eigenen Vasallen oder Untertanen. In Kriegszeiten muss er seinem Lehnsherrn zur Seite stehen, ihm Waffenfolge leisten und Kriegsknechte ausheben. Zugleich ist ihm die Landbevölkerung anvertraut, die er zu verteidigen hat.

Für die Abgaben, die er von ihnen einfordert, ist er im Gegenzug verpflichtet, ihnen Schutz vor Feinden zu gewähren. Diese Herrschaft wird im Feudalsystem – und dort vor allem im Hochadel – zumeist auf den direkten Nachkommen vererbt.
Üblicherweise ist ein Lehnssystem mehrstufig: Viele Vasallen teilen das ihnen anvertraute Land ihrerseits in einzelne Lehen auf und haben eigene Gefolgsleute.
An der Spitze der Lehnspyramide steht der Regent des betreffenden Reichs, also zumeist ein Kaiser oder König. Herzog, Fürst und Markgraf, sind Provinzherren, Herrscher, denen eine ganze Region zu eigen ist. Darunter (oder daneben) stehen die Grafen, die wiederum den Adel unter sich wissen, der aus Baronen und Freiherren, sowie den niederadligen Junkern, Edlen oder Rittern besteht.

Die klangvollen Titel, mit denen sich die Adligen schmücken, sind von Reich zu Reich unterschiedlich. In Aranien werden die Baroninnen als Beyrouni betitelt und bei den Tulamiden herrscht anstatt des Grafen ein Emir. Auf regionsspezifische Anreden werden wir in kommenden Regionalspielhilfen noch genauer eingehen.
Auch in welchem Verhältnis das einfache Volk zu seinem jeweiligen Herrn steht, ist regional recht unterschiedlich. Es wird zwischen freien und unfreien Untertanen unterschieden, wobei die Unfreien das Land ihres Herrn nicht ohne Erlaubnis verlassen dürfen. Sie sind schollengebunden, also an das Stückchen Land, das ihr Herr ihnen zugewiesen hat. Die Abgaben an ihren Herrn sind meist so hoch, dass ihnen selbst kaum genug zum Leben bleibt. Sind sie Leibeigene, dann können sie fast keine eigenen Entscheidungen treffen. So schreibt ihnen ihr Herr zum Beispiel vor, was sie auf ihren Feldern anbauen dürfen, und will ein Leibeigener heiraten, muss der Landesherr sein Einverständnis für die Hochzeit geben. Darüber hinaus müssen sie Frondienste verrichten. Neben der Arbeit auf den Feldern kann sie der Lehnsherr für eine bestimmte Anzahl Tage auch zu persönlichen Dienstleistungen heranziehen. Freie hingegen können das Land auf eigenen Wunsch verlassen. Unfreie (damit sind Leibeigene, nicht Sklaven gemeint) können sich in manchen Gegenden zwar theoretisch freikaufen, da aber ihr Einkommen sehr niedrig ist, kommt so etwas faktisch kaum vor. Gerade deshalb werden Unfreie immer wieder schollenflüchtig und versuchen, in Städten unterzukommen, wo sie nach Jahr und Tag zu Freien werden. Es versteht sich von selbst, dass Landesherrn in diesem Zeitraum alles in ihrer Macht stehende unternehmen, um den Flüchtigen wieder zurückzuholen.

Stadtrecht & Bürgertum

Innerhalb des Feudalsystems hat sich im Lauf der letzten Jahrhunderte ein neuer Machtfaktor entwickelt: das Bürgertum. Durch erfolgreichen Handel haben viele große Städte einen Reichtum erwirtschaftet, der den des Adels übertrifft. So konnten sie sich eine gewisse Eigenständigkeit erkaufen, die zunächst das Marktrecht umfasste, d.h. das Recht, eigene Märkte abzuhalten. Inzwischen haben viele dieser Orte sogar das Stadtrecht erhalten: Sie dürfen das Stadtgebiet mit einer Mauer umgeben, das dazugehörige Umland bewirtschaften, Steuern eintreiben, eigene Gesetze erlassen, eine Garde aufstellen und selbst Gericht abhalten. Die Stadt übt als Gemeinschaft also dieselben Rechte wie ein Landesherr aus. Die Stadtobrigkeit ist jedoch demjenigen, der ihr das Stadtrecht verlieh, genauso verpflichtet und muss ihm zum Beispiel Waffenfolge leisten.
Über viele große Städte hat der Adel die Kontrolle heute weitestgehend verloren. Nicht selten vergaben verarmte Adlige diese Privilegien bereitwillig, wenn die wohlhabende Bürgerschaft sie im Gegenzug mit ausreichend Geld für ihren verschwenderischen Lebensstil versorgte. An Stelle des Adels regieren nun Bürgerräte von ihren Rathäusern über Stadt und Umland. Doch Stadt ist nicht gleich Stadt. Welche Privilegien ein Ort genießt und wie viel Einfluss der Landesherr noch auf sie ausüben kann, unterscheidet sich von Ort zu Ort. Dort, wo der Adel noch mächtig ist, wird die Stadt von einem Stadtvogt regiert, der vom Adel eingesetzt wird. Unabhängige Städte hingegen haben häufig einen Stadtrat oder Magistrat, der sich aus Vertretern der Zünfte, einflussreicher Familien und wichtiger Tempel zusammensetzen kann. Mitunter sind auch Vertreter von Magierakademien darunter. Der Vorsitzende des Stadtrates wird Stadtmeister, Bürgermeister oder Ratsmeister genannt. Er ist dafür verantwortlich, dass die Beschlüsse des Rats ausgeführt werden. Darüber hinaus hütet er das Siegel der Stadt sowie den Schlüssel zur Stadt, mit dem die Tore geöffnet beziehungsweise geschlossen werden können.
Im Mittelreich gibt es auch die sogenannten Reichsstädte, die allein der Kaiserin verpflichtet sind und häufig einem Provinzherrn ein rechter Dorn im Auge sind. Außerhalb des Mittelreiches finden sich auch wenige Freie Städte, die allein sich selbst verpflichtet sind und niemandem Gefolgstreue schulden. Wer Bürger einer Stadt werden will, muss den Bürgereid ablegen, was oft mit der Entrichtung einer ansehnlichen Summe einhergeht. In manchen Städten muss man für den Erhalt des Bürgerbriefs ein eigenes Haus in der Stadt besitzen oder ein gewisses Vermögen vorweisen, manchmal ein Haus

mit Erhalt der Bürgerrechte erwerben. Häufig benötigt man dazu die Unterstützung von anderen Bürgern, sogenannter Bürgen.

»Um Bürger zu werden, muss ich ein Haus in der Stadt haben, ich kann aber keines kaufen ohne Bürgerbrief? Euch ist schon klar, dass das nicht funktioniert? Aber das kriegen wir schon hin, ich kenn da einen verlässlichen Fälscher ... äh, Bürgen, will ich meinen!«

—Carolan Calavanti, Vinsalter Streuner

Das Bürgerrecht ist nicht erblich, jeder volljährige Nachkomme eines Bürgers muss den Eid ablegen und auch das Bürgergeld neu entrichten. Das ist für gewöhnlich mit 21 Jahren der Fall. Prinzipiell dürfen allein Bürger innerhalb der Stadt ein Handwerk ausüben, vor Gericht Klage erheben und Grundbesitz erwerben. Häufig kann man aber gegen eine Steuer bei den örtlichen Zünften eine entsprechende Sondererlaubnis erhalten. Gleiches gilt für den Handel, der oft durch eine Gilde oder einen Ratsherren geregelt wird. Die meisten Städte erlauben reisenden Händlern gegen eine Gebühr oder eine Steuer auf ihre Einnahmen, Waren auf den Marktplätzen anzubieten.
Zu den Bürgerpflichten gehören meist Dienste rund um die Stadt, wie die Mauern in Stand zu halten, als Schöffe bei Gericht auszuhelfen oder in Kriegszeiten die Stadt zu verteidigen. Aus all diesen Hürden und Verpflichtungen ergibt sich, dass meist nur ein vergleichsweise kleiner Anteil der Stadtbewohner auch Bürger dieser Stadt ist, nämlich der, der es sich leisten kann. Erstaunlicherweise hat sich aber ein Recht durchgesetzt, dass viele Leibeigene mit Hoffnung erfüllt. Wer auf Jahr und Tag in einer Stadt lebt, der wird frei und kann von seinem ehemaligen Herrn nicht mehr belangt werden. Das allerdings gilt nicht für Sklaven, die meist nur eine Option haben: in eine Stadt oder ein Land zu fliehen, wo Sklaverei verboten ist.

Am Spieltisch sind alle Spieler gleich. Allein der Meister hat als erster unter Gleichen die Fäden in der Hand, denn nur er kennt den Ausgang der Geschichte.
Was für Spieler uneingeschränkt gilt, muss aber nicht zwingend auch für ihre Helden gelten. Ein Garether Baron oder eine Weidener Ritterin können ihren adligen Stand nach außen kehren, der Rondrageweihte oder die Puniner Magierin können ihren Einfluss geltend machen. Die Thorwalerin wird sich aber von einem mittelreichischen Adligen ebenso wenig beeindrucken lassen wie ein sturer Ambosszwerg oder eine Donnerbacher Auelfe.
Der Baron von Zweimühlen mag vielleicht der Held mit dem höchsten Sozialstatus sein, aber dass er immer und ausschließlich allein bestimmt, was die Gruppe tut, wird wahrscheinlich nicht auf Dauer gut gehen. Ein starkes hierarchisches Gefälle in der Gruppe kann allen Beteiligten Spaß machen, je nach Situation kann es aber auch zu Konflikten zwischen den Spielern führen, denn nicht jeder Held und auch nicht jeder Spieler mag es, herumkommandiert zu werden. Nutzt den Stand eurer Helden konstruktiv und unterstützt damit das gemeinsame Spiel. Trefft Entscheidungen außerhalb und auch innerhalb der Spielwelt gemeinsam, wenn euch eher nach demokratischer Abstimmung zumute ist – auch wenn diese in Aventurien außerhalb Thorwals eher Seltenheitswert hat.

Anreden

Zum Spiel mit dem Stand gehört auch die korrekte Anrede. Es ist durchaus bedeutend, ob ein Gegenüber geduzt, geihrzt oder bloß „geerzt“ wird, auch wenn dies von Region zu Region unterschiedlich ist. Grundsätzlich wird meist in den höheren Ständen geihrzt und in den niederen geduzt. Bei großen Standesunterschieden (Adliger spricht mit Leibeigenem) ist es normal, dass der Höhergestellte den Niederrangigeren duzt oder sogar nur indirekt in der Er-Form anspricht.
Den Pluralis Majestatis, in dem man von sich selbst in der Mehrzahl spricht, verwenden meist nur die höchsten Adligen vom Range eines Provinzherrn, so zum Beispiel die Kaiserin oder auch die Oberhäupter der zwölfgöttlichen Kirchen.
Im Mittel- und Horasreich werden gleich- und höhergestellte Personen für gewöhnlich mit „Ihr“ und der dazugehörigen Anrede angesprochen. In Thorwal hingegen wird grundsätzlich geduzt, einerlei, ob man mit der Hetfrau der Hetleute oder dem höchsten Praiosgeweihten Aventuriens redet. Tulamiden duzen ebenfalls, benutzen aber häufig Ehrprädikate oder blumige Schmeicheleien, besonders wenn die Person höhergestellt ist. Auch Zwerge und Elfen duzen, immer aber mit angemessener Ehrerbietung, sollte das Gegenüber älter oder weiser sein, als man selbst es ist.
Komplizierter ist es im Süden, wo man zwischen Geldadel, Priestern und einfachem Volk manchmal nur schwer unterscheiden kann. Recht eindeutig ist die Lage bei Sklaven: Sie werden entweder geduzt oder indirekt mit „er“ oder „sie“ angeredet.
Ab einem gewissen Grad der Feindseligkeit bleibt üblicherweise jedwede Höflichkeit auf der Strecke. Kurioserweise duzen Todfeinde sich eigentlich immer.

Beispiele für Anreden
Duzen: „Und das nennst du heißes Badewasser, Alrike?“ (Baron zu seiner Zofe)
Ihrzen: „Könnt Ihr mir wohl den Weg nach Gareth weisen?“ (reisender Abenteurer zu einer Fuhrfrau)
Indirekt: „Sie darf sich entfernen.“ (Adliger zu einer Leibeigenen)
Pluralis Majestatis: „Wir sind Euch sehr dankbar!“ (Kaiser Khadan-Horas zu einem seiner Paladine)
Todfeind: „Stirb, du Hund!“ (gehörnter Ehemann zu seinem Nebenbuhler)

Weltliche Anreden

Rang	Anrede
Kaiser(in)	Kaiserliche Majestät*
Mitglied der kaiserlichen Familie	Kaiserliche Hoheit
König(in)	Königliche Majestät
Bergkönig (Zwerge)	Ehrwürdiges Väterchen
Herzog(in)	Hoheit
Fürst(in)	Durchlaucht
Markgraf/ Markgräfin	Erlaucht
Kinder von Herzogen	Prinzliche Hoheit
Kinder von Fürsten	Prinzliche Durchlaucht
Graf/Gräfin	Hochwohlgeboren
Baron(in)	Hochgeboren
Kinder von Baronen (Baronet/Baroness)	Hochgeboren
Edler/Edle	Wohlgeboren
Junker/Signore	Wohlgeboren
Kinder von Niederadligen	Junger Herr / Junge Dame
Ritter	Hohe Dame / Hoher Herr
Doktor(in) auch: Dottore/Dottora	Wohlgelehrte(r) Herr / Dame
Kaiserliche Beamte	Exzellenz
Meister eines Handwerks	Meister

Legende

Grau	Hochadel
Blau	Niederadel
ohne Farbe	kein Adel

*Die Etikette fordert den Kniefall auf ein Knie, wenn ein Kaiser den Raum betritt.

Geistliche Anreden

Rang	Anrede
Matriarchin / Patriarch einer Kirche	Eure Erhabenheit*
Metropolit einer Kirche	Eminenz*
Erzpraetor (hoher Tempelvorsteher)	Exzellenz
Ordensvorsteher	Exzellenz
Praetor (Tempelvorsteher)	Hochwürden
Erzgeweihter	Ehrwürden
Geweihter	Euer Gnaden
Akoluth/Laienprediger	Euer Ehren
Anrede unter Geweihten	Bruder/Schwester
(vertraute) Anrede von Gläubigen	Sohn/Tochter

*Die Etikette fordert den Kniefall auf ein Knie, wenn sie den Raum betreten, und den Kuss des Siegelrings oder der Hand.

Welchen Stand hat mein Held?
Mit dem Vorteil *Adlig I* hat der Held den Stand eines Ritters, bei *Adlig II* ist er ein Junker oder eine Edle und mit *Adlig III* ist er ein Baron. Helden mit dem Vorteil *Geweihter* starten üblicherweise als einfache Geweihte, Helden mit dem Vorteil *Zauberer* und der Tradition der Gildenmagier als Adepten.

Gildenmagische Anreden

Rang	Anrede
Erzmagus/Erzmaga	Eure Magnifizienz
Ehrentitel für herausragende Leistung, der nach Prüfung verliehen wird	
Akademieleiter, Ordenshochmeister	Eure Spektabilität
Vorsteher einer Zauberschule oder eines magischen Ordens	
Magister /Magistra	Magister/Magistra
Magier mit Lehrberechtigung	
Magus/Maga	Gelehrte(r) Herr / Dame, Meister
vergleichbar mit der weltlichen Doktorwürde	
Adeptus/Adepta	Gelehrte(r) Herr / Dame, Meister
Absolvent einer Akademie oder eines privaten Lehrmeisters	
Anrede unter Magiern	Collega
meist Gleichgestellte	

Die korrekte Anrede Höhergestellter bereitet vielen Aventuriern immer wieder Kopfzerbrechen und nur wer in der Kunst der Etikette bewandert ist, weiß zielsicher stets die richtige Bezeichnung für sein Gegenüber zu wählen. Die üblichen Ämter und Anreden unterscheiden sich je nach Region stark, wir haben hier aber die in Horas- und Mittelreich gebräuchlichsten Bezeichnungen zusammengestellt. Kann man den Rang seines Gegenübers nicht genau einschätzen, ist es auch nicht unüblich, sich einfach mit Herrin/Herr zu behelfen, im Horasreich mit Signora/Signor.

Schlachten & Heere

»*Für Kaiserin, Recht und Reich!*«
—häufig gehörter Schlachtruf der Reichsarmee

Aventurische Kriege oder Scharmützel werden vornehmlich von den sogenannten Kriegs- oder Heerhaufen ausgefochten, denn wirkliche Armeen unterhalten hauptsächlich Reiche wie Mittel- und Horasreich, Al'Anfa und Aranien. Ein Kriegshaufen besteht zumeist aus dem Gefolge eines Adligen und setzt sich aus Rittern, Kriegern und Waffenknechten zusammen. Einheitliche Uniformen oder Ausrüstung sind bei diesen Kriegshaufen die Ausnahme. Meist sind die Männer und Frauen lediglich durch farbige Schärpen oder das Wappen des jeweiligen Adligen gekennzeichnet, welches sie am Wams tragen.
Gerade wenn es daran geht, Überfälle oder Angriffe abzuwehren, müssen die Lokalherrscher auch auf **Landwehren** zurückgreifen, von denen im Mittelreich jede Grafschaft im Kriegsfall mindestens ein Regiment zu stellen hat. Diese Landwehren sind für gewöhnlich schlecht ausgerüstet und die Bauern, die zu solchen Einheiten zusammengezogen werden, sind alles andere als geübte Kämpfer. Weil sie meist dazu gezwungen werden, ist auch es auch um die Moral einer solchen Landwehr eher schlecht bestellt. Städte haben im Kriegsfall eine Bürgerwehr aufzustellen. Zwar kann man sich von diesem Kriegsdienst freikaufen, aber die meisten Bauern oder Handwerker können das sogenannte Wehrgeld schlicht nicht aufbringen. Es ist aber vor allem im Horasreich nicht ungewöhnlich, dass Grafen ihre gesamte Grafschaft von der Pflicht zur Heeresfolge freikaufen, indem sie eine Söldnereinheit stellen oder den Sold für eine solche an die Krone entrichten.
Ein **stehendes Heer** ist besser ausgebildet und ausgerüstet als Landwehren, die Kämpfer sind motivierter und zumeist mit einheitlichen Wappenröcken ausgestattet. Insbesondere der blaue Wappenrock der Reichsarmee mit dem roten Greifen des Mittelreichs darauf ist in den letzten Jahren ein häufiger Anblick geworden. Die Offiziere der Armee werden in den Kadettenschulen und Kaderschmieden des Reiches ausgebildet, die Kommandeure stammen meistens aus dem Hochadel. Elitegarden der Reiche stehen unter dem Oberbefehl von Kaiserin oder Horas-Kaiser, die in der Praxis die Führung dieser Regimenter aber meist einem Marschall übertragen.

Aufbau einer Armee

»*Auch wenn wir Kampfmagier und Schlachtbeschwörer in unseren Reihen haben und unsere Schützen exzellent sind: Die Schlacht ist erst vorbei, wenn die Schwere Reiterei mit dem Spielen fertig ist.*«
—Fürstkomtur Helme Haffax vor einer seiner letzten Schlachten

Die meisten Heere Aventuriens bestehen aus unterschiedlichen Einheiten, die für gewöhnlich nach ihrer Kampfweise oder der Art ihrer Rüstung benannt werden. Dabei ist die gröbste Einteilung die in **Fußvolk** und **Reiterei**.

Fußvolk
Der Hauptteil der aventurischen Armeen wird von **Leichtem Fußvolk** gebildet: leicht gerüsteten Kämpfern mit Einhandwaffen wie Äxten, Säbeln oder Schwertern und häufig einem Schild. Sie tragen die Hauptlast des Kampfes, da sie meist in der ersten Reihe fechten – dementsprechend hoch sind auch ihre Verluste.
Das **Schwere Fußvolk** ist für den Kampf gegen feindliche Einheiten ausgebildet und beherrscht viele Taktiken und Formationen, die nur als Kampfeinheit ihre volle Wirkung entfalten. Diese Soldaten sind mit Brustharnischen oder Vollrüstungen schwer gerüstet und häufig mit langen Stangenwaffen wie Hellebarden oder Piken, seltener einem Zweihandschwert, Kriegshämmern oder Streitäxten sowie einer kurzen Seitenwaffe ausgestattet.
Die **Schützen** sind ebenfalls leicht gerüstet und je nach Region mit Bogen, Armbrust oder Balestra ausgerüstet. Obwohl die Kirche der Rondra die Schützen weithin als wenig ehrenhaft ansieht, denn sie kämpfen nicht Auge in Auge mit ihrem Gegner, haben sich gerade Schützeneinheiten in den letzten Jahren oftmals als schlachtentscheidend erwiesen.
Auch solche Truppen, die eher wenig in die eigentlichen Kämpfe eingreifen, sondern vielmehr Unterstützung leisten, werden zum Fußvolk gerechnet. Die **Sappeure** zerstören gegnerische Verteidigungsanlagen oder errichten eigene Befestigungen. Sie führen schweres Gerät wie Belagerungstürme und Rammen mit sich. Die **Bombarden** führen mächtige Belagerungsgeräte wie Katapulte und Geschütze ins Feld.

Reiterei
Die **Leichte Reiterei** ist leicht gerüstet, meistens mit einem Kürass, weswegen die Reiter häufig auch Kürassiere genannt werden. Frauen und Männer der Leichten Reiterei sind mit kurzen Lanzen, Säbeln oder Streitkolben bewaffnet und häufig mit einem Schild ausgestattet. Die Draufgänger unter ihnen ernten häufig den größten Ruhm in der Schlacht.
Die **Schwere Reiterei**, auch Panzer- oder Schlachtreiter genannt, geht auf den klassischen Ritter zurück. Meist mit Vollrüstungen gewappnet und mit langen Kriegslanzen, Säbeln, Schwertern oder Reithämmern sowie Streitkolben bewaffnet, sollen sie die gegnerischen Fußtruppen versprengen. Die schwere Reiterei gilt bis heute als Elite des Schlachtfelds, auch wenn horasische Strategen darüber regelmäßig mit Weidener Rittern aneinander geraten. Zur Kavallerie gehören ferner die **Berittenen Schützen**, **Späher** und **Botenreiter.** Auch die auf den Schlachtfeldern selten gewordenen **Streitwagenfahrer** werden hierzu gezählt.

Einheiten eines Heeres
Die kleinste Einheit umfasst 50 Kämpfer und heißt bei den Fußtruppen **Banner**, bei der Reiterei **Schwadron** und bei den Sappeuren **Kompanie**. Ein Banner ist für gewöhnlich aufgeteilt in **Rotten**, seltener auch **Haufen**, von jeweils 10 Streitern, bei der Reiterei spricht man für gewöhnlich von einer **Lanze**. Gerade bei magischen oder geweihten Spezialeinheiten sind die Gruppen kleiner und umfassen jeweils 5 Kämpfer, die **Hand** oder **Stern** genannt werden.
10 Banner (oder Schwadrone) bilden mit 500 Kämpfern ein **Regiment**, die gängige Einheit auf aventurischen Schlachtfeldern. Nur sehr selten gibt es heute noch die **Legion**, welche insgesamt 10 Regimenter beinhaltet und 5.000 Kämpfer umfasst. Berüchtigt waren in der Vergangenheit die bosparanischen Legionen, die vor langer Zeit einen Großteil der bekannten Welt eroberten. Die Legion hatte damals sogar eine Sollstärke von 5.400 Soldaten, die allerdings nicht immer erreicht wurde.

Größe	Einheit	Zusammenstellung
5	Hand/Stern	Spezialisten
10	Rotte/Haufen	Fußtruppen
10	Lanze	Berittene
50	Banner	Fußtruppen, fünf Rotten
50	Schwadron	Berittene, fünf Lanzen
50	Kompanie	Schützen oder Sappeure, fünf Haufen
500	Regiment	10 Banner, Schwadrone oder Kompanien
5.000	Legion	10 Regimenter, nur für einen Kriegszug üblich

Innerhalb der Flotten sind **Geschwader** von etwa 12 Schiffen die Einheit der Wahl. Allerdings kommen Geschwader fast ausschließlich bei großen Seemächten wie Al'Anfa, dem Horasreich oder der Handelsflotte des Bornlands zum Einsatz. Die beiden Flotten des Mittelreichs sind inzwischen zu klein, von Kriegen ausgedünnt oder zu altersschwach, um einen solchen Flottenverband aufzustellen. Kleineren Reichen fehlt für solch ein Unterfangen meist eine ausreichende Anzahl Schiffe. Die Thorwaler sind in den letzten Jahren, zum Glück für die Bewohner der Küsten, nur selten im Schiffsverband auf Kaperfahrt ausgezogen.

Militärische Ränge
Die Befehlsstruktur in den aventurischen Armeen ist ähnlich, selbst wenn in den verschiedenen Regionen unterschiedliche Namen für die Ränge verwendet werden. Einige Beispiele für militärische Rangbezeichnungen findest du in der Übersicht auf der Seite gegenüber. Einfache Soldaten werden im Mittelreich Gemeine genannt, Korporale führen eine Hand an oder kommandieren ein Geschütz, Weibel eine Lanze. Viele Absolventen

der Kadettenschulen bekleiden den Rang des Fähnrichs. Ein Fähnrich befiehlt der ersten Lanze und ist oft der Adjutant eines Leutnants oder Hauptmanns. Ein Leutnant ist der Vertreter eines Hauptmanns. Der Hauptmann kommandiert ein Banner oder eine Schwadron, ein Oberst ist der Befehlshaber eines ganzen Regiments. Marschälle werden für gewöhnlich ernannt, um alle Einheiten während eines Krieges zu kommandieren, und geben diesen Titel nach dem Heereslob zum Abschluss eines Schwertzugs wieder ab. Die meisten Marschälle haben zudem den Rang eines Obersts inne.

Mittelreich	Horasreich
Rekrut(in)	Rekrut(in)
Gemeiner/Gemeine	Soldat(in)
Korporal(in)	Corporal(a)
Weibel(in)	Sargente/Sargentessa
Fähnrich	Ensignio/Ensignia
Leutnant	Leutnant(a) oder Leutenant(a)
Hauptmann/-frau/ Rittmeister	Capitan(a)
Oberst/Obristin	Colonello/Colonella
Marschall/-in	Mareschall(a)

Der Schwertzug

Alle Freien und Adligen unterliegen der Waffenpflicht. Ruft ihr Lehnsherr den Heerbann aus, müssen sie unter seinem Befehl Dienst an der Waffe leisten. Sie werden auch Waffentreue genannt und bilden das Rückgrat der aventurischen Kriegsführung. Unfreie dürfen im Mittereich nur dann bewaffnet werden, wenn ein Provinzherr oder ein Kirchenfürst die Landnot ausruft.

Eine Heerfahrt oder ein Schwertzug beginnt mit der Heerschau, auf welcher der Herrscher Zahl und Ausrüstung seiner Getreuen in Augenschein nimmt. Sie endet mit dem Heereslob, bei dem die Gefallenen geehrt und die Waffentreuen entlassen werden. Prägendes Beispiel der letzten Zeit war die Große Heerschau zu Gallys im Jahre 1039 BF, bei der Kaiserin Rohaja von Gareth ihre Garderegimenter und die Truppen der Provinzen sammelte, um nach Mendena vorzustoßen und der Fürstkomturei den vernichtenden Schlag zu versetzen.

Große Schlachten der Vergangenheit

Aventurien hat unzählige Schlachten gesehen, kleinere und größere. Selbst in den größten Schlachten der Gegenwart kämpften jedoch nur selten mehr als 10.000 Männer und Frauen auf jeder Seite. Berüchtigt sind vor allem Schlachten, in denen Magie eingesetzt wurde oder gar leibhaftige Dämonen über die Felder stürmten, wie in den drei sogenannten Dämonenschlachten.

Insbesondere nach der Wiederkehr Borbarads wurden unheilige Rituale in den Feldzügen eingesetzt. Dämonen wurden beschworen, Golems gebaut oder Untote auf dem Schlachtfeld erhoben, um die eigenen Truppen zu verstärken und den Gegner zu demoralisieren. Auch wenn das Mittelreich Kampfmagier in seinen Reihen hat und häufig von Geweihten der Rondra unterstützt wird, ist der großangelegte Einsatz von Magie und Götterwirken in der Schlacht eher selten, solange es nicht direkt gegen unheilige Mächte und Kreaturen geht.

»Warum die Zauberer nicht mit Feuerbällen werfen in der Schlacht? Vielleicht, weil sie nicht die eigenen Leute erwischen wollen. Oder weil sie Angst haben, dass der Feind dann seine eigenen Zauberer vorschickt. Und das wird dann sehr, sehr hässlich ...«
—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner

Nachfolgend präsentieren wir eine kleine Auswahl an Schlachten, die Aventuriens Geschichte maßgeblich beeinflusst haben.

Die Schlacht des Himmelsfeuers

Die legendäre Schlacht zwischen Zwergen und Drachen fand etwa um 7.200 v.BF in den Ingrakuppen statt. Bereits zwei Zwergenstädte waren unter Drachenfeuer vergangen, jetzt galt es, Xorlosch unter allen Umständen zu verteidigen. Schließlich gelang es der tapferen Zwergin Organa Tochter des Ordamon, den Anführer des Drachenheeres, Ancarion den Roten, zu besiegen. Nachdem Pyrdacors Sohn und Marschall gefallen war, stimmten die Drachen einer Waffenruhe zu und Xorlosch blieb von ihrem Feuer verschont.

Die Zweite Dämonenschlacht

Am 30. Praios im Jahr von Bosparans Fall begann die Schlacht. Auf der einen Seite standen die zahlenmäßig weit überlegenen horaskaiserlichen Legionen, auf der anderen Seite die aufständischen Garether Bürger, geführt vom jungen Raul von Gareth. Durch kluges Taktieren gelang es den Garethern, die Oberhand zu gewinnen, bis die Kaiserin Hela-Horas mithilfe des Dämonenzepters das Ritual des Fran-Horas (siehe Seite **31**) durchführte und Dämonenhorden auf die Aufständischen hetzte. Die Götter Praios, Rondra, Efferd und Ingerimm sollen dem Volksmund nach damals leibhaftig auf dem Schlachtfeld erschienen sein, um die Dämonen zu verjagen und die bosparanischen Legionen zu zersprengen. Diese Schlacht markierte das Ende des riesigen Bosparanischen Reiches und die Entstehung des Mittelreiches, das nach seinem Gründer und erstem Kaiser Raul von Gareth auch Raulsches Reich genannt wird.

Die Schlacht im Drachenspalt

337 BF fand in Weiden eine Schlacht zwischen Truppen zweier einflussreicher Kirchen statt. Ein Heer des rondrianischen Theaterordens unter Ordensmarschall Anshag von Glodenhof wurde von der Sonnenlegion des Praios und dem Bannstrahlorden in einen Hinterhalt gelockt und beinahe vollständig vernichtet. Damit war die Macht des Theaterordens ein für alle Mal gebrochen

und das Bornland, das den Theaterrittern zu eigen war, musste sich den Garether Priesterkaisern unterwerfen.

Die Schlacht in der Gorischen Wüste
Am 22. Boron 590 BF fand auf dem Tafelberg der Gor eine der grausamsten Schlachten aller Zeiten statt. Die mächtigen Magier Rohal und Borbarad (**244**) entfesselten hier ungeahnte magische Kräfte, um den Sieg zu erringen. Von den rund 2.000 Frauen und Männern, die in die Schlacht gezogen waren, überlebte nur eine Handvoll Wahnsinniger. Diese erste große Schlacht markiert zugleich den Beginn der Magierkriege.

Die Dritte Dämonenschlacht
Diese Schlacht, auch Schlacht an der Trollpforte genannt, ist eine der bedeutendsten Ereignisse der neueren Geschichte. Am 23. und 24. Ingerimm 1021 BF traten die freien Völker Aventuriens den schwarzen Horden des wiedergekehrten Dämonenmeisters Borbarad entgegen. Uralte Mächte wurden auf dem Schlachtfeld entfesselt. Dämonen, Untote und Golemiden traten den Streitern der freien Völker Aventuriens entgegen, die u.a. das Götterschwert Siebenstreich und den Donnersturm aufboten, den Streitwagen der Göttin Rondra, und an deren Spitze mit den Sieben Gezeichneten einige der wohl größten Helden dieser Zeit kämpften. Die Schlacht endete mit dem Sieg der Freien, Borbarad selbst wurde zwischen die Sphären ans Ende aller Zeit verbannt. Es wird angenommen, dass die Dritte Dämonenschlacht den Beginn der Weltzeitwende zwischen dem elften und **zwölften Zeitalter** markiert (**241**).

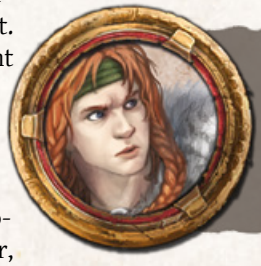
Die Schlacht in den Wolken
Am 29. Peraine 1027 BF griffen die Horden des Dämonenkaisers Galotta und des untoten Drachen Rhazzazor, ehemalige Verbündete Borbarads, die mittelreichische Hauptstadt Gareth aus der Luft an. Nachdem der Heerzug zuvor das nördlich der Hauptstadt gelegene Wehrheim mittels Magie in Schutt und Asche gelegt hatte, zog die Fliegende Festung weiter gen Kaiserstadt. Ganze Teile der Metropole wurden zerstört, als der in die Luft erhobene Teil der Dämonenstadt Yol-Ghurmak bezwungen wurde und über der Stadt abstürzte. Zwar konnten die Angreifer abgewehrt werden, die Entführung der Reichsregentin Emer von Gareth und die enormen Verluste stürzten das Mittelreich jedoch in seine bisher größte Krise.

»Trollpforte. Fliegende Festung. Mendena. Die Knechte des Sphärenschänders sollten begriffen haben, dass sie uns nicht bezwingen können. Immer wenn sie uns schlagen, stehen wir wieder auf, um es ihnen mit gleicher Münze heimzuzahlen. Wir werden siegreich bleiben, weil die Götter auf unserer Seite stehen – und weil ich die Kavallerie kommandiere und auch wir Zauberer in unseren Reihen haben!«
—Marschall Alrik vom Blautann und vom Berg

Essen & Trinken

»Wohlschmecken, wohlschmecken. Muss der Weidener denn wirklich jedes Mal seine Nase über meinen Teller halten? Kann er nicht einfach Guten Appetit wünschen? Und überhaupt, dass sie jedes Mal dieses Brot mit Knoblauchstückchen reichen müssen. Ist ja wohl eine Unverschämtheit für den Gaumen. Travia sei Dank haben die gutes Bier.«
—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner, 1039 BF

Das Angebot der aventurischen Küche hängt stark davon ab, in welcher Region man sich gerade aufhält. Im Norden ist die Küche deftiger und schwerer als im Süden, in den großen Städten sowie auf den Tischen des Adels aufwendiger als auf dem Land. Das am häufigsten aufgetischte Gericht sind Eintöpfe jedweder Art, je nach Region mit Fisch- oder Fleischeinlage, meist aber mit dem, was die Äcker und Wälder der Umgebung hergeben. Allerdings gibt es auch Spezialitäten, die man inzwischen bis weit über ihre Ursprungsregion hinaus kennt: das helle Ferdoker Bier, dessen Qualität und Ruf legendär ist, Andergaster Schinken, Warunker Sembelquast, ein edler Blauschimmelkäse, dessen starker Geruch vermutlich sogar Untote zur ewigen Ruhe bettet, das süße Puniner Marzipan (auch Punipan) oder das berühmte Premer Feuer, ein starker Schnaps aus Thorwal, der selbst Trinkfeste auf eine harte Probe stellt.



»Lass mich, Rovena! Ich bin n...n...nich betrunkn, solange ich noch aufm ... Bodn liegn ... kann ... ohne mich ... feszuhaltn!«
—Tjalva Garheltdottir, nach dem Genuss von drei Flaschen Premer Feuer

Auf den Feldern und Äckern der Mittellande finden sich viele unterschiedliche Getreidesorten wie Roggen, Gerste und Weizen, daneben vor allem Kürbisse, Sonnenblumen, Bohnen, Erbsen, Kichererbsen, Linsen, Spinat. Etwas seltener als auf der Erde ist die ursprünglich von den Südmeerinseln stammende Kartoffel. Die schmackhafte Knolle galt lange Jahre als bornische Delikatesse, bis sie sich nach der borbaradianischen Invasion langsam auch auf andere Äcker und Teller des Kontinents verbreitete. Im Bornland werden gerne auch Panjas verspeist,

Falls dich das Thema Essen und Trinken interessiert und du gerne kochst: Aventurische Rezepte zum Nachkochen mit stimmungsvollen Kurzgeschichten rund ums Essen findest du im Band **Culinaria Aventurica**.

Fladen aus Wurstbrühe und Buchweizenmehl, sowie die Plötzinger Dotzen, köstliche kleine Küchlein. Bekannt ist auch der norbardische Meskinnes, ein kräftiger mit Honig versetzter Haferschnaps oder Kwassetz, eine Art Bier aus vergorenem Roggenbrot und Trockenkirschen. Trotz regionaler Unterschiede ist die Küche innerhalb des Mittelreiches recht ähnlich. Fleisch wird meist nur serviert, wenn gerade geschlachtet oder zur Jagd geblasen wurde. Allein an Adelstafeln oder auf den Tellern reicher Bürger und gutgelegener Gaststätten mag sich täglich etwas Wildbret, Huhn oder sogar Lamm finden. Oft haben auch die umliegenden Regionen und die Lage eines Landes entscheidenden Einfluss darauf, was auf den Tisch kommt. In Albernia wird dank Küstennähe deutlich mehr Fisch als im Inland verzehrt, oftmals auch durch den Wolf gedreht und als Klops gebraten, wohingegen in Almada schon deutliche Ähnlichkeiten zur horasischen Küche erkennbar sind und viele Reisgerichte an die Küche der Tulamidenlande erinnern.

Die Zwerge sind bekannt für scharf gewürzte Pilzeintöpfe. Die Hügelzwerge werden weithin für ihre Kochkunst gelobt und kombinieren geschickt Wurst, Käse, allerlei Gemüse, Obst und Pilzsorten. Elfen essen alles, was der Wald und die Auen ihnen bieten, von duftenden Beeren und Kräutern bis hin zu frisch erjagtem Wild oder Fisch. Vergorene Lebensmittel wie Käse oder etwa Wein empfinden sie dank ihres herausragenden Geruchssinns jedoch als äußerst unangenehm.

In den Tulamidenlanden, vor allem in den Handelsstädten, sind die Zutaten reichlicher und es gibt viele Gewürze oder Trockenfrüchte, mit denen das traditionelle Pilaw, ein Reisgericht, verfeinert wird. Häufig wird dazu Dattelwein oder mit Wasser verdünnter Joghurt gereicht.

Bei den Thorwalern landet fast alles auf dem Teller, was aus dem Meer kommt, darüber hinaus hat die rustikale Küche wenige echte Höhepunkte zu bieten. Fisch wird durch Räuchern haltbar gemacht oder stark gesalzen und getrocknet. Der Varnheimer Stockfisch übersteht so selbst eine monatelange Kaperfahrt. Im Binnenland kombinieren Thorwaler gerne Herzhaftes und Süßes, es gibt mehr Gebratenes, Eintopfgerichte und Dinkelbrei mit allerlei Einlagen wie Hammel, Kohl oder Steckrübe.

In den Gärten des Horasreichs gedeihen nicht nur zahlreiche Obst- und Gemüsesorten, sondern auch vielerlei Kräuter. Hinzu kommen die Fische, die in den Flüssen und im Meer gefangen werden. Besonders die Efferdsuppe Belhancani mit reichlich Krustentieren, Seesternen und Kraklingen wird häufig in Küstennähe serviert. Die große Auswahl an frischen Zutaten hat im Lieblichen Feld eine vielfältige Kochkultur entstehen lassen. Wer es sich leisten kann, stellt ausgeklügelte Speisefolgen zusammen und folgt dabei Moden, die von Region zu Region und von Jahr zu Jahr wechseln. Dazu gehört keineswegs nur die Speise, sondern auch die Form der Darreichung: Gerne werden Mahlzeiten so kunstvoll drapiert, dass man kaum wagt, diese Kunstwerke zu zerstören. Die Volksküche ist weniger üppig, aber dennoch vielseitig. In jedem Gemüsegarten wachsen Erbsen, Bohnen, Zwiebeln, Lauch, Tomaten, Paprika, Salat, Spinat, Kohl, Kürbis und vieles mehr. Allgegenwärtig sind die aus Hartweizen hergestellten Nudeln, die in anderen aventurischen Regionen weitgehend unbekannt sind. Als Nachtisch ist Obst fast ebenso beliebt wie Naschwerk, und zum Schluss folgt eine Käseplatte – je reicher der Gastgeber, desto reichhaltiger die Käseplatte.

Natürlich ist auch die Auswahl der passenden Getränke zu jedem Mahl oder jedem einzelnen Gang wichtig. Bier und Met werden im Lieblichen Feld kaum getrunken, viel zu beliebt ist der einheimische Wein. Eine inzwischen aventurienweit bekannte, aber teure Spezialität ist der prickelnde Bosparanjer, ein Schaumwein, den es als roten Arivorer oder weißen Belkramer gibt. An heißen Tagen greift man gerne zur Limonata aus gesüßtem und verdünntem Limonensaft.

Das Wirtshaus zum Schwarzen Keiler

Dinkeleintopf	3 Heller
Linsensuppe	2 Heller
Brotzeit	5 Heller
Tommelgnitze (Fisch)	7 Heller
Gratenfelser Bratwurst	15 Kreuzer
Gratenfelser Gagel (Rotbier), Krug	16 Kreuzer
Roter Wein, Becher	3 Heller
Schnaps, Becherchen	2 Heller
Wasser, Krug	6 Kreuzer

Spiel & Sport

»Sehr gut, hier wird Boltan gespielt. Dann werde ich mir mal mein Abendessen verdienen, denn so wie ich das spiele, ist Boltan ganz gewiss kein Glücksspiel.«
—Carolan Calavanti, Vinsalter Streuner

Die meisten Aventurier arbeiten den ganzen Tag hart, um über die Runden zu kommen. Als Ablenkung vom Alltagsleben werden daher alle Formen von Zerstreuung, seien es große Feste oder eine abendliche Partie Karten- oder Würfelspiel in der Taverne hoch geschätzt. Auch wenn die meisten Gemeinen nicht teilnehmen dürfen, sind **Turniere** hoch beliebt. Die Zuschauer fiebern mit ihren Favoriten beim Lanzengang und feuern sie bei der Tjoste, den Wettkämpfen mit Schwert oder Zweihänder, und dem Gestampfe an. Nicht selten werden auch Wetten auf den Ausgang dieser Kämpfe abgeschlossen. Manchmal gibt es auf solchen Turnieren auch Disziplinen, bei denen Freie antreten dürfen. Beim Bogenschießen, Speerwerfen oder auch beim Kampf mit Stock oder Stab winken dem Gewinner dabei manchmal Preisgelder, die ein Bauer nicht in einem Jahr erwirtschaften könnte.
Ein Spiel, das sich in vielen Regionen Aventuriens größter Beliebtheit erfreut, ist das thorwalsche **Immanspiel**. So finden sich in beinahe jeder größeren Stadt nördlich der Khômwüste recht sicher genug Leute für ein Spiel, wenn nicht gleich eine eigene lokale Mannschaft unterhalten wird. Anhänger des Spiels treffen sich gern in der Schänke, um über Ergebnisse und Spieler zu klönen. Beim Imman treten zwei Mannschaften gegeneinander an, deren Spieler versuchen, mit Schlägern aus Eschenholz einen kleinen Korkball in das gegnerische Tor zu befördern. Ein Treffer über der Torlatte zählt einen Punkt, ein Treffer darunter sogar drei Punkte. Erstaunlicherweise erfreut sich das Spiel nicht nur beim einfachen Volk, sondern auch bei vielen Adligen großer Beliebtheit, auch wenn es als grobes Vergnügen gilt. In Gareth hat sogar jeder Stadtteil mindestens eine eigene Mannschaft, die alljährlich im Praios bei den Garether Stadtmeisterschaften gegeneinander antreten. Beinahe jedes Kind dort kennt die Regeln und kann erklären, was ein „Kaiser im Abseits“, ein „Madaball“ oder ein „Elfenroller“ ist. Eine Mannschaft hat 15 Spieler, das Spielfeld misst 140 mal 80 Schritt und auch wenn im Laufe der Zeit echte Regeln aufgestellt wurden, ist es ein raues Spiel geblieben. Ein Spieler muss daher immer damit rechnen, sich eine blutige Nase oder eine gebrochene Rippe zuzuziehen.

In den Tavernen der Mittellande ist das Kartenspiel hoch beliebt, selbst wenn ein Satz womöglich noch farbiger Spielkarten nicht eben billig ist. Viele sind kunstvolle, von Hand gefertigte Einzelstücke, inzwischen sind aber auf vielen größeren Märkten auch gedruckte Spielkarten erhältlich. **Inrah** selbst ist kein Kartenspiel, sondern ein Satz aus 121 reich verzierten Karten, mit denen Kundige die Zukunft deuten können. Ein Inrahblatt besteht aus 49 Symbolkarten, den Großen Arkana mit klangvollen Namen wie Weltgesetz, Unendlichkeit oder Kaiser, und 72 Elementkarten wie Fünf des Wassers, Knappin des Feuers, Magier des Erzes oder Eis-As.
Das bekannteste Kartenspiel ist **Boltan**, das mit den Elementkarten des Inrah ausgetragen wird. Beim Boltan versuchen die Spieler, mit verdeckten Karten ein gutes Blatt vorzutäuschen und so den Spieleinsatz immer weiter in die Höhe zu treiben. Passen die anderen, streicht man den Gewinn ein, selbst wenn das eigene Kartenblatt in Wahrheit schlecht war. Passt niemand, werden die Blätter verglichen und derjenige mit dem höchsten Blatt erhält den Gewinn. Das Spiel wird auch nach dem höchstmöglichen Blatt „Fünfas“ genannt. Aufgrund der oft recht hohen Geldeinsätze kommt es immer wieder zu handfesten Auseinandersetzungen über den Ausgang einer Partie. In einigen Städten des Mittel- oder des Horasreiches ist das Spiel daher verboten. Echte Freunde des Spiels und des Nervenkitzels lassen sich davon aber keinesfalls abhalten. Sie spielen stattdessen in verräucherten Hinterzimmern von Spelunken oder in den privaten Salons angesehener Gaststuben.
Ein weiteres beliebtes Kartenspiel ist **Schwarzer Alrik,** bei dem alle Spieler versuchen, dem jeweils anderen die namensgebende Karte unterzuschieben.

»Ha! Mein Blatt würde selbst einen Bennain vor Neid erblassen lassen. Ich würde an deiner Stelle nicht mitgehen, Rovena. Der Ahn von Schwertkönig Raidri Conchobair, Friede seiner Seele, hat damals beim Boltan doch glatt seine Markgrafschaft gegen die albernische Fürstin gesetzt – und verloren.«
—Carolan Calavanti, Vinsalter Streuner

Weit häufiger rollen in Tavernen die Würfel. **Würfelspiele** werden meist mit sechsseitigen Würfeln aus Holz oder Bein gespielt, mancher Adlige besitzt sogar kunstvoll gefertigte Würfel aus Metall oder Halbedelsteinen, die leicht wertvoller sind als der Einsatz auf dem Tisch. Karten- und Würfelspiele sind häufig reine Glücksspiele, sodass sie unter Phexens Schutz stehen, und viele Phexensjünger frönen ihnen ausgiebig. In Bauernkaten oder Fischerhütten wird hingegen nur selten um Geld gespielt. Hier dient das Spiel meist dem Zeitvertreib, und hohe

Einsätze wie in den Salons des Horasreiches oder an den Spieltischen im Chorhoper Haus der Spiele sind undenkbar. Bekannte Würfelspiele sind **Gareth brennt**, **Ogermauer** oder **21 Kreuzer**, aber es gibt endlose Varianten davon, die zum Teil in unterschiedlichen Regionen auch unterschiedliche Namen tragen.
Weit verbreitet und überaus beliebt sind auch **Geschicklichkeitsspiele**, bei denen mit Dolch, Messer oder Axt auf unterschiedliche Zielscheiben geworfen wird. Von runden Holzplatten oder Strohmatten mit einfachen Ringen über detailreiche Tiernachbildungen bis hin zu Menschen, wie bei der besonders geschmacklosen Sklavenjagd der Al'Anfaner, sind darunter alle Formen zu finden. In Nordaventurien ist auch das **Deutschnackeln** beliebt, bei dem man versucht, mit einem Peitschenschlag eine kleine Münze (den Deut) zu treffen. Auch Spiele wie Armdrücken oder Trinkspiele sind in den Gasthäusern und Tavernen weit verbreitet.
Die hohe Kunst des Spielens schließlich stellen Brett- oder Strategiespiele dar, von denen das wohl berühmteste das tulamidische **Rote und Weiße Kamele** ist. Dabei müssen Kamele mitsamt ihrer Fracht über das Spielfeld zur richtigen Oase geführt werden. Hierbei gilt es, seinen Gegner zu täuschen, ihm auf seinen Karawanenrouten den Weg abzuschneiden und durch geschickte Finten das Ziel der eigenen Reise und den Wert der Waren zu verschleiern. Gerade die Tulamiden haben über die Jahrhunderte die Feinheiten dieses Spiels perfektioniert, spiegelt es doch die zentralen Tugenden ihrer Kultur wieder wie kein anderes Spiel.
Zwei weitere Spiele sind **Urdas,** das mit gleichartigen Spielsteinen gespielt wird und **Garadan**, bei dem sechs unterschiedliche Spielsteine, König, Dame, Turm, Läufer, Springer und Bauer, benutzt werden. Bei beiden Spielen geht es vornehmlich darum, die gegnerische Schlachtreihe zu durchbrechen. Ursprünglich ebenfalls den Tulamidenlanden entsprungen hat sich besonders Garadan inzwischen über den ganzen Kontinent verbreitet und ist ein besonders beim Adel beliebtes Taktikspiel.

Das **Inrahspiel**, das ebenfalls die Tulamiden erfunden haben, ist durch Rohal den Weisen auch im Mittelreich bekannt geworden. Auf dem Brett wird der ewige Kampf des Windkönigs, Herr der Dschinne und meisterlicher Intrigant, gegen den mächtigen Sultan und dessen Krieger ausgetragen. Die Symbolik der Spielsteine entspricht dem gleichfalls Inrah genannten Satz von Wahrsage-Karten.
Natürlich gibt es eine unüberschaubare weitere Zahl von Spielen und Vergnügungen, wie etwa **Hahnenkämpfe** oder das sogenannte **Kuhfladensetzen**, bei dem man darauf setzt, wo eine Kuh sich als nächstes erleichtert. Auch **Wettrennen** zu Pferd, Wagen oder auf dem Kamel laden viele Zuschauer zum Wetten auf den Ausgang ein. An den Küsten kommen auch Wettfahrten mit dem Boot dazu, seien es eine Regatta mit kleineren Ruderbooten oder großangelegte Rennen mit Segelschiffen.

Handwerk & Technik

»Das nennst du Mechanik? Stümperei ist das, da muss ein zwergischer Fachmann ran. Lass mich mal sehen, immerhin hat Väterchen Albrax mich genau für solche Dinge kommen lassen.«
—Arbosch Sohn des Angrax, ambosszwergischer Meisterschmied

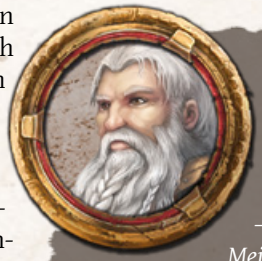
Der Stand der Technik ist in den verschiedenen Regionen Aventuriens deutlich unterschiedlich. In der Regionsübersicht dieses Bandes haben wir irdische Vergleiche bei den einzelnen Regionen gezogen, die sich je nach Region zum Teil deutlich im Wissensstand und auch der Benutzung von Technik unterscheiden. Das Horasreich ist sicherlich am weitesten technisch fortgeschritten und am ehesten in der Frührenaissance zu verorten. Nostria, Andergast oder Weiden sind hingegen noch deutlich mittelalterlich geprägt, die Thorwaler kommen frühmittelalterlichen Wikingern am nächsten.
Während in Thorwal oft noch mit altmodischen Breitschwertern und Äxten gekämpft wird, bevorzugen Kämpfer andernorts leichte und moderne Fechtwaffen. Trotz solider Kenntnisse in der Alchimie gibt es in Aventurien keine Feuerwaffen, dafür haben Vinsalter Mechaniker aber bereits komplizierte Taschenuhren erfunden. Der technische Fortschritt innerhalb der Aventurischen Spielwelt folgt trotz zahlreicher Anleihen den Konventionen eines klassischen Fantasy-Settings. Es ist eine fantastische Welt, in der Zauberei beinahe alltäglich ist und auch das Wirken der Götter ist spürbar. Die aventurische Technik und Wissenschaft ist daher der irdischen zwar ähnlich, aber in vielen Fällen kaum unter realistischen Gesichtspunkten mit ihr vergleichbar. Gerade das Wissen um technische Errungenschaften wird oft eifersüchtig gehütet und ist daher regional teils stark eingeschränkt.

Einige bedeutende Errungenschaften kann die aventurische Wissenschaft aber bereits für sich verbuchen: Die Null als Zahl ist schon längere Zeit bekannt, Tulamidische Gelehrte haben zudem viele Geheimnisse der Algebra erforscht. Die Kusliker Winkelmaßtafeln wurden veröffentlicht, und seit den Zeiten Bosparans ist auch das Wurzelziehen bekannt. In den letzten 100 Jahren aber gab es nur noch wenige bahnbrechende neue mathematische Erkenntnisse. Die Mathematik wird vor allem benutzt, um Dinge des alltäglichen Gebrauchs herzustellen oder das Leben zu vereinfachen: die Festumer Zinseszinstafeln und das kaufmännische Bruchrechnen sind etwa wichtige Bestandteile des Handels, aus dem sich der Reichtum der horasischen oder bornländischen Händler ableitet. Auch der Schiffsbau und die Architektur profitieren von der Rechenkunst, denn aus der Geometrie lassen sich die besten Formen für einen Rumpf oder ein Segel und die Statik von Kuppeln und Wehrmauern ableiten. Wunderwerke der Mechanik, die vor allem aus zwergischer Fertigung stammen, sind Apparate wie Addiermaschinen und Zinsspindeln, Turmuhren oder komplizierte Schlossmechanismen. Die sogenannten Vinsalter Eier – mechanische Taschenuhren – wurden von den Mechanikern des Horasreiches entwickelt und haben gerade bei reichen Händlern und Adligen in den letzten Jahren Verbreitung gefunden. In den Dämonenschmieden von Yol-Ghurmak soll es inzwischen ebenfalls gelungen sein, sehr präzise Zeitmesser herzustellen.

Bekannt sind zudem Astrolabien und Orbitarien, die Bahnen der Sternbilder und Wandelsterne abbilden und gerade fieberhaft überarbeitet werden, seit der Sternenfall viele alte Gewissheiten obsolet gemacht hat. Emsig wird auch an der profanen wie magischen Entwicklung neuer Teleskope und Fernrohre getüftelt, deren komplexe Linsensysteme ebenfalls auf zwergische Mechaniken zurückgehen.

Die modernen Schusswaffen sind komplizierte mechanische Gerätschaften, die teuer und auch aufwendig in Herstellung und Wartung sind. Dazu gehören sowohl die zwergische Repetierarmbrust, die durchschlagskräftige Eisenwalder, als auch ihre von Menschen gefertigten Verwandten wie die Windenarmbrust oder Torsionswaffen wie die Arbalette, die Balestra und die kleinere Balestrina. Das gleiche gilt für Geschütze, die in den Schlachten der letzten Jahre eingesetzt wurden, wie die mächtigen Zyklopen, Wurfmaschinen, die Gewichte von bis zu 500 Stein schleudern und die schon im Diamantenen Sultanat eingesetzt wurden. Erst vor wenigen Jahren wurden die Baupläne wiederentdeckt und solche Geräte erstmals nachgebaut und auch eingesetzt.

Auch bei der Waffenherstellung zeigt sich der unterschiedliche Stand der Technik, so werden Schwerter bei den tulamidischen Meisterschmieden vielfach gefaltet, um sie scharf, aber widerstandsfähig zu machen, während Zwerge den Stahl verdrehen und solche Waffen teilweise in Späne schneiden und wieder neu schmieden, um den bestmöglichen Stahl zu erzielen. Von einigen Meisterschmieden aber sagt man, dass nicht der technische Fortschritt ihre Waffen von so herausragender Qualität sein lässt. So heißt es etwa von Thorn Eisinger, dem Schmied der 1.000 Helden, er schmiede nach der Jahrtausendealten Technik der Zyklopen.



»Selbstredend sind wir die besseren Handwerker. Väterchen Angrosch hat uns schließlich mehr Zeit gegeben als euch kurzlebigen Menschen, um unsere Fähigkeiten zu vervollkommnen.«
—Arbosch Sohn des Angrax, ambosszwergischer Meisterschmied

Bis heute gelten die Zwerge neben den einäugigen Zyklopen als die absoluten Meister des Handwerks, sei es in der Mechanik oder beim Schmieden. Es hat wirklich den Anschein, als seien sie von Angrosch selbst mit herausragender Meisterschaft in allen handwerklichen Dingen ausgestattet worden. Die Handwerkskunst wird in den

Zwergenbingen hochgehalten und ist weit entwickelt, doch die Menschen haben sich viel von den Angroschim abgeschaut. Nicht selten kratzen sie alles Geld zusammen, um ihr Kind bei einem zwergischen Meister in die Lehre geben zu können.
Vor allem die Schmiedekunst wird bei den Zwergen hoch geachtet, vom Grobschmied bis zum Silberschmied. Aber auch Steinmetze, Baumeister und Zimmerleute sind sehr angesehen. Mit dem Zwergenguss hat das kleine Volk auch eine Methode entwickelt, Stein zu gießen und aushärten zu lassen, und viele prächtige Brücken oder eindrucksvolle Kuppelbauten basieren auf Techniken, die die Zwerge entwickelt haben.
Inzwischen haben aber auch die Menschen Meister ihres Fachs hervorgebracht. Als berühmtester und genialster Erfinder der Neuzeit muss nach wie vor Leonardo der Mechanicus gelten. Er baute die größte Brücke Aventuriens, erfand Fluggeräte und Tauchglocken. Nach seiner Entführung in die Dämonenstadt Yol-Ghurmak aber verfiel er dem Wahnsinn und erlangte bis zu seinem Fall traurige Berühmtheit als Heptarch und Entwickler unzähliger bisweilen grausamer Erfindungen. Sein ehemaliger Schüler Sorp Sanderwik, inzwischen sicher nicht weniger verdorben als der Meister selbst, hat also durchaus kein kleines Erbe anzutreten.
Im Horasreich versteht man sich ebenfalls auf die Feinmechanik, aber auch die Herstellung von Glas und Spiegeln ist dort weitverbreitet. Auch die Alchimie wird hier, wie aber auch in Mengbilla, ständig weiterentwickelt. Die spektakulärste Entwicklung der Mengbillaner Alchimisten war in der Vergangenheit sicher die Rekonstruktion der Formel für Hylailer Feuer, eines hochwirksamen Brandöls, das selbst auf Wasser nicht verlischt.

Pergament wird traditionell noch von Hand beschrieben und vor allem dort genutzt, wo man auf Haltbarkeit setzt oder schlicht kein Papier zur Verfügung steht. Inzwischen wird jedoch gerade im Druck meist auf Papier zurückgegriffen, das in Papiermühlen aus Lumpen oder Pflanzenfasern hergestellt wird. Eine bahnbrechende Erfindung für die Buchherstellung war der Druck mit beweglichen Lettern aus Hartholz oder Bleilegierungen durch die Maraskaner. Dank dieser technischen Neuerung ist der Druck von Büchern in hoher Auflage, wie bei den kleinen Göttervademecums oder der Encyclopaedia Magica, überhaupt erst möglich geworden. Auch aventurischen Gazetten wie dem Aventurischen Boten verschafft die Druckpresse eine weite Verbreitung. Nichtsdestotrotz werden Bücher auch heute noch vielerorts von Hand kopiert oder ganze Druckseiten in Holz geschnitzt.

Wo man andernorts den örtlichen Botendienst, wie die Beilunker Reiter, bemühen muss, gibt es in Teilen des Horasreiches inzwischen einen sehr viel moderneren, aber auch deutlich teureren Weg zur Nachrichtenübermittlung. Besonders für militärische Zwecke kommen im Horasreich sogenannte Semaphoren zum Einsatz, Winktürme, mit denen man sich auch über bestimmte Landstrecken hinweg mittels Flaggenalphabet so verständigen kann wie auf See.

Bei den Novadis ist die Porzellanherstellung zu einiger Blüte gelangt und Unauer Porzellan ist ein begehrtes Exportgut. Bei den Tulamiden, vor allem bei den Zauberern von Khunchom, finden sich zahllose Artefakte, die Zauberei und Handwerkskunst verbinden: filigran geschmiedetes und verzaubertes Geschmeide, fliegende Teppiche oder Apparate wie die seltenen Äthrolabien, mit denen die Orientierung im Limbus möglich sein soll. Die Erforschung dieser sogenannten Arcanomechanik, d.h. der Verbindung von Mechanik und Zauberei, wurde auch von den Anhängern des Dämonenmeisters Borbarad vorangetrieben. Sie erschufen u.a. beeindruckende Golems aus Stein und Metall, die wie gewaltige Kriegsmaschinen eingesetzt werden konnten.

Die nördlichen Provinzen sind vor allem für ihre kunstvollen Schnitzereien bekannt, ohnehin scheint sich zu zeigen, dass die Technik im Norden nicht so weit entwickelt ist wie im Süden. Vermutlich liegt das daran, dass das Leben im Norden rauer und ursprünglicher ist. Man muss sich hier vieler Feinde erwehren und hat nur wenig Zeit für Müßiggang oder gar Forschung. Was praktisch ist, ist oft alt bewährt, und so stehen die Bewohner des Nordens Neuerungen häufig eher skeptisch gegenüber. Verallgemeinern sollte man diese Aussage jedoch nicht allzu schnell, sind doch die Thorwaler gerade im Schiffsbau hoch angesehen. Auch wenn die Tradition ihrer Langboote sich über die Jahrhunderte kaum verändert hat, sieht man hier und da Neuerungen an Segeln, Takelage und Rudereinsatz, die die Schiffe der Nordleute noch schneller durchs Wasser gleiten lassen. Einige Neider aus dem Süden behaupten jedoch, dies läge an den Zauberrunen, welche die Thorwaler ins Holz ihrer Drachenboote schnitzen und in ihre Segel weben. Der modernste Schiffstyp, der die aventurischen Meere befährt, die Schivone mit ihren Variationen, wurde beinahe zeitgleich in Grangor und Festum entwickelt. Heute werden sie von fast allen großen Seefahrernationen gebaut, die es sich leisten können. Thorwaler und Tulamiden aber setzen meist weiterhin auf althergebrachte Schiffstypen wie Langboot, Zedrakke oder Thalukke.
Das Befahren aventurischer Meere hat im Übrigen trotz zahlreicher Erfindungen rund um die Seefahrt ihre Tücken. Die Navigation in der Hochseeschifffahrt ist trotz einiger Überfahrten zu anderen Kontinenten eine recht ungenaue Angelegenheit, wurde sich zuvor doch meist an Küstenverläufen oder weithin sichtbaren Landmarken orientiert. Auch wenn der Breitengrad immer öfter zur Berechnung der Position herangezogen wird, ist die Bestimmung des Längengrads selbst mittels moderner Messinstrumente äußerst aufwendig und nur sehr wenigen Kulturen bekannt.
Auch modernste Methoden zur Positionsbestimmung (Südweiser, Quadrant, Hylailer Dreikreuz und Vinsalter Ei) scheitern nicht selten an Wind und Wetter oder sogar plötzlich auftretenden übernatürlichen Phänomenen.

Gerade aber durch die jüngsten Veränderungen am Sternenhimmel wird insbesondere die Hochseeschifffahrt, bei der man sich nicht an einer Küstenlinie orientieren kann, erneut zur echten Herausforderung.

Wann immer etwas in Aventurien erfunden wird, wollen sich andere den Fortschritt bald zunutze machen. Wenn es darum geht, auf den neuesten Stand der technischen Entwicklung zu kommen, sind das Horasreich und Al'Anfa ganz vorne dabei, die Reiche mit den großen Universitäten. Sie scheuen weder Kosten noch Mühen, und neue Erfindungen werden entweder kopiert, benötigte Techniken eingekauft oder Spione ausgesendet, um die nötigen Informationen zu beschaffen. In Yol-Ghurmak ist man weniger skrupellos und lässt manch einen vielversprechenden Wissenschaftler ganz einfach durch Dämonen entführen.

Kunst & Musik

»Was wäre das Leben denn ohne die schönen Dinge, die Rahja uns geschenkt hat? Ja, ich meine die Musik, das Schauspiel und auch Malerei und Bildhauerei. Denn alles, was geschaffen wurde, um den Geist des Menschen zu beflügeln, drückt sich in der Kunst aus.«
—ein Schauspieler an der Vinsalter Oper, 1039BF

Für gewöhnlich dient die Musik in Aventurien zur Untermalung von Geschichten, der Begleitung zum Tanz, der Aufmunterung bei der Arbeit oder dem Mutmachen auf einem Feldzug. Gesang ist in allen Kulturen weit verbreitet, auch wenn kritische Stimmen behaupten, die Zwerge könnten gar nicht singen und Thorwaler wären stets so betrunken, dass sie wenig mehr als Grölen könnten.
Die unterschiedlichen Ausprägungen der Musik umfassen etwa den Minnegesang der Ritter oder Barden des Mittelreichs, der meist von einer Handharfe oder einer Leier begleitet wird, oder die mythischen Sagas der Thorwaler, die Skalden auswendig vortragen, und deren häufig abendfüllende Präsentation oft mit der Laute begleitet wird. Die traurigen Lamentos der Almadaner ähneln den Liedern der Tulamiden, die beinahe immer von komplexen Klangteppichen begleitet werden, die von Kabasflöte, Dablatrommeln und der Bandurria, einem Saiteninstrument mit surrendem Klang, aufgespannt werden.
Die Zwerge kennen vornehmlich Arbeits- oder Trinklieder, die ohne Begleitung gesungen oder gegrölt werden. Die Angroschim haben eine Vorliebe für eine Musik, die das Schlagen nach Erz oder den Klang von Hammer und Amboss nachahmen, weswegen Trommeln, Pauken, Zimbeln und Angroschschellen sowie Blechblasinstrumente zum Einsatz kommen. Der Erfolg der Bardentruppe *Rollender Donner*, in der sich Menschen und Zwerge zusammengefunden haben, ist das Paradebeispiel dafür, dass diese Schlagmusik auch bei einem breiteren Publikum Anklang findet. Die Hügelzwerge schätzen die Musik darüber hinaus, um eine behagliche Stimmung zu erzeugen. Beliebt sind Instrumente wie die Sackpfeife (Dudelsack), Flöten und Fiedeln sowie der Quetschbeutel (Ziehharmonika).
Die Norbarden lieben Tanz und Gesang, den sie mit einem Schellenring, dem Tamburin, oder der Klamfa begleiten, einen lautenähnlichen Instrument mit drei Saiten.
Bei den Elfen ist Musik ein essenzieller Teil des Alltags und ihrer Zauberei, weswegen sie sich deutlich von der anderer Völker unterscheidet. Elfische Lieder sind vor allem durch das Gefühlsleben des Vortragenden geprägt und dienen dazu, Harmonie unter den Zuhörenden zu erzeugen. Aber nicht immer hört sich elfische Musik für menschliche (oder zwergische Ohren) schön an, vor allem das dschissandra (Isdira: mitreißendes Klingen), das Losspielen und Singen mehrerer Elfen, ist für Menschen oftmals nur schwer zu ertragen, weil es meist keiner erkennbaren Harmonie folgt. Auch die Fähigkeit der Elfenvölker, zweistimmig zu singen, mag dazu beigetragen haben, dass ihre Lieder zwar oft als überirdisch schön, zugleich aber auch als fremdartig wahrgenommen werden. Elfen verwenden meist Flöten oder Harfen, entweder einzeln oder um hiermit den Gesang zu begleiten. Etwas Besonderes sind die elfischen Zauberlieder, die zugleich Erzählung wie magische Beeinflussung darstellen, und die auf magischem Weg durch die Harmonie der Melodie Einfluss auf die Umgebung des Vortragenden nehmen. Auf ähnliche Weise berühren die Zaubertänze einer tulamidischen Sharisad die Zuschauer, allerdings geschieht dies mit deutlich mehr Leidenschaft, und die Wirkung wird hierbei dem Tanz zugeschrieben und weniger der Musik.
Zu besonderer Blüte ist die Musik im Horasreich gelangt. Hier wird sie vielerorts als ganz und gar eigenständige Kunstform begriffen, und Komponisten und Kapellmeister genießen hohes Ansehen. Berühmtheit hat insbesondere die Vinsalter Oper erlangt, in der Orchestermusik und Gesang mit Schauspiel und Tanz vermischt werden. Ursprünglich in Belhanka erfunden, gilt heute das Vinsalter Opernhaus als beste Adresse, um sich eine spektakuläre Aufführung anzusehen, in der das Orchester von großen Chören begleitet wird und neben Tanz und Schauspiel auch Feuerwerk und teils sogar Zauberei zum Einsatz kommen.
Reisende Straßenmusiker und Bänkelsänger ziehen durch die Dörfer und Städte, um ein paar Heller zu verdienen oder um bei einem Fest aufzutreten. Dabei schwingt bei vielen auch die Hoffnung mit, einen reichen Gönner zu finden, der sie womöglich längere Zeit aushält und ihre Dienste in Anspruch nimmt. Gerade diese

Straßenmusiker sind bei Volk und Adel sehr beliebt, und so manches Schmählied auf einen ungeliebten Adligen hat sich auch deshalb rasend schnell verbreitet, weil urplötzlich das Publikum aus voller Kehle mitsang.

Malerei und Bildhauerei werden seit Jahrhunderten durch die gegenständliche Abbildung geprägt, auch wenn sie zuweilen sehr allegorische Ansätze haben oder Sachverhalte darstellen, die der betreffende Künstler gar nicht selbst gesehen oder erlebt haben kann. So finden sich Götter- und Heiligenbilder in allen Formen: die goldverzierten, auf Holz gemalten Ikonen der Bornländer sowie die vielen Heiligenstatuetten, die aus Holz, Stein, Metall oder ganz selten auch aus Edelstein gefertigt sind und als Talismane einen Platz in vielen aventurischen Häusern haben. Die Tempel der Zwölf besitzen zumeist große Götterstandbilder, denen zum Teil ein legendärer Ruhm anhaftet, wie etwa der berühmten Kusliker Plastik *Hesinde mit dem Menschenschüler* oder die *Sechsarmige Rondra*. Aber auch weltliche Darstellungen sind weithin bekannt, wie etwa der gigantische *Koloss von Al'Anfa*, der sich über der Hafeneinfahrt der Stadt erhebt. Ebenfalls bekannt sind Wandteppiche, die mythologische Szenen abbilden und die sowohl im tulamidischen Raum wie in den nördlichen Regionen verbreitet sind. Im Norden und Süden ist auch die Ornamentik weit verbreitet. Gerade die Maraskaner, Thorwaler und Tulamiden gelten als absolute Meister der Musterkunst, auch wenn sie sehr unterschiedliche Inhalte benutzen. Die Thorwaler mögen geschwungene Linien und bevorzugen mythologische Themen, die Tulamiden lieben verspielt-florale Muster, Schriftkunst oder geometrisch exakte Muster. Die Maraskaner verbinden all dies miteinander, und so sagt man ihren Ornamenten sogar eine mystische Wirkung nach. Bei den geschnitzten Zauberrunen der Thorwaler und den in die Zauberteppiche gewebten Glyphen der Tulamiden ist die übernatürliche Wirkung dieser Verzierungen sogar weithin bekannt.

Die Malerei folgt häufig klassischen Motiven. Schlachtengemälde, Landschaftszeichnungen und natürlich auch Portraits von reichen Händlern und berühmten Adligen sind weit verbreitet. Landschaften oder Stadtansichten sind vor allem dank des Wissens um die Perspektive mit der Zeit immer realistischer geworden. Auch die Kartografie, die besonders für Kartenwerke und Atlanten gefördert wird, aber bisher nur selten die wirklichen Gegebenheiten exakt abbildet, kennt zahllose Zierelemente. Und so entstehen auch hier manchmal wahre Kunstwerke, die ihren Weg auch als Zierde an so manche Wand schaffen.
Die meisten Maler setzen bis heute auch die traditionellen Materialien und Techniken ein, etwa Öl auf Leinwand oder Holz, Tusche auf Pergament oder Reispapier. Dazu gibt es auch einige wenige, von denen man glaubt, dass sie Magie einsetzen würden, um die Wirkung ihrer Bilder zu verbessern. Die Bilder des elfischen Künstlers Golodion Seemond sind so kunstfertig geschaffen, dass selbst die Wirklichkeit daneben verblasst. So ist etwa

Die Halla am Meer
Eine traditionelle Skaldenweise aus Olport

Ich war bei Tula auf Skerdu, und Skerdu wurd mein Grab.
Die Hex, sie sprach mir Trost zu, wenngleich sie Gift mir gab.

Schätze wollt ich heben und nehmen übers Meer,
Doch trank ich Saft aus Reben, seh nie die Heimat mehr.

Sie lud in ihre Halle und bracht mir köstlich Schmaus,
Ich aß von ihren Speisen und trank den Becher aus.

Tula zog mich zu sich, zu ihrem Bette her,
Wir liebten uns gar innig in der Halla dort am Meer

Ich Narr, ich dummer Zecher, ich trank dort Liebesglut
Und warf geleerten Becher hinunter in die Flut.

Und als sich naht der Tode, erbat ich letzten Kuss,
Sie schenkt mir diese Gnade, schickt Boron einen Gruß.

(*gesungen auf die irdische Melodie von Der* König von Thule)

Liebesgruß
Alte Weise aus dem albernischen Seenland

Fährst du ins schöne Nostria fort,
Salbei, Donf, Joruga und Lein,
bring meinen Gruß einer Dame dort,
denn sie war einst die Liebste mein.

Sie soll mir nähen ein Hemd aus Batist,
Salbei, Donf, Joruga und Lein,
an dem weder Naht noch Nadelstich ist:
Dann wird sie wieder die Liebste mein.

Sie soll es waschen am Brunnen so leer,
Salbei, Donf, Joruga und Lein,
der Wasser nie führte und nimmermehr führt:
Dann wird sie wieder die Liebste mein.

Oh, finde mir doch einen Morgen Land,
Salbei, Donf, Joruga und Lein,
wohl zwischen der Brandung und dem Meeresstrand:
Sonst wirst du nie mein Liebster sein.

Oh, pflüge ihn mit einem Lämmerhorn.
Salbei, Donf, Joruga und Lein,
besäe ihn mit einem einzigen Korn:
Sonst wirst du nie mein Liebster sein.

Oh, mähe ihn mit einer Sichel aus Leder,
Salbei, Donf, Joruga und Lein,
bind' Garben mit einer Pfauenfeder:
Sonst wirst du nie mein Liebster sein.

Und wenn du mit all dem fertig bist,
Salbei, Donf, Joruga und Lein,
dann komm und hol dir dein Hemd aus Batist
und du wirst wieder mein Geliebter sein.

(*gesungen auf die irdische Melodie von Scarborough Fair)*

das Wogen der Blätter im Wind oder das Schäumen der Gischt zu sehen, und selbst dargestellte Personen bewegen oder verändern sich mit der Zeit dank des den Bildern innewohnenden Zaubers.
Im Horasreich, wo viele Menschen lesen können, haben sich auch ganz verschiedene Literaturgattungen herausgebildet. So schreiben Dichter nicht nur Sagen und Legenden nieder, verfassen Gedichte oder Schauspiele. Mit gleichem Ehrgeiz widmen sie sich auch der sogenannten Travialliteratur, einfache Geschichten mit archetypischem Figurenensemble, deren Handlung meist um verschmähte Liebe, Eifersucht und götterfürchtiges Handeln kreist. Auch Novellen und Romane wie *Die Liebe einer Prinzessin* und die Fortsetzungsgeschichten um den Abenteurer Avestos oder den unzählige Herzen brechenden Draufgänger Rapiro Floretti haben inzwischen eine große Anhängerschaft.

Aventurische Bibliotheken

»Sollen sie ruhig glauben, dass das Wissen in Büchern wertlos ist. Das ist es mitnichten, ganz im Gegenteil. Denn das Buchwissen ist ein Wissen, das nicht mehr vergeht. Ganz wie die Herrin Hesinde uns lehrt, dass nichts wirklich jemals vergessen ist, trifft dies umso mehr zu, wenn es einmal verschriftlicht wurde. Und auch wenn in den Universitäten von Al'Anfa oder Methumis und in den Magierschulen wie der Akademie der Hohen Magie zu Punin viele großartige Werke zu finden sind, können wir behaupten, dass die Hallen der Weisheit, Hesindes Haupttempel mit der Gelehrsamen Stube, die größte Bibliothek umfasst, die die Welt bisher gesehen hat. Warum glaubst du wohl, kommen so viele Gelehrte hierher, um die Bibliothek zu nutzen? Richtig, weil dieses Wissen nur hier zu finden ist, und eben nicht an den Höfen der Adligen, die sich so viel auf ihren Stand einbilden und das kostbare Wissen so sehr zu verschmähen scheinen.«
—Rymorio Erkenländer, Hochmeister der Gelehrsamen Stube, 1040 BF

Bücher sind in Aventurien etwas Kostbares, daran haben auch die Erfindung des Buchdrucks und dessen häufiger Einsatz nichts geändert. Zwar können hierdurch Schriftwerke schneller und weiter verbreitet werden, als dies früher der Fall war, als Skriptoren und Illuminatoren mit Tinte, Silberstift, Blattgold, Farben und Tusche Bücher noch in mühevoller Handarbeit herstellten. Bei weitem nicht jedem Aventurier kann sich das niedergelegte Wissen in einem Buch jedoch erschließen, denn die meisten Menschen können immer noch nicht lesen oder schreiben. Als Ausnahme mag hier das Horasreich gelten, wo selbst der Bildungsstand eines einfachen Städters sehr hoch ist. Inzwischen wird aber auch in den großen mittelreichischen Städten häufig das Lesen unterrichtet, denn mit zunehmender Verschriftlichung in Handel und Handwerk ist diese Fähigkeit wichtiger geworden.

Viele Adlige im Mittelreich und darüber hinaus sehen es nicht gerne, wenn ihre Untertanen sich bilden, denn sie fürchten, dass die fremden Ideen, die man aus einem Buch gewinnen kann, Bauern und Handwerker aufmüpfig und widerspenstig machen könnten.
Daher befinden sich die meisten Druckereien auch in adliger oder kirchlicher Hand oder im Besitz einer Zauberschule, denn so lässt sich am leichtesten kontrollieren, welche Werke das Druckhaus verlassen und Verbreitung finden. Bis heute werden daher Bücher, die verbreiteten und sanktionierten Lesarten oder Ansichten widersprechen, von Hand geschrieben, vornehmlich im Geheimen. Das gilt auch für die sogenannten Zauberbücher, in denen Gildenmagier ihre Zaubersprüche niederlegen. Bis heute ist es nicht gelungen, den Kern eines Zaubers so zu drucken, dass ein Magier ihn daraus lernen kann, obwohl die Adamanten-Presse, die Druckerei der Khunchomer Drachenei-Akademie, seit langem mit magischen Druckstöcken experimentiert.

Bücher als Lehrmeister

Die Helden von **Das Schwarze Auge** brauchen meist einen Lehrmeister, um Fertigkeiten zu aktivieren oder bereits aktivierte Fertigkeiten zu steigern. Man kann diese Fähigkeiten entweder bei einem Lehrer erlernen oder versuchen, sie sich im Selbststudium anzueignen.
In letzterem Fall können Bücher als Lehrmeister angesehen werden, denn hierin finden sich viele wissenswerte Dinge, und gerade Zauberbücher sind weithin verbreitet, um das Wissen über bestimmte Zauberformeln oder Merkmalskenntnisse weiterzugeben.
Üblicherweise braucht das Selbststudium länger, als wenn ein Held das Wissen von einem privaten Lehrmeister vermittelt bekommt, da er sich viele Dinge selbst erarbeiten oder ableiten muss. Die Länge dieses Zeitraums obliegt der Entscheidung des Meisters und sollte von der Art des etwaigen Talents, eines Zaubers oder einer Kampftechnik und der bereits vorhandenen Fähigkeit des Helden abhängen. Um aus einem Buch zu lernen, sollte ein Held lesen können und die entsprechende Sprache und Schrift beherrschen, in der das Buch verfasst ist. Er muss die Sprache auf Stufe III sprechen und das Alphabet der dazugehörigen Schrift erlernt haben.
Das Steigern oder Neuerlernen von Fähigkeiten aus einem Buch kostet den Helden Abenteuerpunkte gemäß der **Kostentabelle** auf Seite **351** im **Regelwerk**.

Ausgewählte Bücher

Brevier der zwölfgöttlichen Unterweisung
»Die Zeiten waren am Dunkelsten und Verzweifeltsten, als der Klang der Sphären die kundige Prophetin Illumnestra erreichte. Die Melodie aus der Götterwelt erleuchtete die Weise, welche daraufhin den Menschen Aventuriens endlich die einzig wahre Schöpfungssage verkünden konnte. So kam die Kosmogonika in die Welt und so wissen wir, dass LOS, der Allgott, durch die Ewigkeit der Unendlichkeit streifte, bis er die Urriesin SUMU erblickte, die ruhte. Ihr Anblick aber erzürnte LOS, denn neben ihm sollte nichts sein, in der ewigen Unendlichkeit.«

Sprache und Schrift: Garethi in Kusliker Zeichen
Preis: 75 Silbertaler
Fachgebiet: Götter & Kulte
Verfügbarkeit: sehr häufig

Das Brevier der zwölfgöttlichen Unterweisung wird vom Kollegium der Zwölfgötter zu Gareth herausgegeben und umfasst etwa 70 Seiten. Die Erstauflage wurde 681 BF im Auftrage des Kaisers erstellt, spätere Auflagen wurden vom Zwölfgötterkolleg mehrfach redigiert. Die Letzte Auflage erschien 1016 BF. Das Brevier wird als Lehrbuch in vielen Praiostagsschulen benutzt und erklärt vor allem den rechten Glauben und die daraus resultierenden Pflichten der Menschen. Es existieren zahlreiche Manuskripte und Originale der unterschiedlichen Auflagen und viele Geweihte führen eines dieser Bücher mit sich. Alles in allem gibt es etwa 5.000 Abschriften. Eine komplette Sammlung aller Ausgaben wird im kaiserlichen Archiv in Gareth verwahrt.

Codex Albyricus
»Kein Lebewesen, das die Götter mit einer Seele versehen haben, darf geopfert oder zu Tode gebracht werden. Ein Verstoß gegen dieses Gesetz soll je nach Schwere des Vergehens mit der Disvocatio (Annullierung aller Titel), der Disliberatio (Verweigerung aller Gildenmittel) oder der Expurgico (Verbannung aus der Gilde) auf mindesten ein Jahr und einen Tag bestraft werden.
Vergeht sich jemand an einem Wesen, das durch Hesinde mit Verstand gesegnet wurde, ist er sofort mit der Expurgico und dem Tode zu bestrafen, zu vollziehen durch die reinigende Kraft des Feuers und die Gilde, der der Übeltäter angehört.«

Sprache und Schrift: Bosparano in Kusliker Zeichen
Preis: 300 Silbertaler bis 700 Silbertaler pro Band
Fachgebiet: Magiekunde, Rechtskunde (Gildenrecht)
Verfügbarkeit: häufig

Der Codex Albyricus, eine Sammlung von 7 Bänden von jeweils 140-160 Seiten, wurde auf Veranlassung von Rohal dem Weisen 547 BF veröffentlicht und bildet den allgemein anerkannten Rechtskodex in magischen Angelegenheiten. Er umfasst Rechte und Pflichten der Gildenmagier und ist Grundlage für das Gildenrecht, dem alle Angehörige der drei Gilden unterworfen sind. Aus diesem Grund wird er regelmäßig überarbeitet und von der Akademie der Magischen Rüstung in Gareth vervielfältigt. Derzeit liegt er in der 9. Auflage, der Kaiser-Hal-Ausgabe, erstmals in gedruckter Form vor. Hier werden magische Vergehen und Verbrechen aufgelistet, wie man solche untersucht und nachweist sowie wie solche Vergehen zu ahnden sind. Dazu enthält der Codex viele Vorschriften und Regeln zur richtigen Gewandung eines Magiers, Regelungen für den Akademiealltag und Vorgaben, die den Wissensaustausch zwischen Gildenmagiern, Lehrinstitutionen und den drei Gilden vereinheitlichen sollen. Komplettausgaben finden sich in beinahe allen Akademien, vielen Praios- und Hesindetempeln sowie an großen Gerichten. Insgesamt sind etwa 1.700 Kopien der unterschiedlichen Auflagen im Umlauf.

Encyclopaedia Magica

»Es ist wahrlich kein leichtes Unterfangen, die Magie klar zu strukturieren und in ihre Merkmale zu unterteilen, denn das Wirken von Zauberei ist bei jedem Volk unterschiedlich. Doch allen diesen phänotypischen Problemen zum Trotz ist es in jahrhundertelanger Forschung gelungen, die wichtigsten Kernprämissen der Zauberbei zu ordnen und zu katalogisieren. De facto gibt es aber sehr wohl auch heutzutage noch Themenbereiche, die weiterhin der extensiven Aufmerksamkeit bedürfen, allen voran jene der Temporalzauberei und der Contra-Contraria, der Anti-Antimagie.«

Sprache und Schrift: Bosparano in Kusliker Zeichen (nur die ältesten Ausgaben in Imperialen Zeichen)
Preis: 800 Silbertaler pro Band
Fachgebiet: Magiekunde
Verfügbarkeit: selten

Die Encyclopaedia Magica ist das Standardwerk der Magie und ein Nachschlagewerk für gildenmagische Zauberei, und sie ist in fast jeder Akademie-Bibliothek zu finden. Sie enthält auch eine Aufzählung der bekannten Zauber mit Namen und Wirkung. Die Kenntnis der Sprüche wird jedoch bei genauerem Ausführen vorausgesetzt, die Bände enthalten keine Meisterformeln, aus denen man diese Zauber erlenen kann.
Die Encyclopaedia besteht aus 7 Folianten von jeweils etwa 200 Seiten. Sie erscheint seit 800 v.BF und wird etwa alle 200 Jahre überarbeitet, aktuell von der Akademie der Hohen Magie zu Punin, wo 1010 BF die erste gedruckte Fassung erschien. Von der Erstauflage existieren belegt noch drei Bände, und man kann davon ausgehen, dass insgesamt über 500 Exemplare der einzelnen Bände im Umlauf sind.

Herbarium Kuslikum

»Von der Disdychonda: Es bleibt unbestimmt, welcher Unsterbliche eine solche Pflanze ersonnen haben mag, aber die Disdychonda der Regenwälder ist das wohl abschreckendste Beispiel für eine Pflanze, die sich vom Fleisch ernährt. Sie trägt eine violette Blüte in zahlreichen Kränzen, die auf einem etwa vier Spann messenden Stamm thront. Gefährlich sind aber die vier riesigen Blätter, die aus dem grünbraunen Stamm in Bodennähe entspringen und deren dunkelgrüner Farbton sie leicht mit ihrer Umgebung verschmelzen lässt. Berührt ein Wesen jene, so rollen sie sich zusammen, um das Opfer festzuhalten, und die Nesseln auf der Oberfläche sondern ihr heimtückisches Gift ab.«

Sprache und Schrift: Garethi in Kusliker Zeichen
Preis: 250 Silbertaler pro Band
Fachgebiet: Pflanzenkunde
Verfügbarkeit: weniger häufig

Das Herbarium Kuslikum ist eine umfangreiche Abhandlung über die aventurische Flora in neun Bänden von je 200 Seiten, die der Kusliker Hesindetempel 1005 BF herausgegeben hat. Die Bände sind erstaunlich unterhaltsam zu lesen, enthalten viele Quellhinweise und jede Menge Skizzen und Zeichnungen. Die Lektüre ist ein Muss für jeden, der sich in Buchform mit der Pflanzenkunde beschäftigen will. Insgesamt kursieren etwa 700 Kopien unterschiedlicher Qualität. Die Manuskriptsammlung wird in den Hallen der Weisheit zu Kuslik verwahrt und von den Geweihten immer weiter ergänzt.

Prems Tierleben
»Von den Haien: Die Schrecken der Meere und der Gegner aller Seefahrer sind jedoch die zahnbewehrten Monstrositäten, die wir als Haie bezeichnen. Diese mörderischen Ungeheuer spüren selbst die kleinste Menge Blut im Wasser und werden geradezu magisch von seinem Duft angezogen. Die scharfen Zähne, in vielen Reihen angeordnet, und die kräftigen Kiefer machen sie hoch gefährlich. Robben können viele Kleinere Arten schon mit einem Bissen verschlingen, größere Exemplare vermögen es, selbst Arm oder Bein eines Menschen glatt abzutrennen. Allen Arten von Haien ist die spitze Flosse am Rücken gemein, die als erstes durch das Wasser sticht, und so ihr Kommen ankündigt. Es ist kein Wunder, dass die Hailanzer, die Jagd auf diese Bestien machen, derart hoch angesehen sind.«

Sprache und Schrift: Thorwalsch gefärbtes Garethi in Kusliker Zeichen
Preis: 250 Silbertaler
Fachgebiet: Tierkunde
Verfügbarkeit: selten

Prems Tierleben ist eine umfassende Sammlung über die Tierwelt der West- und Nordküste, des Orklandes, Albernias, des Lieblichen Feldes und der Zyklopeninseln. Um 923 BF wurde der Band herausgegeben. Die Texte wurden jedoch Größtenteils weitaus früher verfasst, vermutlich durch unterschiedliche thorwalsche Autoren, und sind mit Zeichnungen versehen. Die etwa 200 direkten Abschriften sind meist kommentiert, das Original wird in Prem aufbewahrt. Abschriften der kommentierten Fassungen sind zwar meist umfangreicher, dafür aber oft ungenauer bei den einzelnen Beschreibungen.

Vademecum für das Waffenhandwerk
»Merke, dies ist die erste Lehre des Schwertes;
Dass du die Häue von beiden Seiten lernst hauen,
Dass du stark und gerecht willst fechten
Gleich Rondras Geist und Rondras Klauen.

Wer vor Häuen flieht, darf kleiner Kunst sich freuen;
Finde Hut für Hau, du darfst das Band nicht scheuen
Fall im Vor aus, nicht schwach und nicht mild,
Kein Streich begegnet so deinem Schild.

Hau nicht zum Schwerte,
Sondern stets zur Blöße,
Zum Kopf und zum Leibe.
Was Du hauen willst,
hau aus des ganzes Körpers Wucht.«
—Auszug aus dem Vademecum für das Waffenhandwerk, Gareth, 985 BF

Sprache und Schrift: Garethi in Kusliker Zeichen
Preis: 150 Silbertaler
Fachgebiet: Schwerter, Zweihandschwerter
Verfügbarkeit: weniger häufig

985 BF von der inzwischen verstorbenen Garether Schwertmeisterin Krona Adersin als erstes explizites Fechtbuch verfasst, gilt das Adersin-Vademecum als wichtiger Schritt für die Begründung des Schwertgesellentums. Es beschreibt anschaulich unterschiedliche Kampfweisen mit Anderthalbhänder, Schwert, Schild und Linkhand und vergleicht ihre Wirksamkeit. Das Buch stieß auf den Widerstand der Kriegerakademien und Rondratempel, verbreitete sich aber schnell. Etwa 200 Abschriften sind derzeit im Umlauf. Die Arbeiten an einer gedruckten Neuauflage, die von Kronas Söhnen um weitere Techniken mit dem Anderthalbhänder ergänzt wurde, wurden auch nach Josts Tod fortgeführt. Bisher ließ sich Schwertmeister Erlan Adersin jedoch noch keine Aussage zum Erscheinen der Überarbeitung entlocken.

Gazetten & Periodika
In manchen Regionen werden Neuigkeiten noch durch Ausrufer verkündet, da viele Leute nicht lesen können. Inzwischen setzt sich jedoch insbesondere in den Städten des Mittel und Horasreiches und des Südens mehr und mehr die Berichterstattung in gedruckter Form durch. Blätter wie die traditionelle Havena-Fanfare, der Yaquirblick, die Brabaker Bilderpostille oder der neugegründete Andergaster Volksfreund tragen vornehmlich lokale Begebenheiten zusammen.
Der **Aventurische Bote** ist sicher die bekannteste aventurische Zeitung, unterhält das Nachrichtenblatt mit Hauptsitz in Gareth doch viele Schreibstuben und reisende Schreiberlinge auf dem ganzen Kontinent. Als Pressespiegel berichtet er außerdem über Neuigkeiten aus aller Herren Länder und fasst Berichte aus anderen Regionen zusammen.

Den **Aventurischen Boten** kannst du auch irdisch erhalten, denn der Bote ist das kostenlose Magazin zum Rollenspiel **Das Schwarze Auge**. Er erscheint alle zwei Monate und schreibt die Geschichte des Kontinents aus Sicht aventurischer Berichterstatter fort. Wenn du die Lebendige Geschichte Aventuriens verfolgen willst, kannst du dich hier über aktuelle Geschehnisse in den unterschiedlichen Regionen auf dem Laufenden halten.
Den Boten erhältst du in gedruckter Form beim Rollenspielhändler deines Vertrauens oder auf unseren Veranstaltungen. Du kannst ihn aber auch als PDF herunterladen oder zum Selbstkostenpreis bequem abonnieren. Mehr Informationen bekommst du unter **www.ulisses-spiele.de**.

Der **Hesindespiegel** befasst sich vornehmlich mit wissenschaftlichen und magischen Themen und wird dreimonatlich vom Kusliker Hesindetempel veröffentlicht. Der **Salamander**, eine Quartalsschrift der Magiergilden, befasst sich vor allem mit neusten Forschungen rund um Magie und Alchimie, aber auch Bekanntmachungen der Gilden finden hier ihren Platz.

Aventurische Krankheiten

»Viel haben wir in den letzten Jahren lernen müssen über Krankheiten und Siechen – und wir haben sie über alle Maßen zu fürchten gelernt. Die andauernden Kriege, fehlende Nahrung und nicht zuletzt das verstärkte dämonische Wirken haben so viel Leid über uns und die ganze Welt gebracht. Und ich rede hier nicht von einer triefenden Nase im tiefsten Firunmond, der man mit heißem Kräutertee zu begegnen vermag, und schon gar nicht will ich den Wolf nach einer durchzechten Nacht dazurechnen. Nein, die Seuchen, die uns heimsuchen, seien es die Zorgan-Pocken oder die Rote Keuche, das sind jene Ereignisse, für die die milde Herrin Peraine uns auf diese Welt gestellt hat.

Sicherlich erfordert der Kampf Mann gegen Mann, Frau gegen Frau und Mensch gegen Dämon Mut und Tapferkeit. Aber wahre Tapferkeit zeigt sich erst dann, wenn man aufbricht, um sein Wissen, seine Fertigkeiten und seinen ganzen Glauben einem Gegner entgegenzustellen, den man nicht sehen kann. Aber wer wären wir, wenn wir nicht aufopferungsvoll helfen würden? Wer wären wir, wenn wir nicht Mitgefühl zeigten und jenen, die bereits jenseits von Peraines Hilfe sind, Trost spendeten. Ich sage, wir wären niemand, wir wären nicht besser als die finstren Schergen, die im Namen ihrer dämonischen Herren Krankheit und Verderben über die Welt bringen. Doch wir sind besser, denn die Zwölf, ihnen allen voran die gütige Peraine, sind mit uns!«
—der Diener des Lebens Leatmon Phraisop der Jüngere, höchster Geweihter der Göttin Peraine, 1040 BF

Man sagt der aventurischen Luft völlig zu Recht eine heilkräftige Wirkung nach, die zum Beispiel die schnelle Regeneration von Verletzungen bei aventurischen Helden bedingt. Vermutlich ist auch genau deswegen die aventurische Geschichte in deutlich geringerem Maß von Seuchen geprägt worden als die vergleichbare europäische Geschichte: Das bedeutet aber nicht, dass es in Aventurien keine verheerenden Seuchen gibt – sie sind nur bedeutend seltener als auf der Erde. Es gibt zahlreiche Krankheiten, und während manche nur lästige Symptome mit sich bringen, sind einige andere hochgradig ansteckend und enden oft tödlich. Gerade während der Kriegszüge der letzten Jahre sind zudem Wundbrand und Schlachtfeldfieber zu enormen Problemen geworden.
Die Gelehrten sind sich bis heute nicht einig, was viele Krankheiten auslöst, ob es also Dreck und Verunreinigungen sind, Bisse, Stiche oder Krallenwunden von Tieren und Monstern, oder ob sie gar auf das Wirken von dämonischen Mächten zurückzuführen sind. Manche Krankheiten gelten sogar als Fluch der Götter.
Auch wenn oftmals der Grund für eine Krankheit oder eine Seuche nicht erkannt werden kann, haben die aventurischen Heiler, allen voran diejenigen der Perainekirche, sich dem Kampf gegen sie verschrieben.

Krankheiten als Spielelement
Krankheiten sind heimtückische Gegner im Spiel, wenn in der Gruppe nicht ein erfahrener Heiler vorhanden ist, der sich mit *Heilkunde Krankheiten* auskennt und auch über die Mittel verfügt, um bestimmten Krankheiten angemessen begegnen zu können. Auch ist nicht immer das passende Heilkraut in der Region vorhanden, in der die Helden gerade unterwegs sind.
Wahrscheinlich haben aber die wenigsten Gruppen Spaß daran, wenn ihre gesamte Heldengruppe ohne Aussicht auf Heilung einem schmerzvollen Tod entgegensiecht.
Wir raten daher dazu, Krankheiten hauptsächlich aus dramaturgischen Gesichtspunkten zu verwenden, etwa um Spannung im Spiel zu erzeugen, als unsichtbarer Gegner der Helden oder um die Aussichtlosigkeit bestimmter Situationen aufzuzeigen.

Dank Segnungen und Liturgien können Krankheiten oft wirkungsvoll bekämpft werden. Selbst mit magischen Mitteln können die Symptome gelindert werden, auch wenn die Ursachen bestehen bleiben.
Viele Heilkundige vertrauen auch auf die Wirkung von solchen Kräutern oder Alchimica, die sich in den Jahrhunderten als besonders potent erweisen haben. Die regeltechnischen Angaben zum Status *Krank*, zum Ausbruch einer Krankheit sowie zu ihrer Behandlung findest du im **Regelwerk** auf den Seiten **36**, **208** und **343**.

Ausgewählte Krankheiten

»Die Zorganpocken? Beim blutsaufenden Kor, mach' dir um sowas Seltenes bloß keine Sorgen. Schlachtfeldfieber und Wundbrand sind deine ärgsten Feinde, sobald du den Gegner erstmal niedergestreckt hast.«
—ein Söldner der Tulamidischen Reiter, 1039 BF

Aussatz
Aussatz ist ein oft langwieriges Leiden, das Befallene stark verunstaltet und nicht selten sogar tödlich endet. Zu Beginn nimmt der Erkrankte lediglich ein Taubheitsgefühl und dunkle Flecken auf der Haut wahr. Bei längerem Verlauf verliert er allerdings Finger, Zehen und sogar ganze Hautlappen. Den Namen hat der Aussatz durch die Erkrankten selbst erhalten, die man auch als Aussätzige bezeichnet. Ausgestoßen aus der Gesellschaft leben sie meist in isolierten Siedlungen oder Seuchenhäusern, damit sich die Krankheit nicht weiter ausbreitet.
Stufe: 5
Verlauf: Als sehr langsam fortschreitendes Leiden beginnt Aussatz mit rötlichen Flecken auf der Haut, die sich taub anfühlen und sich innerhalb von mehreren Wochen ausbreiten. Die Flecken werden zunehmend knotig und innerhalb weniger Monate beginnen sich Gesicht und Extremitäten zu zersetzen. Durch Aussatz erleidet der Erkrankte nicht den Verlust der Regeneration durch den Status *Krank*. Bei einer Heilung der Krankheit in einem späten Stadium bleiben die Knoten und Zersetzungen zurück.
Widerstand: Zähigkeit
Inkubationszeit: 3 Monate, in seltenen Fällen bis zu mehreren Jahren
Schaden: Erkrankte verlieren zwei Stufen ihres Aussehens: Wer normal aussieht, erhält den Nachteil Hässlich II, Gutaussehend I wird durch Hässlich I ersetzt usw. Nach Wahl des Spielleiters verliert der Erkrankte in jedem weiteren Monat, den die Krankheit andauert, kleinere Extremitäten wie Finger oder Zehen. Pro Jahr erhält er eine Variante des Nachteils Verstümmelt, das erste Mal nach einem Jahr Krankheitsdauer. / Erkrankte verlieren eine Stufe ihres Aussehens. Nach Abklingen der Krankheit bleiben keine Schäden zurück und auch die herabgesetzte Stufe des Aussehens regeneriert sich nach 1W6 Tagen.
Dauer: bis zur Genesung oder dem Tod / 20 Tage
Ursachen: Kontakt mit Erkrankten (1 auf W20, 5%)
Behandlung: Regelmäßige Bäder in heißem Essig und Kräuterabsuden verlangsamen die Auswirkungen der Krankheit um die Hälfte.
Gegenmittel: Keines; die Perainekirche kennt Liturgien, um den Aussatz zu stoppen.

Blaue Keuche
Als eine der gefürchtetsten Seuchen Aventuriens gilt die Blaue Keuche. Sie tritt meist als Folgeerkrankung von weitaus harmloseren Krankheiten wie Dumpfschädel oder dem Blutigen Rotz auf. Der Erkrankte leidet an zunehmend stärker werdenden Schmerzen im Brustkorb, Fieber, Husten und Durchfall. Ihren Namen trägt die Blaue Keuche aufgrund der blassen, leicht bläulichen Gesichtsfärbung, der geschwollenen blauen Zunge und dem violetten Hustenschleim der Erkrankten.
Stufe: 6
Verlauf: Ab dem ersten Tag treten schwere Schmerzen im Brustkorb und Fieber auf, der Schlaf ist unruhig und die Atmung flach. Ab dem zweiten Tag folgen Hustenanfälle mit blauem bis violettem Auswurf. Die Haut ist blass, ab dem zweiten Tag im Gesicht teilweise leicht bläulich, dazu kommt häufig die Blaufärbung von Lippen und Zunge. Bei längerem Verlauf folgt zunehmende Ermattung bis zur völligen Entkräftung.
Widerstand: Zähigkeit
Inkubationszeit: 1 Tag
Schaden: Am ersten Tag 1 Stufe *Schmerz* (der nur am ersten Tag auftritt), ab dem zweiten Tag 1 Stufe *Betäubung*, alle 3 Tage, dazu 2 SP pro Tag / 1 Stufe *Schmerz* (der nur am ersten Tag auftritt), dazu 1 SP pro Tag
Dauer: 14 Tage / 7 Tage
Ursachen: Folge einer Erkrankung an Blutigem Rotz oder Dumpfschädel (1-2 auf W20, 10%), längerer Kontakt mit einem Kranken (1 auf W20, 5%)
Behandlung: Bettruhe, Hausmittel und die Aufnahme von viel Flüssigkeit halbieren die Dauer der Erkrankung.
Gegenmittel: Keines; die Perainekirche kennt Liturgien, um die Blaue Keuche zu stoppen.

Blutiger Rotz
Der Blutige Rotz ist eine unangenehme, wenn auch selten tödliche Krankheit, die fast ausschließlich in Südaventurien vorkommt. Charakteristisch für die Krankheit ist der rötlichbraune Schleim, den der Erkrankte beim Husten absondert und der der Krankheit ihren Namen verliehen hat. Je länger man sich im Dschungel aufhält, desto wahrscheinlicher ist offenbar eine Ansteckung.

Viele Heilkundige mutmaßen daher, dass die Krankheit durch bestimmte Pflanzen oder dort lebende Tiere übertragen wird. Einer anderen Vermutung nach sind Schamanen und Zauberkundige der Waldmenschen dafür verantwortlich. Sie sollen den Blutigen Rotz durch Rituale heraufbeschwören, um Sklaventreiber und allzu aufdringliche Abenteurer abzuschrecken. Tatsächlich sind viele Waldmenschen und Utulus immun gegen den Blutigen Rotz.

Stufe: 3

Verlauf: Mund- und Rachenschleimhäute schwellen an, rötlichbrauner Schleim wird abgesondert, begleitet von Hustenanfällen und leichtem Fieber.

Für Waldmenschen und Utulus gilt Immunität gegen Blutiger Rotz als empfohlener Vorteil.

In manchen Fällen kann blutiger Rotz zu einer Erkrankung an Blauer Keuche führen (1-2 auf W20, 10%).

Widerstand: Zähigkeit

Inkubationszeit: 3 Tage

Schaden: alle drei Tage 1 Stufe *Betäubung*, 1 SP pro Tag / 1 Stufe *Betäubung*, dazu 1 SP pro Tag

Dauer: 10 Tage / 3 Tage

Ursachen: langer Aufenthalt im Regenwald, mindestens 2 Wochen (1-2 auf W20, 10%), Nähe eines Kranken (1-5 auf W20, 25%)

Behandlung: Bettruhe, Hausmittel, dadurch wird der Verlauf um 2 Tage reduziert.

Gegenmittel: eine geheime Mischung aus verschiedenen Kräutern des Regengebirges (nur bei Schamanen und Animisten der Waldmenschenstämme bekannt)

Dumpfschädel

Bei Dumpfschädel handelt es sich um eine besonders starke Erkältung. Die heftigen Kopfschmerzen werden von Mattigkeit, körperlicher Schwäche, Schnupfen und Müdigkeit begleitet. Dumpfschädel wird bei den Zwölfgöttergläubigen manchmal als Strafe der Hesinde oder des Praios betrachtet, denn neben anderen Ursachen erkranken manche Menschen an der Krankheit, wenn sie in einem Tempel einer der beiden Gottheiten lügen.

Stufe: 2

Verlauf: Mattigkeit, Schwäche und Schwindelgefühle treten auf, einhergehend mit Fieber, Husten und Schnupfen. In seltenen Fällen kann Dumpfschädel zu einer Erkrankung an Blauer Keuche führen (1-2 auf W20, 10%).

Widerstand: Zähigkeit

Inkubationszeit: 2 Tage

Schaden: 1 Stufe *Betäubung*, 1 Stufe *Verwirrung*, dazu 1 SP pro Tag / 1 Stufe *Betäubung.* Zwerge, die unter Dumpfschädel leiden, werden üblicherweise ausgesprochen unleidlich und erhalten die Schlechte Eigenschaft Jähzorn, solange die Krankheit andauert.

Dauer: 6 Tage / 3 Tage

Ursachen: Lügen und Unwahrheiten verbreiten in einem Praios- oder Hesindetempel (1 auf W20, 5%), Nähe eines Kranken (1-2 auf W20, 10%), Unterkühlung (mindestens eine Unterkühlungsstufe erlitten, 1-8 auf W20, 40%)

Behandlung: Durch Bettruhe wird die Krankheitsdauer um 1 Tag reduziert.

Gegenmittel: Traschbart (wirkt sofort, der Erkrankte verliert keine LeP durch den Krankheitsverlauf mehr)

Efferd- oder Kerkersieche

Bei Seeleuten ist die Efferdsieche gefürchtet, Gefängnisinsassen hingegen sorgen sich, dass die Kerkersieche sie irgendwann in den Wahnsinn treiben wird. Beide Krankheiten haben zwar einen unterschiedlichen Ursprung, verlaufen aber annähernd gleich. Wer zu lange auf See war oder im Kerker gesessen hat, erkrankt nach einiger Zeit recht sicher an der jeweiligen Sieche. Zunächst fühlt sich der Erkrankte nur matt, dann folgen Fieber und Halluzinationen. Erst wenn er wieder Land unter den Füßen spürt oder das Verlies verlassen kann, tritt die Genesung ein.

Stufe: 2

Verlauf: Das langsame Siechtum beginnt mit Sinnestrübungen und Mattigkeit, die dann in Sehstörungen und Halluzinationen übergehen.

Widerstand: Seelenkraft

Inkubationszeit: sofort

Schaden: 1 Stufe *Verwirrung* pro 5 Tage / 1 Stufe *Verwirrung*

Dauer: bis das Schiff oder der Kerker verlassen wird (Krankheit hört sofort auf)

Ursachen: Mindestens 5 Wochen auf See oder im Gefängnis (ab der sechsten Woche jede Woche 1 auf W20, 5%)

Behandlung: Fixierung, damit sich der Erkrankte durch die Halluzinationen nicht selbst gefährdet

Gegenmittel: Siehe Dauer. Frisches Sansaro verhindert, dass die Erkrankung schlimmer wird (keine weiteren Stufen *Verwirrung*). Nach zwei Wochen der Einnahme ist die Krankheit geheilt. Die Einnahme von frischem Neckerkraut verhindert für eine Woche eine Erkrankung.

Gilbe oder Schlachtfeldfieber

Das berüchtigte Schlachtfeldfieber zeichnet sich durch hohes Fieber und starkes Leibgrimmen aus. Söldner, Krieger und Soldaten erkranken am häufigsten daran, denn die Krankheit nimmt ihren Anfang meist auf Schlachtfeldern oder wenn Wunden nicht sauber versorgt werden können. Aufgrund der gelblich verfärbten Lippen während des Krankheitsverlaufes wird das Schlachtfeldfieber auch als Gilbe bezeichnet.

Stufe: 2

Verlauf: Starkes Fieber, begleitet durch Krampfschübe und Leibschmerzen. Zum Ende hin Gelbfärbung der Lippen. Bei Elfen verläuft die Gilbe immer schwer (die Krankheitsprobe gilt für die Gilbe immer als gelungen). In manchen Fällen kann Gilbe zu einer Erkrankung an Jahresfieber führen (1-2 auf W20, 10%).

Widerstand: Zähigkeit

Inkubationszeit: 3 Tage

Schaden: 1 Stufe *Schmerz* und 1W6 SP pro Tag / 1 Stufe *Schmerz*, dazu 1 SP pro Tag

Dauer: 7 Tage / 3 Tage
Ursachen: verunreinigte Wunden, besonders auf Schlachtfeldern (1-4 auf 1W20, 20%), Nähe eines Kranken (1 auf W20, 5%)
Behandlung: Bettruhe und Fieberfürsorge (1 SP weniger pro Tag)
Gegenmittel: Alkoholischer Sud aus Joruga und Gulmond verkürzt die Krankheit um 2 Tage, Traschbartsalbe verhindert eine Folgeerkrankung mit Jahresfieber.

Jahresfieber
Das Jahresfieber ist eine Folgeerkrankung der Gilbe. Der Erkrankte leidet an immer wiederkehrenden Fieberschüben und heftigen Bauchschmerzen – bis zum Ende seines Lebens.
Stufe: 3
Verlauf: Ohne erkennbare Vorzeichen bricht das Jahresfieber unregelmäßig (pro Monat 1 auf W20, 5%) für 3 Tage aus. Die Symptome sind schweres Fieber, begleitet von starkem Leibgrimmen.
Widerstand: Zähigkeit
Inkubationszeit: sofort
Schaden: 1 Stufe *Schmerz*, dazu 1 Stufe *Betäubung* und 2 SP pro Tag / 1 Stufe *Schmerz*
Dauer: 3 Tage pro Ausbruch, Jahresfieber selbst bis zum Lebensende / 3 Tage pro Ausbruch, Jahresfieber selbst bis zum Lebensende
Ursachen: Folgeerkrankung der Gilbe (1-2 auf W20, 10%)
Behandlung: Bettruhe und Fieberfürsorge (1 SP weniger pro Tag)
Gegenmittel: Ein Sud aus Sansaro, Quinja und Donf verhindert für 5 Monate einen weiteren Ausbruch, ein Heilmittel ist nicht bekannt. Die Perainekirche kennt außerdem Liturgien, um das Jahresfieber zu stoppen.

Schwarze Wut
Der Krankheitsverlauf der Schwarzen Wut ähnelt dem der Tollwut, die Wahrscheinlichkeit in einen Blutrausch zu verfallen, ist jedoch deutlich höher. Der Name kommt von den schwarzen Schuppen, die den Körper während der Erkrankung bedecken, und die manchmal auch nach dem Abklingen der Krankheit als schwarze Flecken zurückbleiben. Häufig sind Überlebende nach überstandener Krankheit immun gegen die Schwarze Wut. Elfen erkranken nur äußerst selten an ihr.
Stufe: 3
Verlauf: Am ersten Tag treten Schluckbeschwerden auf, danach Anfälle von Atemnot. Ab dem dritten Tag kommen leichtes Fieber, Wahnvorstellungen, Sinnestrübungen und häufig Anfälle von Raserei (pro Stunde 1-2 auf W20, 10%) hinzu. Während dieser Anfälle erhält der Erkrankte den Status *Blutrausch*. Zudem bilden sich am ganzen Körper kleine, schwarze Schuppen, die nach der Heilung manchmal (1-2 auf W20, 10%) schwarze Wundmale hinterlassen.
Widerstand: Zähigkeit
Inkubationszeit: 2 Monate
Schaden: ab dem dritten Tag 1 Stufe *Verwirrung* und 1W6+2 SP pro Tag / ab dem dritten Tag 1 Stufe *Verwirrung*, dazu 1W6 SP pro Tag
Dauer: 7 Tage / 3 Tage
Ursachen: Pflege bzw. Biss eines Tollwutkranken (1-2 auf W20, 10%)
Behandlung: Bettruhe und Fieberfürsorge (1 SP weniger pro Tag), Fixierung zum Schutz des Erkrankten und seiner Umwelt
Gegenmittel: Einnahme einer Dosis Joruga-Öl schützt für 4 Monate vor einer Infektion, die dreifache Menge innerhalb eines Tages nach dem Biss eingenommen senkt die Infektionswahrscheinlichkeit auf 5% (1 auf W20).

> Wer die Schwarze Wut überlebt, ist in der Regel dagegen immun und sollte sich den entsprechenden Vorteil Immunität (Schwarze Wut) für 2 AP kaufen. Für Elfen gilt Immunität (Schwarze Wut) als empfohlener Vorteil.

Tollwut
Insbesondere Füchse, Wölfe und Ratten sagt man nach, Überträger der Tollwut zu sein. Übertragen wird diese Krankheit durch den Speichel und somit häufig durch den Biss des Tieres. Wer die Krankheit überstanden hat, ist danach meistens gegen sie immun. Elfen, erkranken nur äußerst selten an Tollwut. Durch den Biss eines Tollwutkranken kann man sich mit der Schwarzen Wut infizieren.
Stufe: 6
Verlauf: Am ersten Tag treten Schluckbeschwerden auf, danach starke Anfälle von Atemnot. Ab dem dritten Tag kommen steigendes Fieber, Wahnvorstellungen, Sinnestrübungen und häufige Anfälle von Raserei (pro Stunde 1 auf W20, 5%) hinzu. Während dieser Anfälle erhält der Erkrankte den Status *Blutrausch*.
Widerstand: Zähigkeit
Inkubationszeit: 2 Monate, in seltenen Fällen bis zu einem Jahr
Schaden: ab dem dritten Tag 1 Stufe *Verwirrung* und 2W6+2 SP pro Tag / ab dem dritten Tag 1 Stufe *Verwirrung*, dazu 1W6+1 SP pro Tag
Dauer: 7 Tage / 3 Tage
Ursachen: Biss eines tollwütigen Tieres oder eines Kranken (1-16 auf W20, 80%)
Behandlung: Bettruhe und Fieberfürsorge (1 SP weniger pro Tag), Fixierung zum Schutz des Erkrankten und seiner Umwelt
Gegenmittel: Einnahme einer Dosis von Joruga-Öl schützt für 4 Monate vor einer Infektion, die dreifache Menge innerhalb von 4 Stunden nach dem Biss eingenommen senkt die Infektionswahrscheinlichkeit auf 20% (1-4 auf W20).

> Wer die Tollwut überlebt hat, kann in der Regel weder erneut an Tollwut noch an Schwarzer Wut erkranken. Der Held sollte den entsprechenden Vorteil Immunität (Tollwut) für 3 AP und/oder Immunität (Schwarze Wut) für 2 AP kaufen.

Wundfieber
Eine von Kämpfern ganz besonders gefürchtete Krankheit ist das Wundfieber, bei dem der Erkrankte an starkem Fieber und Verwirrungszuständen leidet. Kein gewöhnliches Heilmittel zeigt Wirkung und die Krankheit endet entweder nach drei Tagen von alleine, durch magische oder karmale Heilung oder weit häufiger auch mit dem Tod des Erkrankten. Als Überträger gelten Aasfresser, verunreinigte Waffen und der allgegenwärtige Schmutz der Schlachtfelder, der in die Wunde gelangt. Berüchtigt sind auch Untote als Krankheitsüberträger.
Stufe: 5
Verlauf: Am ersten Tag treten Verwirrung und Artikulationsschwierigkeiten auf, danach Fieber und starke Mattigkeit. Manche Erkrankten dämmern dauerhaft in einem unruhigen Halbschlaf.
Widerstand: Zähigkeit
Inkubationszeit: 1 Tag
Schaden: am ersten Tag 2 Stufen *Verwirrung*, ab dem zweiten Tag 2 Stufen *Betäubung* und 1W6 SP pro Tag / am ersten Tag 1 Stufe *Verwirrung*, ab dem zweiten Tag 1 Stufe *Betäubung*, dazu 1W3 SP pro Tag
Dauer: 3 Tage
Ursachen: Bisse von Aasfressern und Verwundungen mit stark verschmutzten Waffen, schlechte oder keine Wundversorgung (1-2 auf W20, 10%)
Behandlung: Bettruhe und Fieberfürsorge (1 SP weniger pro Tag)
Gegenmittel: keines; die Perainekirche kennt Liturgien, um das Wundfieber zu stoppen.

Die Kunst der Alchimie

»Was denn, du willst einen einfachen Liebestrunk kaufen? Hältst du mich etwa für einen Scharlatan? Ich bin studierter Alchimist aus den Werkstätten des Roten Salamanders zu Brabak. Ich kann dir einen Trunk brauen, der ungehemmte Lust entfacht. Aber wahre Liebe kannst du damit nicht gewinnen. Ich kann aber andere Dinge mit meiner Kunst vollbringen, ich kann dir einen Unsichtbarkeitstrank brauen, um deinen Liebsten auch ungesehen nah zu sein. Erweist er sich deiner Liebe als unwürdig, so kann ich dir Gifte herstellen, die es ihm heimzahlen. Selbstverständlich nur, wenn du mich auch bezahlen kannst, denn die Zutaten sind teuer und selten.«
—ein südländischer Alchimist in Mengbilla, 1040 BF

Die Alchimie gilt als hohe Kunst, auch wenn die Zunft der Alchimisten immer wieder in Verruf gerät. Laboratorien sind gefährliche Orte, aus denen stinkender Brodem entweicht, und von Zeit zu Zeit sind solche Werkstätten auch für Brände in der Stadt verantwortlich.
Trotz all dieser Unannehmlichkeiten kaufen viele Leute gern beim Alchimisten: Duftwässerchen, Liebestrunk, Heil- und Zaubertränke, Waffenbalsam oder eine Brandsalbe sind nur einige der Dinge, die es hier für blanke Münze zu erstehen gibt. Manche Alchimisten, so sagt der Volksmund, vermögen es dank einer magischen Begabung, ihren Tränken eine verbesserte Wirkung zu verleihen, aber grundsätzlich sieht die gängige Praxis anderes vor: Mörsern, Lösen, Destillieren und wieder Destillieren sind die üblichen Arbeitsschritte in einem Alchimielabor oder einer Hexenküche, ganz gleich, ob diese archaisch ausgestattet oder hochmodern wie die Werkstätten des Roten Salamanders sind. Nicht selten wird die Alchimie auch eingesetzt, um aus den Pflanzen der unterschiedlichen Regionen zahlreiche Zutaten, Heilmittel gegen Krankheiten und Zipperlein zu brauen. Wirkliche Könner ihres Fachs besitzen darüber hinaus auch vielfältige Berufsgeheimnisse und können beispielsweise das gefährliche, niemals erlöschende Hylailer Feuer herstellen oder verbotene Gifte brauen.
Die Ingredienzien für einen Trank oder eine Salbe muten manchmal geradezu fantastisch an. Während man aber Zutaten wie Unauer Salzlake, Khunchomer Pfeffer oder Brabaker Vitriol noch bei gutsortierten Alchimisten oder auf den Märkten einer größeren Stadt erstehen kann, mag die Besorgung von Drachenblut, Eis vom Gipfel eines Gletschers, Kindspech, den Nägeln eines Gehenkten, Alabasterstaub, oder Trollspucke schnell der Anfang eines ganz eigenen Abenteuers sein.
Genauere Regeln zu den Rezepten, den Zutaten und den Laboratorien, in denen solche Elixiere, Tinkturen und Tränke gebraut werden können, finden sich im **Regelwerk** auf den Seiten **270ff**.

Gifte

Aventurien kennt eine Vielzahl von Giften, seien sie pflanzlichen, tierischen oder mineralischen Ursprungs.

Nicht jedes Gift hat den Tod eines Opfers zur Folge, aber insbesondere unter den weniger gesetzestreuen Alchimisten gilt die Venenik, die Giftherstellung, als besonders gefährliche, aber einträgliche alchimistische Disziplin.
Schon allein der Besitz vieler Gifte ist in den meisten Reichen streng verboten. Insbesondere im Mittelreich wird ihre Benutzung mit den grausamsten Strafen geahndet, die das Gesetz hergibt. Nicht anders sieht es mit der Herstellung solcher Höllentinkturen aus, und im Mittel- und Horasreich, dem Bornland, den streitenden Königreichen Nostria und Andergast, Aranien,

dem Kalifat und vielen anderen Orten drohen auch Alchimisten empfindliche Strafen, erwischt man sie beim Brauen oder Feilbieten solcher gefährlicher Mittel.

Kukris
Kukris wird aus der Mirhamer Seidenliane gewonnen und erfreut sich dank seiner raschen Wirkung bei Auftragsmördern größter Beliebtheit. Es trägt den Beinamen „Königsmacher“, da angeblich zahlreiche Adlige mittels Kukris ermordet wurden.
Stufe: 4
Art: Einnahme- und Waffengift, pflanzlich
Widerstand: Zähigkeit
Wirkung: 1W6–1 SP pro KR, Juckreiz (1 Stufe *Verwirrung*), Krämpfe (1 Stufe *Schmerz*) / 1W3–1 SP; Krämpfe (1 Stufe *Schmerz*)
Beginn: 10 KR (Schaden und Juckreiz), 15 (Krämpfe)
Dauer: bis zum Tod / 50 KR
Kosten: 350 Silbertaler

Mandragora
Das aus der Alraune gewonnene Waffengift hat keine allzu starke Wirkung. Durch die verursachte Übelkeit schwächt es jedoch den Gegner, was besonders im Kampf von Vorteil sein kann.
Stufe: 2
Art: Waffengift, pflanzlich
Widerstand: Zähigkeit
Wirkung: 1W6 SP, Brechreiz (1 Stufe *Betäubung*) / 1W3 SP, flauer Magen
Beginn: 5 KR
Dauer: 30 KR
Kosten: 125 Silbertaler

Omrais
Omrais wird aus dem Gift des Wüstenskorpions gewonnen. Obwohl es oft von Attentätern eingesetzt wird, hat es einen vergleichsweise schlechten Ruf unter Meuchlern, da viele Opfer das Gift überleben.
Stufe: 4
Art: Einnahme- und Waffengift, tierisch
Widerstand: Zähigkeit
Wirkung: 1W6–1 SP pro KR, Brennen am ganzen Körper (1 Stufe *Schmerz*) / 1W3–1 SP pro KR, leichtes Brennen
Beginn: 5 Minuten
Dauer: 30 KR / 15 KR
Kosten: 250 Silbertaler

Sunsura
Aus dem giftigen Stachel der Maraskantarantel kann man Sunsura gewinnen, ein Gift, das sein Opfer in Raserei versetzt.
Stufe: 3
Art: Einnahme- und Waffengift, tierisch
Widerstand: Zähigkeit
Wirkung: 1W6+4 SP, Vergifteter erhält den Status *Blutrausch* für 5 KR, danach insgesamt 4 Stufen *Betäubung* / 1W3+2 SP, Vergifteter würfelt mit 1W20, bei 1-10 erhält er den Status *Blutrausch.*
Beginn: 5 Minuten
Dauer: 30 KR / 15 KR
Kosten: 300 Silbertaler

Elixiere & Tinkturen

Alchimisten Aventuriens stellen nicht nur Gifte, Heilmittel oder Duftwasser her, sondern auch Elixiere und Tinkturen, die Helden bei der Ausübung ihres Handwerks unterstützen können.

Bannstaub
Der Bannstaub ist ein alchimistisches Erzeugnis, um Zauberern ihre astralen Kräfte zu nehmen. Das Pulver verursacht seine Wirkung bei Hautkontakt und muss auf ein Ziel geworfen werden, dazu ist eine Probe auf die Kampftechnik Wurfwaffen notwendig, die wie üblich modifiziert wird (Reichweite: 3/4/5, wenn als Pulver in der Hand; 5/10/15, wenn als Beutelchen). Um geworfenen Staub auszuweichen, muss dem Beworfenen eine Probe auf Ausweichen gelingen. Auch hier gelten die üblichen Modifikatoren für Ausweichen im Fernkampf. Es spielt dabei keine Rolle, ob sich der Bannstaub in der Hand des Werfenden befindet oder in einem sich beim Aufprall öffnenden Säckchen.
Die Wirkung von Bannstaub setzt augenblicklich ein.
Bannstaub kann außerdem in Flüssigkeit gelöst als Einnahmegift verabreicht werden, schmeckt aber recht bitter, was das Unterfangen nicht einfach macht.
Wenn der Bannstaub bei seiner Wirkung die Regeneration von AsP verhindert, dann ist damit der Zurückgewinn während der Regenerationsphase gemeint. Die AsP, die z.B. ein Zaubertrank zurückgibt, kann das Opfer von Bannstaub durchaus aufnehmen und nutzen.
Typische Ingredienzien: Bernstein, Koschbasalt, Nitrol, die Eierschale eines am 1. Praios geschlüpften Hahns, Greifenfedern, Eisenpulver, durch Sonnenhitze destilliertes Regenwasser, reines Salz, Brabaker Vitriol, Gold, Harn vom Sonnenluchs, frische Blütenblätter der Praiosblume (Sonnenblume)
Kosten der Ingredienzienstufen: 400 Silbertaler pro Stufe
Labor: Archaisches Labor
Brauschwierigkeit: –4
Qualitätsstufen
1: Das Opfer des Bannstaubs verliert sofort 1W6+2 AsP.
2: Das Opfer des Bannstaubs verliert sofort 2W6+4 AsP und kann 1 Tag lang keine AsP regenerieren.
3: Das Opfer des Bannstaubs verliert sofort 3W6+6 AsP und kann 1W2+1 Tage lang keine AsP regenerieren.

4: Das Opfer des Bannstaubs verliert sofort 4W6+8 AsP und kann 1W3+2 Tage lang keine AsP regenerieren.
5: Das Opfer des Bannstaubs verliert sofort 5W6+10 AsP und kann 1W3+3 Tage lang keine AsP regenerieren.
6: Das Opfer des Bannstaubs verliert sofort 6W6+12 AsP und kann 2W3+3 Tage lang keine AsP regenerieren.

Pastillen gegen Schmerzen
Mittels dieser Pastillen können Schmerzen für kurze Zeit unterdrückt werden. Sie sind nicht nur bei reisenden Helden beliebt, sondern auch bei Patienten von Zahnreißern und bei kopfschmerzgeplagten Patriziern mit lockerer Geldkatze. Die Zustandsstufe verschwindet nach der Einnahme der Pastillen nicht, die Auswirkungen werden nur unterdrückt. Wer beispielsweise unter Stufe III Auswirkungen leidet und dank Pastillen mit QS 2 eine Stufe ignorieren kann, leidet nur noch unter den Auswirkungen von Stufe II. Sollte *Schmerz* Stufe IV erreicht werden, nutzt die Wirkung der Pastillen nichts mehr und die Auswirkungen der IV. Stufe kommen zum Tragen. Die Wirkung der Pastillen setzt augenblicklich ein.
Typische Ingredienzien: Eiswasser, Gulmond, Kandiszucker, Knoblauch, Pferdeschweiß, Steineicheln
Kosten der Ingredienzienstufen: 10 Silbertaler pro Stufe
Labor: Archaisches Labor
Brauschwierigkeit: 0
Qualitätsstufen
1: Die Auswirkungen einer Stufe *Schmerz* können für 15 Minuten unterdrückt werden.
2: Die Auswirkungen einer Stufe *Schmerz* können für 30 Minuten unterdrückt werden.
3: Die Auswirkungen von zwei Stufen *Schmerz* können für 15 Minuten unterdrückt werden, danach noch für weitere 15 Minuten die Auswirkungen von einer Stufe *Schmerz*.
4: Die Auswirkungen von zwei Stufen *Schmerz* können für 30 Minuten unterdrückt werden.
5: Die Auswirkungen von drei Stufen *Schmerz* können für 15 Minuten unterdrückt werden, danach noch für weitere 15 Minuten die Auswirkungen von zwei Stufen *Schmerz*.
6: Die Auswirkungen von drei Stufen *Schmerz* können für 30 Minuten unterdrückt werden.

Schlaftrunk
Der Schlaftrunk sorgt für erholsamen Schlaf und verbessert die Regeneration. Allerdings muss der Anwender des Schlaftrunks auch tatsächlich schlafen, um von der Wirkung zu profitieren.
Typische Ingredienzien: Einbeere, klares Regenwasser, Yagannüsse, Minze, Gulmond, Kamille, Rabenfedern, weißer Khômsand
Kosten der Ingredienzienstufen: 20 Silbertaler pro Stufe
Labor: Archaisches Labor
Brauschwierigkeit: 0
Qualitätsstufen
1: Regeneration von 1 zusätzlichen Punkt LE, AE und KE im Schlaf während der nächsten Regenerationsphase.
2: Regeneration von 2 zusätzlichen Punkten LE, AE und KE im Schlaf während der nächsten Regenerationsphase.
3: Regeneration von 3 zusätzlichen Punkten LE, AE und KE im Schlaf während der nächsten Regenerationsphase.
4: Regeneration von 4 zusätzlichen Punkten LE, AE und KE im Schlaf während der nächsten Regenerationsphase.
5: Regeneration von 5 zusätzlichen Punkten LE, AE und KE im Schlaf während der nächsten Regenerationsphase.
6: Regeneration von 6 zusätzlichen Punkten LE, AE und KE im Schlaf während der nächsten Regenerationsphase.

Zähigkeitstrunk
Um seine körperlichen Widerstandskräfte gegen Gifte, Krankheiten, aber auch gegen schädliche Zauberei zu stärken, kann der Zähigkeitstrunk eingenommen werden. Er ist das Pendant zum Willenstrunk (**Regelwerk** Seite **247**), der den Geist stärkt. Die Wirkung des Zähigkeitstrunks setzt augenblicklich ein.
Typische Ingredienzien: Diamant, Finage, Kokosnuss, Granit, Ochsenblut Olginwurz, Unkraut, Unauer Salzlake
Kosten der Ingredienzienstufen: 55 Silbertaler pro Stufe
Labor: Alchimistisches Labor
Brauschwierigkeit: –2
Qualitätsstufen
1: Die Zähigkeit verbessert sich für 5 Minuten um 1.
2: Die Zähigkeit verbessert sich für 10 Minuten um 2.
3: Die Zähigkeit verbessert sich für 15 Minuten um 2.
4: Die Zähigkeit verbessert sich für 20 Minuten um 2.
5: Die Zähigkeit verbessert sich für 30 Minuten um 3.
6: Die Zähigkeit verbessert sich für 45 Minuten um 3.

HANDEL & WANDEL

»Ah, Briederchen, ich sehe du bist skeptisch. Gut, gut. Wenn du diesen ausgezeichneten Kupferkessel für die gelehrte Dame an deiner Seite nicht erwerben willst, dann wirst du deine Gründe haben. Mach' nur mir nicht den Vorwurf, ich hätte euch nicht das Beste angeboten, was jenseits des Dogul zu haben wäre. Ein famoses Stück, direkt aus den Kupferdängeleien in den schönen Tulamidenlanden. Schade eigentlich, ich hoffe es wird dein Schaden nicht werden. Hier, nimm erstmal einen Schluck Meskinnes. Mit trockener Kehle verhandelt es sich so schlecht. Wenn ihr weiter in die Drachensteine wollt, dann habe ich hier exzellente Seile aus den Drehereien von Ilsur für euch. Die braucht ihr in den Bergen bestimmt! Nein, auch keine Seile? Ich sehe, ihr seid erfahrene Reisende, habt schon beinahe alles, was es zum Überleben braucht, eh? Habt ihr ein Beil, um Feuerholz zu schlagen? Du willst doch wohl nicht mit deinem kostbaren Schwert auf wehrlose Holzstücke einhacken und es so verderben? Ah, verstehe, dein Freund aus dem kleinen Volk hat eine Axt. Zu schade, mein Beil kommt aus den feinsten Schmieden von Angbar. Nun ja, es ist wie es ist. Ah, komm, trink' noch einen Meskinnes, du sollst ja keine Haare auf der Zunge haben. Hier habe ich zweierlei, das ihr nicht ausschlagen solltet. Einen kostbaren Heiltrank aus den Werkstätten des Roten Salamanders in Festum. Der Meister, der ihn gebraut hat, sagt, der weckt sogar solche auf, die schon an der Schwelle des Todes stehen. Und – vielleicht nicht so besonders, aber hilfreich – ich hätte hier vorgepackte Brotbeutel mit bestem Graubrot aus Festum, Hartwurst aus Wild von den Wäldern am Pandlaril, einem Sembelquast, der auf der Zunge zergeht, und Trockenobst aus Sewerien.
Ach komm, Briederchen, ein letzter Schluck und ich lege auch einen prall gefüllten Schlauch mit Kwassetz drauf und ein kleines Tonfläschchen mit dem Meskinnes, der dir so gut mundet, aus der Brennerei meiner Schwägerin in Kirschhausen. Na, sag schon, ist das ein Angebot? Werden wir handelseinig? Dann hol' das Silber raus und schlag' ein, es soll dir nur zum Vorteil gereichen.«
—ein fahrender Händler der norbardischen Sippe Surjeloff, 1039 BF

Währungen & Zahlungsverkehr

In vielen Völkern und Gegenden wechselt nur selten Geld den Besitzer, denn bei einem nicht unerheblichen Teil der aventurischen Geschäfte werden Waren getauscht. Bauern tauschen untereinander Güter, die Jäger des Nordens tauschen Pelze und Jagdbeute gegen Dinge des alltäglichen Bedarfs, bei den Nivesen wechseln statt großer Summen gerne auch mal ganze Karenherden den Besitzer und der novadische Stammesfürst rechnet nicht nur in klingender Münze, sondern meist auch in Kamelen. Früher wurde oft auch direkt in

Metallen und Edelsteinen gehandelt, seit vielen Jahrhunderten aber hat sich in den meisten Gegenden Aventuriens die Münze als gängiges Zahlungsmittel durchgesetzt. Heutzutage kann man in den Städten und auf den Marktflecken überall auf dem Kontinent mit barer Münze zahlen.

Beinahe überall in Aventurien wird die Währung des Mittelreichs akzeptiert, das in gleicher Aufteilung, nur anders geprägt, auch im Horasreich Verwendung findet. Münzen aus Gold, Silber, Bronze und Eisen sind im Umlauf, genannt Dukaten, Silbertaler, Heller und Kreuzer. Ein Golddukat entspricht 10 Silbertalern, 100 Bronzehellern oder 1.000 Eisenkreuzern. Die gängigsten Münzen in den Mittellanden und eigentlich in ganz Aventurien sind fraglos der Silbertaler und der Heller. Mancher Bauer sieht in seinem Leben keine einzige Goldmünze, zu gering ist der Gegenwert der Waren, die er erwirtschaftet.

Einige Münzen aber gelten als wenig vertrauenswürdig, weil der Anteil an Edelmetall in ihnen zu gering ist. Als besonders sicher gelten neben dem mittelreichischen Dukaten die Geldstücke aus dem Bornland, Batzen genannt, die Dublone aus Al'Anfa und die Münzen der Zwerge. Bei Geldwechslern sind sie gerne gesehen und werden gegen kleine Gebühr ohne Wenn und Aber getauscht. Viele ältere Währungen oder Münzen zweifelhafter Herkunft werden hingegen, wenn überhaupt, nur zu horrenden Wechselkursen getauscht.

In allen Regelwerken und den meisten Regionalspielhilfen verwenden wir als Grundlage für die Angabe von Preisen die mittelreichische Währung und geben Preise in Silbertalern an. Natürlich bietet es sich beim Spiel im Kalifat an, wenn der Meister ausschließlich in Marawedi rechnet oder wenn ein Thorwaler Hetmann die Helden in Hacksilber ausbezahlt. Doch um dich als Leser nicht unnötig zu verwirren, werden wir Preise abseits von Handouts in einheitlicher Währung angeben.

Gelegentlich aber treiben entweder überbordender Lokalstolz oder auch handfeste Handelsinteressen seltsame Blüten: So ist es im horasischen Silas verboten, Silberstücke einzuführen, die nicht das Zeichen der Stadt tragen. An jedem Stadttor stehen kostenpflichtige Wechselstuben. In Mengbilla, wo der Praiosglaube verboten ist, werden mittelreichische Dukaten wegen des Greifenwappens auf der Rückseite, die das Symboltier des Praios zeigt, nicht angenommen. Wer Angbar betreten will, muss mindestens 12 Heller in der Tasche haben. So wird sichergestellt, dass mittelloses Gesindel der Stadt fernbleibt, seien es Beutelschneider oder Bettler.

In **Aranien** hat man das mittelreichische System beibehalten, prägt aber eigene Münzen, die Dinar, Schekel, Hallah und Kurush heißen. Sie werden auch in großen Teilen der Tulamidenlande als Zahlungsmittel akzeptiert.

Im **Bornland** zahlt man mit Batzen, Groschen und Deut. Eine Entsprechung für Kreuzer gibt es hier nicht. Die kleineren Münzen werden aber, vor allem im Süden des Landes, auch in Fremdwährungen akzeptiert.

Aus dem **Imperium von Al'Anfa** kennt man die Dublone, einen mächtigen Doppeldukaten. Der Wert des goldenen Marawedi im **Kalifat** entspricht ebenfalls zwei Dukaten.

In den **Tulamidenlanden** werden zahllose eigene Währungen gehandelt, aber auch unterschiedlichste Währungen aus den angrenzenden Ländern kommen zum Einsatz. Am gebräuchlichsten sind die Münzen des Mittelreichs und des Kalifats, größere Summen werden jedoch auch gern in funkelnden Edelsteinen beglichen. Gerade wohlhabende Händler oder Adlige tragen immer auch einen Notgroschen bei sich, in Form von auf die Kleidung aufgestickten oder eingenähten Edelsteinen.

In **Thorwal** ist der Materialwert einer Münze entscheidend. Auf eine alte Tradition der Kaperfahrer geht die Verwendung des sogenannten Hacksilbers zurück. Üblich sind silberne Hals- oder Armreife und Ringe, die an klar gesetzten Stellen in vier oder acht Teile zerhackt werden können. Häufig wird man auf Märkten auch sehen, wie Edelmetalle oder fremdländische Münzen gewogen werden.

Die **Zwerge** kennen neben dem begehrten Zwergentaler aus Gold (Auromox genannt) im Wert von 12 Silbertalern, dem Zwergenschilling (Arganbrox, 2 Silbertaler) und dem bronzenen Zwergengroschen (Atebrox, 2 Heller) auch noch das uralte Gringwaschox, ein Währungssystem, das eher einem Gesellschaftsspiel gleicht. Es besteht aus 343 verschiedenen Münzen von unterschiedlicher Häufigkeit mit festem Wert, der sich jedoch in Kombination mit anderen Münzen oder unter anderen Voraussetzungen zum Teil drastisch erhöht.

Unter den **Völkern des Regenwaldes** sind rituelle Tauschobjekte aus Jade, Perlmutt oder anderen Materialien bekannt, die im Gegensatz zum Handel mit Naturalien durchaus den Stellenwert einer eigenen Währung haben.

Münzrechte

Das Recht, Münzen zu prägen, besitzt der jeweilige Münzherr eines Landes. Im Mittelreich liegt das alleinige Prägerecht für Goldmünzen bei der Kaiserin, weswegen auch das Konterfei Rohajas von Gareth alle kaiserlichen Dukaten neuerer Prägung ziert. Die alten Münzen, zum Beispiel mit dem Abbild Kaiser Hals, gelten jedoch unvermindert weiter als gültiges Zahlungsmittel. Dukaten werden nur in den kaiserlichen Münzereien von Gareth und Punin geschlagen. Im Horasreich prangt auf der Vorderseite der in Vinsalt geschlagenen Münzen das Antlitz von Khadan-Horas oder seiner Großmutter Amene-Horas.

Provinzherren haben das Münzrecht für Silbertaler, sie zeigen daher oft das Landeswappen und den jeweiligen Herrscher mit einem Wahlspruch. Grafen und Barone haben das Recht Heller und Kreuzer zu prägen. Diese Geldstücke sind ob ihrer Vielfalt daher nur in Gewicht und ungefährer Form einheitlich: Wappen und selbst Metallgehalt unterscheiden sich stark. Berüchtigt war einst die Gratenfelser Gießmünzenpolitik, bei der der Münzwert nichts mehr mit dem angezeigten Wert gemein hatte.

Im Bornland verhält es sich ganz ähnlich, denn der Batzen darf nur von der Kronmünze des Adelsmarschalls in Festum geschlagen werden. Alle anderen Münzen können von anderen Adligen geprägt werden. Das Kalifat und das Imperium von Al'Anfa hingegen lassen allein die Münzprägung durch den Herrscher zu. Dementsprechend ist auch die Toleranz gering, wenn es darum geht, fremdländische Geldstücke anzunehmen. In Unau und Al'Anfa kann man oft froh sein, wenn man seine mittelreichischen Münzen zumindest zur Hälfte des üblichen Werts eintauschen kann. Daher haben Geldwechsler hier ihren festen Platz in der Gesellschaft und versuchen, unbedarfte Reisende immer wieder übers Ohr zu hauen.

Gerade die Zwerge halten es für einen wahren Frevel an Angrosch, wenn eine Münze nicht dem Wert entspricht, denn das Metall hat, aus dem sie hergestellt wurde. Daher sind Zwergentaler gerade bei Fernhändlern und Kauffahrern beliebt, da sie stabile Werte bilden, deren Gegenwert man sich sogar durch ein einfaches Einschmelzen zurückholen könnte.

Wechselscheine

Eine junge Erfindung für den Austausch von Geld ist der Wechselschein, der zuerst von der Festumer Wechsel- und Einlagenhalle, die meistens schlicht **Nordlandbank** genannt wird, herausgegeben wurde. Ein solcher Schein kann in allen Filialen gegen echtes Münzgeld gewechselt werden. Dieses Papiergeld, das auf eine bestimmte Person oder Gruppe ausgestellt werden kann, hat vor allem bei Banken und Handelshäusern Verbreitung gefunden, deren Niederlassungen über ganz Aventurien verbreitet sind. Die Wechselscheine ersparen aufwändige und schwer gesicherte Geldtransporte, die häufig das Ziel von Räuberbanden werden. Allerdings können sich bisher die meisten Aventurier nicht mit der Vorstellung anfreunden, dass ihr schwer wiegendes Gold durch scheinbar wertloses Papier ersetzt wird. Auch die Methumiser **Handelsbank ya Strozza** aus dem Horasreich versucht solche Wechselscheine im Süden populär zu machen. Gerade im Horasreich gilt es als besonders modern, Geschäfte münzenlos abzuwickeln. Seit im Krieg der Drachen jedoch einige Bankhäuser wegen zu hoher Kriegsanleihen den Bankrott erklären mussten, sind viele Leute bedeutend vorsichtiger geworden.

Gängige Währungen

Land	Währung	Wert in Silbertalern	Material
Al'Anfa	Dublone	20	Gold
Al'Anfa	Oreal	1	Goldkupfer oder Silber
Al'Anfa	Kleiner Oreal	0,5	Goldkupfer oder Silber
Al'Anfa	Dirham	0,01	Kupfer
Aranien	Dinar	10	Gold
Aranien	Schekel	1	Silber
Aranien	Hallah	0,1	Bronze
Aranien	Kurush	0,01	Eisen
Bornland	Batzen	10	Gold
Bornland	Groschen	1	Silber
Bornland	Deut	0,1	Messing
Horasreich	Horasdor	200	Gold
Mittelreich	Dukat	10	Gold
Mittelreich	Silbertaler	1	Silber
Mittelreich	Heller	0,1	Bronze
Mittelreich	Kreuzer	0,01	Eisen
Kalifat	Marawedi	20	Gold
Kalifat	Zechine	2	Silber
Kalifat	Muwlat	0,05	Kupfer
Zwerge	Zwergentaler	12	Gold
Zwerge	Zwergenschilling	2	Silber
Zwerge	Zwergengroschen	0,2	Bronze

»Arganbrox, Atebrox, Auromox. Schilling, Groschen, Taler. Bei Angroschs Bart, was ist denn daran so schwer, Mensch?«
—Arbosch Sohn des Angrax, amboss-zwergischer Meisterschmied

Handelsmessen & Märkte

»Ja, vielleicht ist es auf dem Khunchomer Basar billiger, du alter Geizkragen. Aber ich habe weder Zeit noch Lust, extra in die Tulamidenlande zu reisen. Phex sei Dank sind wir in Gareth! Wir werden es hier ganz sicher irgendwo auftreiben können. Ist immer nur eine Frage des Preises und man muss wissen, wo man suchen muss. Schneller geht es so allemal!«
—ein ungenannter Abenteurer, in den Gassen Gareths, 1040 BF

In jeder Region werden unterschiedliche Güter hergestellt und gehandelt. Gerade verderbliche Waren können jedoch oft nur kurze Wege zurücklegen. So bekommt man im Landesinneren beispielsweise nur selten frische Efferdmuscheln. Andere Güter, wie die kostbare Al'Anfaner Seide oder der begehrte maraskanische Stahl, werden aventurienweit gehandelt, vorausgesetzt es findet sich jemand, der bereit ist, den Preis dafür zu zahlen. Die Reise über den halben Kontinent macht die Ware nämlich oft um ein Vielfaches teurer. Salz muss meist kostspielig ins Mittelreich importiert werden, weil die ergiebigsten Quellen der Cichanebi-Salzsee im Kalifat oder die Salzrandküste im horasischen Eldoret sind. Zwar brechen auch die Zwerge Salz in unterirdischen Stöcken, aber auch dieses ist äußerst kostbar. Ähnliches gilt für Waren und Produkte, die ausschließlich in bestimmten Gegenden oder Kulturen vorkommen. Der Bau eines thorwalsches Drachenschiffs ist schon in Thorwal nicht billig, durch die gemeinsamen Anstrengungen beim Bau und ein Übermaß an Holzvorräten aber zu bewerkstelligen. Wollte man an einem Hafen der aventurischen Ostküste ein solches Schiff erwerben, wäre es unbezahlbar. Dafür kann man einen Khunchomer Säbel aus vielfach gefaltetem Stahl ohne weiteres auf dem Fasarer Basar erstehen, wenn man das nötige Kleingeld hat. Um eine solche Waffe aber am anderen Ende des Kontinents in Riva zu finden, muss man schon sehr viel Glück haben. Meist nützt einem da kein Geld der Welt, denn wer würde eine solche Waffe importieren? Niemand könnte den Preis bezahlen, den der Händler dafür ob des langen Transportweges verlangen müsste.

Auch wenn es viele Handelsrouten gibt, die als verhältnismäßig sicher gelten, ist der Transport immer ein Risikofaktor, der zudem mit Kosten verbunden ist. Kamele werden benötigt, Fuhrwerke und Zugtiere oder teure Lastschiffe müssen angemietet, unterhalten oder sogar gekauft werden. Zudem heuern beinahe alle Fernhändler gegen gutes Geld Bedeckung an, beispielsweise berittene Söldner, Helden oder Geleitschiffe. So sollen Räuber abgeschreckt und notfalls auch abgewehrt werden, aber auch das treibt den Preis eines Guts in die Höhe. Dabei gilt fast immer, dass der Landweg den Preis höher steigen lässt als ein Transport über See. Ein gutes Beispiel ist die Seidenkarawane, ein Handelskonvoi, der einmal im Jahr Seidenlianen und andere kostbare Güter wie Gewürze oder Opale aus dem Imperium von Al'Anfa nach Mengbilla transportiert. Die Güter auf dem Seeweg bis Port Corrad zu transportieren, macht nur etwa ein Viertel bis ein Drittel dessen aus, was es kostet, alles umzuladen und über Land auf der Seidenstraße und über den Knüppeldamm bis nach Mengbilla zu schaffen.

Ein Wort zu Preisen
»Bin ich etwa Stoerrebrandt?«
—entsetzter Ausruf eines Garether Bürgers auf dem Eisenmarkt, 1039 BF

Ressourcenverteilung und Herstellungsprozesse unterscheiden sich in Aventurien in vielen Fällen von den irdischen, sodass die Bestimmung von Preisen eine knifflige Angelegenheit ist. Wir haben die Preislisten nach Kriterien der Spielbarkeit gestaltet und viel Zeit in ihre Ausarbeitung gesteckt. Eine funktionierende aventurische Wirtschaftssimulation lässt sich damit sicher nicht gestalten, wir hoffen aber, dass sie dennoch viel Spaß im Spiel bringen wird.
In unseren Publikationen sind alle Preise für Ausrüstungsgegenstände und Dienstleitungen als durchschnittliche Werte zu verstehen, die auf Märkten gefordert werden, in denen solche Dinge üblich sind. Die Preise richten sich also danach, wo solche Güter entweder hergestellt oder gewohnheitsmäßig gehandelt werden. Nutzt eine Kultur kein Geld für den Handel, muss dein Held immer den Gegenwert in Naturalien erbringen, die das Gegenüber gerade benötigt. Das ist im Übrigen auch eine gängige Praxis unter den Jägern des Nordens, die zwar Geld kennen und schätzen, denen aber oft ein scharfes Beil oder ein Köcher voller Pfeile wichtiger ist als eine Goldmünze in der Tasche.
Als Faustregel kann gelten, dass der Preis einer Ware steigt, je weiter sie von ihrem Herstellungsort entfernt angeboten wird. Dabei gibt es eine Preisspanne nach Meisterentscheid, die für gewöhnlich das Doppelte oder Dreifache des regulären Preises beträgt, je nachdem, ob die Ware über den See- oder den Landweg transportiert wurde.
In großen Handelsstädten wie Al'Anfa, Festum, Gareth, Grangor, Havena, Khunchom oder Kuslik können zwar die meisten Waren aus aller Herren Länder bezogen werden, aber auch hier betragen die Preise nicht selten sogar ein Vielfaches ihres Ursprungspreises. Verlässt man diese Handelszentren, sind häufig nur wenige auswärtige Güter erhältlich. Hier steigen die Preise bei Verfügbarkeit meist sogar nochmal an, es sei denn, die Orte liegen an der Route einer Handelskarawane, an einer viel befahrenen Küste oder einer Reichsstraße. Letztlich liegen aber sowohl die Verfügbarkeit als auch der Preis von Gegenständen und Waren im Ermessen des Meisters.

Warenschauen

Bekannt, beliebt oder berühmt sind in Aventurien die Warenschauen, bei denen sich in den verschiedensten Städten aller Regionen Händler und fahrendes Volk versammeln.
Diese Warenschauen werden schnell zu großen Volksfesten, zu denen neben Händlern oft auch

Schausteller, Wahrsager, Illusionisten und Artisten pilgern. Vor allem aber sorgen Warenschauen für gute Preise und ein reichhaltiges Angebot. Für solche Ereignisse wird häufig das geltende Recht der Städte, der Händlergilden und Handwerkerzünfte gelockert oder sogar ganz aufgehoben. Um Händler aus aller Herren Länder mit ihren Waren anzulocken, werden keine Einfuhrzölle erhoben, und auch Stadtfremde dürfen Waren anbieten, die für gewöhnlich unter Zunft- oder Gildenabsprachen fallen. Es lohnt sich also nicht nur für erfahrene Händler, zu einer Warenschau zu kommen, sondern vor allem auch für solche Handwerker und Kaufleute, die ein kleines, aber ausgefallenes Warensortiment anbieten wollen. Aber auch Bildhauer und Maler haben so Gelegenheit, ihre Werke unter das Volk zu bringen, Bänkelsänger bieten ihre Künste dar, Gaukler treten auf, um die Besucher zu unterhalten, und auch Beutelschneider finden zwischen Käufern und Schaulustigen ihr Auskommen. Geldwechsler prüfen den Metallgehalt der Münzen, Schreiber setzen Verträge auf, Phexgeweihte bezeugen Abschlüsse und nehmen den handelnden Parteien auf Wunsch und gegen Entgelt auch den Eid ab, sich an Absprachen zu halten. Oft reisen auch wandernde Garstuben an, um die Marktbesucher zu verpflegen, es wird auf den Ausgang von Hahnenkämpfen gewettet und Hübschler und Dirnen bieten ihre Körper feil. Diese zahllosen Vergnügungen rund um das Warenangebot locken gerade zu den großen Warenschauen zahllose Besucher an.

Alles in allem bietet eine Warenschau die Gelegenheit, preiswert zu erwerben, was man sonst in einer Gegend nicht bekommt. Es gehört außerdem zum guten Ton, kräftig um den Preis zu feilschen. Manche Händler machen sogar ein richtiges Spektakel daraus und bitten etwa Umstehende, die Qualität ihrer Waren zu bezeugen, und schwören, dass ihr Preis noch weit unter dem des Standnachbarn liegt.

Für gewöhnlich werden Warenschauen an einem bestimmten Tag oder Wochenende ausgerichtet. Es ist aber Brauch, dass sich Händler und erste Schaulustige bereits in den Tagen davor in der betreffenden Stadt einfinden, sodass Warenschauen mit An- und Abreise eigentlich nie kürzer als eine ganze Woche dauern.

Ein kleiner Warenschaukalender

Hier findest du, geordnet nach dem Jahreslauf, einige ausgewählte Termine für Warenschauen.

Praios

- **Turnier und Volksspiele in Gareth** (1.-9.): Neben dem kaiserlichen Ritterturnier und Wettkämpfen für das einfache Volk findet ein großer Markt mit unzähligen Händlern statt. Zeitgleich werden die Garether Stadtmeisterschaften im Imman ausgetragen. In diesen Tagen ist in Gareth wirklich alles an Gütern und Unterhaltung zu haben, was man sich vorstellen kann. Besonders beeindruckend ist das Angebot an Waffen und Rüstungen.

Rondra

- **Theaterfestspiele des Lieblichen Feldes:** In Vinsalt und Kuslik finden den ganzen Mond Aufführungen statt, außer am 8. Rondra, an dem der Fall Bosparans betrauert wird. Parallel werden in beiden Städten gutbesuchte Warenschauen abgehalten, die ihren Höhepunkt gegen Ende des Monats finden, wenn die Prozessionen der Gaukler die Festspiele beenden. Bis zur Zerstörung der Stadt Ende 1039 BF gab es auch in Arivor Aufführungen (**255**).

Efferd

- **Bunte Lichter von Perricum:** Am 1. Efferd, dem Tag des Wassers, wird in Perricum ein großes Volksfest mit Spielen und Laternenumzug gefeiert. Zu den etwa eine Woche andauernden Feierlichkeiten finden sich unzählige Händler, vor allem aus Garetien und Aranien, in der Reichsstadt ein.

Travia

- Der **Traviamond** verläuft mit kleineren lokalen herbstlichen Getreide- und Gemüsemärkten und Weinfesten eher ruhig.

- **Wein- und Warenmesse in Belhanka** (12.-25.): Hier werden vornehmlich Luxusgüter angeboten, teure Weine, edle Spirituosen und Kleider nach der neuesten Vinsalter Mode, Schmuck, Duftwässerchen sowie mechanische Spielzeuge aller Art.

Boron

- **Gauklerfest zu Khunchom** (2.-8.): Das größte und wohl ungezügeltste Volksfest im tulamidischen Raum lockt aufgrund seiner zahlreichen Besucher viele Händler an. Die Stadt brodelt und beinahe alle Waren des Kontinents sind käuflich zu erwerben und erweitern das ohnehin vielfältige Angebot vor Ort. Manche magischen Artefakte oder alchimistischen Tinkturen werden eigens für diese Tage hergestellt, in der Hoffnung, einen gutbetuchten Käufer zu finden.
- **Warenschau und große Sklavenauktion in Al'Anfa** (2.-5.): Die größte Handelsmesse des tiefen Südens lockt Händler an, die zeitgleich nicht in Khunchom weilen. Besonders die Sklavenauktion lockt Schaulustige, Zwischenhändler sowie wohlhabende Käufer an und immer wieder finden sich auch Angehörige, die verzweifelt versuchen, ein versklavtes Familienmitglied freizukaufen.

Hesinde

- **Opernfestspiele in Vinsalt** (20.-29.): Die Opernfestspiele gehen mit einem Kunstmarkt einher, auf dem die berühmtesten Künstler Aventuriens ihre Werke feilbieten.
- **Großer Kamelmarkt zu Mherwed** (um den 25.): Die Warenschau wird rund um das große Kamelrennen abgehalten und viele Händler aus den Tulamidenlanden bieten zwischen Südfrüchten und Sklaven allerhand exotische Waren an.

Tsa

- **Warenschau zu Riva** (27.-2.Phex): Die nördlichste Warenschau Aventuriens bietet alle Waren an, die der hohe Norden zu bieten hat, darunter auch seltene elfische und sogar firnelfische Stücke und Fundstücke aus dem Riedemoor.

Phex

- **Warenschau zu Trallop** (12.-15.): Auf der eher rustikalen Warenschau werden Rinderprodukte, Woll- und Leintuch, aber auch viele andere Waren des Weidener, Donnerbacher und Uhdenberger Raums angeboten. Berühmt ist sie für ihre Signalhörner und die vielen alten Waffen.
- **Markt und Spiele in Lowangen:** Während der letzten Phexwoche kommen viele Händler und Fahrendes Volk in die Stadt am Svellt. Das Angebot umfasst neben Handwerkserzeugnissen auch Kaltblutpferde, Lederwaren und Metalle von Gold bis Blei, unter der Hand auch orkische Waffen oder Fundstücke aus dem Sternenregen.

Peraine

- **Aventurisches Bardentreffen** (7.-12.): Jährlich kommen Barden und Bänkelsänger in **Bethana**, **Honingen, Norburg** oder **Zorgan** zusammen. Der Austragungsort wechselt jährlich. Künstler und Artisten zeigen, was sie gelernt haben, während Händler lautstark ihre Waren anpreisen. Dies ist der Ort, an dem kunstvolle Instrumente, Kompositionen, aber auch gelehrte Schriften den Besitzer wechseln.
- **Frühlingsfest in Fasar** (19.-25.): Eine Woche lang lockt dieses Volksfest mit großer Warenschau Kaufleute aus dem ganzen Land der Ersten Sonne und weit darüber hinaus an. Vieh vom Strauß bis zum Kamel, Bodenschätze wie Marmor und Schwefel, aber auch Glaswaren, Teppiche und Waffen werden hier angeboten.

Ingerimm

- **Große Warenschau von Festum** (1. Woche): Viele Handwerkswaren, aber auch Bernstein, Wachs und Honig sowie alles, was die emsigen Festumer Händler herbeibringen können, wird hier angeboten. Begleitet wird die Messe vom traditionellen Stapellauf der neuesten bornischen Schiffe.
- **Ochsenmarkt zu Baliho** (18.-22.): Die Warenschau hat ein besonders rustikales Flair und gleicht weit eher einem Volksfest mit Viehauftrieb. Zwischen den bunten Marktständen bieten Gaukler ihre Kunst dar, es gibt Spiele für das einfache Volk wie Kuhfladensetzen, Messerwerfen sowie einen Wettbewerb im Bogenschießen.
- **Angbarer Warenschau** (21.-23.): Am Tag der Waffenschmiede beginnt die wohl größte Handwerksmesse Aventuriens. Umrahmt von einem von Zwergen wie Menschen ausgerichteten Volksfest bieten Koscher und Angroschim ihre Waren an.

Rahja

- **Große Warenschau in Grangor** (8.-12.): In der horasischen Hafenstadt findet eine der größten Handelsschauen statt, auf der manchmal sogar Waren aus dem Güldenland gehandelt werden. Begleitet wird die Warenschau vom beliebten Grangorer Maskenfest.

Maße & Gewichte

»Eine Warunker Elle? Was bei Swafnir soll das sein? Hat das irgendwas mit Untoten zu tun? Nein? Gut, elende Hranngarsbrut, verdammte. Das ist nur eine Längeneinheit für Leinentuch? Ja sag' das doch gleich, Kerl. Ist ja interessant, wie viel ist das dann in Rechtschritt?«
—ein thorwalscher Hetmann auf dem Radrom, auf der Suche nach Stoff für ein neues Segel, 1040 BF

Aventurische Maße und Gewichte sind eine komplizierte Sache, weil beinahe jede Region, ja jedes Dorf eigene Einheiten verwendet hat. Da gibt es die Warunker Elle, das Tralloper Brot, Mirhamer Tropfen oder Festumer Ster.
Erst seit der weise Rohal 539 BF behutsam eine Reform und Vereinheitlichung der Maßeinheiten anstoßen konnte, die bisweilen von seinen Nachfolgern brutal durchgesetzt wurde (oder gegen den Widerstand lokaler Machthaber werden musste), gibt es ein einigermaßen

einheitliches Maßsystem in Aventurien, das die meisten Reiche und Herrscher anerkennen. Allerdings gibt es bis heute Ausnahmen, vor allem bei den Zwergen, die in ihrer gewohnten Sturheit einfach nicht von ihren traditionellen Maßen ablassen wollen.

Längenmaße	
1 Halbfinger	1 cm
1 Finger	2 cm
1 Halbspann	10 cm
1 Spann	20 cm
1 Schritt	1 m
1 Meile	1 km

Flächenmaße	
1 Rechtschritt	1 m²
1 Acker	1 ha
1 Rechtmeile	1 km²
1 Land	4 km²

Hohlmaße	
1 Flux	10 ml
1 Schank	250 ml
1 Maß	1 l
1 Urn	10 l
1 Fass	100 l
1 Raumschritt	1 m³

Gewichte	
1 Gran	0,04 g
1 Karat	0,2 g
1 Skrupel	1 g
1 Unze	25 g
1 Stein	1 kg
1 Quader	1 t

Alle Maße und Gewichte im Mittel- und im Horasreich sind kaiserliches Gesetz, das heißt vor allem, dass sie von den Amtsleuten der Kaiserin oder des Horas argwöhnisch kontrolliert werden. Jeder Versuch, Maße und Gewichte zu den eigenen Gunsten zu verändern, zieht schwere Strafen nach sich, denn nur die Einheitlichkeit gewährt, dass das gesamte System funktioniert – und vor allem, dass die Landesherren auch den korrekten Anteil an Steuern erhalten. Dementsprechend lassen sogar Barone immer wieder Waagen und Messstöcke anhand der kaiserlichen Maße überprüfen, damit sie weder übervorteilt werden noch ihrem Grafen etwas schuldig bleiben. In anderen Ländern und in sehr abgelegenen Regionen gibt es jedoch zahllose eigene oder veraltete Maßsysteme vom Morgen (ca. 3 km²), der vor

allem in der tulamidischen Landbemessung gebräuchlich ist, bis zum zwergischen Baroscht, der einem Maß entspricht.

Maße & Gewichte im Spiel
Die aventurischen Maße und Gewichte sollen im Spiel vor allem Flair und Stimmung vermitteln. Wie auch bei Währungen ist es denkbar, dass die Helden beim Wechsel übervorteilt werden oder dass sich ein auswärtiger Alchimist wundert, warum er eine so geringere Menge Vitriol erhalten hat, weil er es aus seiner Heimat anders kennt. Am besten ist es, diese Systeme in Maßen einzusetzen. Das **Regelwerk** beispielsweise nutzt Schritt, Halbfinger und Stein, die den irdischen Maßen von Meter, Zentimeter und Kilogramm entsprechen. Andere Maßsysteme werden eher sparsam eingesetzt, damit es nicht zu Verwirrungen am Spieltisch kommt. Maßsysteme andere Völker und Spezies werden zur Vertiefung des regionalen Flairs in den jeweiligen Regionalspielhilfen behandelt.

Recht & Gesetz

»Im Namen des Herrn der Nordmarken, des Herzogs Hagrobald vom Großen Fluss, und eingedenk der Ordnung des gleißenden Götterfürsten Praios, dessen Domäne Recht und Gesetz sind, spricht dieses Gericht Euch für schuldig, Wohlgeboren. Schuldig des Rüttelns an den Grundfesten Deres und der Götterordnung, schuldig des Hochverrats gegen seine Hoheit den Herzog und schlimmer, gegen ihre kaiserliche Majestät Rohaja von Gareth. Es kann keinen Widerspruch gegen dieses Urteil geben, Verdammter. Ihr habt wahrlich Glück, nicht am nächsten Baum auf dem Markplatz aufgeknüpft zu werden. Nur weil Ihr von Stand seid, empfangt Ihr die Gnade, durch einen schnellen Hieb Guldebrandts, des Richtschwerts des Raulschen Reiches, zu Tode befördert zu werden.«
—Urteilsverkündung gegen einen Junker, der für den Heptarchen Helme Haffax kämpfte, 1040 BF

In der über tausendjährigen Geschichte des Mittelreichs haben sich viele rechtliche Traditionen entwickelt, von denen manche aus sehr alter Zeit stammen. Es gibt eine nicht unerhebliche Zahl von Gesetzeswerken, die verschiedene Aspekte des alltäglichen Lebens, aber auch der Herrschaft und des Handels regeln. Hinzu kommt eine schier unüberschaubare Zahl regionaler Gesetze.

So hat sich ein Stand von Rechtsgelehrten entwickelt, die als Richter oder Berater der Adligen fungieren.
Im Mittelreich gilt zunächst grundsätzlich das Wort des zuständigen Adligen als Gesetz. Allerdings muss jeder Adlige die in Gesetzestexten und Erlassen festgelegten Bestimmungen einhalten und ist zudem seinem Lehnsherrn Rechenschaft schuldig. Wenn ein Adliger also allzu willkürliche oder ungerechte Urteile spricht, kann er von seinem Lehnsherrn, dem Provinzherrscher oder sogar der Kaiserin ermahnt oder bestraft werden. Solange er aber nicht allzu sehr über die Stränge schlägt, wird es kaum jemand wagen, Klage gegen ihn zu führen.
Prinzipiell gilt, dass in ländlichen Gebieten dem Wort des Adels höheres Gewicht zugemessen wird, während in den Städten eher auf Erlasse und Gesetze geachtet wird. Ähnlich wird es im Horasreich, dem aventurischen Süden und in größeren Teilen der Tulamidenlande gehandhabt, auch wenn, je weiter man nach Süden kommt, Geld und Einfluss oft große Auswirkungen auf die Rechtsauslegung haben können. Im Bornland existiert zwar selbst auf dem Land ein tradiertes Recht, doch im Umgang mit ihren Leibeigenen würden sich wohl nur die wenigsten Bronnjaren ernsthaft in ihr Tun hineinreden lassen. Völker wie Novadis, Nivesen, Norbarden, Thorwaler und Waldmenschen, aber auch Spezies wie Elfen und Zwerge haben völlig eigene Rechtsvorstellungen. Rechtsvorstellungen, die sich häufig nicht mit denen der Mittelreicher decken, sondern durch Bräuche und Gepflogenheiten geprägt sind. Gesetze und Strafen folgen dem Wort des jeweiligen Bergkönigs, Schamanen oder des Sippenoberhaupts.

Das heutige Recht Aventuriens basiert vor allem auf dem **Codex Raulis**, einem mehrbändigen Gesetzeswerk, das zwischen 3 und 39 BF verfasst wurde, auf dem 466 BF von Rohal dem Weisen erlassenen **Ius Concordia** sowie dem **Garether Pamphlet** von 596 BF. Daneben existieren weitere Gesetzeswerke wie die Reichsreformen Retos und Brins, die **Ochsenbluter Urkunde**, die **Lex Zwergia** (Rechtsprechung für Zwerge), der **Tralloper Vertrag** (Rechtsprechung für Elfen) und viele andere, die diese Werke ergänzen, erweitern oder ihnen sogar widersprechen. Generell hebelt ein kaiserlicher Erlass jedes Landesrecht aus, doch oft sind kaiserliche Gesetze bewusst lückenhaft oder mit Interpretationsspielraum formuliert. Manche Bereiche des öffentlichen Lebens werden von ihnen gar nicht erst angetastet, um die teils mächtigen Provinzherrscher nicht zu verstimmen. So kann sich die Rechtslage mit Passieren einer Grenze oder eines Stadttors schlagartig ändern, und nicht selten braucht es die Hilfe eines kundigen Rechtsgelehrten, um sicher durch die Fallstricke der verschiedenen Gesetzestexte zu navigieren.
Recht und Gesetz leiten sich vom Willen des Götterfürsten Praios und dessen Ordnung her, die laut zwölfgöttlicher Überlieferung die Welt bestimmt. Weil der Adel, wie von Praios gewollt, über dem Volk steht, hat dieser von alters her die Gerichtsbarkeit inne. In Städten ohne Landesherrn sitzen hingegen die Bürger selbst über Ihresgleichen zu Gericht.

Doch sind vor dem Recht längst nicht alle gleich: Geweihte, Gildenmagier und Zünfte sowie Elfen und Zwerge kennen eigene Formen der Rechtsprechung und dürfen interne Zwiste eigenständig regeln. Sobald aber ein Außenstehender zu Schaden kommt, kann der Übeltäter vor der Gerichtsbarkeit des Adels oder eines städtischen Gerichts angeklagt werden. Zwar kann er dann noch immer gegen ein Lösegeld von seiner Gilde oder Zunft freigekauft werden, doch gelangt er dadurch meist bloß vom Regen in die Traufe. Denn Gilden wie Zünfte sind auf ihr Ansehen bedacht und ein Mitglied, das ihren Ruf zu schädigen droht, kann sich auf Strafen gefasst machen, die jene weltlicher Rechtsprechung deutlich übersteigen können. Bei Vorwürfen wie dem Praktizieren von Dämonologie oder Nekromantie kommt es hierbei jedoch eher selten zu einer Einigung. Einzig Geweihte und Angehörige der Reichsarmeen müssen unentgeltlich ihrer jeweiligen Gerichtsbarkeit überstellt werden. Fahrendes Volk hingegen wird im Mittelreich meist als rechtlos betrachtet und tut gut daran, gar nicht erst mit den Gesetzen in Konflikt zu kommen.

Gerichte

Es gibt unterschiedliche Gerichte, die für unterschiedliche Vergehen einberufen werden. Das **Friedensgericht**, auch Niedergericht oder Dorfgericht genannt, ist für kleinere Vergehen oder Streitigkeiten zuständig und wird häufig von einem Adligen einberufen, ohne dass Adlige darin eine Stimme haben. Das **Freigericht** (auch Hochgericht oder Herrengericht), dem meist ein Baron vorsitzt, kümmert sich um Verbrechen und größere Streitigkeiten und kann auch Urteile des Friedensgerichts revidieren. Adlige und Geweihte können nur vor ein Freigericht zitiert werden, letztere auch nur in Sonderfällen. Das **Hochgericht** schließlich ist für Zwiste innerhalb des Adels sowie für Schwerverbrechen zuständig und wird von einem Grafen oder einem Höheradligen einberufen. Dabei gilt, dass Hochadlige über die Halsgerichtsbarkeit oder auch Blutgerichtsbarkeit verfügen, können also bei Schwerverbrechen die Todesstrafe verhängen oder auch Verstümmelungen anordnen. Mit der Ochsenbluter Urkunde ging dieses Recht explizit von den Grafen auch auf die Barone des Mittelreiches über.
Die höchsten Gerichte schließlich, das **Reichsgericht** im Mittelreich, das **Staatsgericht** im Horasreich oder der **Hohen Diwan** in Aranien, kümmern sich fast ausschließlich um schwerwiegende Fälle wie Hochverrat oder Fehden zwischen Hochadligen.

In anderen Ländern laufen Gerichtsverfahren meist unbürokratischer und häufig auch schneller ab. In Thorwal etwa übernehmen Hetleute und Jarle die Aufgaben eines Gerichts und können in allen Belangen urteilen. Nur wirklich komplizierte oder sehr schwerwiegende Fälle landen vor dem halbjährlich stattfindenden Obersten Hjalding.

Gerichte und vorsitzende Richter

Friedensgericht	
Mittelreich	Amtsleute des Adels, Städte
Horasreich	Amtsleute des Adels, Landstädte
Bornland	Dorfschulzen
Aranien	Kadis oder Haranis
Thorwal	Hetleute
Freigericht	
Mittelreich	Barone, Reichsstädte
Horasreich	Barone, Freistädte
Bornland	Bronnjaren
Aranien	Beyrounis
Thorwal	Jarle
Hochgericht	
Mittelreich	Grafen, Provinzherren
Horasreich	Herzöge
Bornland	Kleiner Marschallshof
Aranien	Emiras, Sultanas
Thorwal	Oberstes Hjalding

Nur Freie können vor Gericht ziehen, Unfreie benötigen immer einen Fürsprecher, der Verhandlungen für sie führt. Das gleiche gilt auch für Kinder oder Mündel.

Nach altem Rechtsverständnis fungiert der Gerichtsherr als reiner Schiedsmann. Er muss abwägen, welcher Schaden dem Opfer entstanden ist und über eine Kompensation befinden. So wird es heute noch bei den Zwergen, den Thorwalern, in den Tulamidenlanden, in Nostria und Andergast und selbst in Teilen des Mittelreichs gehandhabt, dort vor allem in zivilen Streitigkeiten. Der Richter kümmert sich nicht um die Darbringung von Beweisen, sondern überlässt dies dem Kläger, bis er zu einem Urteil gelangt. Fehlt die Macht, das Urteil durchzusetzen, weigert sich der Beklagte, das Urteil anzuerkennen, oder erscheint er gar nicht erst vor Gericht, bleibt dem Richter zumeist nur ein Ausweg: Er kann dem Kläger gestatten, das Urteil mit Gewalt durchzusetzen, was immer wieder zu langen und blutigen Fehden zwischen ganzen Sippen und Landstrichen führt.
Parallel dazu hat sich im Mittelreich vielerorts das sogenannte Inquisitionsverfahren durchgesetzt, das nicht den Schaden zur Grundlage hat, sondern den willentlichen Bruch eines bestehenden Gesetzes. Hier gibt es Ankläger, häufig Praiosgeweihte oder die Hofkaplane der Adligen, und im Horasreich sowie in Gareth auch eigene Ermittler. In einigen Städten gibt es sogar Rechtsgelehrte oder Advocaten, die den Angeklagten vor Gericht verteidigen, so er es sich leisten kann.
Da sich viele Verbrecher oder Schwerverbrecher aber einer Gefangennahme durch Stadtwache oder adlige Garden entziehen, werden häufig Kopfgelder auf berüchtigte Räuber, Piraten oder Dämonenbündler ausgesetzt. Beschuldigte werden auf Steckbriefen zur Jagd ausgeschrieben und dem erfolgreichen Jäger zum Teil beträchtliche Goldsummen als Belohnung versprochen. Dabei liegt es allein im Ermessen des Gerichts, ob sie den Delinquenten tot oder lebendig wollen.
Doch nicht in allen Teilen des Reiches hat der Inquisitionsprozess das Schiedsverfahren in Strafsachen verdrängt. Vor allem in den sehr traditionsverbundenen Herzogtümern und in Almada existieren beide Gerichtsformen gleichrangig nebeneinander. Die Folge sind langwierige Prozesse, die von den Konfliktparteien zum Teil bewusst verschleppt werden. Denn solange eine gerichtliche Einigung im Sinne Praios' – aus welchen Gründen auch immer – nicht erreicht werden kann, erlaubt auch das Reichsrecht eine Konfliktlösung im Sinne Rondras. Das gilt jedoch erst, seit der Reichsfrieden mit der Ochsenbluter Urkunde aufgehoben wurde. Ehrenduelle unter Kontrahenten sind seither ebenso möglich wie die Fehde, bei der es entgegen landläufiger Meinung jedoch nicht ausschließlich darum geht, seinem Rivalen oder dessen Gefolgsleuten körperlich zu schaden. Stattdessen hat es der Fehdeführende vielmehr darauf abgesehen, den anderen durch das Verursachen von Sachschäden zum Einlenken zu bewegen. Da hier im Gegensatz zum Ehrenduell nicht alles auf eine Karte gesetzt wird, ist diese Form des Streitaustrags die bevorzugte.

Vergehen

In nahezu allen Reichen Aventuriens ist die Unschuldsvermutung ein Begriff, den Advocaten allenfalls einmal während ihrer Ausbildung gehört haben, und zwar während einer Lehrstunde über absurde Rechtsansichten. Außerhalb der Universitäten von Methumis und Al'Anfa gilt hingegen die harte Realität und die lautet: Der Kläger ist im Recht, bis der Beklagte seine Unschuld bewiesen hat. Andersherum verhält es sich höchstens dann, wenn der Beklagte von deutlich höherem Stand ist als der Kläger. Man unterscheidet drei Formen von Rechtsbrüchen: das Vergehen, das Verbrechen und das Schwerverbrechen.
Vergehen werden nur auf Klage verfolgt und umfassen Delikte wie Landstreicherei, Schlägereien, unbewaffnetes Raufen und kleinere Diebstähle, die 50 Silbertaler für gewöhnlich nicht übersteigen dürfen.
Als **Verbrechen** zählen Einbruch, großer Diebstahl (Wert der Beute über 50 Silbertaler), Betrug, Brandstiftung, Körperverletzung, aber auch Verleumdung und Falschanklagen. **Schwerverbrechen** schließlich umfassen Straftaten wie Straßenraub, Piraterie, Vergewaltigung, Entführung sowie schwere Körperverletzung mit einer Waffe, Mord

und Totschlag, aber auch Verbrechen gegen die göttliche (meist: adelsgewollte) Ordnung der Welt wie Wilderei, Schmuggel, Zehntbetrug, Falschmünzerei, Maßvergehen, Verrat am Grund- oder Lehnsherrn oder besonders wohlhabenden und einflussreichen Bürgern, Götterlästerung sowie das Paktieren mit Dämonen.

Wichtig ist hierbei zu bemerken, dass schollenflüchtige Leibeigene oder Mitglieder fahrender Gemeinschaften (wozu durchaus auch umherziehende nichtadlige Heldengruppen gezählt werden können) keinerlei rechtlichen Schutz genießen. Das gilt auch für solche Übeltäter, die unter Acht oder Bann stehen, denn auch sie gelten als vogelfrei und können keinerlei Schadensansprüche an Freie stellen. Faktisch bedeutet das sogar, dass jedermann sie straflos erschlagen darf.

Strafen

Aventurische Strafen sind hart und vielfältig. Meist wird nach der Schwere des Vergehens festgelegt, welche Strafe ein Verurteilter zu erwarten hat, ob man zum wiederholten Mal bei einem Delikt ertappt wurde oder ob man womöglich Zauberei dabei eingesetzt hat. Im Mittelreich gilt gerade letzteres als besonders verwerflich und wird immer so geahndet, als habe man vorsätzlich gehandelt. Werden Magieeinsatz, besondere Grausamkeit oder Eigennutz angenommen, fällt eine Strafe deutlich härter aus, als wenn man sich auf Irrtum, Verwirrung oder Leichtsinn verständigen kann. Auch in Aventurien gilt in aller Regel der Ausspruch: „Unwissenheit schützt vor Strafe nicht." Unabsichtlich gegen ein Gesetz zu verstoßen, kann sich zwar strafmildernd auswirken, doch gibt es kein Gesetz, das einen Richter oder Adligen zur Milde verpflichtet. Eine Ausnahme bilden allein die Elfen, deren Weltfremdheit im Tralloper Vertrag berücksichtigt wurde.

Schiedsverfahren erkennen auch sogenannte „gerechtfertigte Gesetzesbrüche" als mildernde Umstände an. Vor allem wenn der Rechtsbruch erfolgen musste, um ein größeres Übel zu verhindern, kann ein Beklagter sogar straffrei ausgehen. Besonders konservative Praiosgeweihte, die dem Inquistionsverfahren anhängen, glauben hingegen nicht, dass das Übertreten der praiosgegebenen Gesetze straflos geschehen darf, und fordern immer zumindest eine symbolische Bestrafung oder eine besondere Buße.

Kerkerstrafen werden in Aventurien eher selten verhängt. In vielen Fällen müssen sogar die Angehörigen des Verurteilten für die Kosten einer Inhaftierung aufkommen, spätestens am Ende der Haft muss der Verwandte ausgelöst werden. Dies gilt nicht nur für die Kerkerhaft, sondern auch das Einsitzen im Schuldturm. Auch bei politischer Geiselnahme soll es schon vorgekommen sein, dass der Komfort der Unterbringung allein von den Zuwendungen der Familie des Eingekerkerten abhing.

Bei **Vergehen** sind Schandstrafen üblich. Vom sogenannten Verruf, einer Art öffentlichem Tadel, bis zur Bloßstellung am Pranger. Dann folgen Geldstrafen bis zu etwa 200 Silbertalern oder eine körperliche Züchtigung, die aus Stockschlägen oder Auspeitschen bestehen kann. Auch das Scheren von Bart und Haupthaar sind klassische Schandstrafen.

Verbrechen werden oft mit Geldstrafen geahndet, die durch Züchtigungen oder Schandstrafen ergänzt werden können, je nach Schwere der Tat. Diebe oder Verleumder werden häufig zu Leibesstrafen (also Verstümmelungen) verurteilt, bei denen dem Verurteilten jene Gliedmaßen genommen werden, mit denen die Tat vollzogen wurde. So werden Dieben die Finger und Wiederholungstätern gleich ganze Hände abgeschlagen, während Lügnern und Verleumdern die Zunge herausgerissen wird. Auch das Abschneiden von Ohren und Nase sowie das Blenden sind beliebte Leibesstrafen.

Schwerverbrechen werden meist mit Zwangsarbeit in Steinbrüchen, beim Straßenbau oder in Bergwerken und Minen geahndet. Al'Anfa kennt auch für einfache Verbrechen bereits die Versklavung und den Ruderdienst auf den Galeeren der Schwarzen Flotte. All diese Strafen bedeuten in der Regel ‚lebenslänglich', was nach Antritt

der Strafe oft nur noch eine kurze Zeitspanne bedeutet. Für gewöhnlich werden Schwerverbrecher gebrandmarkt, sodass sie jeder erkennen kann. Schwerverbrechen wie Zehntprellerei werden für gewöhnlich mit horrenden Geldstrafen und einer Brandmarkung belegt. Gerade in den Städten wandert man dann in den Schuldturm, bis irgendwer die erforderliche Geldsumme aufgebracht hat, die vom Gericht festgelegt wurde. Je länger der Verurteilte einsitzt, desto höher steigen die Kosten, denn sein Unterhalt wird aufgeschlagen. Besteht keine Hoffnung auf Auslösung mehr, wird der Verurteilte meist in einen Steinbruch oder eine Mine verbracht.
Schwerverbrechen können auch mit der Todesstrafe bestraft werden. Dabei ist es das Vorrecht des Adels, durch das Schwert zu sterben, wohingegen einfache Freie oder Unfreie schlicht aufgeknüpft werden. In besonders schweren Fällen kann die Todesstrafe auch mit einer Leibesstrafe kombiniert und nach einem qualvollen Tod sogar die Verbrennung des Leichnams befohlen werden. Bei der Verbrennung wirkt die Strafe über den Tod hinaus, glaubt man doch vielerorts, dass dem Delinquenten auf diese Weise der Einzug in Borons Hallen verwehrt bleibt. Die Verbrennung eines Lebenden zum Zwecke der Läuterung ist so selten geworden, dass sie immer von einem Praiosgeweihten bestätigt werden muss und eigentlich immer mit den schwersten Vorwürfen wie finsterer Zauberei oder Dämonenbündelei einhergeht. Zumindest im Mittelreich werden Hinrichtungsarten wie Ertränken, Rädern, Pfählen oder Vierteilen nur noch äußerst selten angewandt, außerhalb der Grenzen von Raulschem Reich und Horasreich hört man jedoch immer wieder davon.
Besonders für Götterlästerung oder Ketzerei werden gerne besonders drastische Strafen angeordnet. Delinquenten sollten eigentlich der gelästerten Kirche übergeben werden, dies findet in der Realität jedoch nur selten Anwendung.

Götterurteil & Gerichtskampf

»Wir fordern ein Praiosurteil um Recht und Leben!«
—Baronin Duridanya von Greifenberg-Rabenmund, auf dem kaiserlichen Hoftag zu Gareth, 1015 BF

Erkennt ein Beschuldigter das Urteil nicht an, sondern weist alle Schuld von sich, hält er die Richter für befangen oder führt womöglich Gegenklage, so kann er ein Götterurteil fordern, meist im Namen von Praios oder Rondra, im Süden üblicherweise auch von Boron. Allen Freien, die eines Schwerverbrechens wie Mord oder Verrat angeklagt sind, steht dieses Recht zu, vornehmlich wird es jedoch besonders von Adligen in Anspruch genommen.
Ein Götterurteil ist beinahe immer ein Zweikampf, der häufig bis zum Ersten oder Zweiten Blut (der ersten Wunde bzw. der Bewusstlosigkeit, Aufgabe oder Kampfunfähigkeit) gefochten wird, selten bis zum Dritten Blut (dem Tod). Meist muss der Beschuldigte selbst fechten, aber es ist in einigen Gegenden durchaus zulässig, dass er einen Vertreter auswählt, der für ihn streitet. Das Gericht (oder der klageführende Adlige) muss ebenfalls einen Streiter benennen. Für die Kaiserin tritt in einem solchen Fall fast immer der Streiter des Reiches in den Ring. Gewinnt der Beschuldigte den Zweikampf, so gilt er fortan als unschuldig und seine Ehre ist wiederhergestellt. Verliert er jedoch und stirbt nicht direkt im Kampf, wird gegen den Beschuldigten nicht selten sogar die Todesstrafe verhängt – zumeist weil er falsches Zeugnis vor den Göttern abgelegt hat.

Auch bei geringeren Vergehen kann ein Gerichtskampf gewährt werden, wenn beide Parteien damit einverstanden sind. Die Entscheidung darüber liegt aber einzig im Ermessen des vorsitzenden Richters und ist in manchen Regionen weitaus üblicher als in anderen.
Dabei herrscht natürlich der klassische Zweikampf vor, theoretisch sind der Phantasie aber keine Grenzen gesetzt, welche Form ein solches Götterurteil annehmen kann. Ein Magier soll einmal den Klageführenden zu einer Partie Garadan herausgefordert haben, um den Prozess beizulegen, besonders in den Tulamidenlanden tragen Zauberkundige ihre Stellvertreterkämpfe aber auch gerne mit herbeigerufenen Dschinnen aus.
In einigen Kulturen außerhalb des Mittelreiches, wo ein Verfahren meist weit weniger bürokratisch abläuft, ist die götternahe Form der Wahrheitsfindung sogar recht verbreitet. Aus Thorwal ist etwa überliefert, dass Streitende sich im Holmgang messen, einem rituellen Zweikampf. Manche Delinquenten geloben auch eine gefährliche Kaperfahrt oder lassen sich auf einer einsamen Insel in Ifirns Ozean aussetzen, um ihre Unschuld vor Swafnir zu beweisen.

Steuern & Abgaben

»Da bewegt man sich endlich mal durch ein Land, das keinem Adligen oder Priester gehört und wähnt sich sicher vor irgendwelchen Abgaben, da kommt man an eine marode Brücke über einen reißenden Strom. Guter Dinge reitet man darüber, nur um von einem Brückentroll aufgehalten zu werden, der einem Honig und Lakritz abpressen will. Und was hat man gegen einen solchen gigantischen Kerl schon auszurichten? Honig und Lakritz! Da hätte er mich genauso gut nach einem grünen Hufeisen fragen können. Dann nehmen wir eben die Furt etwa 10 Meilen flussauf.«
—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner, 1037 BF

Steuern

»Zweiklingenabgabe? Verstehe ich nicht, ich trage doch nur ein Schwert. Natürlich hat es eine Schneide auf jeder Seite. Aber das heißt doch nicht, dass es eine zweiklingige Waffe ist. Hesindehilf! Ja, ja, ist ja schon gut. Hier sind zwei Heller, um Praios' Willen.«
—ein junger Krieger bei der Einreise in eine Kleinstadt in der Grafschaft Gratenfels, 1040 BF

In Aventurien werden in den meisten Reichen Steuern erhoben, was bedeutet, dass ein Bürger des Reiches

bestimmte Beträge an seinen Grundherrn und an die Tempel der Zwölf abzuführen hat. Für gewöhnlich betragen diese Steuern etwa ein Zehntel dessen, was jeder Untertan in einem Jahr erwirtschaftet. Diese Steuer entrichtet er an seinen Grundherrn, weswegen der Zehnt auch die Haupteinnahmequelle des Adels ist. Dieser Zehnt wird aber bei weitem nicht immer als Geld angenommen, sondern häufig bezahlen die Bauern ihren Zehnt in Naturalien oder durch besondere Dienste auf Land oder Hof des jeweiligen Herrschers. Die Untertanen müssen aber auch für viele andere Dinge Abgaben aufbringen, zum Beispiel wenn sie die herrschaftliche Mühle nutzen, sich der Heerfolge entziehen wollen (Bannergeld), wenn sie heiraten (Weingeld) oder wenn sie sterben (Sterbegeld oder Mortuarium). Auch Adlige sind von solchen Abgaben an ihre Lehnsherren nicht befreit. Sie müssen Ritter- oder Brautgeld entrichten, wenn die erstgeborenen Kinder ihrer Lehnsherren die Schwertleite erhalten oder verheiratet werden.

Besonders ungeliebt ist der Kaisertaler, eine Kopfsteuer von wechselnder Höhe, die sowohl von Grundherren als auch Städten eingetrieben und abgeführt werden muss. In Friedenszeiten dient das so gesammelte Geld dazu, einen Besuch des reisenden Kaiserhofs zu finanzieren, in Kriegszeiten werden damit die Heerzüge finanziert.

Immer wenn ein Grundherr oder eine Stadt knapp bei Kasse sind, erheben sie gerne zusätzliche Steuern und Abgaben, die möglichst viel Geld in ihre Kassen spülen sollen.

Zusätzlich zu diesen Abgaben entrichten die meisten sesshaften Aventurier außerdem den sogenannten Tempelzehnt an den Tempel eines Zwölfgottes in ihrer Region, meist an den, dessen Gottheit ihnen am nächsten steht oder von der sie sich den größten Schutz versprechen. Gerade in den Städten wird dadurch völlig unübersichtlich, ob ein Bürger schon gezahlt hat – und Neider schwärzen gerne Konkurrenten an, indem sie behaupten, dass noch kein Tempelzehnt entrichtet wurde. Auf dem Land sammeln häufig die Grundherren den Tempelzehnt ein und geben ihn dann an jene Tempel weiter, die sie für wichtig halten. Eine Praxis, die schon häufig für großen Unmut bei eher adelsfernen Kirchen wie der Peraine oder Travia gesorgt hat.

Zölle

»Das ist nur eine Furt durch einen Bach. Weswegen sollte ich dir also mein hart verdientes Geld geben? Du kannst mein Schwert schmecken!«

—letzter Ausruf eines Söldners, der versuchte, den Fluss Rathil in Richtung Weiden zu durchqueren, bevor die Landwachen des Grafen ihn vom Pferd rissen, 1039 BF

In allen Reichen Aventuriens werden Zölle erhoben, die den Säckel der Lokaladligen füllen. Allerdings sind echte Zollfesten mit Zolltor, Türmen und weitreichenden Zollmauern selten. Sie sind meist an Reichsgrenzen zu finden und häufig am einzig gangbaren Weg errichtet, der in das betreffende Reich führt. Ein Handelstreck oder eine Karawane müsste tagelange Umwege in Kauf nehmen, um die Zollstation zu umgehen, oder wäre womöglich größeren Gefahren wie Raubüberfällen oder wilden Tieren abseits der Wege ausgesetzt.

Am häufigsten werden Reisende aber wohl auf Zollhäuser stoßen, die den Verkehr an Provinzgrenzen überwachen. Ähnliche Einrichtungen gibt es auch in den meisten Häfen.

Der **Einfuhrzoll** an einer Reichsgrenze beträgt etwa fünf bis zehn Prozent des Warenwerts und ist meist variabel gehalten, je nachdem, woher die Waren stammen. Reisende, die keine Händler sind, müssen einen Obolus nach ihrer Profession entrichten, die sie entweder durch ein Dokument oder ein Siegel nachweisen können. Ist kein Dokument vorhanden, kann der Zöllner den Reisenden auch nach eigenem Ermessen einordnen. Tagelöhner zahlen etwa 1 Heller, Krieger und Söldlinge um die 10 Silbertaler, Gildenmagier zu sein, schlägt auch schonmal mit bis zu 5 Dukaten zu Buche. Zollbetrug gilt als Schwerverbrechen und wird dementsprechend hart geahndet. An Provinzgrenzen wird meist ein symbolischer Betrag zwischen einem Heller und einem Silbertaler erhoben. Händler zahlen etwa 5% des Warenwerts, den sie mit sich führen. Adlige und Geweihte, die aus der Provinz stammen, in die sie einreisen wollen, sind von Zahlungen befreit. Von Geweihten wird meist ohnehin nur ein symbolischer Betrag erhoben.

Brückenzölle betragen für gewöhnlich 1 Kreuzer pro Bein und 1 Heller pro Rad, was auch für die meisten Pässe, Dämme oder Tunnel gilt. Eine vergleichbare Fähre kostet etwa das Achtfache.

Abgaben außerhalb des Mittel- und Horasreichs verlaufen nicht ganz so geordnet. In den Tulamidenlanden kann es vorkommen, dass die Eintreibung von Steuern durch die herrschende Sippe eher an Schutzgelderpressung erinnert. Die Thorwaler hingegen sind sehr stolz darauf, keine Steuern zu zahlen. Versuche, eine Kopfsteuer zu etablieren, waren meistens nicht von langer Dauer.

Das **Stapelrecht** ist eine ganz besondere Form des Zolls, das als Privileg an besondere Handelsstädte oder -häfen verliehen werden kann. Neben dem eigentlichen Zoll, den ein durchreisender Händler auf seine Waren zu entrichten hat, wird er durch das Stapelrecht gezwungen, seine Waren mindestens zwei Tage lang den Händlern vor Ort anzubieten, die so ein Vorkaufsrecht erhalten, meist günstigere Preise aushandeln und so ihre eigenen Gewinne erhöhen können.

FLORA & FAUNA

»Von der Gruftassel: Viel Gezücht verbirgt sich vor dem Licht und ist ganz und gar widerwärtig anzuschauen. Darunter fällt die Gruftassel, die in modrigen Höhlen, unterirdischen Gräbern und Gewölben vorkommt. Aber auch in dunklen und feuchten Waldtälern, wo die Sonne kaum den Boden erreicht, ist sie bereits gesehen worden. Von der Gestalt her gleicht sie der gewöhnlichen Kellerassel, allein ist ihre Größe erschreckend. Es ist bekannt, dass es Exemplare gibt, die über zwei Schritt messen. Und auch wenn sich die Gruftassel vornehmlich an Aas vergeht, wagt sie es von Zeit zu Zeit auch, Menschen anzugreifen. Dabei ist sie deutlich flinker, als man vermuten möchte, und mit ihren scharfen Beiß- und Greifwerkzeugen kann sie erheblichen Schaden anrichten. Wie ihre kleineren Verwandten hat auch die Gruftassel einen dicken Panzer, ob der Größe nur beinahe undurchdringlich. So ist sie schwer zu verletzen und so manche leichte Klingenwaffe mag am Panzer der Gruftassel zerbrechen. Den Göttern sei Dank flieht das vielbeinige Monstrum meist schon, wenn es einige schwere Hiebe getroffen haben. Eine Verfolgung oder gar Jagd auf die fliehende Gruftassel ist allerdings unklug, denn sie findet sich hervorragend in der Dunkelheit zurecht und kennt die Gänge ihrer Heimstatt gut. Ihr gepanzerter Körper ist so flach, dass sie sich auch in Spalten zwängen kann, in die ein Mensch nicht unbeschadet eindringen könnte. Hütet euch also in dunklen Grüften vor der Gruftassel und seien wir dankbar, dass sie beinahe ausschließlich als Einzelgänger lebt.«

—aus Prems Tierleben, überarbeitete Auflage von 923 BF

Was wächst und lebt in Aventurien?

Da viele der nördlichen Wälder von dichtem Tannicht bewachsen sind, dringt kaum Licht bis an den Boden. Je weiter nördlich man kommt, desto eher weichen Kiefernwälder dichten Schwarz- oder Schwerttannen. In Andergast etwa kann man die trutzigen Steineichen schlagen, deren Holz das härteste auf dem ganzen Kontinent sein soll. Am Boden wuchern Mose und Farne, aber auch heilkräftige Kräuter wie Joruga oder Nothilf gedeihen hier besonders gut. Viele Tiere ziehen sich im Winter zurück und nur äußerst erfahrenen Waidmännern und -frauen ist hier Jagdglück beschieden. Als das typisch bornische Tier gilt der majestätische Elch, dem man auch im Winter allerorts begegnen kann. Mit Vorsicht sollte man jedoch dem Schwarzbär und der aggressiven Sumpfranze entgegentreten, weiter im Norden auch dem gefräßigen Schneelaurer. Auch von Begegnungen mit Waldschraten oder Einhörnern in den Tiefen des Bornwalds oder Sichtungen des Riesen Milzenis erzählt man sich am Lagerfeuer.

In den Steppen des Nordens, dem Orkland und der Grünen Ebene ist die Tierwelt bei Weitem nicht so üppig oder artenreich. In Herden ziehen Steppenrinder, Halmar-Antilopen und manchmal Karene über das Land. Dafür kann man auch Orklandbären und Rauwölfe antreffen, weit seltener sind Horndrachen, Wollnashörner und Mammuts, die aber besonders im Gjalskerland ein häufiger Anblick sind. In den immergrünen Salamandersteinen kann man die gigantischen Mammutbäume und eine geradezu fantastische Tier- und Pflanzenwelt erleben. So ursprünglich wie die Heimat der Elfen noch heute ist, waren wohl einst auch die aventurischen Urwälder wie der große Mittwald, der früher das Herz des Reiches bedeckte. Ganz im äußersten Norden und dem ewigen Eis wächst und gedeiht nur wenig. Verschiedene Robbenarten und die possierlichen Boronskuttentaucher sind hier heimisch, aber auch solch eigenartige Kreaturen wie die überaus tödlichen Eisigel und der schneeweiße Firuns- oder Eisbär, der mit den geschuppten Gletscherwürmern und den gewaltigen fliegenden Frostwürmern um Beute konkurriert, haben hier ihre Heimat.

»Eisigel? Monster sind das, bei Swafnir! Sehen aus wie kleine Kugeln aus scharfen Eissplittern. Gehst du aber hin, zersplittern sie und spießen dich auf, das wohl! Was meinst du, woher ich diese Narbe hier habe?«
—Tjalva Garheltdottir, Premer Hetja

Das Herz des Kontinents ist vor allem bekannt für seine grünen Weidegründe, und so sieht man allerorts Hirten, die am Tage ihr Vieh über die Weideflächen treiben und es abends zurück in die Ställe bringen. Vor allem werden Schafe, Ziegen, Schweine, Hühner, Gänse oder Truthähne und Rinder gehalten. Abilachter Fleckvieh und Güldenländer Braunvieh sind die bekanntesten und verbreitetsten Rinderrassen. In Weiden grasen vornehmlich Balihoer Gelbe und auch die Bornländer Bunte wird gerne gehalten, da man sie gut vor den Karren spannen kann. Zumeist werden die Herden über Wildwiesen, in Heidegebiete oder lichte Wälder getrieben, denn wirklich fruchtbares Land wird für gewöhnlich als Acker genutzt.
Dichte Wälder bedecken noch heute große Teile des Mittelreichs und viele davon erinnern eher an mittelalterliche, undurchdringliche Urforste als an unsere heutigen irdischen Wälder. An vielen Stellen ist das Dickicht aus hochgewachsenen Ulmen, Rot- und Geisterbuchen oder dunklen Blautannen schier undurchdringlich, Spinnendornbüsche und Haselsträucher erschweren das

Durchkommen für Reisende, nimmt man nicht einen der wenigen Wege, die durch das Dickicht geschlagen wurden.
Neben Wildschweinen gibt es Rehe und Hirsche und hin und wieder Auerochsen, aber natürlich auch Karnickel und unterschiedliche Hasenarten, Rebhühner, Fasane und Auerhühner. Wölfe, Füchse, Marder, Dachse und Wiesel gehen auf Streifzug, werden aber dem Menschen in der Regel nicht gefährlich. Mit Bären, Höhlenspinnen, schleimigen Riesenamöben, Höhlenpanthern oder den noch deutlich größeren, stinkenden Grubenwürmern, Höhlendrachen oder Tatzelwürmern sollte man sich hingegen besser nicht anlegen. Viel leichter fällt da die Jagd in den lichteren Wäldern und Auen, wo Singvögel ebenso allgegenwärtig sind wie kleinere Nager, Pfeifhase und Rotpüschel. In den Wäldern tummeln sich Rot-, und Schwarzwild, Rebhühner und Fasane, und mit etwas Glück kann man hier auch das Wappentier der Kaiserfamilie, den Rotfuchs, auf der Pirsch entdecken. Größere oder gefährlichere Tiere wie Bären, Wölfe, Horndrachen, Warzennashörner und Wildkatzen kommen nur selten vor, da sie intensiv bejagt werden. Die Gewässer sind fischreich, sodass eine Jagd mit Angel oder Fischspeer aussichtsreich ist. Als wahre Plage gelten die Drachenlibellen, die bis zu zwei Spann lang werden und gegen Ende des Sommers in Gewässernähe in ganzen Schwärmen über Mensch und Tier herfallen. Insbesondere seit dem Jahr des Feuers sind in manchen Gegenden aber auch Kreaturen anzutreffen, die es hier vorher nicht gab. Leichenfressende Ghule treiben hier ihr Unwesen ebenso wie Untote, die einst Teil des Endlosen Heerwurms waren und die nun nachts ziellos durchs Land streifen.

Im Horasreich, Yaquirbruch und dem Süden des Mittelreichs weichen, je weiter man nach Süden kommt, lichte Laubwälder aus Bosparanien und Rotbuchen Pinienhainen und Zypressenwäldern. Auch das Klima ist milder und so gedeiht hier eine Vielzahl an Pflanzen. Olivenhaine und Obstbäume säumen die Wege und Felder, deren Äste sich im Sommer unter Butterbirnen, saftigen Kirschen oder Granatäpfeln biegen. Die Wiesen duften nach Kräutern wie Methumian oder Basiliskum und bunte Flachs- und Rapsfelder leuchten in hellen Farben zwischen fruchtbaren Äckern, auf denen die Weizenähren wogen. Wilde Tiere trifft man hier nur selten an, manchmal wagen sich jedoch einige Waldwölfe oder der scheue Rotfuchs näher an die Dörfer heran.

In den Tulamidenlanden, wo Azila, die Wildrose, und der Pfefferstrauch wachsen, ist das Land oft trocken. An den großen Flussläufen hingegen ist es fruchtbar und grün, hier blühen Mandelbaum, Dattelpalme oder der Fasarer Feigenbaum. Allein in Aranien, das bis zu seiner Unabhängigkeit über Jahrhunderte als Kornkammer des Mittelreichs galt, sind die Ernten so üppig, dass sich die Wagen unter Getreide, Perainäpfeln und Arangen nur so biegen. Ein besonders häufiger Anblick in Aranien ist auch der Pfau, das heilige Tier des Aves und der Rahja, der in vielen Gärten gehalten wird und frei umherstolziert. Ganz so paradiesisch geht es jedoch nicht immer zu. Besonders gefürchtet werden in den Tulamidenlanden große Heuschreckenschwärme, die in der Vergangenheit ganze Ernten vernichtet haben. In Mhanadistan und den umliegenden Gebirgen reißen immer wieder wilde Khoramsbestien Vieh und greifen auch allzu unbedachte Wanderer an. Skorpione, Schlangen und anderes Kriechgetier wagen sich ab und an sogar aus den Wüstenrandgebieten bis in die Städte vor, und in einigen Flussläufen leben nicht nur Krokodile. Auch blutsaugenden Riesenspringegel oder schleimige Morfus gehen hier auf die Suche nach Beute.
Erstaunlicherweise gibt es auch Tiere, die in den Randgebieten oder sogar in der Gluthitze der Khômwüste leben. Es sind vor allem Insekten, Spinnentiere und manchmal auch kleinere Echsen, vereinzelt sogar Vögel wie Aasgeier oder der stolze Khômfalke. In den unwirtlichen Höhen der Gebirge leben Vögel, die in den Felsen nisten, aber auch einige Säugetiere wie Ratte, Khoramsbestie und Raschtulsluchs. Man sagt auch, dass hier viele Drachen unterschiedlicher Gattungen leben, von mürrischen und kleinen Meckerdrachen und flügellosen Höhlendrachen über den feurigen Purpurwurm bis zum majestätischen Kaiserdrachen oder dem dreiköpfigen Riesenlindwurm.

In den Mangrovensümpfen des Südens leben neben den echsenleibigen Achaz hauptsächlich Fische, Amphibien und Schlangen, während kaum ein Säugetier in dieser Umgebung überleben kann, ohne gefressen zu werden. Dafür ist die Zahl der Insekten völlig unüberschaubar und im trüben Morast lauern große und gefräßige Panzerechsen wie Kaimane und Alligatoren. Auch die Pflanzenwelt ist in solchen Regionen nicht ungefährlich, wächst hier und im Dschungel doch die fleischfressende Disdychonda. Auf dem Speiseplan der mannshohen Raubpflanze können schnell auch ausgewachsene Menschen (oder Elfen oder Zwerge) landen.

Wahre Baumriesen erwachsen aus den aventurischen Dschungeln, wie Alveranspfeiler und Elefantenbaum, die beinahe 100 Schritt hoch werden. Im dichten Grün lauern unter Zypressen und Magnolienbäumen zahllose Gefahren, etwa große Würgeschlangen, die hochgiftige Vogelspinne oder die Blattkopfotter. In einigen Gewässern des Dschungels muss man sich vor dem berüchtigten Blutfisch oder Piranha in Acht nehmen, dessen Schwärme einem Menschen binnen Minuten Haut und Fleisch von den Knochen nagen können. Fast nirgendwo findet man eine solch üppige Tierwelt wie im Regenwald, die sich allerdings von „Stockwerk zu Stockwerk“ unterscheidet: In den Baumwipfeln gibt es viele Affen und Vögel, auf halber Höhe Schlangen, Spinnen und Kletterkatzen, während sich auf dem Boden Ameisen, pflanzenfressende Säugetiere und große Echsen tummeln. Allgegenwärtig sind die Insekten und Krabbelwesen, die es in allen Formen und Farben gibt. Viele von ihnen haben es auf die „wandelnden Blutsäcke“

abgesehen, an denen sich Moskito, Blutegel und Vampirfledermaus gerne laben. Andere legen ihre Eier in lebendem Fleisch ab, und natürlich übertragen viele von ihnen scheußliche Krankheiten.

Noch weitaus schlimmer als der festländische Dschungel aber ist die äußerst feindliche Tier- und Pflanzenwelt Maraskans, die nicht umsonst als die gefährlichste in ganz Aventurien gilt. Dies liegt jedoch nicht an großen Raubtieren, sondern an einer Unzahl Krabbeltieren und Schlangen, von denen erstaunlich viele hochgiftig oder anderweitig gefährlich sind. Die Maraskantarantel oder Maraske, die nirgends sonst so häufig vorkommt, ist dabei das bekannteste Giftgeschöpf. Das bis zu hüfthohe Spinnengetier mit den gelben und roten Punkten verspeist am liebsten den hochgiftigen Eitrigen Krötenschemel-Pilz und hat einen schaurigen Skorpionsstachel, aus dem Kundige ein tückisches Gift gewinnen können. Rote Marane, die wohl größten Raubvögel Aventuriens, und Perldrachen bevölkern den Himmel über der Insel und können sogar Menschen gefährlich werden, so sie nicht gerade miteinander im Streit liegen. Auch viele Pflanzen Maraskans sind giftig oder zumindest äußerst merkwürdig. Aus der Rinde des seltenen Axorda-Baumes lässt sich eines der wenigen Heilmittel gegen die Zorgan-Pocken herstellen. Von den Bäumen des Reisenden aber sagt man sogar, dass ihre Wurzeln bis in den Limbus reichen.

»Chimäre nennt man es, wenn mittels der alten Kunst zwei oder noch mehr Wesen miteinander verschmolzen wurden. Die meisten können sich nicht fortpflanzen, den Göttern sei Dank, aber einige haben sich heute fast über den ganzen Kontinent verbreitet. Da sind die Harpyien, Mischwesen aus Frau und Vogel, die häufig in ganzen Schwärmen auftreten, oder der Mantikor. Er hat die Gesichtszüge eines Menschen, Körper und Mähne eines Löwen und Schwanz und Stachel eines tödlichen Skorpions. Der Zaubersultan Hasrabal soll einen in seinem Palast gehalten haben! Und du hast doch bestimmt schon einmal von den Borbarad-Moskitos gehört, die dir nicht nur das Blut, sondern auch die Erinnerungen rauben, oder?«

—Mirhiban al'Orhima, tulamidische Feuermagierin

Mittels Chimärologie wurden Lebewesen miteinander verschmolzen, von denen glücklicherweise jedoch nur die wenigsten fortpflanzungsfähig sind. Insbesondere die ehemaligen Schattenlande sind neben Wiedergängern und Dämonen aller Art berüchtigt für Kreaturen, die aus der Verschmelzung von Tier und Dämon erwachsen sind oder vollständig durch dämonischen Einfluss verdorben wurden: die sogenannten Daimoniden. In der Heptarchie Oron, einem Teil von Aranien, kannte man die fleischfressenden Shadifriitim, die aus einer Kreuzung von Dämon und den stolzen Shadifstuten geschaffen wurden. Der Weiße Hetzer wurde einst in Transysilien mittels Dämonenmacht geschaffen. Noch heutzutage durchstreifen mehrere der riesigen, doppelköpfigen Wolfswesen die tobrischen Lande.

Aventurische Meere

Die Aventurischen Meere sind Lebensraum für einige humanoide Völker, die allesamt zu den maritimen Rassen gezählt werden, darunter Molchgestaltige wie Ziliten oder Fischmenschen wie die Risso, die mysteriösen Nixen und Necker oder die krötenleibigen Krakonier. Darüber hinaus sind sie Heimstatt einer Vielzahl an Kreaturen und gelten als äußerst fischreich. In Küstennähe der gemäßigten und nördlichen Regionen trifft man häufig auf Schwarmfische aller Art, aber auch auf Delphine, Muränen, Schwert- und Streifenhaie, Zwergwale sowie auf Riesenkraken. Hin und wieder machen auch Hammer-, Schwert- und Tigerhaie in solchen Gewässern Jagd auf allzu leichte Beute. Als besonders gefährlich aber gilt der in Ifirns Ozean lebende Ifirnshai. Der größte bekannte aventurische Hai schreckt auch nicht davor zurück, Humanoide oder sogar die Efferd als heilig geltenden Delphine anzugreifen.

Weiter draußen leben Wale wie Pottwal oder Olportwal, die häufig auch von Delphinschwärmen begleitet werden, was unter Seeleuten als Zeichen von Efferds Gunst gilt. In den Untiefen der See und mancher Küstenhöhle lauern riesige Seeschlangen oder vielarmige Krakenmolche.

Im Süden finden sich vor allem in Küstennähe äußerst reichhaltige Fischgründe. Auf hoher See trifft man auf Delphine, Flecken-, Hammer- und Tigerhaie. Ansonsten kommen beispielsweise Riesenrochen, Zwergwale, Brabacudas, Rochenwürmer, Dekapus oder Dreizehnarm vor. Als besonders heimtückisch gilt die Feuerqualle, deren Sekret geradezu niederhöllisch auf der Haut brennt. In der verderbten Blutigen See muss man noch immer mit großen Tangfeldern und urplötzlich kochender See rechnen. Dank des unheiligen Einflusses der Erzdämonin Charyptoroth gibt es hier außerdem bedeutend mehr Seeungeheuer als in anderen Meeren. Eine große Bedrohung sind außerdem die Dämonenarchen, auch Ma'hay'tam genannt, die wie große Spinnen aus lebendem faulendem Holz über das Wasser wandern. Auf ihrem Rücken fahren oft Schergen der untergegangenen Heptarchien, und nur wenige Schiffe überstehen eine solche Begegnung.

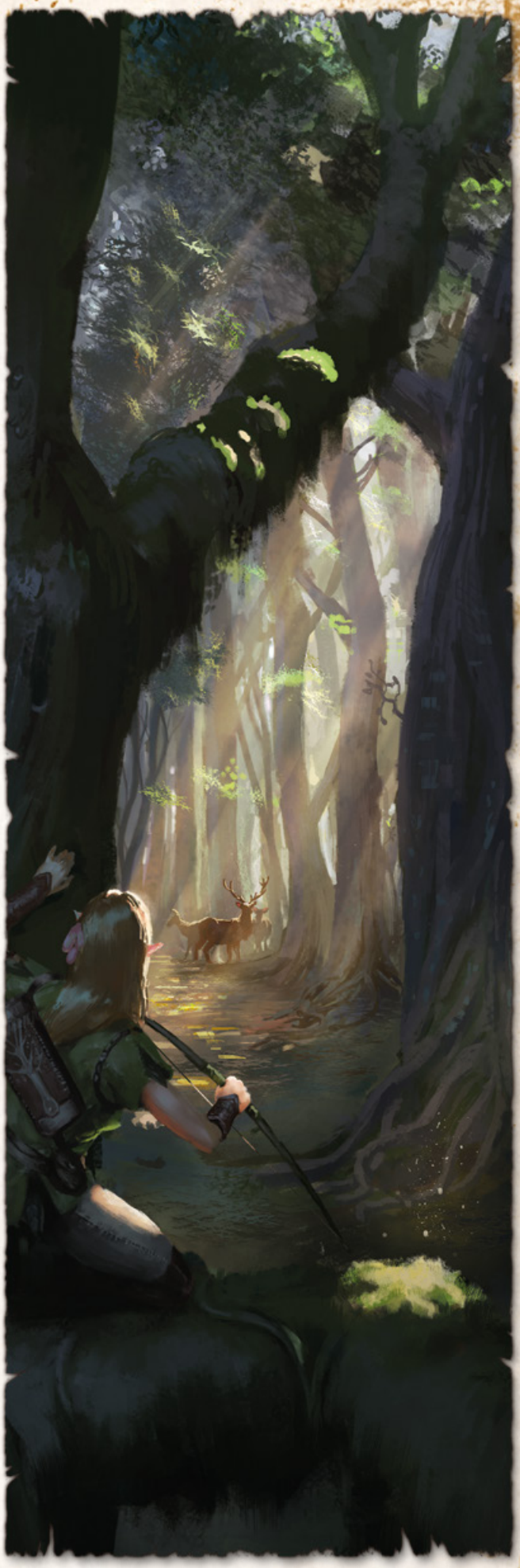
Aventurisches Bestiarium

»Weit sind wir gefahren, und viel haben wir gesehen. Hier will ich euch nun Bericht geben, damit ihr die Gefahren einschätzen lernt, die euch drohen, wenn ihr auf die Reise geht.
Viele Wesen kennen wenig mehr, als den Drang zu fressen, und sie werden dabei nicht vor unsereins halt machen. Sei also stets gewappnet, wenn du ausziehst, um die Welt zu erkunden.«
—aus der Einleitung von Prems Tierleben, Prem, 923 BF

»Überall kreucht und fleucht es auf dem verdammten Kontinent, in den dampfenden Wäldern des Südens ebenso wie in den Weiten des hohen Nordens. Oger haben wir bezwungen, unzählige Schwarzpelze erschlagen, uns durch Schwärme von Borbarad-Moskitos gekämpft und mehr als einmal sind wir Hals über Kopf vor einem Tatzelwurm geflohen. Und so sehr ich meine Klinge über all die Jahre auch zu schätzen gelernt habe, die sie mich nun begleitet hat, nicht immer wird dir ein Schwert weiterhelfen. Je mehr du über deinen Gegner weißt, mein Kind, desto besser! Höre deshalb gut zu, wenn ich dir von meiner letzten Begegnung mit dem Krakenmolch erzähle und lerne. Es war nicht an der See, sondern im Brunnen einer alten Küstenburg, wo ich seinen verfluchten Tentakeln nur mit viel Glück und dem Beistand meiner wackeren Gefährten entkam ... «
—Alrik, Abenteurer im Ruhestand zu seinem Enkelkind, neuzeitlich

Im folgenden Bestiarium haben wir einige **Kulturschaffende**, **Ungeheuer** und **Tiere** zusammengestellt, denen aventurische Helden häufiger begegnen können. Die vorgestellten Kreaturen sind in vielen Regionen des Kontinents heimisch und so können Abenteurer ihnen sicher das ein oder andere Mal begegnen oder müssen sich ihrer erwehren.
Entsprechende Sonderregeln etwa zu Giften, besonderen Kampfaktionen oder neue Sonderfertigkeiten sind direkt bei den Kreaturen aufgeführt, damit ihr sie direkt in euer Spiel einbauen könnt.
Lediglich die Sonderfertigkeit Mächtiger Schlag ist hier allgemeingültig beschrieben, da sie durch die Eigenschaftswerte der Kreaturen modifiziert wird.

Mächtiger Schlag (passiv)
Manche Wesen verfügen über eine so hohe Körperkraft, dass ihre Angriffe den Gegner einfach zu Boden schmettern können.
Regel: Bei einer gelungenen Attacke müssen Gegner der Größenkategorien mittel und kleiner eine Probe auf *Kraftakt* bestehen, ansonsten erhalten sie den Status *Liegend*. Die Probe ist für den Gegner um die Hälfte der Punkte erschwert, die die Körperkraft des Wesens über 20 liegt (bei einer KK von 23 um 2, bei einer von 26 um 3 usw.). Dem Mächtigen Schlag kann man nur mittels Ausweichen komplett entgehen. Bei einer Parade, gleich ob gelungen oder nicht, muss die Probe auf *Kraftakt* gewürfelt werden.
Voraussetzungen: Wesen verfügt automatisch über die SF



Goblin

»Vom Rotpelz: Der Rotpelz, auch Goblin genannt, ist eine kleine Kreatur, dem Affen nicht unähnlich. Allerdings vermag das Wesen zu sprechen und einfache Gegenstände zu benutzen. Man begegnet ihm als Räuber auf der Straße, in der Wildnis, als Jäger und Sammler und in einigen Städten wie Festum, wo sich die Rotpelze eingenistet haben und für ihre menschlichen Herren Ratten fangen und andere niedere Arbeiten verrichten. Trauen darf man den Goblins aber nicht, sie sind von Grund auf unehrlich und Diebe.«
—Freifrau Gilda von Honingen-Salpertin, Almanach des Volksglaubens, Honingen, 921 BF

Goblins sind vielleicht das am meisten missverstandene Kulturvolk Aventuriens. Durchschnittlich sind sie etwas größer als Zwerge und von eher drahtiger als kräftiger Statur. Die mit den Orks verwandten Goblins sind am ganzen leicht gebeugten Körper von einem dichten struppigen Fell bedeckt, das meist von rostroter bis brauner Farbe ist. Entsprechend werden sie oftmals auch Rotpelze genannt. Zwar mangelt es ihnen an der schieren Körperkraft der Schwarzpelze, doch sind sie ausgesprochen geschickt und wendig. Aufgrund der niedrigen wulstigen Stirn, die – zusammen mit den vorspringenden Zähnen und der breiten Nase – den groben Gesichtern eine affenähnliche Anmutung verleiht, gehen die meisten Menschen davon aus, dass ihnen einfach kein großer Geist innewohnen kann. Dies kann sich jedoch schnell als schmerzhafte Fehleinschätzung entpuppen, denn die oft als Diebe und Feiglinge verrufenen Goblins gehören zu den ältesten Kulturen Aventuriens. So pflegen die zu mehreren Hunderttausenden über den ganzen Kontinent verteilten Rotpelze eine eigenständige Kultur, eine eigene Sprache und eine beachtliche animistische Tradition. Nur Goblinfrauen werden zu Zauberinnen ausgebildet und genießen hohes Ansehen in ihrem Volk. Eine magische Begabung bei männlichen Artgenossen, kommt nur äußerst selten überhaupt vor.

Verbreitung

Goblins kommen nur in Aventurien und gerüchteweise im Riesland vor. Auf den anderen Kontinenten haben sie sich bisher nicht ausgebreitet. Früher beherrschten sie große Reiche im Norden und waren sogar im Lieblichen Feld heimisch. Heute siedeln sie vornehmlich in der Grünen Ebene, in den Sichelgebirgen, in Nostria und Andergast sowie im Bornland. Als herumziehende Wegelagerer, als Arbeiter oder Sklaven kann man sie jedoch in fast jeder Ecke Aventuriens antreffen. Goblins sind ausgesprochen anpassungsfähig und erfindungsreich, sodass selbst an der unwirtlichen Eismeerküste Schneegoblins zu finden sind, denen im Winter weißes Fell wächst. In den meisten Regionen Aventuriens gelten Goblins als rechtlos und werden Tieren gleichgestellt, deren Tötung bestenfalls als Wilderei strafbar ist. Die großen Goblingemeinschaften in Festum und Uhdenberg beweisen indes, dass ein Zusammenleben mit Menschen und anderen Völker durchaus möglich ist. Hier arbeiten sie oftmals als Rattenfänger, Gerber oder in anderen besonders schmutzigen oder gefährlichen Handwerken. Während die Menschen um sie herum deswegen auf sie herabblicken, verstehen sie selbst solchen Einsatz als Zeichen ihres Mutes und ihrer Tapferkeit.

Lebensweise

Städtische Goblins passen sich in Lebensart und Glaubenswelt ihren menschlichen Nachbarn nach und nach an. Menschen wie Stammesgoblins ist diese Entwicklung gleichermaßen suspekt, weshalb sie den städtischen Rotpelzen häufig mit Misstrauen und Verachtung begegnen. Ihre Brüder und Schwestern in den Sichelgebirgen leben in Sippenverbänden, in denen Frauen aufgrund ihrer Bedeutung für den Nachwuchs eine herausragende Stellung einnehmen. Im Zentrum ihrer Kultur steht die Verehrung des meist als aufrecht gehende Wildschweine dargestellten Götterpaares Mailam Rekdai und Orvai Kurim. Mailam Rekdai, die Große Mutter oder Mutter Sau, ist Schöpferin der *Suulak*, wie sich die Goblins selbst nennen, und steht für Fruchtbarkeit, Heilkunst, Nahrung und Sommer. Angeführt wird jede Sippe daher von einer weisen Frau, die oft, aber nicht zwingend, magiebegabt ist. Das männliche Gegenstück zur großen Mutter, Orvai Kurim, ist der Herr der Jäger und steht für den kriegerischen Aspekt der Goblinkultur. Jagd, Fehden und Krieg werden hierbei von den Goblins als grundsätzlich ähnliche Tätigkeiten verstanden. Orvai Kurim wird üblicherweise nur von Goblinmännern verehrt. Daher steht der Sippenführerin im Falle eines Konfliktes der erfahrenste Jäger oder Krieger der Sippe mit Rat und Tat zur Seite.

Im Kriegsfall reiten Goblins bisweilen auf Wildschweinen in den Kampf, was für so manchen gestandenen Ritter ein lächerlicher Anblick sein mag. Doch wer einmal von einem wütenden Eber über den Haufen gerannt wurde, dem mag das Lachen schnell vergehen.

Über die Geschichte der Rotpelze vor dem ersten Kontakt mit Menschen ist wenig bekannt, da Goblins keine Schriftsprache entwickelt haben. Es wird jedoch vermutet, dass sie schon vor Jahrtausenden im aventurischen Norden große Reiche beherrscht haben. Noch vor 800 Jahren existierte ein Großreich der Goblins im Bornland, das nur unter großen Verlusten durch die Theaterritter zerschlagen werden konnte. Daher sollte man die Rotpelze niemals unterschätzen. Denn auch wenn sie einzeln schwach und ängstlich wirken, sind sie nur selten allein. In Jagdgruppen oder gar Heerzügen können sie ausgesprochen unangenehme Gegner darstellen.

Neben den Stammesgoblins finden sich fast überall im mittleren und nördlichen Aventurien Banden von Goblins. Es handelt sich dabei meist um junge Männer, die in die Fremde gezogen sind, um durch Raub und Diebstahl zu Ruhm und Reichtum zu gelangen. Sie schrecken vor nächtlichen Überfällen genauso wenig zurück wie vor Einbrüchen und anderen kriminellen Machenschaften, die schnelle Beute versprechen.

LeP-Verlust	Schmerz
18 LeP (¾)	+1 *Schmerz*
12 LeP (½)	+1 *Schmerz*
6 LeP (¼)	+1 *Schmerz*
5 LeP und weniger	+1 *Schmerz*

Eine Auswahl an goblinischen Namen:
weiblich: Garrgh, Jääni, Kashka, Orvazz, Riiba, Rrhuusa, Rukuka, Seenä, Souli, Yaaschka
männlich: Bluugh, Grrargh, Groinkh, Gurluug, Joraak, Shraa, Sulrik, Traak, Urmeg, Xeetsch

Goblin
Größe: 1,40 bis 1,60 Schritt Körpergröße
Gewicht: 40 bis 60 Stein
MU 10 **KL** 10 **IN** 13 **CH** 13
FF 14 **GE** 15 **KO** 12 **KK** 11
LeP 24 **AsP** – **KaP** – **INI** 13+1W6
AW 8 **SK** –1 **ZK** 0 **GS** 8
Waffenlos: AT 11 **PA** 6 **TP** 1W6+1 **RW** kurz
Dolch: AT 12 **PA** 8 **TP** 1W6+2 **RW** kurz
Säbel: AT 10 **PA** 7 **TP** 1W6+3 **RW** mittel
Holzspeer: AT 10 **PA** 7 **TP** 1W6+2 **RW** lang
Knüppel: AT 9 **PA** 3 **TP** 1W6+2 **RW** mittel
Kurzbogen: FK 9 **LZ** 1 **TP** 1W6+4 **RW** 10/50/80
RS/BE: 0/0
Aktionen: 1
Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht I, Herausragender Sinn (Gehör), Kälteresistenz / Schlechte Eigenschaft (Aberglaube, Neugier)
Sonderfertigkeiten: Finte I
Talente: Klettern 5 (10/15/11), Körperbeherrschung 4 (15/15/12), Kraftakt 4 (12/11/11), Schwimmen 3 (15/12/11), Selbstbeherrschung 4 (10/10/12), Sinnesschärfe 7 (10/13/13), Verbergen 7 (10/13/15), Einschüchtern 4 (10/13/13), Menschenkenntnis 4 (10/13/13), Überreden 3 (10/13/13), Willenskraft 1 (10/13/13)
Anzahl: 1 oder 2W6+2 (Goblinbande) oder 3W20+20 (Goblinsippe)
Größenkategorie: mittel
Typus: Kulturschaffender, humanoid
Kampfverhalten: Abseits ihrer Heimat sind Goblins oft Wegelagerer und Räuber. Sie versuchen, Kämpfe zu vermeiden und ihr Gegenüber durch Drohungen einzuschüchtern. Müssen sie dennoch zu Gewalt greifen, bevorzugen sie Bögen oder Speere.
Flucht: individuell (meist nach Verlust von 50% der LeP oder Tod bzw. Flucht des Anführers)
Erfahren: IN 14 statt 13, GE 16 statt 15; LeP 26 statt 24; Waffenlos TP 1W6+2, Dolch TP 1W6+3, Säbel AT 11 / PA 8 / TP 1W6+4, Holzspeer AT 11 / PA 8 / TP 1W6+3, Knüppel AT 10 / PA 3; Klettern 7 statt 5, Körperbeherrschung 7 statt 4, Kraftakt 5 statt 4, Sinnesschärfe 9 statt 7, Verbergen 10 statt 7, Menschenkenntnis 6 statt 4, Willenskraft 3 statt 1
Kompetent: IN 14 statt 13, FF 15 statt 14, GE 16 statt 15, KK 12 statt 11; LeP 28 statt 24; Waffenlos TP 1W6+2, Dolch TP 1W6+3, Säbel AT 12 / PA 8 / TP 1W6+4, Holzspeer AT 13 / PA 9 / TP 1W6+3, Knüppel AT 11 / PA 4; Klettern 10 statt 5, Körperbeherrschung 10 statt 4, Kraftakt 6 statt 4, Sinnesschärfe 12 statt 7, Verbergen 12 statt 7, Menschenkenntnis 7 statt 4, Willenskraft 5 statt 1

Oger

»Vom Menschenfresser: Die Kinder des Giganten Ogeron leben noch heute unter uns. Sie sind nicht mehr so zahlreich wie einst, und wir sollten uns deswegen glücklich schätzen. Ihr Hunger ist unstillbar, und am liebsten fressen sie Menschenfleisch. Erinnert euch, welchen Schaden die kräftigen Riesen während der Schlacht der 1.000 Oger anzurichten vermochten. Selbst eine ganze Armee wäre beinahe an ihnen gescheitert. Sie sind dreimal so stark wie ein ausgewachsener Mensch, schwingen Keulen oder werfen Steine, um das zu töten, was sie fressen wollen. Doch Hesinde hat sie vergessen, als es um die Verteilung des Verstandes ging. Glücklicherweise sind sie ebenso dumm wie sie stark sind und deshalb kann man sie täuschen, um so sein Leben zu retten.«
—Abschrift aus einer neueren Ausgabe des Bestiariums von Belhanka

Oger sind die natürlichen Feinde des Menschen, denn sie gieren vor allem nach seinem schmackhaften Fleisch. Der unstillbare Hunger der Menschenfresser ist sprichwörtlich und so mancher Wanderer und Pilzsammler ist schon einer der muskulösen Kreaturen zum Opfer gefallen. Einer Legende nach sollen sich die Oger zu tausenden aus den Überresten des stets hungrigen Giganten Ogeron erhoben haben, dessen Leib in den Gigantenkriegen auf Dere stürzte. Seit diesem Tag sind sie getrieben vom unstillbaren Hunger nach Fleisch. Die Menschenfresser sind mehr als zweieinhalb Schritt groß und neigen zur Fettleibigkeit. Ihre bleiche Haut ist unbehaart und glänzt vor ranzig stinkendem Fett, mit dem sie sich einzureiben pflegen. Es ist wohl auch diesem Gestank zu verdanken, dass man ihnen mit etwas Glück aus dem Weg gehen kann, bevor man ihrer ansichtig wird. Gelbe, messerscharfe Zähne säumen ihre Mäuler, mit denen sie ihre Beute oft roh verzehren, obwohl sie das Feuermachen ebenso wie einige rudimentäre Handwerkskünste beherrschen. Unter den kulturschaffenden Spezies nehmen Oger den niedrigsten Rang ein, denn ihr begrenzter Verstand ist allzeit ihrem Fress- und Paarungstrieb unterworfen. Sind sie jedoch satt, was selten genug vorkommt, kann man durchaus recht beschränkte Gespräche mit ihnen führen.
Trotz der Bezeichnung Menschenfresser schrecken Oger im Übrigen nicht davor zurück, auch Elfen oder sogar Zwerge zu verspeisen. Deutlich geringer schätzen sie hingegen den Geschmack von Goblins oder Orks.

Verbreitung

Oger sind in ganz Aventurien heimisch und hausen meist in Ruinen, verwaisten Bauten oder Höhlen. Bisweilen errichten sie auch einfache Laubhütten oder graben kurze Stollen in den Boden. Im Laufe des Jahres wandern viele der Ogerfamilien durchs Land, sodass sie fast immer und überall auftauchen können. Die menschengroßen und blinden, dafür aber in allen anderen Sinnen geschärften Höhlenoger sind ausschließlich in den nördlichen Gebirgen angesiedelt, während die eng verwandten, sich aber nur pflanzlich ernährenden Hügellinge in Erdhöhlen am oberen Bodir sowie im Orkland leben. In den Regenwäldern und auf den Waldinseln sind wiederum die dunkelhäutigen Schwarzoger heimisch, die sich als weitaus geschickter, gescheiter und zuweilen sogar als zivilisiert erweisen. Sie können sogar ihren beständigen Hunger in Zaum halten, um ihre Pläne voranzutreiben. In Uthuria gibt es Berichten zufolge eine größere Population von Schwarzogern. Diese sollen deutlich intelligenter als ihre aventurischen Verwandten sein und sogar eine eigene Stadt erbaut haben.

Lebensweise

Oger leben in kleinen Familienverbänden von drei bis sechs Individuen. Sie unternehmen oft tagelange Raubzüge, wobei das Weibchen meist zum Schutz der Wohnhöhle zurückbleibt. Mit Ausnahme einiger überdurchschnittlich intelligenter Vertreter beherrschen Oger nur eine grundlegende, grunzende Sprache, die oft mit Lehnwörtern aus dem Garethi oder dem Oloarkh, der niederen Sprache der Orks, durchmischt ist. Es gibt jedoch Hinweise auf eine vergessene schamanistische Ogerkultur, die ein einst höheres Zivilisationsniveau nahelegen. Die wenigen Gelehrten, die sich ernsthaft mit den Menschenfressern beschäftigt haben, behaupten sogar, dass Oger eine eigene Erzählkultur aus Sagen und Legenden ihr Eigen nennen. Trotz des beständigen Hungers, der viele Oger antreibt, scheint Kannibalismus bei ihnen nur relativ selten vorzukommen.
Mitunter kommt es vor, dass sich Oger mit Ork- oder Goblinbanden zu Zweckgemeinschaften zusammenschließen, wobei auch ein Goblin schon mal auf dem Speiseplan landen kann, sollten die gemeinsamen Raubzüge erfolglos bleiben. Die Orks fangen oftmals Oger, um ihren Willen

mit Magie, Götterwirken und Schlägen zu brechen. Die so unterworfenen Menschenfresser werden gerüstet und trainiert, um als Streitoger zu dienen. Manche Häuptlinge verleihen diese kampferprobten Leibwächter als Gunstbeweis an Orkkrieger, wenn sie für ihn in den Krieg ziehen.

Zwar gehen Oger meist alleine oder in kleinen Gruppen auf die Jagd, in seltenen Fällen rotten sie sich aber auch zusammen. Solchen Horden aus nach Fleisch gierenden Ungeheuern sind schon ganze Städte zum Opfer gefallen. Ihren Einwohnern blühte oft das grausame Schicksal, noch bei lebendigem Leibe gefressen zu werden. Zuletzt wurden die Söhne Ogerons, wie man die Oger oft auch nennt, vom ehemaligen Hofmagier des Kaiserhauses, dem Reichsverräter Galotta, durch finstere Magie unterworfen und zu einem solchen Heerzug zusammengerufen. So marschierten zahllose Menschenfresser im Jahre 1003 BF und zerstörten unter anderem die damalige Hauptstadt Tobriens, Ysilia, bis sie an der Trollpforte in der Schlacht der 1.000 Oger besiegt wurden.

LeP-Verlust	Schmerz
45 LeP (¾)	+1 *Schmerz*
30 LeP (½)	+1 *Schmerz*
15 LeP (¼)	+1 *Schmerz*
5 LeP und weniger	+1 *Schmerz*

Die Namen der Oger sind meist nicht viel mehr als hungrig klingende Knurrlaute. Manche Oger erhalten ihre Namen aber auch von den Orks, etwa wenn sie als Streitoger an ihrer Seite Kämpfen, oder von den Menschen, deren Siedlungen sie heimsuchen.

weiblich: Ahrkh, Arzach, Beinkauerin, Blutgurgler, Fleischhauerin, Gharraa, Lahuff, Orkentot, Shlach, Zhuraar

männlich: Arzuch, Barthak, Bluttrinker, Elfenesser, Gorpp, Knochenknacker, Krog, Ullgump, Wehkhir, Yahrazz

Oger
Größe: 2,60 bis 2,80 Schritt Körpergröße
Gewicht: 200 bis 250 Stein
MU 16 **KL** 6 **IN** 10 **CH** 8
FF 10 **GE** 12 **KO** 20 **KK** 22
LeP 60 **AsP** – **KaP** – **INI** 13+1W6
AW 6 **SK** –1 **ZK** 5 **GS** 8
Waffenlos: AT 10 **PA** 8 **TP** 1W6+8 **RW** mittel
Oger-Keule: AT 9 **PA** 7 **TP** 2W6+7 **RW** lang
Großer Stein: FK 10 **LZ** 3 **TP** 2W6 **RW** 4/20/32
RS/BE: 2/0
Aktionen: 1
Vorteile/Nachteile: Schlechte Eigenschaften (Aberglaube)
Sonderfertigkeiten: Mächtiger Schlag (Oger-Keule, bei erfolgreichem Angriff müssen Gegner der Größe mittel und kleiner eine Probe auf *Kraftakt* erschwert um 1 bestehen, sofern sie nicht ausgewichen sind; ansonsten erhalten sie den Status *Liegend*), Schildspalter (Waffenlos, Oger-Keule), Wuchtschlag I (Waffenlos, Oger-Keule)
Talente: Klettern 3 (16/12/22), Körperbeherrschung 4 (12/12/20), Kraftakt 9 (20/22/22), Schwimmen 3 (12/20/22), Selbstbeherrschung 5 (16/16/20), Sinnesschärfe 7 (6/10/10), Verbergen 2 (16/10/12), Einschüchtern 7 (16/10/8), Menschenkenntnis 0 (6/10/8), Überreden 0 (16/10/8), Willenskraft 1 (16/10/8)
Anzahl: 1 oder 2W3 (Ogerfamilie)
Größenkategorie: groß
Typus: Kulturschaffender, humanoid
Kampfverhalten: Oger fressen gerne Menschen und andere Zweibeiner. Sie sind fast immer hungrig und auf der Suche nach Beute. Meist versuchen sie sich an ihr Opfer heranzuschleichen, treiben es in die Enge und versuchen es mit Keulenhieben zu erledigen. Wenn sie mit einem mächtigen Schlag einen Gegner auf den Boden befördert haben, nutzen sie in der Regel Wuchtschläge, um ihr Opfer zu erledigen, auch wenn dies ihre Trefferwahrscheinlichkeit senkt.
Flucht: Oger fliehen nicht. Sie sind zu dumm dafür. Schlaue Exemplare fliehen beim Verlust von 75% ihrer LeP.
Sonderregeln:
Fressgier: Sollte der Oger Hunger haben, so muss er beim Anblick eines fressbaren Zweibeiners (etwa einem Menschen) eine Probe auf *Willenskraft* erschwert um 5 bestehen, um nicht sofort seinen Fressgelüsten nachzugehen.
Erfahren: KO 21 statt 20, KK 23 statt 22; LeP 65 statt 60, Waffenlos AT 11 / PA 10 / TP 1W6+9, Oger-Keule AT 10 / PA 7 / TP 2W6+8; Körperbeherrschung 6 statt 4, Kraftakt 12 statt 9, Selbstbeherrschung 7 statt 5, Sinnesschärfe 9 statt 7, Verbergen 4 statt 2, Einschüchtern 9 statt 7, Willenskraft 2 statt 1
Kompetent: KO 22 statt 20, KK 24 statt 22; LeP 70 statt 60, Waffenlos AT 13 / PA 11 / TP 1W6+10, Oger-Keule AT 12 / PA 8 / TP 2W6+9; Körperbeherrschung 8 statt 4, Kraftakt 14 statt 9, Selbstbeherrschung 9 statt 5, Sinnesschärfe 11 statt 7, Verbergen 6 statt 2, Einschüchtern 11 statt 7, Willenskraft 3 statt 1

Ork

»Sie sind zäh, sie sind stark, sie sind mutig. Im Grunde gibt es keine andere Spezies in Aventurien, die die Menschen so sehr fürchten müssen wie die Schwarzpelze. Sie vermehren sich zahlreich, und ihr Ziel scheint der ewige Kampf gegen die ›Blankhäute‹ zu sein. Damit meinen sie übrigens *uns, die Menschen. Nein, die Orks sind gefährlicher noch als Trolle und Oger zusammen!«*
—Jost Unternickel, Korporal der mittelreichischen Armee zu seinem Kader, zwei Wochen vor dem Dritten Orkensturm

Kaum etwas mag im nördlichen Mittelreich mehr Angst und Schrecken verbreiten als der Ausruf „Orks!“. Umgeben von ungastlichen Höhenzügen, sind die weiten Steppen des Orklandes Heimat der Schwarzpelze, wie sie von den Menschen auch genannt werden. Ihre Raub- und Heerzüge sind gefürchtet, und ihre fremdartige Kultur steht ihrem Drang nach Kampf und Beute in Barbarentum kaum nach. Orks sind etwas kleiner als Menschen, jedoch erheblich kräftiger gebaut und ihre Arme sind im Vergleich zu Menschen deutlich länger. Orks gelten als ausgesprochen kälteunempfindlich und ihre verhornten Fußsohlen trotzen selbst den steinigen Pässen der Gebirge. Die dichte, dunkelbraune bis schwarze Körperbehaarung geht am Hinterkopf in langes Haupthaar über. Ihr Gesicht ist hingegen kaum behaart und wird von einem vorspringender Kiefer mit Hauern, einer platten Nase und einer breiten Stirn dominiert.

Verbreitung

Die größte Ansiedlung von Orks findet sich im nach ihnen benannten Orkland. Hier leben jenseits der einzigen orkischen Stadt Khezzara mehrere hundert Sippen, die einem der sieben großen Stämme zugeordnet werden. Die Orichai des Orklandes umfassen mehrere zehntausend Angehörige und bestehen vor allem aus Jägern, Sammlern und halb sesshaften Bauern, während die zahlenmäßig ebenbürtigen Zholochai als urtümliche Jäger und aggressive Krieger nomadisch zwischen Orkland und den Gipfeln der Blutzinnen leben. In den letzten Jahren sind besonders die schnellen Reiterhorden der Zholochai bei Raubzügen aufgefallen. Die Truanzhai, gut 12.000 Köpfe stark, siedeln im Bodirtal und betreiben dort Viehzucht und Handel. Für orkische Verhältnisse gelten sie als geradezu friedlich. Die Mokolash haben sich isoliert von den anderen Stämmen in den Quellsümpfen des Bodir angesiedelt und leben vom Fischfang, während die Tscharshai als Händler in schweren Wagen durch die Steppe reisen, die rollenden Festungen ähneln. Zu guter Letzt seien noch die Olochtai genannt, die selbst von den anderen Sippen für primitive Barbaren gehalten werden. Man findet sie meist im Olochtai-Gebirge und dem Waskirer Hochland, wo sie in einfachen Höhlen wohnen. Vor der Kälte der Berge sind sie durch ein besonders dichtes graues Fell geschützt.

Nach den letzten jüngsten Eroberungszügen der Orks haben sich außerdem einige Orksippen im Svellttal angesiedelt, wo sie von den Menschen Tribute verlangen. Von den anderen Stämmen wird ihnen jedoch vorgeworfen, zu eng mit den menschlichen Glatthäuten des Svelltlandes zusammenzuleben und dadurch zunehmend zu verweichlichen.

Jenseits des Orklandes kann man zudem einzelne Sippen in den Weiten der Brydia finden, während weiter nördlich in den Eiszinnen ein Stamm weißpelziger Orks lebt. Ansonsten kann man fast überall in Aventurien auf Gruppen von orkischen Räubern treffen. Die Yurach, Ausgestoßene, wurden wegen Feigheit oder Schwäche von ihrer Sippe vertrieben. Nicht selten verbrüdern sie sich mit Goblins oder menschlichen Räubern, um gemeinsam Reisende zu überfallen. Diese nicht selten halb verhungerten Gestalten sollte man jedoch niemals mit echten orkischen Kriegern gleichsetzen, die zu zehntausenden im Orkland lauern.

Lebensweise

Der orkische Lebenszyklus verläuft schneller als bei Menschen, weshalb sie früher geschlechtsreif werden. Allerdings weilen sie auch selten mehr als 40 Jahre auf Dere. Sie leben in Sippenverbänden, deren Alltag vom Recht des Stärkeren auf der einen und von einem strengen Kastensystem auf der anderen Seite bestimmt wird. Sklaven und Frauen stehen darin nur wenig höher als die Ausgestoßenen.

Darauf folgen Bauern, Handwerker und Jäger. Elitekrieger werden nur noch vom Häuptling und dem Schamanen übertroffen, die meist gemeinsam einer Sippe vorstehen. Das Kastensystem definiert die Position des Einzelnen jedoch nicht nach seiner Herkunft oder seiner Geburt, sondern nach seinen Fähigkeiten und seiner Kraft. So kann es theoretisch jeder Ork zum Häuptling bringen, wenn er nur stark und brutal genug ist.
Uneingeschränkter Anführer aller Orks ist der Aikar Brazoragh, der Auserwählte des orkischen Kriegsgottes. Neben Brazoragh, der oftmals als Stier dargestellt wird, wird auch dessen göttlicher Vater Tairach hoch verehrt, der die Verstorbenen Krieger im Totenreich erwartet. Es dürfte für die Mentalität der Orks bezeichnend sein, dass Brazoragh seinen Vater einst erschlagen haben soll. Oberste Diener Tairachs sind die Schamanen der Orks, die zusammen mit einem Häuptling die jeweiligen Sippen und Stämme anführen. Sie sind für ihre fantastischen Gedächtnisleistungen bekannt, wird die Geschichte der Schwarzpelze doch rein mündlich von Schamane zu Schamane weiter gereicht. Nur ihnen ist es zu verdanken, dass die Legenden der Orks in Aventurien über 40.000 Jahre zurückreichen. Ihre Sagen und die so vielschichtige wie kriegerische Kultur der Orks werden in der Hochsprache Ologhaijan weitergegeben, während einfache Schwarzpelze und Yurach, wie man die Ausgestoßenen nennt, die Vulgärsprache Oloarkh verwenden.

LeP-Verlust	Schmerz
27 LeP (¾)	+1 *Schmerz*
16 LeP (½)	+1 *Schmerz*
9 LeP (¼)	+1 *Schmerz*
5 LeP und weniger	+1 *Schmerz*

Eine Auswahl an orkischen Namen:
männlich: Airakh, Ash(i)rraz, Azzek, Brazoch, Burchai, Byakkrak, Dradgk, Drasok, Drugh, Garvash, Garzlokh, Gharrai, Ghairazz, Girkush, Grakshazz, Gryazhai, Harkhash, Hulgharruk, Jurran, Kershoi, Khaidach, Khurrach, Khurraz, Mardukh, Naggai, Nargazz, Netragh, Orcheg(z), Raszech, Sadrak, Sarkhai, Shardur, Sharraz, Shurrak, Tairon, Thurraz, Uigar, Varrakh, Yagu(ch), Yorrak

Verdiente Krieger, Schamanen oder Zauberwirker führen häufig einen klangvollen Beinamen wie Blutauge, Blutfaust, Einohr, Gelbzahn, Knochenbrecher, Schattenpelz oder Steinhand.
Von Orkfrauen, denen in der Stammesgesellschaft ohnehin keine nennenswerte Bedeutung eingeräumt wird, sind keine Namen überliefert.

Ork
Größe: 1,55 bis 1,70 Schritt Körpergröße
Gewicht: 60 bis 75 Stein
MU 15 **KL** 10 **IN** 11 **CH** 10
FF 13 **GE** 12 **KO** 14 **KK** 13
LeP 36 **AsP** – **KaP** – **INI** 14+1W6
AW 6 **SK** –1 **ZK** 2 **GS** 8
Waffenlos: **AT** 12 **PA** 6 **TP** 1W6 **RW** kurz
Säbel: **AT** 12 **PA** 6 **TP** 1W6+3 **RW** mittel
Speer: **AT** 12 **PA** 6 **TP** 1W6+4 **RW** lang
Streitaxt: **AT** 12 **PA** 5 **TP** 1W6+4 **RW** mittel
Kurzbogen: **FK** 12 **LZ** 1 **TP** 1W6+4 **RW** 10/50/80
RS/BE: 0/0
Aktionen: 1
Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht I, Kälteresistenz, Zäher Hund / Schlechte Eigenschaft (Aberglaube, Jähzorn)
Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag I (Waffenlos, Streitaxt)
Talente: Klettern 5 (15/12/13), Körperbeherrschung 4 (12/12/14), Kraftakt 4 (14/13/13), Schwimmen 3 (12/14/13), Selbstbeherrschung 5 (15/15/14), Sinnesschärfe 4 (10/11/11), Verbergen 7 (15/11/12), Einschüchtern 5 (15/11/10), Menschenkenntnis 3 (10/11/10), Überreden 3 (15/11/10), Willenskraft 4 (15/11/10)
Anzahl: 1 oder 1W6+1 (Orkbande) oder 2W20+10 (Orksippe)
Größenkategorie: mittel
Typus: Kulturschaffender, humanoid
Kampfverhalten: Orks versuchen zunächst, ihre Gegner einzuschüchtern, oder lauern ihnen auf. Sie versuchen sich mit den stärksten Gegnern zu messen, da ein Sieg über diese den meisten Ruhm einbringt. Dennoch haben Orks ein anderes Ehrverständnis als Menschen, sodass sie auch zu hinterhältigen Tricks greifen, um den Sieg zu erringen. Auch am Boden liegende Gegner werden angegriffen, vor allem mit Wuchtschlägen. Der Einsatz von Fernkampfwaffen ist für Orks in jeder Situation legitim.
Flucht: individuell (meist nach Verlust von 50% der LeP)
Erfahren: MU 16 statt 15, KK 14 statt 13; LeP 38 statt 36; Säbel AT 13 / PA 8, Streitaxt AT 13 / PA 7; zusätzlich SF Finte I; Körperbeherrschung 6 statt 4, Kraftakt 7 statt Selbstbeherrschung 8 statt 5, Sinnesschärfe 6 statt 4, Verbergen 9 statt 7, Einschüchtern 7 statt 5, Menschenkenntnis 4 statt 3, Willenskraft 6 statt 4
Kompetent: MU 16 statt 15, KO 15 statt 14, KK 15 statt 13; LeP 42 statt 36; Waffenlos AT 14 / PA 8 / TP 1W6+1, Säbel AT 14 / PA 8, Streitaxt AT 14 / PA 7 / TP 1W6+5; zusätzlich SF Finte I, Wuchtschlag II; Körperbeherrschung 8 statt 4, Kraftakt 9 statt Selbstbeherrschung 10 statt 5, Sinnesschärfe 8 statt 4, Verbergen 10 statt 7, Einschüchtern 9 statt 5, Menschenkenntnis 5 statt 3, Willenskraft 8 statt 4

Troll

»Trolle sind kleine Riesen. Doch man sollte sich nicht vor ihnen fürchten, denn trotz ihres gefährlichen Aussehens steckt in den meisten von ihnen ein gutes Herz. Sie sind vier Schritt groß, zottelig und sprechen eine grummelige Sprache, in der sie uns Wimmelkrieger nennen. Viele von ihnen beherrschen aber ein wenig Garethi, und so kann man sich mit ihnen verständigen. Sie können in Trollwut verfallen, aber nur, wenn man sie reizt. Hat man Süßigkeiten dabei, dann werden sie fast immer handzahm und man kommt gut mit ihnen aus.«
—aus den Jugenderinnerungen der Narla Dorfstetter, Abenteurerin mit romantischen Vorstellungen vom Heldenleben, neuzeitlich

Trolle gibt es schon seit Urzeiten in Aventurien. Belege für ihre vergangene Kultur sind Ruinen, die sich in fast allen Gebirgen des Kontinents finden lassen. Ihr Ende fand diese Hochkultur während der sogenannten Trollkriege, in denen die Bosparaner unter Belen-Horas in den Jahren 873 bis 858 v.BF einen Großteil aller Trolle töteten. Die gut vier Schritt großen Hünen ähneln in ihrem Körperbau riesenhaften Menschen, weshalb sie bisweilen auch zu den Riesen gezählt werden. Ihre Haut ist lederartig bis borkig und männlichen Trollen sprießt oft ein voluminöser Bart. Trolle werden 300 bis 400 Jahre alt, wobei es auch deutlich ältere Exemplare geben kann. Sie tragen zumeist einfache Kleidung aus Leder und Fellen und verwenden simple Werkzeuge. Auf Wandmalereien aus den Zeiten von Belen-Horas sind jedoch auch schwer gerüstete Trolle abgebildet, die mit riesenhaften Äxten Breschen in die Reihen menschlicher Kämpen schlagen. Trolle gelten als ausgesprochen verschroben, launisch und sind leicht zu erzürnen. Sie wirken aufgrund ihres manchmal recht barbarischen Auftretens und der oft groben Sprache auf Nicht-Trolle dümmer, als sie in Wahrheit sind.

Verbreitung

Von den rund 1.000 Trollen Aventuriens leben die meisten in den nach ihnen benannten Trollzacken. Einzelne Trolle leben auch in anderen nördlichen Gebirgen, ganz selten sogar in der Nähe menschlicher Siedlungen. Manche begeben sich auch aus unbekannten Gründen auf Wanderschaft, möglicherweise um die alten Stätten ihrer Kultur zu besuchen. Auf diesen Reisen kann es vorkommen, dass sie es sich unter Brücken gemütlich machen und Reisenden Geschenke und Süßigkeiten abpressen.

Lebensweise

Trolle leben meist in kleinen Familienverbänden, die Höhlen oder die riesigen Ruinen alter Trollfestungen bewohnen. Neben diesen Festungen haben Trolle vor Urzeiten auch steinerne Stelen und sogenannte Trolltische erbaut, die nicht selten ein Hinweis auf magische Knotenpunkte sind. Den Sagen nach sollen manche dieser Bauten Portale sein, die Zugang in Feenwelten bieten oder alte Festungen über magische Wege miteinander verbinden. Gerüchten nach beherrschen Trolle eine eigene Form von Magie, die angeblich der druidischen ähnlich sein soll. Manche Gelehrte behaupten hingegen, dass die Nähe der Trolle zu Steinen so tief in ihrem Bewusstsein verankert ist, dass sie Zauberwerk durch Felsmalereien und Kristalle wirken können. So mag es sein, dass die Stelen und Trolltische einstmals Teile riesiger magischer Systeme waren, die der menschliche Geist kaum erfassen kann.
Der Umgang mit Trollen ist oft nicht leicht, denn sie gelten nicht zu Unrecht als stur und eigensinnig. Zwar kann man sie in einem gewissen Rahmen mit Süßigkeiten bestechen, doch ihr manchmal etwas unbeholfenes Auftreten und ihr recht derber Humor sollte nicht darüber hinweg täuschen, dass sie ihr Gegenüber mit Misstrauen und Schläue betrachten. Sollte ein Troll den Eindruck gewinnen, man will ihn betrügen oder beleidigen, kann er in rasende Wut verfallen. Da Trolle kein Mitleid kennen, werden sie dann zu einem gnadenlosen Gegner, der im ersten Affekt mit Faust und baumstammgroßen Knüppeln um sich schlägt. Im schlimmsten Fall, sofern ihn die kalte Trollwut überkommt, holt ein Troll die Waffen der alten Zeit hervor und legt sich sorgsam ausgetüftelte Schlachtpläne zurecht, um sich zu rächen.

Neben Süßigkeiten, auch in Form von Obst, Zuckerrüben oder den von ihnen geliebten Trollbirnen, scheinen viele Trolle Gefallen an Musik zu finden, auch wenn sie selbst keine Instrumente herstellen. Manche von ihnen sammeln außerdem Miniaturen und Schnitzwerk. Was ihre Sammlungen angeht, entwickeln die riesenhaften Gesellen eine überraschende Sorgfalt.
Während Trolle, die längere Zeit in der Nähe von Menschen gelebt haben, ein paar Brocken Garethi beherrschen, sprechen die meisten nur die urtümliche Sprache der Trolle. Sie besteht aus komplexen Brumm- und Knurrlauten und wird in dreidimensionalen Raumbildern und Steinsetzungen ‚verschriftlicht'. Entsprechend schwierig ist es für Außenstehende, die komplexen Aufzeichnungen von Trollen zu entziffern.

LeP-Verlust	Schmerz
90 LeP (¾)	+1 *Schmerz*
60 LeP (½)	+1 *Schmerz*
30 LeP (¼)	+1 *Schmerz*
5 LeP und weniger	+1 *Schmerz*

Trollnamen wiederholen sich alle paar Generationen, denn die hünenhaften Wesen benennen sich stets nach einem Ahnen. Der Sohn eines Drollgomp Sohn des Durlatsch vom Stamm der Drolldarsch wird also aller Wahrscheinlichkeit nach Durlatsch Sohn des Drollgomp vom Stamm der Drolldarsch heißen.

weiblich: Bagoscha, Durschanna, Garlescha, Knopphild, Kraschta(r), Illkscha, Murscha
männlich: Bagsch, Bombatsch, Drollgomp, Durlatsch, Gumbalodsch, Kerbhold, Knopphold, Murdlatsch, Staumpff, Trolltatsch, Tumpatsch, Wungwatsch, Ylkholt

Stammesnamen: Bumbartosch, Drolldarsch, Malmartasch, Mulmartosch, Tarpatsch, Thautorkatsch, Tolpatasch, Tragatsch

Troll
Größe: 3,50 bis 5,00 Schritt Körpergröße
Gewicht: 500 bis 700 Stein
MU 17 **KL** 11 **IN** 12 **CH** 11
FF 9 **GE** 11 **KO** 25 **KK** 26
LeP 120 **AsP** – **KaP** – **INI** 14+1W6
AW 6 **SK** 3 **ZK** 8 **GS** 10
Waffenlos: AT 13 **PA** 12 **TP** 2W6+6 **RW** mittel
Troll-Axt: AT 13 **PA** 9 **TP** 3W6+12 **RW** lang
Großer Stein: FK 8 **LZ** 3 **TP** 3W6 **RW** 5/25/40
RS/BE: 2/0
Aktionen: 1
Vorteile/Nachteile: Schlechte Eigenschaft (Jähzorn, Rachsucht)
Sonderfertigkeiten: Mächtiger Schlag (Waffenlos, Troll-Axt; bei erfolgreichem Angriff müssen Gegner der Größen mittel und kleiner eine Probe auf *Kraftakt* erschwert um 3 bestehen, sofern sie nicht ausgewichen sind; ansonsten erhalten sie den Status *Liegend*), Schildspalter (Waffenlos, Troll-Axt), Wuchtschlag I (Waffenlos, Troll-Axt)
Talente: Klettern 4 (17/11/26), Körperbeherrschung 5 (11/11/25), Kraftakt 12 (25/26/26), Schwimmen 0 (11/25/26), Selbstbeherrschung 8 (17/17/25), Sinnesschärfe 7 (11/12/12), Verbergen 2 (17/12/11), Einschüchtern 8 (17/12/11), Menschenkenntnis 3 (11/12/11), Überreden 3 (17/12/11), Willenskraft 3 (17/12/11)
Anzahl: 1 oder 2 (Trollpaar) oder 1W3+2 (Trollfamilie)
Größenkategorie: groß
Typus: Kulturschaffender, humanoid
Kampfverhalten: Meist verlassen sich Trolle auf ihre abschreckende Größe und ihre überlegene Körperkraft, wollen sie etwa Reisende um ihre Vorräte erleichtern. Sie verbergen sich hierzu oft unter Brücken und fordern dann „Geschenke". Ziehen Trolle in den Kampf, etwa um eine Schmähung zu rächen, können sie jedoch auch ausgeklügelte Taktiken entwickeln. In diesem Fall greifen sie oft auf zum Teil uralte und vererbte Waffen, meist Äxte oder Streitkolben, und auf Rüstungen aus Leder oder seltener auch aus Eisen zurück.
Flucht: Verlust von 50% der Lebenspunkte
Sonderregel:
Trollwut: Wenn ein Troll gereizt wird, sein Jähzorn anschlägt und ihm eine Probe auf *Willenskraft* misslingt, verfällt er in Trollwut. Er erhält dann den Status *Blutrausch*.
Erfahren: KO 26 statt 25, KK 27 statt 26; LeP 125; Waffenlos AT 14 / PA 12 / TP 2W6+7, Troll-Axt: AT 14 / PA 9 / TP 3W6+13; Kraftakt 14 statt 12, Verbergen 4 statt 2, Einschüchtern 10 statt 8, Menschenkenntnis 5 statt 3, Willenskraft 5 statt 3
Erfahren: KO 27 statt 25, KK 28 statt 26; LeP 125; Waffenlos AT 15 / PA 12 / TP 2W6+8, Troll-Axt: AT 14 / PA 9 / TP 3W6+14; Kraftakt 16 statt 12, Verbergen 5 statt 2, Einschüchtern 12 statt 8, Menschenkenntnis 6 statt 3, Willenskraft 6 statt 3

Höhlenspinne

»Von den Höhlenspinnen: Ein gar widerliches Getier ist in Höhlen zu Hause. Die Höhlenspinne ist groß und haarig und spinnt für sich und ihre Brut Netze, in denen sich alles bis zur Größe eines Menschen verfangen kann. Die Spinne kommt alsdann herbei und saugt ihr Opfer aus. Man kann sich nicht mehr wehren, hängt man erst einmal im Netze, nur noch beten zu den Zwölf in Alveran, dass es schnell vorbei sein möge. Also merke dir, wenn es wieder nach unten in die Höhlen geht: Fackeln leuchten nicht nur in der Dunkelheit, sondern zerstören auch die Netze der Spinnentiere.«
—aus einer Abschrift des Bestiariums von Belhanka, Datum der Abschrift unbekannt

Der sieben bis acht Spann lange Körper der Höhlenspinne ist schon ohne die acht mächtigen und borstig behaarten Beine imposant genug, um den meisten Menschen einen gehörigen Schauer über den Rücken laufen zu lassen. Doch die von Geifer triefenden Beißwerkzeuge und das schwarze Fell der Männchen oder das braune der Weibchen, in dem gelegentlich eine rotbraune, kreuzförmige Rückenzeichnung erkennbar ist, komplettieren das Bild einer Bestie aus fiebrigen Angsträumen.
Über die Herkunft dieser riesenhaften Spinnentiere ist wenig bekannt. So wird einerseits behauptet, es handle sich um die Folge eines fehlgeschlagenen Experimentes während der Dunklen Zeiten, während andere vermuten, man habe es mit degenerierten Nachkommen einer angeblichen Spinnenzivilisation zu tun. Nicht ganz unwahrscheinlich ist jedoch, dass es sich schlichtweg um sehr, sehr große Spinnen handelt, deren Abkunft nichts Widernatürliches innewohnt.

Verbreitung

Die Höhlenspinne ist vergleichsweise selten und ihrem Namen nach vor allem in Höhlen, Grotten und Felsspalten, aber auch in Ruinen und dunklen Wäldern beheimatet. Die Umgebung ihres Nestes ist oftmals an großen Spinnennetzen zu erkennen. Da sie jedoch zur Jagd bisweilen durch ihr oft weitläufiges Territorium wandert, kann man auch ganz unversehens auf sie stoßen. In Südaventurien kann man zudem auf ihre engen Verwandten, die Baumspinnen stoßen, die im Gegensatz zu den Höhlenspinnen keine Netze, sondern klebrige Fallstricke zwischen Bäumen und Felsen spannen. Besonders selten ist zudem die Nebelspinne, die in den feuchtheißen Nebelwäldern auf der Südmeerinsel Altoum zu finden ist.

Man sagt diesen Spinnen nach, dass sie eine fast menschliche Intelligenz besitzen, mit der sie Fallen und Hinterhalte vorbereiten. Zu guter Letzt sei als weitere direkte Verwandte der Höhlenspinne die Hakenspinne genannt, die ihre Nester im Djurkaram-Massiv baut. Wer sich in die Höhlensysteme dieses Bergmassivs mitten in der Wüste Khôm wagt, wird oftmals von dem Angriff dieser Spinnen überrascht, da sie aufgrund ihres mit feinen Widerhaken überzogenen Pelzes in der Lage sind, sich an den Wänden und Decken der Höhlen festzuklammern und in einem Sprung auf ihre Beute nieder zu stürzen. Es gibt zudem seit einiger Zeit Geschichten aus recht unglaubwürdiger Quelle, man habe im Svellttal kleinere Exemplare von Höhlenspinnen gesehen, die Kristalle auf ihren Hinterleibern getragen haben sollen.

Lebensweise

Um Höhlenspinnen zu finden, braucht man nur an ihren Netzen zu ziehen, da sie meist verborgen an den Rändern ihrer Netze ausharren und auf Beute warten. Ist ihr Warten erfolglos, gehen sie auch aktiv auf Jagd. Manche Höhlenspinnen sind schlau genug, ihre Beute aufzuspüren und so in Angst und Schrecken zu versetzen, dass sie Hals über Kopf in die vorbereiteten Netze laufen. Einmal in den mit einer ausgesprochen klebrigen Flüssigkeit überzogenen Fäden der Netze gefangen, ist es fast aussichtslos, sich aus ihnen wieder zu befreien. Das Gewebe ist so robust, dass selbst Hirsche und junge Auerochsen schon in ihrem Gespinst gefunden wurden. Sitzt die Beute erst einmal fest, versetzt die Spinne ihrem Opfer einen Biss, der es dank eines aus mehreren Drüsen stammenden Giftes lähmt. Währenddessen

wird die Beute bereits eingesponnen und zur Vorratshaltung in das Nest der Spinne gezogen. Dort wird das Opfer durch in den Kokon gespritzte Verdauungssäfte langsam bei lebendigem Leibe zersetzt und dann von der Spinne gefressen.

Zwar leben Höhlenspinnen meist alleine, doch sammeln sich in manchen Fällen mehrere, manchmal dutzende Höhlenspinnen in einem großen Nest und können so auch für erfahrene Kämpfer eine erhebliche Gefahr darstellen. Da die Spinnen keinerlei Interesse an Besitz oder Wertgegenständen haben, finden sich in manchen Nestern, die oftmals diverse Generationen lang bewohnt werden, die Besitztümer all derer, die Beute der Achtbeiner geworden sind.

Aus gelegentlichen Paarungen gehen Dutzende bis Hunderte von Eiern hervor, die in der Nähe des Nestes in hohlen Bäumen oder kleinen Felsspalten versteckt werden. Allerdings überleben von den auf sich allein gestellten Jungtieren meist nur wenige. Einzig die Baumspinne betreibt eine Art Jungtieraufzucht. Die Jungspinnen klammern sich dabei an den Körper des Weibchens, wobei es durchaus vorkommen kann, dass sie sogar ihre Mutter auffressen. In manchen Regionen Maraskans und bei den Goblins gelten die Eier der Höhlenspinne als Delikatesse. Schon so mancher junge Goblin fand sich bei dem Versuch, als Beweis seines Mutes ein solches Ei zu stehlen, in einem Kokon wieder.

LeP-Verlust	Schmerz
17 LeP (¾)	+1 *Schmerz*
11 LeP (½)	+1 *Schmerz*
6 LeP (¼)	+1 *Schmerz*
5 LeP und weniger	+1 *Schmerz*

Höhlenspinne

Größe: 0,30 bis 0,50 Schritt hoch; 1,40 bis 1,60 Schritt lang
Gewicht: 30 bis 40 Stein
MU 11 **KL** 9 (t) **IN** 14 **CH** 8
FF 12 **GE** 15 **KO** 12 **KK** 14
LeP 22 **AsP** – **KaP** – **INI** 13+2W6
VW 5 **SK** 2 **ZK** 0 **GS** 7
Biss: AT 14 **TP** 1W6+2(+Gift)* **RW** kurz
RS/BE: 2/0
Aktionen: 1
Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht I, Herausragender Sinn (Tastsinn)
Sonderfertigkeiten: keine
Talente: Klettern 14 (11/15/14), Körperbeherrschung 12 (15/15/12), Kraftakt 7 (12/14/14), Schwimmen 2 (15/12/14), Selbstbeherrschung 10 (11/11/12), Sinnesschärfe 12 (9/14/14), Verbergen 14 (11/14/15), Einschüchtern 7 (11/14/8), Willenskraft 5 (11/14/8)
Anzahl: 1 oder 1W3+2 (Spinnennest)
Größenkategorie: mittel
Typus: Tier, nicht humanoid
Beute: 25 Rationen Innereien (ungenießbar), Gift (75 Silbertaler)
Kampfverhalten: Höhlenspinnen warten, bis etwas ihr Netz berührt, dann greifen sie ihr Opfer an und verfolgen es auch, bis es sich zu weit von ihrem Nest entfernt hat (etwa 50 Schritt). Gelegentlich gehen Höhlenspinnen außerhalb ihres Reviers auf Beutejagd. Wesen bis zur Größe eines Menschen werden als Beute betrachtet.
Flucht: Verlust von 50% der LeP

Tierkunde (Ungeheuer oder Wildtiere):
- **QS 1:** Wissen über das Gift der Höhlenspinne.
- **QS 2:** Wissen über die Größe des Reviers (50 Schritt).
- **QS 3+:** Egelschreck mag die Höhlenspinne nicht. Sie erleidet einen Abzug von 2 Punkten auf AT, wenn sie es mit einem Gegner zu tun hat, der sich mit Egelschrecksalbe beschmiert hat.

Sonderregeln:

Netz: Helden können sich im Netz der Spinne verfangen. Um das Netz zu entdecken, ist eine Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* erschwert um 1 erforderlich. Bei Gelingen wird das Netz rechtzeitig entdeckt. Bei Misslingen verfängt sich der Held darin. Er erhält den Status *Fixiert*. Um sich aus dem Netz zu befreien, muss eine Sammelprobe auf *Körperbeherrschung (Entwinden)* gelingen (es müssen 10 QS angesammelt werden, Zeitintervall 1 Kampfrunde, 7 erlaubte Proben, danach ist der Held entweder frei oder schafft es nicht mehr aus eigener Kraft).

*) *Höhlenspinnengift:* Die Höhlenspinne kann das Gift mehrfach einsetzen. Die Wirkung ist kumulativ.

Stufe: 4
Art: Waffengift, tierisch (komplex)
Widerstand: Zähigkeit
Wirkung: eine Stufe *Paralyse* / keine Auswirkungen
Beginn: 3 KR
Dauer: 24 Stunden / –
Kosten (Kauf/Verkauf): 300 Silbertaler / 75 Silbertaler

Gruftassel

»Bruderschwester, die Welt, so wie Rur sie erschaffen hat, kennt nur Schönheit. Auf den ersten Blick mag es Wesen geben, die widerlich anzusehen sind. Nehmen wir zum Beispiel die Gruftasseln. Sie sind groß, haben viele Beine und fressen Aas. Es scheint nichts an ihnen zu geben, was man schön nennen kann. Und doch sind diese riesigen Insekten ein göttliches Geschenk. Bedenke: Wenn es die Gruftasseln nicht geben würde, so würde es viel mehr verfaulendes Fleisch geben, das überall herumliegt. Die Gruftassel erweist uns einen großen Dienst, indem sie es vertilgt. Dank ihr gibt es weniger Leichenfresser, wo Menschen leben, dank ihr werden wir von vielen Krankheiten verschont. Und sie fressen auch Ratten, die einzigen Wesen, von denen ich glaube, dass sie kein Geschenk Rurs an Gror sind. Und so lange wir sie in Ruhe lassen, so lange lässt uns auch die Gruftassel in Ruhe.
Ja, manchmal greift sie auch Menschen an, aber du weißt ja, wie das bei wilden Tieren ist. Sie stürzen sich nur auf einen, wenn man sie reizt. Es ist ganz leicht, die Asseln einfach zu ignorieren. Am besten gehst du erst gar nicht dorthin, wo sie leben. Das ist immer die beste Wahl. Und es gibt immer eine Wahl, stell dir mal vor, wir hätten immer nur eine Möglichkeit ...«
—Garakziber, Zorganer Gärtner, im philosophischen Disput mit einem maraskanischen Besucher, neuzeitlich

Dieses schaurige Ungetüm aus der lichtlosen Welt unter der Erde ist nicht mehr, aber auch nicht weniger als eine hundegroße Assel. Ihre messerscharfen und ungemein kräftigen Greifzangen bedeuten eine beachtliche Gefahr für Leib und Leben, ihr harter Panzer ist eine Meisterprüfung für Schwert oder Axt und ihre bloße Erscheinung erprobt Mut und Moral.
Gruftasseln genießen einen ausgesprochen schlechten Ruf. So sollen sie wahre Scheusale sein, die sich auf Menschen stürzen, sobald sie diese wahrnehmen. Auch die Zwerge berichten nichts Gutes von den Vielbeinern: In alten Legenden soll es weit mehr Gruftasseln gegeben haben, die die heimatlichen Stollen der Angroschim durchstreiften, immer auf der Suche nach Fressen. Sie sollen Diener der Drachen oder anderer finsterer Mächte sein. Tatsächlich bevorzugen Gruftasseln verlassene Gegenden und legen sich nur mit Zweibeinern an, sofern diese sie bedrohen oder eine Gruftassel gerade völlig ausgehungert ist. Sie sind nicht besonders intelligent und lassen sich von ihren Instinkten leiten.

Verbreitung

Ob die Gruftassel nun ein in die Schatten herabgesunkenes Vermächtnis des siebten Zeitalters ist, in dem die Vielbeinigen Dere beherrschten oder ob sie schlicht ein Laune Sumus darstellt, ist nicht bekannt. Sicher ist jedoch, dass sich das mienenlose und ruckartig bewegende, von einem unheimlichen Klickern und Klacken begleitete Ungetüm, vor allem in Höhlensystemen, Ruinen und Grüften, aber auch in Katakomben und Kanalisationen einnistet. Hauptsache es ist dunkel und feucht.
Diese Wesen scheinen auf allen Kontinenten verbreitet zu sein. In Myranor kann man ihnen ebenso begegnen wie in Uthuria. Dort soll es sogar noch größere Exemplare geben und von intelligenten Vertretern dieses Tieres ist die Rede. Ob es sich dabei aber um Seemannsgarn handelt oder dies gar der Wahrheit entspricht, ist nicht bekannt. Riesengruftasseln wurden allerdings schon von Uthuria-Questadoren gefangengenommen und in die Bal-Honak-Arena nach Al'Anfa gebracht, wo sie sich als wilde Bestien gegen Gladiatoren behaupten mussten.

Lebensweise

Gemeinhin ist die Gruftassel ein geduldiger Jäger, der darauf wartet, dass sich ein Beutetier zu weit in einen der dunklen Gänge wagt und sich in den unterirdischen Labyrinthen, die sie bevorzugt bewohnt und in denen sie jeden Winkel kennt, heillos verirrt und schließlich verendet. Zwar sind die Gruftasseln vornehmlich Aasfresser, aber allein schon ihrer Größe wegen fürchten sie Menschen, Elfen oder Zwerge in keinster Weise und sind bei passender Gelegenheit gerne bereit, ihren Geländevorteil zu nutzen und ihren Speiseplan zu erweitern.

In der Regel fressen sie Mäuse, Ratten und Insekten, grundsätzlich alles, was kleiner ist als sie und was sie erwischen können. Sie meiden das Sonnenlicht, obwohl es ihnen nichts anhaben kann, es nicht einmal Schmerzen zufügt. Sie mögen es einfach nicht. Deshalb wird man den Gruftasseln nur an dunklen Orten begegnen können.

Über das Alter, das eine Gruftassel erreichen kann, ist wenig bekannt, da es kaum Forscher gibt, die sich mit diesen Tieren beschäftigen. Sie werden jedoch deutlich älter als ihre kleineren Verwandten, die Kellerasseln (die übrigens auch auf dem Speiseplan der Gruftassel stehen). Man schätzt das Höchstalter der Gruftasseln auf zwanzig Jahre. Die Brut einer Assel besteht meistens aus einem Dutzend Tieren, von denen jedoch maximal die Hälfte das Erwachsenenalter erreicht. Der Rest wird Opfer der gierigen Geschwister oder der hungrigen Eltern und Verwandten sowie von anderen Fressfeinden. Im Gegensatz zum schmackhaften Inneren des Riesenhirschkäfers stellt das Fleisch der Gruftassel für Kulturschaffende eine ungenießbare Mahlzeit dar, die Übelkeit durch ihren Gestank verursacht.

LeP-Verlust	Schmerz
30 LeP (¾)	+1 *Schmerz*
20 LeP (½)	+1 *Schmerz*
10 LeP (¼)	+1 *Schmerz*
5 LeP und weniger	+1 *Schmerz*

Gruftassel
Größe: 0,50 bis 1,00 Schritt hoch; 1,80 bis 2,40 Schritt lang
Gewicht: 40 bis 70 Stein
MU 10 **KL** 6 (t) **IN** 13 **CH** 8
FF 10 **GE** 14 **KO** 15 **KK** 13
LeP 40 **AsP** – **KaP** – **INI** 6+1W6
VW 7 **SK** –4 **ZK** 0 **GS** 4
Zangen: **AT** 10 **TP** 1W6+4 **RW** kurz
RS/BE 4/0
Aktionen: 1
Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht II
Sonderfertigkeiten: keine
Talente: Klettern 10 (10/14/13), Körperbeherrschung 4 (14/14/15), Kraftakt 5 (15/13/13), Schwimmen 2 (14/15/13), Selbstbeherrschung 10 (10/10/15), Sinnesschärfe 7 (6/13/13), Verbergen 14 (10/13/14), Einschüchtern 6 (10/13/8), Willenskraft 13 (10/13/8)
Anzahl: 1 oder 2W6 (Nest)
Größenkategorie: mittel
Typus: Tier, nicht humanoid
Beute: 25 Rationen Innereien (ungenießbar), Chitinplatten (10 Silbertaler)
Kampfverhalten: Meistens gräbt sich die Gruftassel in ihrem Versteck ein und wartet, bis sich die Gelegenheit ergibt, die Beute hinterrücks anzugreifen.
Flucht: Verlust von 75% der LeP
Tierkunde (Ungeheuer oder Wildtiere):
- **QS 1:** Gruftasseln sehen schlecht, daher greifen sie meistens erst an, wenn sich ihr Opfer bis auf ein Dutzend Schritt genähert hat.
- **QS 2:** Gruftasseln spüren starke Erschütterungen bis zu 50 Schritt weit und werden davon angelockt.
- **QS 3+:** Mit Futter, beispielsweise Aas, kann man Gruftasseln ablenken. So lange Gruftasseln fressen, kümmern sie sich meist nicht weiter um ihre Umgebung.

Krakenmolch

»Fast zwanzig Jahre ist es jetzt her, die Krakenmolch-Plage im Golf von Prem. Phex und Efferd mögen behüten, dass sowas jemals wieder geschieht! Wochenlang saßen wir in Prem fest, nachdem uns gleich zwei der Viecher fast das Schiff unterm Arsch zerlegt hatten. Mehrmals mussten wir eines dieser tentakelbewehrten Ungeheuer sogar aus der Hafeneinfahrt prügeln! Ich habe gestandene Seemänner und Piratinnen vor Wut und Trauer weinen sehen, wenn sie berichtet haben, wie ihre Kameraden von den Fangarmen in die dunklen Fluten gezogen worden sind. Ausgefahren sind sie mit mächtigen Hailanzen und Harpunen, um der Hranngarsbrut beizukommen, wie sie das Gezücht da oben nennen. Es hat Wochen gedauert, bis alle Häfen wieder schiffbar waren, und manche der Wesen hat man noch weitaus später in Buchten, Höhlen und sogar Brunnenschächten entdeckt. Scheußlich anzuschauen sind sie, mit ihrem schnabelartigen Gesicht und den scharfen Zähnen. Die alten Narben schmerzen im Winter manchmal und werden mich ganz sicher nie vergessen lassen. Worüber ich all die Jahre aber einfach nicht hinwegkomme, ist folgendes: Sie haben das Fleisch der Bestien eingelegt wie die Leute andernorts Gurken. Schon allein bei dem Gedanken wird mir speiübel!«
—Erzählung eines Veteranen in der Taverne Schwert und Panzer, Kaiserstadt Gareth, neuzeitlich

Der Krakenmolch gehört zu den größten und gefürchtetsten Schrecken der See. Mit seinen acht alles zermalmenden Fangarmen und seinem schnabelartigen mit Reißzähnen gespickten Maul lehrt er selbst die wehrhaftesten Meeresbewohner und Seeleute das Fürchten. Selbst gewaltige Galeeren und die flinken Drachenschiffe der Thorwaler sind vor seinen Angriffen nicht gefeit, denn trotz seiner gigantischen Ausmaße bewegt sich der Krakenmolch im Wasser schnell und geschickt. Doch selbst ufernahe Siedlungen sind vor der Amphibie nicht sicher, denn indem sie jeweils zwei ihrer Tentakel verdrillt, ist sie auch zum Landgang fähig. So dringt das Ungeheuer zur Jagd gelegentlich auch bis ins Landesinnere vor und erwählt sich einen See oder eine wassergefüllte Kaverne als neue Heimat.
Obwohl ein Krakenmolch enorme Ausmaße annimmt, passt sein Leib doch selbst durch scheinbar enge Lücken hindurch. Dies liegt daran, dass die meisten Teile seines Körpers, von der robusten Haut einmal abgesehen, weich und dehnbar sind. Glückt eine Jagd auf den Krakenmolch, so werden vor allem seine beiden knochenweißen Stirnhörner, die ihm ein dämonisches Aussehen verleihen, als Trophäen geschätzt. Das zähe Fleisch hingegen ist erst nach kundiger Zubereitung überhaupt genießbar und selbst dann eher für experimentierfreudige Gaumen geeignet.
Neben den großen Exemplaren gibt es auch noch eine Untergattung, den Zwergkrakenmolch. Auch er ist gefährlich, da er klein genug ist, um sich etwa in Brunnenschächten zu verstecken und ahnungslose Opfer in die Tiefe zu ziehen. Zwar ist er weniger stark als sein großer Verwandter, doch um mit einem oder mehreren Zweibeinern fertig zu werden, reicht seine Kraft meistens aus.

Verbreitung

Der Krakenmolch wurde bereits in allen Meeren gesichtet, vom Perlenmeer bis zu Ifirns Ozean und in den meisten halbwegs zugänglichen Küstengebieten gesichtet. Trotz seiner amphibischen Natur scheint er das offene Wasser dem Ufer deutlich vorzuziehen. Dank der Möglichkeit, sich auch an Land fortzubewegen, haben einige Exemplare es aber auch bis in tiefe Seen und Tümpel geschafft. Die meisten Gelehrten gehen von einem natürlichen Ursprung des Krakenmolchs aus, verschiedenen Sagen zufolge soll das Ungeheuer jedoch eine Chimäre sein und aus Gewässern jenseits des Efferdwalls stammen. Seine Erschaffung muss aber lange zurückliegen, denn magische und karmale Analysen offenbaren keine dämonischen Rückstände. Andere Quellen behaupten hingegen, dass der Krakenmolch vom Tridekapus abstammt, einer Kreatur mit dreizehn Armen, die mit dem Namenlosen im Bunde stehen soll.

Lebensweise

Die großen, aber seltsam seelenlosen Augen und die Neigung, dem brennenden Hunger jegliche Taktik und Fluchtbereitschaft unterzuordnen, zeugen von einer bestenfalls tierischen Intelligenz. Über seine übrige Lebensweise ist kaum etwas bekannt, außer dass er zur Fortpflanzung fähig ist. Sein einziger Daseinszweck scheint das Fressen zu sein, und darin ist er wirklich gut. Kaum ein Wesen, das kleiner ist als er selbst, steht nicht auf seinem Speiseplan. Giftige Tiere meidet er, selbst Zweibeiner an Land werden als Beute betrachtet und angegriffen.

Krakenmolch
Größe: 4,00 bis 5,00 Schritt großer Rumpf; 6,00 bis 8,00 Schritt lange Fangarme
Gewicht: 900 bis 1.200 Stein
MU 15 **KL** 6 (t) **IN** 13 **CH** 8
FF 13 **GE** 12 **KO** 35 **KK** 36
LeP 350* **AsP** – **KaP** – **INI** 14+1W6
VW 6 **SK** 1 **ZK** 7 **GS** 2/9 (an Land / im Wasser)
Fangarm: AT 13 **TP** 1W6+8 **RW** lang
Biss: AT 10 **TP** 3W6+6 **RW** kurz
RS/BE: 1/0
Aktionen: 4 (max.1 x Biss, max. 3 x Fangarm)
Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht II
Sonderfertigkeiten:

- Klammergriff (Fangarm; kann der Gegner sich nicht erfolgreich verteidigen, hält der Krakenmolch ihn fest. So lange der Gegner festgehalten wird, leidet er unter den Status *Fixiert* und *Eingeengt*. Ab der nächsten KR muss der Krakenmolch keine AT mehr würfeln, sondern erzeugt durch Quetschen SP in Höhe der ausgewürfelten TP des Angriffs. Alternativ kann das Wesen 1 Aktion aufwenden, um das Opfer zu seinem Maul zu heben. In der folgenden KR kann er dann zubeißen. Diese Attacke gelingt automatisch. Die Verteidigung des Angreifers sinkt während des Rests der KR, in der der Biss stattfindet, auf 0. Der Klammergriff kann nur gegen Gegner kleinerer Größenkategorien verwendet werden. Um sich aus dem Klammergriff zu lösen, ist eine gelungene Vergleichsprobe auf *Kraftakt (Ziehen & Zerren)* nötig. Der Haltegriff kann nur gegen Gegner kleinerer Größenkategorien verwendet werden. Mittels einer freien Aktion kann der Krakenmolch den Gehaltenen loslassen. Sollte der Krakenmolch sein Opfer angehoben haben, erleidet es daraufhin den Status *Liegend*, sofern ihm nicht eine Probe auf *Körperbeherrschung (Kampfmanöver)* gelingt.)
- Mächtiger Schlag (Fangarm; bei erfolgreichem Angriff müssen Gegner der Größenkategorie mittel und kleiner eine Probe auf *Kraftakt* erschwert um 8 bestehen, sofern sie nicht ausgewichen sind; ansonsten erhalten sie den Status *Liegend*)
- Tentakelschwung (Fangarm; ist der Krakenmolch mindestens eine Größenkategorie größer als seine Ziele, kann er mit einem Tentakelschwung mehrere Ziele zu Fall bringen. Gegen diesen Angriff kann man nur ausweichen. Ist die Verteidigung misslungen, stürzt der Gegner und erleidet den Status *Liegend*. Durch den Fall erleidet man 1W3 SP. Ein solcher Angriff kann nur gegen Ziele neben oder vor dem angreifenden Wesen ausgeführt werden. Die Attacke ist um 2 pro Ziel erschwert.)
- Verbeißen (Biss; der Krakenmolch führt einen Biss-Angriff aus. Kann der gelungene Angriff nicht verteidigt werden, so hat er sich festgebissen. In den nachfolgenden KR gelingt die Biss-Attacke automatisch, ohne dass der Meister würfeln muss. Jede KR richtet der Verbeißen-Angriff +1 TP an (in der ersten KR noch keinen zusätzlichen TP, in der 2. KR +1TP, in der 3. KR +2 TP usw.). Die TP werden wie üblich ausgewürfelt. Der Gegner erhält den Status *Fixiert*. Die Verteidigung des Molches sinkt, während er beißt, auf 0. Der Krakenmolch kann am Ende einer KR entscheiden loszulassen. Dieser Angriff ist um 2 erschwert.)

Talente: Klettern 2 (15/12/36), Körperbeherrschung 5 (12/12/35), Kraftakt 12 (35/36/36), Schwimmen 9 (12/35/36), Selbstbeherrschung 10 (15/15/35), Sinnesschärfe 7 (6/13/13), Verbergen 10 (15/13/12), Einschüchtern 13 (15/13/8), Willenskraft 4 (15/13/8)
Anzahl: 1
Größenkategorie: riesig
Typus: übernatürliches Wesen, nicht humanoid
Beute: 90 Rationen Fleisch pro abgetrenntem Tentakel (zäh), 200 Rationen Rumpffleisch (ungenießbar), Treibgut (im Verdauungstrakt; Wert: 1W6x3W20 Silbertaler), Trophäe (Stirnhörner, 25 Silbertaler)
Kampfverhalten: Der Krakenmolch versucht zu Kampfbeginn, mit 1W3 Fangarmen ein Opfer zu umklammern und an sein Maul zu führen. Anschließend beißt er es solange, bis es stirbt. Mit den anderen Fangarmen versucht er, die restlichen Gegner abzuwehren.
Flucht: Sobald der Krakenmolch 6 Fangarme oder 50% seiner LeP am Rumpf verloren hat, flieht er.
Fischen & Angeln (Wasserungeheuer):

- **QS 1:** Der Krakenmolch kann sich auch an Land aufhalten und bewegen.
- **QS 2:** Wenn der Krakenmolch 6 Fangarme verloren hat, flieht er üblicherweise.
- **QS 3+:** Reibt sich ein Opfer mit Öl oder einer anderen glitschigen Substanz ein, kann der Krakenmolch es deutlich schwerer festhalten (Klammergriff-Angriff für den Krakenmolch um 6 erschwert, die Probe auf *Kraftakt* (Ziehen & Zerren), um den Klammerangriff zu lösen, ist zudem um 2 erleichtert).

Sonderregeln:
Tentakel abschlagen: Um einem Krakenmolch ein Tentakel abzuschlagen, muss vor der Attacke ein Angriff auf das Tentakel angekündigt werden. Nur Waffen mit einer scharfen Klinge können ein Tentakel durchdringen. Dazu sind 12 SP notwendig, die innerhalb von 1 KR erzielt werden müssen, da man nach kurzer Zeit die angeschlagene Stelle des Fangarms nicht noch einmal treffen kann.

LeP-Verlust	Schmerz
263 LeP (¾)	+1 *Schmerz*
175 LeP (½)	+1 *Schmerz*
88 LeP (¼)	+1 *Schmerz*
5 LeP und weniger	+1 *Schmerz*

Tatzelwurm

»Der Tatzelwurm ist ein Monstrum, das vielleicht nicht an die Gefährlichkeit der alten Drachen heranreicht, aber dennoch eine Plage ist. Er lebt in Ruinen, in Stollen und in Wäldern. Schon oft sind diese Wesen in unsere unterirdischen Städte eingedrungen, immer auf der Suche nach Fressen. Aber wir wissen schon, wie wir mit ihnen verfahren müssen. Wir kennen uns da aus. Schlimm ist vor allem der Gestank des Tatzelwurms, den bekommst du wochenlang nicht weg.«
—Hardas Sohn des Kurolas, zwergischer Abenteurer, zu einigen jungen Kriegern der Xorloscher Drachenkampfschule

Drachen gibt es in Aventurien in unterschiedlichen Größen. Der Überflug eines Kaiserdrachen kann die Bevölkerung ganzer Landstriche in Angst und Schrecken versetzen. Der Tatzelwurm hingegen ist wahrlich nicht der stattlichste Vertreter des Drachengeschlechts. Die bis zu vier Schritt lange, flügellose Echse bewegt sich auf drei Beinpaaren fort. Die schuppige Haut, der flache Rückenkamm und das mit scharfen Zähnen bewehrte Maul wirken zwar durchaus drachentypisch, die tierische Intelligenz und die fehlenden magischen Fähigkeiten sind hingegen nicht dazu angetan, den Tatzelwurm seinen mächtigen Anverwandten zuzuordnen. Ferner bringt sein nur etwa 60 Grad heißes Blut statt einem Feuerschwall nur faulig stinkenden Atem hervor. Offene Flammen können die von ihm ausgespienen Gase jedoch durchaus entzünden. Sein sprichwörtlicher Gestank ist überdies das denkwürdigste Merkmal und sucht in Aventurien seinesgleichen. Wer einem Tatzelwurm zu nahe kommt, wird den niederhöllischen Fäulnisgeruchs erst nach zwei bis vier Wochen wieder los. Da helfen selbst ausgedehnte Bäder und die besten Duftwässerchen nur bedingt.

Verbreitung

Der Tatzelwurm ist in ganz Aventurien verbreitet und bewohnt vor allem Höhlen, Ruinen und dunkle Wälder. Gebirgsregionen wie der Finsterkamm sind sein bevorzugter Lebensraum.

Fundstücke aus einem Tatzelwurmhort

- 3 Tatzelwurmeier
- 30 Stein Drachenkot
- 15 vergoldete Knöpfe
- 2 zerbissene Gürtelschnallen
- ein grüner Schlapphut mit Pfauenfeder
- ein zerbrochenes Kästchen mit Besteck
- 8 glänzende Steine unterschiedlicher Größe
- ein Handspiegel
- das Gebiss eines Zaumzeugs
- diverse tote Libellen
- ein ungewöhnlich großer Schmetterlingsflügel
- eine etwa zwei Spann große Ritterstatue aus Silber
- ein zerkauter Reiterstiefel
- ein toter Eichelhäher
- ein Axtblatt
- 2 Hufeisen
- 6 Silbertaler
- diverse Knochen, hauptsächlich von Schafen und Rehen

Lebensweise

Tatzelwürmer sind die meiste Zeit ihres Lebens Einzelgänger, einzig zur Paarung treffen sich zwei Exemplare. Das Weibchen legt bis zu einem halben Dutzend Eier, die sie in ihrer Höhle mit ihrem eigenen Kot warm hält. Die Jungtiere begleiten ihre Mutter, sobald sie groß genug dazu sind. Daher trifft man Tatzelwürmer zwar meist einzeln an, doch im schlimmsten Falle mag man auch auf ein Muttertier mit halb ausgewachsenen Jungen treffen, die gemeinsam jagen.
Wie alle Drachen legt auch der Tatzelwurm Horte mit funkelnden Beutestücken an. Er ist jedoch wenig

wählerisch, sodass alles, was glitzert oder schimmert, seine Gier wecken kann. Bereits eine einfache Gürtelschnalle kann darüber entscheiden, ob ein Tatzelwurm einen Wanderer anfällt oder ziehen lässt.
Da er jedoch weder besonders ortstreu ist, noch über ein lückenloses Gedächtnis verfügt, können die von ihm angelegten Horte zuweilen verlassen vorgefunden werden. Wenngleich der Tatzelwurm ein wenig aggressiver Fleisch- und Aasfresser ist, sollte er im offenen Kampf aufgrund seiner schieren Größe, seines messerscharfen Gebisses und nicht zuletzt aufgrund seines Übelkeit erregenden Gestanks nicht unterschätzt werden. Besonders in engen Höhlen gibt es kaum etwas Gefährlicheres, als von einem heimkehrenden Tatzelwurm überrascht zu werden.

LeP-Verlust	Schmerz
150 LeP (¾)	+1 *Schmerz*
100 LeP (½)	+1 *Schmerz*
50 LeP (¼)	+1 *Schmerz*
5 LeP und weniger	+1 *Schmerz*

Tatzelwurm
Größe: 1,00 bis 1,20 Schritt hoch; 1,50 bis 2,50 Schritt (ohne Schwanz); 3,00 bis 4,00 Schritt lang (mit Schwanz)
Gewicht: 400 bis 700 Stein
MU 15 **KL** 9 (t) **IN** 13 **CH** 8
FF – **GE** 12 **KO** 22 **KK** 28
LeP 200 **AsP** – **KaP** – **INI** 14+1W6
VW 6 **SK** 1 **ZK** 7 **GS** 5
Biss: AT 15 **TP** 2W6+8 **RW** kurz
Klauen: AT 15 **TP** 1W6+6 **RW** mittel
Schwanz: AT 13 **TP** 1W6+4 **RW** lang
RS/BE: 4/0
Aktionen: 2 (max.1 x Biss und 1 x Schwanz)
Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht I
Sonderfertigkeiten: Mächtiger Schlag (Klauen, Schwanz, bei erfolgreichem Angriff müssen Gegner der Größe mittel und kleiner eine Probe auf *Kraftakt* erschwert um 4 bestehen, sofern sie nicht ausgewichen sind; ansonsten erhalten sie den Status *Liegend*), Schildspalter (Biss, Klauen), Schwanzschwung (Schwanz, gegen Ziele der Größenkategorie mittel und kleiner kann ein Schwanzangriff ausgeführt werden, der diese Ziele zu Fall bringt. Die Attacke ist um 2 pro Ziel erschwert. Gegen diesen Angriff kann man nur ausweichen. Ist die Verteidigung misslungen, stürzt der Gegner und erleidet den Status *Liegend*. Durch den Fall erleidet man 1W3 SP. Ein solcher Angriff kann nur gegen Ziele neben oder hinter dem Tatzelwurm ausgeführt werden.), Wuchtschlag I (Biss, Klauen, Schwanz), Zu Fall bringen (Klauen, Schwanz).
Talente: Klettern 1 (15/12/28), Körperbeherrschung 4 (12/12/22), Kraftakt 14 (22/28/28), Schwimmen 1 (12/22/28), Selbstbeherrschung 7 (15/15/22), Sinnesschärfe 7 (9/13/13), Verbergen 1 (15/13/12), Einschüchtern 10 (15/13/8), Willenskraft 12 (15/13/8)
Anzahl: 1 oder 2 (Paar, zur Paarung zusammengekommen; oder Mutter mit Jungtier)
Größenkategorie: groß
Typus: Drache, nicht humanoid
Beute: 250 Rationen (Fleisch, ungenießbar), Trophäe (Tatzelwurm-Karfunkel, 1 Silbertaler), Tatzelwurmhort (Wert: 2W20 x 2W20 Silbertaler)
Kampfverhalten: Ein Tatzelwurm greift Eindringlinge in seinem Revier häufig aus dem Hinterhalt an. Er versucht zunächst, durch Schwanzschläge und Klauenhiebe seine Opfer zu Fall zu bringen, und beißt dann zu.
Flucht: Verlust von 75% der LeP
Tierkunde (Ungeheuer):
- **QS 1:** Tatzelwürmer besitzen einen Hort, wo sie Gegenstände, die ihnen gefallen, verstecken.
- **QS 2:** Obwohl der Tatzelwurm mit den Drachen verwandt ist, besitzt er keinen Feuerodem.
- **QS 3+:** Der Gestank des Tatzelwurms hält mehrere Wochen an. Einzig ein Gemisch aus Essig und Kokosmilch kann den Geruch für 2W6 Stunden aufheben.

Sonderregeln:
Übler Geruch: Sobald ein Held in der Nahkampfreichweite *mittel* oder *nah* mit dem Tatzelwurm kämpft, muss er sofort eine Probe auf *Selbstbeherrschung (Handlungsfähigkeit bewahren)* ablegen. Bei Misslingen erhält der Held eine Stufe *Verwirrung*. Dabei ist es unerheblich, ob der Tatzelwurm den Helden in Nahkampfreichweite mittel oder nah angreift, oder der Held den Tatzelwurm auf dieser Distanz attackiert. Die Zustandsstufen sind nicht kumulativ, der Held kann nicht mehrfach Verwirrung durch den Gestank erleiden.
Nach dem Kampf haftet der Gestank dem Helden noch immer an und er erhält den Status Übler Geruch. Proben auf Gesellschaftstalente (außer *Einschüchtern*, *Menschenkenntnis* und *Willenskraft*) sind für 1W3+1 Wochen um zusätzlich 1 erschwert. Der Geruch lässt sich nicht abwaschen, nur durch andere starke Gerüche wie Parfüm für eine Stunde überdecken.

Waldschrat

»So, Klein-Alrik, heute will ich dir etwas über die Waldschrate erzählen. Sie sind lebende Bäume mit Seelen wie wir. Unter ihnen gibt es Gute und Böse. Die Guten können dir helfen, wenn du dich im Wald verlaufen hast, und führen dich wieder nach Draußen. Wenn sie dich mögen, dann kann es sogar sein, dass sie dir Früchte oder Nüsse schenken. Nein, nicht von ihren eigenen Ästen, Klein-Alrik. Sie sind Wesen, die viel älter sind als wir, und sie sind stolz. Du solltest nie über sie lachen, das mögen sie nicht. Und halte dich von den bösen unter ihnen fern. Sie töten Menschen, da sie uns für Eindringlinge halten. Ganz Unrecht haben sie dabei ja nicht. Halte dich vor allem von den Ebereschen-Waldschraten fern, denen ist nicht zu trauen.«
—Großvater Elwain zu seinem Enkel Alrik, Winhall 1037 BF

Über die Herkunft dieser baumhohen Wesen ist wenig bekannt. Stehen sie still, kann man sie auf den ersten Blick kaum von den sie umgebenden Bäumen unterscheiden, denn die 3 bis 4 Schritt großen Waldschrate tragen ihren Namen zurecht. Wie eine riesenhafte Mischung aus Mensch und Baum sehen sie aus. Auch wenn die meisten von ihnen über Arme und Beine verfügen, wuchern oftmals Äste und Zweige aus ihrem mit Borke überzogenen Leib, und tatsächlich verbirgt sie kein Fleisch, sondern Holz und Harz. Kleidung und Werkzeuge sind den Waldschraten unbekannt, aber sie verfügen trotzdem über einen zum Teil beachtlichen Verstand und eine knarzende Sprache. Waldschrate können ja nach Baumart bis zu 1.000 Jahren alt werden.

Verbreitung

Waldschrate kann man in Wäldern und Hainen überall auf dem Kontinent finden. Am häufigsten trifft man sie jedoch in den riesigen Wäldern des Nordens an. Bemerkenswerterweise werden Waldschrate nach der Baumart unterschieden, der sie angehören. In den dichten Nadelwäldern des Nordens leben zumeist Tannen-, Fichten- und Kiefernschrate, die ganze Wälder für sich beanspruchen. Man sagt Tannenschraten nach, dass sie weise und vornehm sein sollen, während Fichtenschrate für ihre Verhältnisse als geradezu flink und kriegerisch gelten. Im Gegensatz zu ihnen scheinen Kiefernschrate eher ruhige Zeitgenossen zu sein. Die weniger langlebigen Birken- und Espenschrate suchen sich meist kleinere Haine und Waldstücke. Birkenschrate gelten unter Waldschraten als neugierig und fast aufdringlich, während Espenschrate sehr gesellig sein sollen. Ein besonders seltener Anblick sind die meist weiblichen Lärchenschrate, die als besonders gerechte Wesen gelten.
In Niederungen des Nordens und den mittelländischen Laubwäldern kann man hingegen eher auf Buchen- und Eichen- und selten auch Ulmenschrate treffen. Während Buchenschrate als stark und beständig gelten, sagt man Eichenschraten nach, gerecht, aber streitbar zu sein. Ulmenschrate wiederum sollen über geradezu erstaunliche magische Fähigkeiten verfügen. Selbst unter Waldschraten werden jedoch Eschenschrate mit Misstrauen beäugt, die als düster und nachtragend gelten. Zu guter Letzt seien noch Eibenschrate genannt, von denen es heißt, dass sie über Jahrhunderte hinweg lange Wanderungen durch Aventurien unternehmen.
Im tiefen Süden gibt es zudem Mohagoni- und Korallenbaumschrate, die aber nur den Stämmen des Regengebirges bekannt sind. Auf Maraskan sollen zudem einzelne Eisenbaumschrate durch den Dschungel wandern, denen man Stolz und Unverwüstlichkeit nachsagt.

Lebensweise

Waldschrate leben meist alleine oder in kleinen Familien. Allen gemein ist die Liebe zum Wald und zur Natur. Sie verteidigen ihren Wald erbittert gegen Störenfriede, die es wagen, die Axt an einen ihrer Bäume zu legen. Meist beobachten sie Wanderer reglos und werden oftmals mit Bäumen verwechselt.

So lassen sie Holzfäller und Köhler nah an sich heran kommen, um dann unvermittelt zuzuschlagen. Einige Waldschrate verstehen auch menschliche Sprachen, besonders Birken- und Espenschrate, die sich bisweilen in der Nähe von Rastplätzen oder menschlichen Behausungen aufhalten, um die in ihren Augen stets geschäftigen kleinen Fleischlinge zu beobachten. Waldschraten fällt es jedoch äußerst schwer, Menschen von Orks oder Goblins zu unterscheiden oder gar einzelne Menschen wiederzuerkennen. Daher machen sie oft die einen für die Taten der anderen verantwortlich. Einige Waldschrate scheinen im direkten Kontakt mit Feenwesen, Kobolden oder Einhörnern zu stehen oder freundschaftliche Verhältnisse zu Trollen und Druiden zu pflegen.

In unregelmäßigen Abständen treffen sich Waldschrate zum *Ratbazamithing* (schratig: mächtige, alle versorgende Sache/Gespräch/Beratung), einem großen Treffen, in dem für Waldschrate wichtige Themen besprochen werden. Anscheinend verfügen die Waldschrate zudem über eine Methode, über weite Strecken miteinander zu kommunizieren, doch bisher konnte kein Gelehrter herausfinden, ob es Zauberwerk, das Rauschen der Blätter oder der Flug der Pollen ist, mit dem sie sich verständigen.

LeP-Verlust	Schmerz
188 LeP (¾)	+1 *Schmerz*
125 LeP (½)	+1 *Schmerz*
63 LeP (¼)	+1 *Schmerz*
5 LeP und weniger	+1 *Schmerz*

Waldschrat
Größe: 4,00 bis 8,00 Schritt Schulterhöhe
Gewicht: 500 bis 2.500 Stein
MU 13 **KL** 10 **IN** 11 **CH** 11
FF 11 **GE** 11 **KO** 30 **KK** 30
LeP 250 **AsP** – **KaP** – **INI** 12+1W6
VW 6 **SK** 1 **ZK** 10 **GS** 11
Hieb: AT 14 **TP** 2W6+4 **RW** lang
Tritt: AT 12 **TP** 3W6+6 **RW** mittel
RS/BE: 4/0
Vorteile/Nachteile: Angst vor Feuer III
Aktionen: 1
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 I (Hieb, Tritt).
Talente: Klettern 4 (13/11/30), Körperbeherrschung 2 (11/11/30), Kraftakt 13 (30/30/30), Schwimmen 10 (11/30/30), Selbstbeherrschung 12 (13/13/30), Sinnesschärfe 7 (10/11/11), Verbergen 7 (13/11/11), Einschüchtern 9 (13/11/11), Menschenkenntnis 1 (10/11/11), Überreden 2 (13/11/11), Willenskraft 9 (13/11/11)
Anzahl: 1 oder 1W6+1 (Waldschrat-Thing)
Größenkategorie: riesig
Typus: Pflanze, nicht humanoid
Beute: Holz (1 bis 30 Silbertaler, je nach Art)
Kampfverhalten: Waldschrate sind eigentlich friedfertige Wesen. Zerstört man jedoch ihren Wald, können sie ausgesprochen aggressiv werden. Meist warten sie als Baum getarnt ab, bis ein Gegner in ihrer Nähe ist, um ihn zu überraschen und zu zertrampeln.
Flucht: Verlust von 50% der LeP
Pflanzenkunde:
- **QS 1:** Waldschrate wirken oft wie Bäume, wenn sie sich nicht bewegen.
- **QS 2:** Durch Holzeinschlag und Feuer im Wald fühlen sich Waldschrate oft provoziert.
- **QS 3+:** Waldschrate sind geistig recht träge und brauchen oft einige Zeit, um sich zu entscheiden.

Sonderregeln:
Empfindlichkeit gegenüber Feuer: Schaden durch Feuer wird verdoppelt.
Tarnung: Wenn Waldschrate bewegungslos im Wald stehen, sind sie sehr leicht mit Bäumen zu verwechseln. Sie erhalten in diesem Fall eine Erleichterung auf *Verbergen (sich Verstecken)* von 3.

Grimwolf

In Aventurien gibt es verschiedene Wolfsarten: Die Rauwölfe jagen im Norden, während die Waldwölfe in den mittelaventurischen Wäldern leben. Die Sandwölfe hingegen findet man in den Tulamidenlanden, und dem seltenen Silberwolf kann man nur im Rorwhed-Gebirge und der Grünen Ebene begegnen. Der weitverbreitete Grim- oder Grauwolf ist in Andergast, Garetien und Tobrien heimisch, und vereinzelt durchstreifen Rudel auch außerhalb dieser Gebiete Aventurien.

Zwar gehen Grimwölfe Menschen in der Regel aus dem Weg, aber wenn der Hunger sie antreibt, überfallen sie auch ganze Dörfer und reisende Heldengruppen. Zweibeiner stehen zwar nicht ganz oben auf ihrem Speiseplan, aber in der Not frisst der Grimwolf auch einen Menschen.

Sie jagen immer in großen Rudeln und gelten allein schon deshalb als Bedrohung, weil sie gefährliche Krankheiten übertragen können.

LeP-Verlust	Schmerz
18 LeP (¾)	+1 *Schmerz*
11 LeP (½)	+1 *Schmerz*
6 LeP (¼)	+1 *Schmerz*
5 LeP und weniger	+1 *Schmerz*

Grimwolf
Größe: 1,10 bis 1,20 Schritt Körperlänge
Gewicht: 50 bis 60 Stein
MU 14 **KL** 14(t) **IN** 13 **CH** 12
FF 14 **GE** 13 **KO** 13 **KK** 13
LeP 22 **AsP** – **KaP** – **INI** 14+1W6
VW 7 **SK** –2 **ZK** 0 **GS** 12
Biss: AT 14 **TP** 1W6+3(+Krankheit)* **RW** kurz
RS/BE: 0/0
Aktionen: 1
Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht I, Herausragender Sinn (Geruch)
Sonderfertigkeiten: Verbeißen (Biss; kann der Angriff nicht verteidigt werden, so hat sich der Grimwolf festgebissen. In den nachfolgenden KR gelingt die Biss-Attacke automatisch, ohne dass der Meister würfeln muss. Die TP werden wie üblich ausgewürfelt. Der Gegner erhält den Status *Fixiert*. Die Verteidigung des Grimwolfs sinkt während des Verbeißens auf 0. Der Grimwolf kann am Ende einer KR entscheiden loszulassen. Dieses Manöver ist um 2 erschwert.)
Talente: Klettern 0 (14/13/13), Körperbeherrschung 7 (13/13/13), Kraftakt 5 (13/13/13), Schwimmen 7 (13/13/13), Selbstbeherrschung 4 (14/14/13), Sinnesschärfe 7 (14/13/13), Verbergen 7 (14/13/13), Einschüchtern 7 (14/13/12), Willenskraft 4 814/13/12)
Anzahl: 1 oder 1W6+2 (kleines Rudel)
Größenkategorie: klein
Typus: Tier, nicht humanoid
Beute: 15 Rationen Fleisch (zäh), Fell (5 Silbertaler)
Kampfverhalten: Grimmwölfe sind nicht besonders mutig und greifen üblicherweise nur an, wenn sie der Hunger treibt oder sie sich in ihrem Revier bedroht fühlen. Sie meiden Feuer. Um sich einem Fackelträger oder einem Lagerfeuer zu nähern und anzugreifen, muss der Wolf eine Probe auf *Selbstbeherrschung* bestehen. Bei Misslingen flieht er oder kommt zumindest nicht näher. Sollte das Alphatier getötet werden, flieht der Rest des Rudels. Wenn man über das Wissen verfügt, dass es ein Alphatier gibt, kann man dieses mit einer Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* unter den anderen Wölfen ausmachen.
Flucht: Verlust von 50% der LeP; oder bei Tod des Alpha-Wolfes
Tierkunde (Wildtiere):
- **QS 1:** Wölfe meiden Feuer.
- **QS 2:** Wölfe können Krankheiten übertragen.
- **QS 3+:** Wenn man das Alphatier tötet, dann flieht der Rest des Rudels.

Jagd: –2
Sonderregeln:
*) *Krankheit:* Grimwölfe können Krankheiten übertragen. Für je volle 10 SP wird mit 1W20 gewürfelt: 1-16 (keine Krankheit), 16-20 (Tollwut). Ist der Held infiziert, muss er eine Krankheitsprobe ablegen (siehe **Regelwerk** Seite **343**). Zur Tollwut siehe Seite **129**.

Schwarzbär

Unter den aventurischen Bären ist der Schwarzbär der häufigste und bekannteste. Er ist zwar nicht so groß wie ein Höhlen- oder Firunsbär, aber dennoch eine beeindruckende Gestalt, wenn er sich vor einem auf die Hinterbeine stellt. Er frisst Pflanzen, Wurzeln, Honig, Fleisch und Fisch. Menschen gehören nicht auf seinen Speiseplan, aber wenn sie ihm zu nahe kommen, kann es für sie unangenehm werden. Zudem verfällt der Schwarzbär, wie viele Bären, in einen regelrechten Kampfrausch, wenn er verletzt wird.

Er ist als Jagdwild begehrt, da aventurische Jäger seinen Pelz gewinnbringend verkaufen können, auch wenn sie oftmals ihr Leben bei der Jagd einbüßen. Sein Lebensraum ist der Bornwald, aber auch in Mittelaventurien, vor allem in Weiden und Tobrien, trifft man immer wieder auf wilde Schwarzbären, hin und wieder auch auf ihre engen Artverwandten, die Braunbären. Ansonsten kann man Schwarzbären auch in der Menagerie eines Wanderzirkus entdecken, wo sie als abgerichtete Attraktionen gehalten werden.

LeP-Verlust	Schmerz
45 LeP (¾)	+1 *Schmerz*
30 LeP (½)	+1 *Schmerz*
15 LeP (¼)	+1 *Schmerz*
5 LeP und weniger	+1 *Schmerz*

Schwarzbär
Größe: 3,00 bis 3,20 Schritt Schulterhöhe
Gewicht: 600 bis 750 Stein
MU 14 **KL** 12 **IN** 12 (t) **CH** 12
FF 11 **GE** 11 **KO** 20 **KK** 21
LeP 60 **AsP** – **KaP** – **INI** 13+1W6
VW 6 **SK** 0 **ZK** 5 **GS** 10
Tatze: AT 13 **TP** 1W6+6 **RW** mittel
Biss: AT 11 **TP** 2W6+2 **RW** kurz
RS/BE: 1/0
Aktionen: 2 (max. 1 x Biss)
Vorteile/Nachteile: Herausragender Sinn (Geruch) / Schlechte Eigenschaft (Neugier)
Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag I (Biss, Tatze), Zu Fall bringen (Tatze)
Talente: Klettern 7 (14/11/21), Körperbeherrschung 4 (11/11/20), Kraftakt 12 (20/21/21), Schwimmen 7 (11/20/21), Selbstbeherrschung 12 (14/14/20), Sinnesschärfe 10 (12/12/12), Verbergen 2 (14/12/11), Einschüchtern 10 (14/12/12), Willenskraft 4 (14/12/12)
Anzahl: 1 oder 1W3+1 (Familie)
Größenkategorie: mittel
Typus: Tier, nicht humanoid
Beute: 100 Rationen Fleisch, Fell (30 Silbertaler), Trophäe (Zähne und Klauen, 5 Silbertaler)
Kampfverhalten: Wird der Bär provoziert oder angegriffen, stellt er sich auf die Hinterbeine, greift mit Hieben seiner Tatzen an und versucht seinen Gegner zu beißen.
Flucht: Verlust von 50% der Lebenspunkte, außer er ist in Raserei, dann kämpft er bis zum Tod.
Tierkunde (Wildtiere):
- **QS 1:** Bären haben keine Mimik und können schneller rennen als Menschen.
- **QS 2:** Bären sind neugierig und haben einen feinen Geruchssinn. Sie erspüren ihre Beute bereits aus der Ferne. Man kann ihnen daher am besten ausweichen, indem man gegen den Wind läuft.
- **QS 3+:** Ein Bär kann in Raserei verfallen, wenn er verletzt wurde oder seine Jungtiere in Gefahr sind.

Jagd: –3
Sonderregeln:
Berserker: Jedes Mal, wenn ein Bär eine Stufe des Zustands *Schmerz* erhält oder seine Jungtiere in Gefahr sind, muss eine Probe auf *Willenskraft* gewürfelt werden. Bei Misslingen verfällt er in Raserei und erhält den Status *Blutrausch*. Dadurch hat der Bär ab der nächsten Kampfrunde eine Erleichterung von 4 Punkten auf alle Nahkampf-Attacken und richtet +2 Trefferpunkte Schaden an, kann sich aber nicht mehr verteidigen. Die Raserei hält für 2W20 KR an. Der Bär kann den Blutrausch beenden, wenn ihm eine Probe auf *Selbstbeherrschung* gelingt (einmal pro Kampf erlaubt). Danach bekommt der Bär zwei Stufen *Betäubung*. Ansonsten endet der Status nach dem Tod des Gegners oder spätestens nach 1 Stunde.

Wildschwein

Aventurische Wildschweine sind bei den Bauern und Jägern vieler Regionen gefürchtet. Sie verhalten sich Zweibeinern gegenüber oft aggressiv und noch dazu vermehren sie sich unglaublich schnell, sodass sie zu einer regelrechten Plage werden können. Viele Wildschweine fühlen sich schon durch das bloße Eindringen in ihr Revier gestört. Sie versuchen ihren Gegner durch Rammangriffe zu Boden zu werfen und ihn anschließend mit weiteren Stößen und Bissen zu vertreiben.
Einige Sagen berichten sogar von Riesenwuchs unter den Wildschweinen. Diese großen Exemplare gelten als besonders gefährlich, und schon so mancher Held wurde berühmt, weil es ihm gelang, ein solches Riesenwildschwein zur Strecke zu bringen. Goblins bilden Wildschweine gelegentlich als Reitwildschweine aus, auf denen sie in den Kampf ziehen.

LeP-Verlust	Schmerz
28 LeP (¾)	+1 *Schmerz*
18 LeP (½)	+1 *Schmerz*
9 LeP (¼)	+1 *Schmerz*
5 LeP und weniger	+1 *Schmerz*

Wildschwein
Größe: 1,00 bis 1,20 Schritt lang
Gewicht: 200 bis 250 Stein
MU 15 **KL** 13 (t) **IN** 12 **CH** 10
FF 11 **GE** 10 **KO** 15 **KK** 15
LeP 35 **AsP** – **KaP** – **INI** 11+1W6
VW 5 **SK** –2 **ZK** 2 **GS** 10
Biss und Stoß: AT 15 **TP** 1W6+4 **RW** kurz
Rammen: AT 13 **TP** 1W6+3 **RW** kurz
RS/BE: 0/0
Aktionen: 1
Vorteile/Nachteile: Herausragender Sinn (Geruch)
Sonderfertigkeiten: Zu Fall bringen (Rammen)
Talente: Klettern 0 (15/10/15), Körperbeherrschung 4 (10/10/15), Kraftakt 7 (15/15/15), Schwimmen 4 (10/15/15), Selbstbeherrschung 4 (15/15/15), Sinnesschärfe 4 (13/12/12), Verbergen 4 (15/12/10), Einschüchtern 1 (15/12/10), Willenskraft 4 (15/12/10)
Anzahl: 1 oder 1W3+3 (Rotte)
Größenkategorie: mittel
Beute: 100 Rationen Fleisch, Fell (10 Silbertaler), Trophäe (Hauer, 5 Silbertaler)
Kampfverhalten: Wildschweine reagieren schnell aggressiv. Wer sich ihnen bis auf 10 Schritt nähert, wird angegriffen. Dabei attackiert das Wildschwein mit seinen Hauern und seinem gesamten Körper und führt Rammangriffe aus. Erst danach geht es zum Beißen und Stoßen über. Wildschweine kämpfen solange, bis ihr Gegner tot ist (1-2 auf W6), brechen den Kampf nach 1W6 KR ab (3-4 auf W6) oder kämpfen, bis sie 50% ihrer Lebenspunkte verloren haben (5-6 auf W6).
Flucht: Verlust von 50% der LeP; bzw. siehe Kampfverhalten
Tierkunde (Wildtiere):
- **QS 1:** Wildschweine reagieren aggressiv, wenn man ihnen zu nahe kommt und sie gerade Nachwuchs haben. Besonders ausgehungert oder in der Brunftzeit können sie gefährlich werden.
- **QS 2:** Sie sind unberechenbar. Manchmal fliehen sie einfach während eines Kampfes, manchmal verhalten sie sich wie Berserker und greifen ohne Unterlass an.
- **QS 3+:** Man darf Wildschweine nicht unterschätzen. Sie sind ausgesprochen zäh und halten selbst mit starken Verletzungen eine lange Zeit durch.

Jagd: –1
Sonderregel:
Riesenwildschwein: Gelegentlich kommen weit größere Exemplare vor. Das Riesenwildschwein entspricht seiner kleineren Version, mit folgenden Modifikatoren: +3 KO, + 3 KK, +15 LeP, + 2 ZK, +2 TP, +1 RS, Größenkategorie groß, Kraftakt 10, Beute 200 Rationen Fleisch, Trophäe (Hauer, 30 Silbertaler); Die Größe und das Gewicht erhöhen sich um 10 bis 20%.

Wolfsratte

Ratten gelten in zwölfgöttlichen Landen als Unglücksbringer, als Sendboten und Diener des Namenlosen. Auch wenn es die eine oder andere friedliche Ratte geben mag, so ist der Anblick von Wolfsratten ein Grund mehr, die Geschichten über die Verbindung zwischen den Nagetieren und dem Gott ohne Namen zu glauben. Wolfsratten werden über einen halben Schritt lang, sind dunkel behaart und äußerst aggressiv.

Die Heimat der Wolfsratte ist Nord- und Mittelaventurien. Sie kann ebenso in Tobrien angetroffen werden wie in Almada oder Aranien. Meist treibt sie sich in Ruinen, dem Wald oder der Kanalisation von Städten herum. Gelegentlich hört man Berichte, dass Wolfsratten sich zu riesigen Rudeln zusammengeschlossen und ganze Dörfer überfallen haben. In der Zeit des Sternenfalls geschieht dies regelmäßiger, und die Aventurier gewinnen auch zunehmend den Eindruck, dass sich die Wolfsratten-Population stetig vergrößert.

Abenteurer können den gefräßigen Nagern unter vielen Tavernen, im Keller von Gebäuden oder im Wald begegnen. Anders als ihre Artgenossen greifen Wolfsratten auch an, bevor sie in die Enge getrieben wurden.

LeP-Verlust	Schmerz
4 LeP (¾)	+1 *Schmerz*
3 LeP (½)	+1 *Schmerz*
2 LeP (¼)	+1 *Schmerz*
1 LeP	+1 *Schmerz*

Wolfsratte
Größe: 0,40 bis 0,60 Schritt lang (ohne Schwanz); 0,70 bis 0,90 lang (mit Schwanz); 0,20 bis 0,25 Schritt hoch
Gewicht: 0,5 bis 1,5 Stein
MU 10 **KL** 10 (t) **IN** 14 **CH** 11
FF 11 **GE** 13 **KO** 6 **KK** 10(k)
LeP 5 **AsP** – **KaP** – **INI** 12+1W6
VW 7 **SK** 1 **ZK** 2 **GS** 6
Biss: AT 10 **TP** 1W3(+Krankheit)* **RW** kurz
RS/BE: 0/0
Aktionen: 1
Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht II / Angst vor Feuer II
Sonderfertigkeiten: Angriff auf ungeschützte Stellen (Biss; Rüstungsschutz, der durch Kleidung und Rüstungen zustande gekommen ist, kann ignoriert werden, wenn die AT der Wolfsratte gelingt und die Verteidigung des Ziels misslingt. Magischer oder natürlicher Rüstungsschutz kann nicht umgangen werden und schützt weiterhin, auch wenn man mit der Sonderfertigkeit den zusätzlichen externen RS umgehen kann. Die Attacke ist um 2 erschwert.)
Talente: Klettern 10 (10/13/10), Körperbeherrschung 4 (13/13/6), Kraftakt 2 (6/10/10), Schwimmen 6 (13/6/10), Selbstbeherrschung 4 (10/10/6), Sinnesschärfe 10 (10/14/14), Verbergen 7 (10/14/13), Einschüchtern 2 (10/14/11), Willenskraft 2 (10/14/11)
Anzahl: 1 oder 2W6+6 (Rattennest) oder 3W20+100 (Riesenrudel)
Größenkategorie: winzig
Beute: 1 Ration (zäh)
Typus: Tier, nicht humanoid
Kampfverhalten: Wolfsratten attackieren Menschen gelegentlich aus dem Hinterhalt und versuchen, ungeschützte Stellen anzugreifen.
Flucht: Verlust von 50% der Lebenspunkte
Tierkunde (Wildtiere):
- **QS 1:** Es sind Tiere des Namenlosen.
- **QS 2:** Sie ziehen sich bei Feuer meistens zurück.
- **QS 3+:** Wolfsratten übertragen Krankheiten.

Jagd: –1
Sonderregeln:
*) *Krankheit:* Wolfsratten können Krankheiten übertragen. Für je volle 10 SP durch sie wird mit 1W20 gewürfelt: 1-16 (keine Krankheit), 17 (Lutanas), 18 (Sumpffieber), 19-20 (Tollwut). Ist der Held infiziert, muss er eine Krankheitsprobe ablegen (siehe **Regelwerk** Seite **343**). Zu Tollwut siehe Seite **129**.
Panik vor Feuer: Wenn die Wolfsratte mit einer größeren Menge von Feuer konfrontiert wird (etwa Fackelgröße), flieht sie bei 1-3 auf dem W6.
Meute: Wolfsratten, die gemeinsam einen Gegner angreifen, erhalten pro Ratte in der Überzahl +1 AT (bis zu einem Maximum von +4 AT).

Aventurisches Herbarium

»Die vierblättrige Einbeere ist bei Elfen und allen Bewohnern des Nordens als wirkungsvolles Heilmittel bekannt. Du kannst ihre Wirkung aber noch deutlich verstärken, wenn du einen Saft daraus zubereitest. Peraine hat es jedoch in ihrer Gnade so gefügt, dass manche Pflanzen gar keine alchimistische Aufbereitung brauchen, um nützlich zu sein. Das Kauen von frisch geerntetem Sansaro zum Beispiel hilft gegen die Kerkersieche. Woher ich das weiß? Ach, das ist eine sehr lange Geschichte ...«

—Bruder Hilbert, Perainegeweihter

»So, wie es der Herrin Hesinde würdig und ihrer milden Schwester Peraine recht ist, die die göttliche Herrschaft über die Pflanzen innehat, wollen wir zusammentragen und festhalten, was es über die unterschiedlichen Gewächse Aventuriens zu wissen gibt. Seien sie so alltäglich wie das Gras, so majestätisch wie der Mammutbaum, so geheimnisvoll wie die Alveranie oder so abstoßend wie der Eitrige Krötenschemel – keine Pflanze, zu deren Wesen und zu deren Gestalt und Verwendung uns Kunde vorliegt, soll ausgelassen werden, damit dieser Foliant Peraines Wirken preise und Zeugnis ablege vom Ruhm der allweisen Herrin Hesinde!«

—aus dem Vorwort des Folianthen der Kreutherkunde, erstmals zusammengestellt von der Schwesternschaft der Mada, Grangor, 1005 BF

Heilpflanzen

Viele Heilpflanzen müssen nicht alchimistisch zubereitet werden, um ihre Wirkung zu entfalten. Vor allem für Helden, die in der Wildnis unterwegs sind, kann dieser Umstand äußerst nützlich sein – vorausgesetzt, sie verstehen sich hinreichend auf Pflanzenkunde, um entsprechende Pflanzen zu entdecken und richtig zuzuordnen.

Einbeere

Die vierblättrige Einbeere ist eine bekannte Heilpflanze, die an Waldrändern und Wäldern überall in Nord- und Mittelaventurien wächst. Wer zu viel von der Einbeere einnimmt, kann danach süchtig werden.

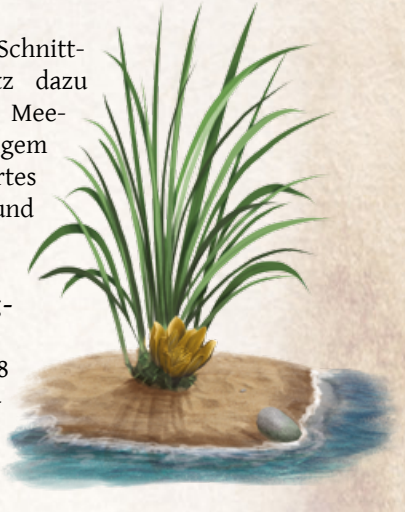
Suchschwierigkeit: –3
Bestimmungsschwierigkeit: –2
Anwendungen: 1/1/2/2/3/3
Wirkung: Pro Anwendung 2 LeP zusätzlich bei der nächsten Regeneration, maximal jedoch 4 pro Regenerationsphase zusätzlich. Wer 2 oder mehr Anwendungen innerhalb eines Tages einnimmt, wird nach Einbeeren süchtig und verliert 1W6 LeP pro Woche, wenn er nicht mindestens 1 Anwendung pro Woche einnimmt.
Preis: 6 / 7 Silbertaler

Joruga

Vom Aussehen her ähnelt Joruga der Selleriestaude. Die Wurzel der in Wäldern und Wiesen des nördlichen Aventuriens wachsenden Heilpflanze hat eine vorbeugende Wirkung gegen zahlreiche Fiebererkrankungen.

Suchschwierigkeit: –4
Bestimmungsschwierigkeit: –3
Anwendungen: 1/1/2/2/3/3
Wirkung: Die unbehandelte Joruga-Wurzel ist unverdaulich und verursacht Durchfall. Wird sie zu einem Fiebersaft weiterverarbeitet, kann sie bei Schwarzer Wut und Tollwut helfen.
Die Einnahme einer Dosis Joruga-Öl schützt für 4 Monate vor einer Infektion mit Schwarzer Wut. Gegen eine Tollwutinfektion wirkt dieses Mittel jedoch nicht. Wird die dreifache Menge binnen einem Tag nach einer Infektion eingenommen, senkt das die Infektionswahrscheinlichkeit auf 5% (1 auf W20) bei Schwarzer Wut bzw. auf 20% (1-4 auf W20) bei Tollwut.
Bei Schlachtfeldfieber wird die Dauer der Krankheit um 2 Tage verkürzt, wenn ein alkoholischer Sud aus Joruga und Gulmond eingenommen wird.
Preis: 7 / 21 Silbertaler

Neckerkraut



Neckerkraut erinnert an Schnittlauch, doch im Gegensatz dazu wächst es in der Nähe des Meeres, bevorzugt auf sandigem Boden. Es ist ein bewährtes Mittel gegen die Efferd- und Kerkersieche.

Suchschwierigkeit: –1
Bestimmungsschwierigkeit: 0
Anwendungen: 3/4/5/6/7/8
Wirkung: Die Einnahme einer Anwendung Neckerkraut unterbricht die Efferd- oder Kerkersieche für einen Tag. Die Einnahme von frischem Neckerkraut verhindert zudem für eine Woche eine Erkrankung an beiden Krankheiten. Eine Erhöhung der Dosis hat keine Auswirkungen.
Preis: 3 / 3,5 Silbertaler

Sansaro

Bei Sansaro handelt es sich um eine Tangart, die an der aventurischen Küste gelegentlich vorkommt. Charakteristisch ist der üble Geruch, der von Sansaro ausgeht. Die Pflanze hat aber eine vorbeugende Wirkung gegen Krankheiten aller Art und gegen Parasiten.

Suchschwierigkeit: –5
Bestimmungsschwierigkeit: –4

Anwendungen: 1/1/1/2/2/3
Wirkung: Sansaro lindert die Folgen der Efferd- und Kerkersieche. Es kommen keine weiteren Stufen *Verwirrung* durch die Krankheit hinzu. Bei konstanter Einnahme über zwei Wochen können beide Krankheiten sogar ganz besiegt werden.
Bei Fieberkrankheiten eingenommen, kann Sansaro die verursachten SP pro Tag um 1 reduzieren.
Als Sud weiterverarbeitet, verhindert es zudem einen Tag lang Ansteckungen mit allen Krankheiten – es sei denn, sie haben eine magische oder eine andere übernatürliche Ursache.
Als Paste hilft die Pflanze zwei Tage lang gegen Parasiten. Nach einer Woche setzt bei der Paste aber ein Faulgeruch ein, sodass der Anwender eine Erschwernis von 1 auf alle CH-Proben erhält, sofern Geruch eine Rolle spielt (insbesondere bei Teilproben von Fertigkeiten). Ein Sud aus Quinja, Sansaro und Donf kann für fünf Monate einen Ausbruch des Jahresfiebers verhindern.
Preis: 9 / 18 Silbertaler

Quinja

Quinja-Beeren sind knallrot und dienen als Stärkungsmittel. Die Beeren wachsen bevorzugt in Südaventurien, vor allem an warmen schattigen Orten im Regenwald.
Suchschwierigkeit: –3
Bestimmungsschwierigkeit: –2
Anwendungen: 3/3/4/4/5/5
Wirkung: Eine Quinja-Beere erhöht die Körperkraft des Anwenders für 2 Stunden um 1 Punkt. Eine Einnahme mehrerer Beeren gleichzeitig hat keine weitere Auswirkung. Ein Sud aus Quinja, Sansaro und Donf verhindert einen Ausbruch des Jahresfiebers für fünf Monate nach Einnahme.
Preis: 6 / 6,5 Silbertaler

Traschbart

Der Traschbart ist eine Flechtenart, die auf der Rinde von Bäumen wächst. Traschbart verdankt seinen Namen dem grünen Geflecht, das wie ein Bart vom Baum herunterhängt, und ihm ein unheimliches Aussehen verleiht. Die frische Flechte ist für ihren modrigen Geruch berüchtigt.
Suchschwierigkeit: –3
Bestimmungsschwierigkeit: –2
Anwendungen: 1/1/2/2/3/3
Wirkung: Bei Fieberkrankheiten eingenommen, frisch oder getrocknet als Pulver, kann Traschbart die SP pro Tag um 1 reduzieren. Traschbart-Salbe verhindert, dass als Folge der Gilbe der Kranke auch noch Jahresfieber bekommen kann.
Preis: 6 / 18 Silbertaler

Yagannuss

Die Yagannuss wächst an Sträuchern auf der Insel Maraskan und an der aranische Küste. An einem Strauch wachsen bis zu einem Dutzend Nüsse, deren Öl man zur Steigerung der Ausdauer nutzen kann. Aber auch die Nuss selbst lässt sich verwenden. Sie ist ausgesprochen nahrhaft, aber extrem scharf.
Suchschwierigkeit: –2
Bestimmungsschwierigkeit: –1
Anwendungen: 1/2/2/3/3/3
Wirkung: Das Yagan-Öl steigert die Ausdauer des Anwenders, sobald er die Flüssigkeit trinkt. Die Konstitution ist bei allen Fertigkeitsproben einen Tag lang um 1 erhöht. Am nächsten Tag erhält der Anwender aber dafür eine Stufe *Betäubung*.
Wer eine Yagannuss isst, muss eine Probe auf *Selbstbeherrschung (Störungen ignorieren)* erschwert um 2 ablegen. Bei Misslingen leidet er fünf Minuten an Atemlosigkeit (1 Stufe *Betäubung*), sechs Stunden an Vernichtungsängsten (3 Stufen *Furcht*) und sieben Stunden an Tränenfluss. Die Auswirkungen sind so heftig, dass er erst nach einem Vierteljahr wieder versuchen kann, eine Yagannuss zu essen. Der Verzehr sättigt aber dafür für drei Tage.
Preis: 6 / 6,5 Silbertaler

Übernatürliche Pflanzen

Eine Welt, die wie Aventurien von Magie und Götterwirken durchdrungen ist, hat auch etliche Pflanzen hervorgebracht, denen übernatürliche Kräfte zugeschrieben werden. Das Kairanrohr, das in der Lage sein soll, astrale Kraft zu speichern und wieder abzugeben, ist eine der bekannteren darunter. Pflanzen wie der Morgendornstrauch, der jeden, der sich an seinen Dornen verletzt, langsam in eine Sumpfranze verwandeln soll, oder die dämonischen Schwarzen Eichen haben vor allem in den letzten Jahren traurige Bekanntheit erlangt. Aber auch die Kräfte der Götter haben Einfluss auf Pflanzen, und zwei dieser Exemplare wollen wir an dieser Stelle vorstellen.

Alveranie

»Die Alveranie aber, so sagt man, ist die erste Kreation der ewigjungen Tsa. Dem Schöpfungsdrang der Göttin und ihrem Einfallsreichtum ist es zu verdanken, dass sie Mond für Mond ihr Blütenkleid ändert. Jeder Gott und jede Göttin hat ihre eigene Farbe, die sich im Regenbogen wiederfindet. Die Blume schützt dich vor unheiligem Wirken. Sollte dir also je die Gnade zuteilwerden, eine zu finden, danke den Göttern dafür und lobe die Schöpfung der jungen Herrin.«
—eine wandernde Tsageweihte in einer Predigt im Tempel des Regenbogens, Punin 1035 BF

Die legendäre Alveranie ist eine den Zwölfgöttern heilige Pflanze, die überall in Aventurien wächst. Sie kommt extrem selten vor und ist während der Namenlosen Tagen unauffindbar. In jedem Monat blüht sie in einer anderen Farbe, passend zum Mond der jeweiligen Gottheit.
Suchschwierigkeit: –6
Bestimmungsschwierigkeit: –2
Anwendungen: 1/1/1/1/1/1
Wirkung: Der Alveranie sagt man keine bestimmte Wirkung nach, aber in ihrer Nähe sollen stets wundersame Ereignisse stattfinden. Für Zwölfgöttergläubige ist das Auffinden einer Alveranie ein gutes Zeichen. Die Pflanze ist schier außerordentlich schwer zu töten (100 LeP), wurde sie zerstört, kann man sie allein durch eine göttergefällige Tat erneut erblühen lassen.
Preis: wird nicht gehandelt (aber sicherlich bis zu 100 Dukaten)

Rattenpilz

»Es gibt nichts mehr, was wir für sie tun können. Ihre Lippen preisen unablässig den, dessen Namen man nicht nennt, und ihre Worte triefen vor Gift und Falschheit. Selbst für den wachen Geist eines Geweihten ist es schwer zu ertragen, besonders wenn man wie ich weiß, wie fromm Anglinde einst war. Mir bleibt nur zu beten. Ich habe die Inquisition bestellt. Vielleicht vermögen meine Brüder und Schwestern zumindest noch, ihre Seele zu retten.«
—undatierte Tagebuchaufzeichnungen einer Praiosgeweihten, neuzeitlich

Der Rattenpilz gilt als dem Namenlosen heilige Pflanze und ist überall in Aventurien verbreitet. Der kleine Hutpilz von graubrauner Farbe verfügt über weißliche Lamellen mit purpurnen Sprenkeln, von denen ein bläuliches Glosen ausgeht. Er zieht jeden Pilzsammler auf wundersame Weise an und verspricht durch seinen angenehmen Geruch ein himmlisches Festmahl des Wohlgeschmacks. Einmal verzehrt, sorgt er jedoch für anhaltende Zweifel an den Göttern und der weltlichen Ordnung, schlimme Alpträume und Halluzinationen. Viele hadern infolge dieser Erlebnisse mit der Welt und den Göttern und bekennen sich nach dem Genuss dieses unscheinbaren Gewächses sogar zum Glauben an den Dreizehnten. Für Zwölfgöttergeweihte ist der Pilz besonders gefährlich: Bereits die bloße Berührung kann bei ihnen zu einer Ansteckung mit den tödlichen Zorganpocken (siehe **Regelwerk** Seite **344**) führen. Geweihte des Namenlosen schätzen die Wirkung des Rattenpilzes besonders, erleichtert er es ihnen doch, selbst fromme Diener der Zwölfe nachhaltig zu erschüttern und sie zum Glauben an den Widersacher zu bekehren.

Zu finden sind Rattenpilze in ganz Aventurien, solange kein Frost herrscht (vor allem zwischen Rahja und Praios). Aus ihnen kann Rattenpilzgift hergestellt werden (siehe unten).
Suchschwierigkeit: –4
Bestimmungsschwierigkeit: –3
Anwendungen: 1/ 1 /2 /2 /3/ 3
Preis: keiner (da nicht öffentlich gehandelt)
Sonderregel: Der Pilz verströmt eine starke Anziehungskraft auf jeden Wanderer. Der Meister würfelt mit der Giftstufe, also 3 (13/13/13) erschwert um die SK des Helden. Bei Erfolg atmet der Charakter genug Sporen ein oder verspeist den Pilz gar, sodass Zweifel von ihm Besitzt ergreifen. Berührt jemand mit zwölfgöttlicher Geweihtentradition einen Pilz oder verzehrt ihn, würfelt der Meister zuerst auf die Ansteckung mit Zorganpocken. Diese Krankheit ist im **Regelwerk** auf Seite **344** beschrieben. Die Ansteckungswahrscheinlichkeit beträgt 50% (1-10 auf W20). Wird der Geweihte nicht infiziert, so überkommen auch ihn namenlose Zweifel.

Rattenpilzgift
Giftstufe: 3 (13/13/13)
Art: Pilz (pflanzlich) / Atem (Sporen) oder Einnahme
Widerstand: Seelenkraft
Wirkung: Das Opfer erhält eine Stufe *Entrückung,* wenn es nicht bereits Geweihter des Namenlosen ist. Die Entrückung kann für die Wirkungsdauer des Giftes nicht abgebaut werden und erschwert alle Proben auf Talente, Zauber und Liturgien, um der Versuchung durch den Namenlosen zu widerstehen, oder Handlungen, die den finsteren Prinzipien des Namenlosen Gottes zuwiderlaufen. Jede weitere Dosis innerhalb der Wirkungsdauer verursacht eine weitere Stufe *Entrückung*. Ab *Entrückung* Stufe II erhält der Entrückte zudem Erleichterungen auf wohlgefällige Talente des Namenlosen.
Für die Wirkungsdauer ist das Opfer von Zweifeln an seiner Weltsicht geplagt, so es nicht bereits dem Rattenkind huldigt, und wird von verheißungsvollen Visionen heimgesucht. Will es angesichts der Einflüsterungen nicht in Versuchung geraten, kann der Meister Proben auf *Willenskraft (Bekehren & Überzeugen widerstehen*) verlangen. Hierbei kommt die Entrückung zu Ungunsten des Opfers zum Tragen. / Zweifel überkommen das Opfer und die Entrückung erschwert Proben gegen den Willen des Namenlosen. Aktive Proben zur Bekehrung des Opfers, etwa durch Diener des Güldenen, sollten nur mit erschwerten Proben auf *Willenskraft (Bekehren & Überzeugen widerstehen)* abgewendet werden können. So oder so bleiben nagende Zweifel.
Beginn: 5 Minuten
Dauer: 7 Tage / 13 Stunden

Die wohlgefälligen Talente des Namenlosen sind: Bekehren & Überzeugen, Götter & Kulte, Menschenkenntnis, Rechtskunde, Sagen & Legenden, Selbstbeherrschung, Überreden, Verbergen, Verkleiden

GÖTTER & DÄMONEN

»Die guten Götter sind gnädig, denn als finstere Zeiten über unsere Welt hereinbrachen, als Chaos und Zerstörung regierten, etwas, das die guten Götter verachten, da wurde eine Frau, reich an Göttertreue und Verstand, durch das Wesen der zwölf einzigen und wahren Götter erleuchtet. Sie legte die Wahrheiten, die sie in ihren Visionen und Offenbarungen gewonnen hatte, in dem einen Buch nieder, das die Schöpfung unserer Welt beschreibt. Somit ist die Kosmogonika – die Schöpfungserzählung unserer Welt Dere – aus der Feder der Prophetin Illumnestra die Wahrheit über den Ursprung der Welt, die jeder Gläubige kennen sollte. Denn die Zwölf allein formten die Welt, in der wir leben, und ihrer Ordnung müssen wir alle folgen.

Es begab sich folgendermaßen: Es war das Nichts, ein Kosmos ohne Ordnung und Grenzen. Los, der Allgott, streifte durch die Unendlichkeit, als er urplötzlich Sumu erblickte.

Sumu, die Urriesin, ruhte und war die Verkörperung von allem Festen. Dieser Anblick erzürnte Los, der allein Prinzipien liebte, über alle Maßen. Und Los entschied, neben seinen Prinzipien sollte in Unendlichkeit und Ewigkeit nichts sein. Sumu erblickte Los und fühlte ebenso, denn sie verabscheute alles nicht Greifbare. Los beschloss zuerst, Sumu zu vernichten. Aber Sumu setzte sich zur Wehr. Der Urriesin gelang es, den Allgott zu verletzen, bevor sie vor der unfassbaren Macht des Unfassbaren fiel.

Aus Los' tiefen Wunden fielen zwölf schwere Blutstropfen in das Sein. Doch als der Allgott sich über den Körper der Urriesin beugte, erkannte er, was er getan hatte, und er bereute seine Wut und vergoss bittere Tränen, die zu tausenden auf den sterbenden Leib Sumus niederprasselten. Die zwölf Blutstropfen des Los aber wurden zu den zwölf guten Göttern, aus den tausend bitteren Tränen entstanden alle lebenden Kreaturen, aus der Verzweiflung geboren und Sumus Schicksal teilend, die Sterblichkeit. Doch die Tränen gaben auch den Pflanzen Leben, die nun aus Sumus Körperlichkeit erwuchsen, aus den Haaren der sterbenden Urriesin.

Aus den ersten Tränen wurden die Drachen, das Schleimgetier und die Vielbeinigen, dann folgten Fische und die Wesen der tiefen Meere, sodann Vögel wie die Eulen und die Adler, die Pferde und die Löwen, und so ging es weiter, bis alles Leben auf Dere zu existieren begonnen hatte. Aus den Tränen, die Los' linkes Auge vergoss, entstanden männliche Wesen, und aus den Tränen des rechten Auges weibliche. Und da sie nicht immer zugleich herunterfielen, gibt es Wesen auf der Welt, die nur ein Geschlecht kennen, wie die Einhörner, die allesamt Hengste sind. Aus den letzten beiden Tränen des Allgotts schließlich entstanden Mann und Frau, die Eltern aller Völker unter Praios' gerechtem Auge.«

—aus dem Brevier der Zwölfgöttlichen Unterweisung, Kaiser-Hal-Ausgabe, 994 BF

Der Zwölfgötterglaube

Im Jahr 98 v.BF legte Kaiser Silem-Horas fest, welches fürderhin die einzig wahren Götter in seinem weltumspannenden Reich sein sollten. Durch das sogenannte Silem-Horas-Edikt beendete er lange Konflikte zwischen den zahlreichen konkurrierenden Kirchen. Dabei nahm er durchaus auch Kulte auf, die zu seiner Zeit als verpönt galten. So entstand das untrennbare Pantheon der Zwölfgötter und ihrer Kinder, alle anderen zuvor angebeteten Götter wurden hingegen als Götzen verdammt. Auch vormals recht populären Kulten versetzte das Verbot den Todesstoß, denn ihre Priester konnten nur noch im Verborgenen ihre Riten vollziehen. Dass das Edikt Götter der güldenländischen Einwanderer und Gottheiten der aventurischen Ureinwohner zusammenfasst, ist jedoch ein Umstand, der nur den wenigsten aventurischen Gelehrten bekannt ist (242).

Das Edikt des Silem-Horas gilt uneingeschränkt im Mittel- und Horasreich, im Bornland und nominell auch in Aranien, das einst unter mittelreichischer Herrschaft stand. Auch wenn die Zwölfgötter eine große Rolle im Rest Aventuriens spielen, konnte Silems Erlass den Glauben an die „einzig wahren Götter“ nicht überall konsequent durchsetzen. In Andergast etwa konnte der Einfluss der Druiden und der alten Naturreligionen eine Durchsetzung bis heute verhindern. Auf Maraskan gilt das Edikt per Gesetz zwar bis heute, doch folgt ihm auf der vom Dualismus des Zwillingsglaubens geprägten Insel kaum jemand. Die Thorwaler haben sich wieder der Verehrung ihres Walgottes Swafnir als höchstem Schutzpatron ihres Volkes zugewandt, und einige der bei ihnen nie sonderlich beliebten Zwölfgötter finden als ehemalige Besatzergottheiten inzwischen immer weniger Beachtung.

Die Form der Zwölfgötterverehrung wird von den zwölf großen Kirchen gelehrt. Es gibt jedoch deutliche Unterschiede in der Auslegung der zwölfgöttlichen Lehren, und zwischen den einzelnen Kirchen verläuft nicht immer alles harmonisch. Manchmal wird über Zuständigkeiten gestritten, nicht selten liegt es aber auch daran, dass einige Gottheiten einander widersprechende Aspekte verkörpern. Selbst innerhalb derselben Kirche kann es aufgrund unterschiedlicher Kultrichtungen, etwa zwischen mystischen und pragmatischen Glaubensströmungen, zu Differenzen kommen. Solche Reibereien können letztendlich sogar zu einem Kirchenschisma führen. Das beste Beispiel hierfür in aktueller Zeit sind die beiden komplett voneinander getrennten Boronkirchen des Puniner und des Al’Anfaner Ritus.

In ihrer Gesamtheit aber stehen die Zwölfgötter für das Gute und werden trotz aller Zwiste als untrennbare Einheit interpretiert. Dabei verkörpern die Gottheiten zum Teil drastisch unterschiedliche Aspekte und ihre Kirchen beschreiten die unterschiedlichsten Wege, um diesen gerecht zu werden. So ist etwa Praios der Herr der Wahrheit und Ordnung, während Phex die List und die geschickte Lüge verkörpert. Ähnliches gilt für Boron und Tsa, die für Tod und Leben stehen oder für Efferd und Ingerimm, die Wasser und Feuer zu ihren erwählten Elementen zählen. Damit stehen jeweils zwei Lehren im Widerspruch zueinander. Betrachtet man aber das große Ganze, ziehen alle Gottheiten am selben Strang, denn sie stellen sich jeweils mit aller Entschiedenheit gegen das Chaos.

Besonders prägend ist daher auch die Gesamtheit der Verehrung. Ein Zwölfgöttergläubiger glaubt niemals nur an einzelne der Zwölfgötter, sondern immer an das gesamte Pantheon. Mag auch eine rondragläubige Kriegerin die tyrannische Zeit der Priesterkaiser verdammen, so wird sie den göttlichen Einfluss des Praios doch selbst nicht leugnen. Eine aufreizende Rahjageweihte kann nicht ignorieren, dass Travia für die eheliche Treue steht, auch wenn sie selbst dieser Ehe ausdrücklich entsagt hat, um allen Gläubigen mit Liebe und Leidenschaft zu begegnen. Persönliche Vorlieben spielen bei der Götterverehrung ein große, wenn nicht sogar die entscheidende Rolle. So beten Aventurier zu der Gottheit, die ihnen am nächsten ist, sei es von Herzen, aus Überzeugung, aus Berufung oder weil diese Gottheit ihre Interessen am besten vertritt. Ein Adliger mag den Herrn Praios ehren, doch sein Herz kann er als Jagdbegeisterter ausgerechnet an den grimmen Herrn Firun verloren haben. Viele Bauern verehren die Ackerbaugöttin Peraine, Gelehrte und Zauberkundige beten häufig zu Hesinde, der Göttin der Weisheit und Magie, und beinahe alle Krieger und Schwertgesellen verehren Rondra, die Göttin des ehrenhaften Kampfes.

»Der Tod macht alle gleich und alles ist vergessen und vergeben? Falsch! Sogar undenkbar. Nichts ist wirklich jemals vergessen! Daran glaube ich und danach lebe ich. Die Herrin Hesinde hat mich hierhin befohlen, um Zeugnis abzulegen und das Wissen niederzulegen. Selbst wenn ich den schweigsamen Meister Boron ehren will und auf seinen Segen hoffe, seine Geweihten haben mit ihrer Aussage Unrecht. Wartet, ich will das notieren, auf dass es nimmer mehr vergessen werden kann!«
—Nacladora Berlînghan, hesindegeweihte Draconiterin

Praios

»Wir sind gesandt, die Ordnung auf die Welt zu bringen. Ein jeder soll wissen, wo sein Platz ist in der Welt, nach den Fähigkeiten, die die guten Götter ihm gaben.«

Aspekte: Ordnung, Herrschaft, Wahrheit, Gerechtigkeit
Symbole/Wahrzeichen: Sonne, Licht
Heiliges Tier: Greif

Praios wird als Götterfürst und Gott der Fürsten gleichermaßen verehrt. Meist wird er als Mann mit Greifenkopf dargestellt, und Greifen gelten auch als seine Sendboten. Im Zwölfgötterglauben ist er der Oberste der Zwölfe und hat als Gott von Ordnung, Recht und Wahrheit besonders für viele Adlige große Bedeutung. Als Sonne (auch: Praiosauge) zieht er täglich seine Bahn und das strahlende Licht seines alldurchdringenden Auges vertreibt allen Schatten. Lügen und Ungehorsam sind ihm ein Graus und viele seiner meist sehr bestimmend auftretenden Geweihten lehnen Zauberei als ordnungsstörend ab. Gemäßigte Glaubensvertreter allerdings akzeptieren weiße Magie, so sie aus wahrhaftigen Gründen und im Sinne der Weltordnung genutzt wird. Verehrt wird Praios vor allem von solchen, die Recht sprechen und sich Gerechtigkeit erhoffen, aber viele Gläubige flehen ihn auch als Schutzpatron gegen Unheil und finstere Zauberei an. Sein prächtiger Haupttempel ist die Stadt des Lichts in Gareth, oberster Vertreter der Praioskirche ist der Bote des Lichts.

Rondra

»Uns obliegt der Schutz derjenigen, die nicht für sich selbst streiten können. Mit Rondras Mut stellen wir uns jeder Übermacht, um die Schöpfung und alle guten Menschen zu verteidigen.«

Aspekte: Kampf, Tapferkeit, Schutz der Wehrlosen, ehrenhafter Zweikampf
Symbole/Wahrzeichen: Schwert, Blitz und Donner, Sturm
Heiliges Tier: Löwin (im Norden Luchs)

Rondra ist die Göttin des ehrenhaften Kampfes, sie herrscht über Donner und Blitz und wird mancherorts auch als Kriegsgöttin verehrt. Ihr Symboltier ist die Löwin und sie wird oft als Kriegerin in strahlender Rüstung und mit hocherhobenem Schwert dargestellt. Sie lehrt den ehrlichen und offenen Kampf, Angriffe gegen Schwächere gelten ihr als schwere Verfehlungen. Strenge Verfechter ihrer Lehre lehnen sogar den Einsatz von Kriegslist und Fernkampfwaffen kategorisch ab. Ihre größte Verehrerschaft hat sie unter Rittern, Kriegern und Schwertgesellen. Der heiligste Tempel der Göttin steht in Perricum. Das Oberhaupt der Kirche, Schwert der Schwerter genannt, residiert in Drîleuen in der Beilunkei, um die Befreiung der letzten besetzten Gebiete voranzutreiben. Die Geweihten tragen üblicherweise Kettenhemd und Schwert, rotweiße Wappenröcke und häufig den geflammten zweihändig geführten Rondrakamm. Es ist ihre Pflicht, im Kampf immer in vorderster Reihe zu stehen, weswegen sie als besonders mutig gelten.

Efferd

»Das Wasser lässt sich nicht formen oder zwingen. Es ist ewig und spendet allen Wesen Leben und Gedeihen.«

Aspekte: Wasser, Meer, Wind, Seefahrt
Symbole/Wahrzeichen: Dreizack, Wellen und Wogen
Heiliges Tier: Delphin

Efferd ist der Gott des Meeres, der Gewässer und des Windes. Seine heiligen Tiere sind die Delphine, doch herrscht er über alle Kreaturen des Wassers und in seinem Gefolge tummeln sich auch Nixen, Necker oder Wassermänner. Angeblich ist er einer der ältesten Götter und er gilt als Herr der Wogen und Wellen, als launisch und manchmal geradezu unberechenbar. Besonders Fischer, Flussschiffer und Seefahrer verehren den Herrn der Winde und hoffen auf seine Gnade. Aber auch in Regionen großer Trockenheit wird er als Herr des lebensspendenden Wassers verehrt.
Seine Priester sind für ihre Launenhaftigkeit bekannt. Sie sollen ihr Temperament nicht zügeln, ganz so, wie ihr Gott ihnen mal einen reichen Fang beschert, mal aber einen Sturm über die Meere peitschen lässt. Das Feuer meiden viele seine Diener, und so werden Efferds Tempel oft vom bläulichen Schein der Gwen-Petryl-Steine erhellt.
Sein oberster Diener ist der Hüter des Zirkels, der im Haupttempel des Kultes in Bethana residiert. Dort setzten einst die ersten güldenländischen Siedler nach langer Überfahrt ihren Fuß auf aventurischen Boden.

Travia

»Nur wo Gastfreundschaft und Treue herrschen, da können die Menschen in Frieden und Harmonie und ohne Angst miteinander leben.«

Aspekte: Treue, Gastfreundschaft, Heimat, Mildtätigkeit
Symbole/Wahrzeichen: Herdfeuer
Heiliges Tier: Wildgans

Travia ist die mütterliche Herrin von Familie, Herdfeuer und Gastfreundschaft. Niemand will heimatlos oder ohne Familie sein und so genießt die göttliche Mutter aventurienweit hohes Ansehen. Viele Schwüre werden in ihrem Namen ablegt, vom Treueeid bis hin zum ehelichen Traviabund zwischen Mann und Frau. Treue ist Travia gerade in einer Ehe besonders wichtig, was manchmal unweigerlich zu Konflikten mit den Idealen der lebenslustigen Rahja führt. Nicht nur Gastwirte bringen Travia Verehrung entgegen, sondern jeder, der Familienglück und familiären Zusammenhalt schätzt. Die Göttin gilt nicht nur als Patronin der Kochkunst, auch Mildtätigkeit spielt eine große Rolle im gemeinsamen Miteinander, weshalb viele Armenspeisungen und Waisenhäuser von der Traviakirche unterhalten werden. Das heilige Tier der Kirche ist die Wildgans und oft kann man die Gänsefamilien in den Tempeln dabei beobachten, wie sie hinter den Priestern in den orangefarbenen Roben herwatscheln. Die Führung der Kirche hat stets ein Ehepaar inne, das als Heiliges Paar in Rommilys residiert.

Boron

»*Alles endet. Vergänglichkeit ist Gnade und Erlösung.* «

spekte: Schlaf, Tod, Traum, Vergessen
Symbole/Wahrzeichen: Boronsrad (ein zerbrochenes halbes Rad mit 5 Speichen), Balkenwaage, Rabenschwingen
Heiliges Tier: Rabe

Der Unausweichliche ist Herr über das Totenreich. Die meisten Aventurier fürchten ihn eher, als dass sie ihn lieben, und in vielen seiner Tempel herrscht ehrfürchtige Stille. Boron ist aber nicht nur der Gott des Todes und der Vergänglichkeit, sondern steht auch für Schlaf und die Gnade des Vergessens. Viele seiner Geweihten sind versierte Traumdeuter und Seelenheiler oder sie dienen als schweigsame Wächter auf den Boronangern und sprechen den letzten Segen für die Verstorbenen. Oft wirken sie unheimlich und unnahbar in ihrer schwarzen Kluft, nicht wenige von ihnen scheren sogar ihr Haupthaar aus Demut oder legen Schweigegelübde ab.
Die Kirche des Boron ist in zwei Kulte gespalten. Der Vorsteher des Puniner Kultes heißt Rabe, nach dem heiligen Tier des Boron, und er steht dem Haupttempel in Punin vor. Im Al'Anfaner Ritus wird Boron als höchster Gott verehrt, was regelmäßig zu Konflikten mit den Puninern und anderen zwölfgöttlichen Kirchen führt. Im Süden gibt man sich dem göttlichen Rausch des Vergessens hin, und der Freitod als höchstes Opfer an den schweigsamen Gott gesehen. Der Haupttempel dieses Kultes unter dem Patriarchen erhebt sich in Al'Anfa.

Hesinde

»*Noch mag dein Geist unvollkommen sein. Aber lerne und wachse daran, denn die Götter haben dir Gaben gegeben, die es zu nutzen und zu vervollkommnen gilt.*«

Aspekte: Wissen, Weisheit, Gelehrsamkeit, Magie, Wandel
Symbole/Wahrzeichen: Ouroboros (eine Schlange, die sich selbst in den Schwanz beißt)
Heiliges Tier: Schlange

Als Göttin des Wissens, der Weisheit und der Wissenschaften gilt Hesinde, die häufig auch als Herrin der Magie verehrt wird. In ihrem Namen wird geforscht und gelehrt, wobei die Hesindekirche genau darauf achtet, welches Wissen weitergegeben werden darf und welches lieber nur Ausgewählten zugänglich gemacht werden sollte. Da auch die Künste oftmals Hesinde zugeordnet werden, fördert die Kirche zahlreiche Künstler. Vor allem Gelehrte und Magier gehören zu ihrer Anhängerschaft und die Tempel der Göttin verfügen nicht selten über ansehnliche Bibliotheken oder Kartotheken, in denen emsig Wissen gesammelt wird. Die Geweihten Hesindes sind grüngold gekleidet und tragen ständig kleine Notizbüchlein mit sich, in die sie ihre Erkenntnisse eintragen: die Bücher der Schlange. Die weise Schlange gilt Hesinde als heilig, und man sieht sie häufig in Tempeln, lebend, als Abbild oder als kunstvolle Schmuckstücke um den Hals der Geweihten gewunden. Der wichtigste Tempel der Göttin steht in Kuslik, die höchste Priesterin des Kultes ist die Magisterin der Magister.

Firun

»Das Leben ist nicht einfach. Es ist ein ständiges Ringen, um die bessere Jagdbeute, etwas zu Essen, ein sicheres Nachtlager in der Wildnis und um Schutz vor der Kälte. Niemand, der zaghaft ist, kann in diesem Ringen die Oberhand behalten.«

Aspekte: Winter, Eis, Jagd, Entbehrung
Symbole/Wahrzeichen: Pfeil und Bogen, Eiskristall
Heiliges Tier: Firunsbär (Eisbär)

Firun, von seinen Gläubigen auch gern der Alte vom Berg genannt, ist der Gott des Eises und des Winters, aber auch der Jagd. Er gilt vielen als noch gnadenloser als der Totengott Boron und nur, wer seinem Element widersteht, gilt als seiner Gnade würdig. Seine Anhängerschaft besteht zum großen Teil aus Waldläufern und Jägern, deren Leben häufig von Naturgewalten und den Entbehrungen der Wildnis geprägt ist. Gerade in kälteren Gefilden wird Firun aber auch von anderen um Gnade gebeten, wenn der Winter einmal besonders grimm ist. Auch im jagdbegeisterten Adel der großen Reiche hat Firun seine Anhänger. Sein heiliges Tier ist der Eisbär, seine Geweihten tragen meist praktische Kleidung aus Leder und Fellen. In den spärlich gesäten Tempeln und Schreinen des Gottes trifft man seine Priester jedoch nur selten an, da sie weit häufiger in der Wildnis unterwegs sind. Der offizielle Haupttempel des Firunkultes befindet sich in Trallop. Der Weiße Mann, der ranghöchste Priester, ist ständig auf Reisen und man weiß nie, ob in menschlicher Gestalt oder in der eines Eisbären.

Tsa

»Das Leben ist vielfältig, es ist steter Wandel. Klammere dich nicht an das Vergangene, sondern umarme den Neubeginn. Forme das Kommende, deine Zukunft, wie du es gerne hättest.«

Aspekte: Leben, Schöpfung, Erneuerung, Friedfertigkeit
Symbole/Wahrzeichen: Regenbogen
Heiliges Tier: Eidechse

Die Junge Göttin wird Tsa genannt und sie wird als Herrin des Wandels, der Erneuerung, der Geburt und des Beginns verehrt. Das Eintönige und Festgefahrene ist ihr ein Graus, stattdessen liebt sie alles Neue. Dementsprechend sind ihre Priester oft lebensfroh, freiheitsliebend, kreativ und offen, was neue Ideen und Veränderungen angeht. Da Tsa alle Lebewesen gleichermaßen liebt und als äußerst friedfertig gilt, verzehren viele ihrer Geweihten kein Fleisch oder sind sogar erklärte Pazifisten. Kaum eine Kirche in Aventurien kennt so viele unterschiedliche, sich ständig verändernde Strömungen und Sekten wie die Tsakirche, und nicht selten geraten die Geweihten aufgrund ungewöhnlicher oder revolutionärer Denkart in Konflikt mit anderen Kirchen oder der Obrigkeit. Nur wenige Menschen verehren Tsa daher mehr als die anderen Zwölfgötter, dennoch hat sie ihren festen Platz im Leben der Gläubigen, wird bei Geburten angerufen und häufig auch beim Beginn einer neuen Unternehmung. Ihre Priester tragen Kleidung, die alle Farben des Regenbogens zeigt, und nur selten verweilen sie lange im gleichen Tempel. Einen höchsten Vertreter und Haupttempel kennt die Kirche nicht.

Phex

»Erkenne deine Möglichkeiten und nutze sie – dann wird Phex dir seine Gunst erweisen.«

Aspekte: Glück, Handel, List, Diebstahl, Eigenverantwortlichkeit
Symbole/Wahrzeichen: Nebel, Nacht, Sterne
Heiliges Tier: Fuchs (in den Tulamidenlanden auch der Mungo oder Fledermaus, insgesamt seltener die Elster)

Der Listenreiche ist der Gott der Händler, Diebe und Geheimnisse. Als Herr der Sterne versetzt besonders verdiente Seelen als funkelnde Kleinode an den Nachthimmel. Phexens Segen wird häufig beim Handeln erbeten, bei Glücksspielen und vor riskanten Unternehmungen. In den Tulamidenlanden gilt Phex außerdem als nächtlicher Vollstrecker, als Kämpfer gegen Echsenwesen und als Herr der Magie und ‚stiehlt' auch darüber hinaus viele weitere Aspekte anderer Gottheiten.
In einigen Städten gib es zwei Phextempel: einen öffentlichen, in dem man Geschäfte tätigen und Abschlüsse besiegeln kann, und einen verborgenen, in dem sich Diebe, Helfer und Heimlichtuer die Klinke in die Hand geben.
Einen getarnten Tempel zu finden oder einen heimlichen Priester zu erkennen, kann eine echte Herausforderung sein, denn im Lügen und Verkleiden haben es viele von ihnen zur Meisterschaft gebracht. Der höchste Tempel des Phex ist ein Mysterium, ebenso die Identität seines höchsten Geweihten, des Mondes.

Peraine

»Es gibt viel zu tun, bis du die Früchte deiner Arbeit ernten kannst. Dies gilt für alle Bereiche des Lebens, und nur wer säht und stetig pflegt, kann schließlich ernten.«

Aspekte: Fruchtbarkeit, Ackerbau, Heilkunst
Symbole/Wahrzeichen: Ährenbündel
Heiliges Tier: Storch (oder der Ibis im Süden)

Peraine ist die Göttin der Fruchtbarkeit, des Ackerbaus und der Heilkunst. Sie wird von allen angerufen, die auf ihre Heilkraft vertrauen oder sich eine ertragreiche Ernte erhoffen. Damit hat sie eine sehr große Anhängerschaft, denn Bauern machen den Großteil der aventurischen Bevölkerung aus. Auch wenn die Kirche nicht nach politischer Macht strebt, so kann es sich dank der Zahl ihrer Anhänger kaum ein Adliger leisten, dauerhaft gegen ihren Willen zu handeln. Die hilfsbereiten Priester der Peraine tragen einfache, grüne Kleidung, die manchmal mit Ährenmustern bestickt ist. Sie sind vor allem in ländlichen Gegenden anzutreffen, wo sie kleine Tempel oder einen Schrein betreuen, die Felder segnen oder Kranke pflegen. In den Städten unterhält die Kirche häufig Siechenhäuser oder größere Tempel. Zahlreiche Priester befinden sich jedoch auch auf Wanderschaft, um dort tatkräftig zu helfen, wo sie gebraucht werden. Der höchste Geweihte Peraines, der Diener des Lebens, hat das tobrische Ilsur als seinen Sitz – und damit zum Haupttempel – erkoren.

Ingerimm

»Es braucht Erfahrung, um zu erkennen, was man aus den Geschenken der Welt formen kann. Nur ein Meister aber kann diesen Dingen Bestand verleihen, denn niemand will ein Schwert schwingen, das bei der ersten Attacke zerbricht.«

Aspekte: Erz, Feuer, Handwerkskunst, Beständigkeit
Symbole/Wahrzeichen: Hammer und Amboss, Flammen
Heiliges Tier: –

Der Schmiede- und Handwerksgott Ingerimm hat große Ähnlichkeit mit dem zwergischen Gott Angrosch (siehe Seite **188**), und so wirken auch seine Darstellungen nicht selten kräftig und gedrungen, als sei er selbst ein Zwerg. Als einziger Gott der Zwölfe ist ihm kein Tier heilig, stattdessen wird er stest mit einem Schmiedehammer dargestellt. Seine Anhänger finden sich vor allem in der Handwerkerschaft, etwa unter den Schmieden, Baumeistern, Schneidern und Bäckern. So wundert es nicht, dass er vor allem in den Städten verehrt wird, wo er auch als Schutzherr der Zünfte gilt.
Seine Priester tragen lederne Schmiedeschürzen und führen stets eine Laterne mit sich, die niemals verlöschen darf. Sie gelten als ausdauernde und zupackende Gesellen, und viele machen sich wenig aus Predigten, sondern dienen ihrem Gott eher auf praktische Weise. Der Haupttempel des Ingerimmkultes steht in Angbar und wird von Alters her vom Hüter der Flamme geleitet.

Rahja

»Ohne die Schönheit und die Freude daran wäre das ganze Leben auf dieser Welt sinnlos. Doch die Welt ist schön, so haben die Götter es gefügt, also lasst uns feiern!«

Aspekte: Freude, Liebe, Rausch, Lust, Schönheit
Symbole/Wahrzeichen: Weinrebe, Rose
Heiliges Tier: Stute

Die heitere Göttin ist Rahja, die Göttin der Ekstase und der körperlichen Liebe. Sie liebt den Rausch und den Tanz und gilt als Schutzherrin Liebender, des Weines und aller Feste. Sie wird von Verliebten und hoffnungsfrohen Künstlern ebenso verehrt wie von Zechern aller Altersstufen. Die sittenstrengen Traviapriester beobachten das Tun der Rahjageweihten oftmals mit großem Misstrauen und tun sie schnell als leichtfertig ab. Ganz Unrecht mögen sie damit nicht haben, aber die leichtgekleideten Rahjapriester handeln durchaus verantwortungsvoll, auch wenn sie den Gläubigen dabei deutlich weniger Fesseln anlegen als andere Kulte.
Die Stute gilt als Inbegriff von Anmut und Lebenslust und steht daher unter dem Schutz der Göttin. Besonders in den Weinbaugebieten Almadas und des Horasreichs wird Rahja hoch verehrt. In den Tulamidenlanden herrscht eine mystischere Glaubensausrichtung vor. Dort werden besonders der Rausch und die göttliche Ekstase zu Ehren der Leidenschaftlichen zelebriert. Der Haupttempel des Kultes, Sitz der Geliebten der Göttin, steht in Belhanka.

Der Widersacher

»Die Welt und alle Götter werden beben vor seiner Macht, wenn er sich eines Tages erhebt! Die Augen in ihren Gesichtern werden zerspringen, wenn er ihnen sein Antlitz zeigt.«
—Auszug aus der Ersten Lobpreisung des Namenlosen, um 307 v.BF, Verfasser unbekannt

Aspekte: Macht, Herrschaft, Hass, Zerstörung, Lüge
Symbole/Wahrzeichen: goldene Maske, Rattenpilz, Sternenleere
Heiliges Tier: Ratte (Spinnen bei den Tulamiden)

Der bedeutendste Gegenspieler der Zwölfgötter ist der Namenlose. Es heißt, dass er den Dämonen aus dem Draußen der Siebten Sphäre Einlass zur Schöpfung gewährte, aus Zorn darüber, dass ihm die alleinige Herrschaft verwehrt wurde. Die Zwölfgötter straften ihn für diesen Verrat und tilgten seinen Namen Silbe für Silbe aus dem Gedächtnis der Welt. Sie ketteten ihn in die Große Bresche, die er einst selbst in den Sternenwall geschlagen hatte, um den Dämonen Zugang zur Dritten Sphäre zu verschaffen. Manche Mystiker behaupten, dass auch der Namenlose kein Freund des Chaos sei, sondern die Schöpfung zerstört wissen wolle, so er sie nicht nach seinem Willen ordnen könne.
Zwischen den Jahren steht die Sternenleere am Höchsten, die der Namenlose dem Mythos nach zwischen Rahjas Leidenschaft und Praios Gesetz schlug – dort, wo der Zwölfkreis am verletzlichsten war. Die fünf namenlosen Tage zwischen den Jahren stehen allein unter seiner Herrschaft und gelten als unheilbringend und verflucht.

Die Aspekte, die dem Namenlosen zugeschrieben werden, sind Macht und Herrschaft, aber auch Selbstsucht, Rache, Versuchung, Lüge, Verrat, Heimtücke, Hass und Zerstörung und sogar Selbstverstümmelung. Es mag bezeichnend sein, dass kaum ein Gott mit so vielen Namen und Umschreibungen belegt wurde wie er. Sein wahrer Name scheint seit Äonen vergessen zu sein, als habe jemand ihn mit voller Absicht aus der Schöpfung getilgt. Der Gott ohne Namen, Gesichtsloser und Dreizehnter wird er flüsternd genannt, oder als Rattenkind verflucht. Die Tulamiden nennen ihn Iblis, den Netzweber, Nivesen fürchten den Überzähligen, Maraskaner fluchen auf den Bruder- oder Geschwisterlosen. Waldmenschenvölker kennen ihn als Burdaq, der seines Tapams beraubt wurde, die Elfen flüstern vom dhaza (Isdira: das-das-Sein-bekämpft), während die in Ewigkeit meißelnden Zwerge alles Übel der Welt auf den goldenen Drachen schieben.
Innerhalb seiner zahllosen verborgenen Kulte wird der Namenlose auch der Verheißene genannt, der Purpurne, Er-der-liegt oder Herrscher der Herrscher. Manche seiner Anhänger sollen ihn ehrfürchtig Goldener Gott oder auch Güldener rufen und wenige glauben zu wissen, dass er der Ältere der Äonen ist, der erste Gott und ursprüngliche Herrscher der Welt, der gewaltsam um sein Erbe gebracht wurde (242).
Ans Firmament gekettet spinnt der Namenlose seit Äonen seine Intrigen und sammelt Anhänger, um sich eines Tages befreien zu können. Seine Stärke sind die Lüge und die Verführung. Er wird oft als goldener Mann ohne Gesicht dargestellt, begleitet von Ratten, Krähen und dreizehnbeinigen Spinnen. Dem Namenlosen dienen der Legende nach etliche Kreaturen, Monstrositäten und auch kulturschaffende Wesen. Seine Anhänger und Geweihten verbergen sich gerne hinter einer Maske von Rechtschaffenheit, preisen aber insgeheim den Untergang der bestehenden Ordnung und erhoffen sich eine wichtige Rolle in seiner neuen Weltordnung. Finstre Kapellen sollen die Kulte des Namenlosen unterhalten, die in allen Gegenden Aventuriens vermutet werden und an deren Altären sie schaurige Blutopfer darbringen.

Seine Geweihten, so heißt es, müssten sich selbst verstümmeln, um in die tieferen Mysterien des Kultes vorzudringen. Die Verheißung von grenzenloser Macht und einem kommenden 13. Zeitalter unter seiner Herrschaft lässt viele seinen dunklen Lehren verfallen, seien es dekadente Adlige, skrupellose Großbürger, hasserfüllte Söldner oder unterdrückte Unfreie, die sich sicher sind, etwas Besseres verdient zu haben.
Die Priester des Namenlosen sind für ihre Überzeugungskraft und Manipulationsfähigkeiten berüchtigt. Viele von ihnen sind herausragende Täuscher und tragen dazu bei, dass der Kult durch Intrigen, Morde und dunkle Wunder Glaubensgemeinschaften, Tempel, Herrscher und sogar ganze Reiche unterwandern und manchmal auch zu Fall bringen kann.
Kaum ein Zwölfgöttergläubiger aber weiß, welche Macht der Dreizehnte seinen Diener gewährt, damit sie sein Werk tun können. Die mächtigsten unter ihnen sollen die Zunge des Namenlosen und seine 13 Augen sein. Die Liturgien der Zwölfgötter prallen wirkungslos an ihnen ab und ihr Wort ist in der Lage, selbst Dämonen zu befehligen.
Beunruhigenderweise stimmen die Legenden und Mythen zahlreicher Völker darin überein, dass es einst zum Kampf kommen wird, in dem die Gegner des Namenlosen unterliegen werden. Es ist also nicht ausgeschlossen, dass solchen Überlieferungen ein wahrer Kern innewohnen könnte (242).

»Sie haben versucht, unseren Herren zu verbannen und aus der Welt zu tilgen. Doch nichts, was so mächtig ist, kann jemals vergessen werden. Und so fürchten sich die falschen Götter bis heute vor der Rache des einen wahren Gottes.
Uns sollten ihre Diener ebenfalls fürchten, denn wir kommen, sie alle zu verderben.«
—Arraloth Westfal, Hand des Namenlosen

Die Erzdämonen

»Doch sei auf der Hut, denn auch das Chaos folgt einer aberwitzigen Logik. Glaube bloß nicht, dass das Chaos allein ein schwarzer Abgrund sei, aus dem ewiges Gekreische in die Schöpfung dringt. Nein, denn wo die Götter vielleicht ihre Paradiese haben, finden sich in den Niederhöllen Orte, an denen es einfacher ist, Dämonen einer bestimmten Quelle zu finden. Die blutigen Richtstätten von Kholak-Kai, die grausigen Beinfelder von Yaq-Monnith, die nachtblauen und tentakelbewehrten Tiefen von Yamesh, das allgegenwärtige und lügendurchdrungene Thezzphai, die seelenmahlende Feste der Nacht, das irrsinnige Spiegelgebilde von Gnaph'Caor, die blindmachende Grelle der widereisigen Ebene, das ewigwirre Gewandel des Sefaloth, die immervollen Schatzkammern von Zholvar, das wimmelnde Chaos der Gänge von Hirr'Horasch, die kranken Straßen und qualmenden Schlote von Yol-Ghurmak, die schwarzfaule Feste der Dar-Klajid. Kenne die Ordnung in der Nichtordnung und dein ist der Schlüssel über die Herrschaft der Welt. Denn niemand wird dir zu widerstehen vermögen, wenn du mit einem Wort die Macht der Niederhöllen über sie rufen kannst.«
—aus der echsischen Originalfassung des Daimonicons, im Besitz von Pardona

Neben dem Namenlosen gibt es weitere bedrohliche Gegenspieler der Götter, nämlich jene, die außerhalb der Schöpfung stehen: die Widersacher aller Götter, die Schrecken aus der Siebten Sphäre. Die Welt jenseits des Sternenwalls und der Sechsten Sphäre, die auch als das Draußen oder das Chaos bekannt ist, gilt als Heimstatt der Dämonen. Derzeit hat es den Anschein, als ob sich im Chaos zu jedem Zwölfgott ein eigener Widersacher in Form eines Erzdämons manifestiert hat. Deren niederhöllische Horden streben danach, das Wirken der Götter zunichte zu machen oder zu pervertieren, auf dass die gesamte Welt vom Chaos verschlungen werden kann. Ob sie dem Dämonensultan der Legenden gehorchen müssen oder ihm je Vasallentreue geschworen haben, ist unbekannt. Diese Vorstellung entspringt jedoch wahrscheinlich dem geordneten Denken der Welt und viel weniger dem Chaos, aus dem diese Entitäten stammen.
Manch ein verderbter Sterblicher hat mit einem dieser Wesen einen Pakt geschlossen und seine Seele im Austausch für einen Teil ihrer Macht den Niederhöllen verschrieben. Vom finsteren Schwarzmagier Borbarad sagte man sogar, dass er dank der verfluchten Dämonenkrone (**240**) gleich mit sieben Höllenfürsten paktiert hat. Bis heute existiert das Erbe dieses Frevels in Form der verbliebenen Splitter der Krone weiter in der Welt.

- **Blakharaz** oder **Tyakra'man**: Gegenspieler Praios', Herr der blinden Rache, Bewacher der Seelenmühle, in der die verlorenen Seelen der Sterblichen zermahlen werden
- **Belhalhar** oder **Xarfai**: Gegenspieler Rondras, der jenseitige Mordbrenner, Herr des Blutrauschs und des Massakers, Anführer der unbesiegbaren Legion von Yaq-Monnith
- **Charyptoroth** oder **Gal'k'zuul**: Gegenspielerin Efferds, die unbarmherzige Ersäuferin und Herrin des Unwassers, Mutter aller Seeschlangen
- **Lolgramoth** oder **Thezzphai**: Gegenspieler Travias, der Rastlose, Herr der Zwietracht und des Verrats
- **Thargunitoth** oder **Tijakool**: Gegenspielerin Borons, Herrin der Alpträume, Gebieterin von Geistern und Untoten
- **Amazeroth** oder **Iribaar**: Gegenspieler Hesindes, der vielgestaltige Blender, Herr des verbotenen Wissens und des Wahnsinns
- **Nagrach** oder **Belshirash**: Gegenspieler Firuns, der gnadenlose Jäger und Herr des verderbten Eises, Gebieter der Wilden Jagd, die ihre Opfer zu Tode hetzt und deren Seelen frisst
- **Asfaloth** oder **Calijnaar**: Gegenspielerin Tsas, Herzogin des wimmelnden Chaos und Herrin der Chimären
- **Tasfarelel** oder **Zholvar**: Gegenspieler Phexens, der gierige Feilscher, Herr des blutbefleckten Goldes
- **Mishkhara** oder **Belzhorash**: Gegenspielerin Peraines, faulende Monarchin des ewigen Siechtums, Herrin der Missernten und der Unfruchtbarkeit
- **Agrimoth** oder **Widharcal**: Gegenspieler Ingerimms, Schänder der Elemente, Verderber von Erz, Feuer, Luft und Humus, Fürst der jenseitigen Dämonenschmiede Yol-Ghurmak und Herr der dunklen Handwerkskunst
- **Belkelel** oder **Dar-Klajid**: Gegenspielerin Rahjas, Vielgeschlechtliche Versucherin, Meisterin der schwarzfaulen Lust und Herrin der blutigen Ekstase

Andere Unsterbliche

Das Pantheon der Zwölfgötter ist trotz seines Namens nicht ausschließlich auf die Zwölfgötter beschränkt, die von der Götterfeste Alveran aus herrschen. Vielmehr gibt es eine Vielzahl von Halbgöttern, die jeweils als Sprösslinge der Zwölfe gelten. Dabei kann es sich den Legenden nach entweder um Abkömmlinge zweier Götter oder einer Gottheit und eines Sterblichen handeln. Manchen Göttern sagt man auch nach, dass sie aus sich selbst heraus eine Halbgottheit erschaffen haben, sei es durch Abspaltung eines Aspekts oder durch bloßen Willen. Nicht alle Halbgötter werden überall auch als solche angesehen und manches Volk verehrt eine Wesenheit, die im Zwölfgötterglauben als Halbgott gilt, sogar höher als seine vermeintlichen Eltern. Zu den Halbgöttern werden auch solche Wesenheiten gezählt, die von einem Volk verehrt werden und die über so viel Macht verfügen, dass auch der Zwölfgötterkult sie nur schwerlich außer Acht lassen kann. Häufig wurden solche Fremdgottheiten als Halbgötter in das erweiterte Pantheon aufgenommen.

Gefolge und Boten der Götter, die im Auftrag der jeweiligen Gottheit deren Prinzipien in die Welt tragen, werden ebenfalls in großer Zahl verehrt. Beispiele für solche Alveraniare („von Alveran Gesandte“) sind etwa der Totenrabe Golgari oder der Traumbringer Bishdariel im Boronkult, Uthar, der grimme Wächter des Totenreiches, oder die Zwölf Winde, die dem launischen Meeresgott Efferd gehorchen sollen. Große Verehrung erfahren auch die sechs Hohen Drachen, die nach dem ersten Drachenkrieg der Legende nach ebenfalls Einzug nach Alveran erhielten:

- **Branibor** mit den eisernen Flügeln, ein Diener des Praios, Drache der Gerechtigkeit
- **Darador** mit den hundertfarbigen Flügeln, ein Diener des Praios, Drache der Antimagie
- **Famerlor** mit dem Löwenhaupt, Gemahl Rondras, Wächter Alverans
- **Naclador**, auch **Varsinor** genannt, ein Vertrauter Hesindes, Drache der Weisheit
- **Menacor**, der sechsflügelige Wächter des Limbus
- **Yalsicor** mit dem Ziegenhaupt, Freund Travias, Drache der Freundschaft

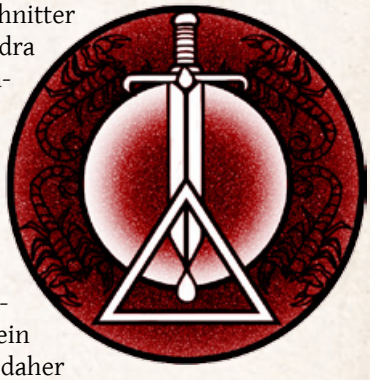
Aves, der Wanderlustige

Der häufig als Paradiesvogel dargestellte Halbgott gilt im Zwölfgötterglauben als Sohn von Phex und Rahja. Er steht als Namenspate für den Kontinent Aventurien und ist der Schutzherr der Wanderlust, der Abenteuer und der Reisen. Aves werden große Neugier, Wagemut und jede Menge Lust auf das Unbekannte zugeschrieben. Seine Geweihten sind meist äußerst umgängliche und kontaktfreudige Menschen und man trifft sie fast immer auf Reisen an. Nur selten sind sie einem Abenteuer abgeneigt und gerne spenden sie Reisenden ihren Segen.

Ifirn, die Frühlingsbringerin

Sie wird in Schwanengestalt als Tochter Firuns und einer Sterblichen verehrt, einige wenige sehen sie auch als abtrünnige Tochter Efferds an. Viele Gläubige wagen es nicht, sich direkt an den grimmigen Firun zu wenden, und bitten daher seine milde Tochter um Vermittlung, die häufig mit den vier Himmelsschwänen dargestellt wird. Ifirn gilt als Frühlingsbotin und Schutzherrin aller Gemeinschaften sowie als hilfsbereite Jagdgefährtin. Viele Tempel des Firun werden heute von Ifirngeweihten betreut.

Kor, der Karfunkelherzige



Der blutrünstige Schnitter soll ein Kind von Rondra und dem Hohen Drachen Famerlor sein. Er liebt das Schlachtengetümmel und den wilden Kampf und man sagt, er trage als Erbe seines Vaters ein Herz aus drachischem Karfunkelstein in der Brust und sei daher besonders mitleidlos. Größte Verehrung erfährt er unter Söldnern und Kämpfern, die mehr auf Effektivität als auf Ehrenhaftigkeit setzen. Die heilige Schrift des Kor ist der Khunchomer Kodex, in dem Rechte und Pflichten des Soldvolks sowie die Vergütung für Waffendienste niedergelegt sind.

Levthan, der Brünstige Mannwidder

Der widderköpfige Levthan gilt als Sohn Rahjas und steht für ungezügelte Lust und männliche Potenz. Ein unbezähmbarer Störenfried soll er sein, der sich sogar an der Halbgöttin (oder Göttin) Satuaria vergangen hat, die bei den aventurischen Hexen große Verehrung genießt. Noch heute soll er ihnen an besonders zaubermächtigen Orten in den Hexennächten nachstellen. Viele Töchter Satuarias aber begegnen ihm gleich ihrer verehrten Göttin, hin- und hergerissen zwischen Hass und Leidenschaft.

Mada, die Gebannte

Die Hesindetochter Mada soll einst den Sterblichen die Magie gebracht haben. Praios bestrafte sie dafür, indem er sie in einen Stein bannte und ihn an den Himmel setzte. So leuchtet seitdem der silbrige Mond vom Firmament, Madamal genannt, in dessen Schein Magie besonders gut zu wirken sein soll. Auch die Nivesen kennen Mada, allerdings als menschlichen Frevler, der

den Frieden zwischen Himmelswölfen und Menschen gefährdete.

Marbo, die Sanfte
Die sanfte Marbo wird als Kind Borons und einer Sterblichen verehrt und hat – ähnlich wie Ifirn – die Aufgabe, ein gutes Wort für die Sterblichen bei ihrem Vater einzulegen. Sie wird häufig für einen schnellen und gnadenvollen Tod und die sichere Heimkehr der Seelen in Borons Hallen angerufen. Dass sie häufig mit Geiern assoziiert wird, gibt allerdings vielen Gelehrten Rätsel auf.

Nandus, der Herr der Rätsel

Nandus gilt als Kind von Hesinde und Phex und vereint ihre Weisheit mit seiner List und Aufmüpfigkeit. Er propagiert Volksbildung, das Streben nach Erkenntnis und ist ein großer Freund von Rätseln. Viele der beinahe ketzerischen Gedanken, die seine Geweihten unter das Volk tragen, machen Nandusgeweihte zur Zielscheibe von Anfeindungen und manchmal sogar von Verfolgung durch weltliche Autoritäten und Machthaber.
Nandus gilt der Legende nach als göttlicher Vater der mächtigen Zauberer Rohal und Borbarad, die in vergangenen Jahrhunderten immer wieder in die Welt zurückkehrten, um sich erbittert zu bekämpfen (**244**).

Simia, der Einfallsreiche
Der im Zwölfgötterglauben als Sohn von Ingerimm und Tsa Verehrte vereint den Schöpferwillen seines Vaters mit der kreativen und freiheitsliebenden Art seiner Mutter. Simia gilt als Gott des Erfindungsreichtums, und auch wenn es keine eigene Geweihtenschaft des Simia gibt, erhebt sich doch ein prächtiger Tempel in Gareth. Dort wurde auch das Prisma erfunden, das Praios' Sonnenlicht in Tsas Regenbogen zu verwandeln mag. Auch bei den Zwergen ist Simia bekannt, die ihn jedoch kurioserweise als Tochter Angroschs verehren.

Swafnir, der Gottwal

In Gestalt eines weißen Pottwals durchmisst der Sohn von Efferd und Rondra die Weltmeere. Er gilt als Herr der Seefahrt und Schutzpatron gegen alle Arten von Meeresungeheuern. Die größte Verehrung erfährt er bei den Thorwalern. Den streitbaren Nordleuten gilt er sogar als Hauptgott, seit er ihre Vorfahren, die Hjaldinger, einst über das Meer der Sieben Winde nach Aventurien geführt haben soll, und sie sehen sich als sein auserwähltes Volk. Ihren Sagen nach kämpft er unablässig gegen die gigantische Seeschlange Hranngar, den Ursprung alles Bösen.

Ucuri, der Götterbote
Ucuri wurde von Praios aus sich selbst heraus geschaffen. Der falkengestaltige Götterbote wird immer dann ausgesandt, wenn es Gewichtiges zwischen den Göttern zu bereden gilt. Nur die verderbtesten Sterblichen würde es je wagen, einen Ucuriaten anzugreifen. Die Ordensmitglieder sind als Herolde in allen Teilen der Welt unterwegs, um wichtige Dokumente und Nachrichten der zwölfgöttlichen Kirchen zu überbringen.

Xeledon, der Spötter
Der Sohn Hesindes und eines Sterblichen erfährt nur wenig Verehrung, denn er macht sich mit Vorliebe über die Unvollkommenheit weltlicher Errungenschaften lustig. Nur Hohn und Spott hat er für die Leistungen der Sterblichen übrig. Es gibt zahlreiche Geschichten über den Halbgott mit der flinken Zunge, wie er Handwerkserzeugnisse, Kunstwerke und so manches Lebenswerk verunglimpft.

Jenseits des Zwölfgötterkults

»Praios behüte! Es ist uns ganz und gar bewusst, dass andere Wesenheiten verehrt werden. Aber du darfst nicht vergessen, die Zwölf sind die einzig wahren Götter. Doch es kann nie schaden, auch jene Götzen zu kennen, die von den Fremden angebetet werden. Denn nur so bist du vorbereitet, und Vorbereitung ist die halbe Ordnung.«
—der Novizenmeister des Beilunker Praiostempels, 1040 BF

Auch wenn er weit verbreitet ist und viele Anhänger hat, ist der Glaube an die Zwölfgötter nicht die einzige Religion, die in Aventurien existiert. Die Novadis aus der Wüste Khôm verehren den Gott **Rastullah**, der sich ihnen vor rund 300 Jahren in der Oase Keft offenbarte und ihnen die heiligen 99 Gesetze brachte. Auch wenn er bisher keine belegbaren Wundertaten vollbracht hat, hat er besonders unter den Wüstennomaden eine große Anhängerschaft gefunden. Rastullah ist einer der wenigen Götter, die nie bildlich dargestellt werden, stattdessen werden einzelne Aspekte des Gottes angerufen und auch gerne zur Schwurbekräftigung herangezogen („Bei Rastullahs Lockenpracht!“, „Beim allsehenden Auge des All-Einen!“). Sein Symbol ist ein weißes Zelt, aus dem er damals vom Himmel herabgestiegen sein soll.

Die Nivesen glauben an die **Himmelswölfe**, ein göttliches Rudel, das einst die Welt geformt haben soll. Die Himmelwölfe heißen in der mittelländischen Sprache **Gorfang** (Rudelführer, verkörpert Herrschaft und Rache), **Grispelz** (Gorfangs Gemahlin, Fruchtbarkeit), **Reißgram** (Jagd), **Rotschweif** (Gerissenheit und Aufbegehren gegen die Herrschaft), **Firngrim** (die Wintermutter), **Arngrim** (Frühling), **Liska** (Mittlerin zwischen Nivesen und Himmelswölfen), **Rangild** und **Rissa** (die ewig Liebenden), **Tongja** (Schönheit und Anmut) sowie **Ranik** (rollt die Sonne über den Himmel). **Graufang** steht für Vergeltung, Zorn und Rache und gilt als so gefährlich, dass er nur in den seltensten Fällen angerufen wird, weil nicht einmal die anderen Himmelswölfe gemeinsam ihn bändigen können.
Die Norbarden verehren die Immenmutter **Mokoscha** (Alaani: große Biene) als Schutzherrin ihrer reisenden Gesellschaft, und vermutlich geht ihr emsiges Treiben auch auf diese Gottheit zurück. Mokoscha hat durch die Verehrung bei den alten Tulamiden auch in den Zwölfglauben Einzug erhalten, wo sie manchmal als Tochter von Ingerimm und Peraine, und manchmal als Tochter von Ingerimm und Hesinde verehrt wird.
Auf Maraskan glaubt man an die zweigeschlechtlichen Zwillingsgötter **Rur und Gror** und an die vollkommene Schönheit der Welt. Diese wurde einst als Geschenk von Rur in Form eines Diskus erschaffen und Gror zugeworfen, und befindet sich seitdem auf dem Weg zu ihrem Ziel. Die Zwölfgeschwister werden von Maraskanern meist als Beschützer gedeutet, die den Weltendiskus auf seiner Reise begleiten. Wunder gibt es in dieser Weltanschauung nicht, da der Lauf der Welt in weiser Voraussicht genau vorherbestimmt wurde. Maraskaner folgen einer streng dualistischen Weltsicht, in der alles seinen passenden Widerpart hat, glauben an Wiedergeburt und streben danach, die Vierundsechzig Fragen des Seins zu ergründen, auf die ihnen Gror einst Antworten geben wird.

Die Waldmenschen kennen zwar einen jaguargestaltigen Gott, **Kamaluq** (Mohisch für: „Hand, die macht den Boden“), fürchten und ehren aber die Geister des Dschungels meist viel mehr, denn sie umgeben sie in jedem Augenblick ihres Seins. Ohnehin gibt es viele Völker in Aventurien, die Schamanen und magiebegabte Animisten als Mittler zur Götter- und Geisterwelt sehen. Sie glauben daran, dass die Welt von vielerlei **Geistern** durchdrungen ist, die es entweder zu besänftigen gilt oder die man um Rat fragen kann. Dieser Geisterglaube kann durchaus gemeinsam mit der Götterverehrung einhergehen, wie es etwa bei den Waldmenschen der Fall ist. Auch bei anderen Völkern werden Götter- und Geisterwelt miteinander vermischt, so zum Beispiel bei den Nivesen, den Gjalskerländern, den Fjarninger Barbaren oder den Orks. Schamanen sind bei vielen Völkern und Spezies verbreitet und gelten als Heiler und weise Ratgeber der Häuptlinge und Sippen.
Die Druiden verehren die Urmutter **Sumu** am höchsten und trachten danach, den Körper der Göttin von ihren durch Los geschlagenen Wunden zu heilen. Die Hexen glauben an die Sumutochter **Satuaria** als Mittlerin, die versucht, die Urriesin zu neuem Leben zu erwecken. Selbst in der Zwölfgöttlichen Überlieferung ist sie präsent, wenngleich nur als Ziel von Levthans Begierde.

Es gibt auch solche Glaubensrichtungen, die Götterwirken gänzlich ablehnen, allen voran die sogenannte **Magierphilosophie**, die, wie der Name verrät, vor allem unter Magiebegabten verbreitet ist. Ihre Anhänger sehen in den Göttern lediglich sehr mächtige Wesen und behaupten, dass ihre Macht mit dem Grad der Verehrung zusammenhängt, der ihnen in der Welt zuteilwird. Die Zwölfgöttlichen Kirchen verdammen diese Denkrichtung, suggeriert sie doch, dass selbst Sterbliche sich, mit genug Macht ausgestattet, eines Tages zu Göttern aufschwingen können. Noch viel verrufener aber und weithin unter schlimmste Strafen gestellt ist der **Borbaradianismus**, der die Grundgedanken der Magierphilosophie noch einen Schritt weiter treibt. Borbaradianer handeln nach den Lehren des Schwarzmagiers Borbarad und sind davon überzeugt, dass jedes Wesen sich zur Gänze von den Fesseln des Glaubens und der geistigen Unterwerfung befreien muss. Dieser Sichtweise zufolge kann jeder das Joch der Götter und Dämonen

abschütteln, wenn sein Willen nur stark genug ist. Als höchstes Ziel gilt es, selbst über sein Schicksal zu bestimmen und durch den schieren Willen mittels der eigenen Lebenskraft Zauber zu wirken.

Der Glaube der Nichtmenschen

Die Zwerge verehren einzig ihren Schöpfergott **Angrosch**, den Herrn von Feuer, Erz und Handwerkskunst, der nach ihrem Verständnis die gesamte Welt erschaffen hat. Sie selbst sehen es als ihre Aufgabe, den Weltenmechanismus zu schützen und in Gang zu halten, und alle Bedrohungen zu bekämpfen – allen voran die Drachen. Unter den Hügelzwergen, die besonders eng mit den Menschen zusammenleben, haben aber inzwischen auch einige der Zwölfe Verehrer gefunden, allen voran Travia, die Patronin der Gastfreundschaft. Die Brillantzwerge verehren die findige Simia als Angroschs Tochter.

Elfen hingegen haben sich weit von einer echten Götterverehrung entfernt, obwohl sie vor langer Zeit eigene Götter anbeteten. Völkerübergreifend werden Götter zwar als vermutlich sehr mächtige Wesenheiten angenommen, der Grund einer Verehrung erschließt sich aber den meisten Elfen nicht. Für die heutigen Elfen gibt es stattdessen die Prinzipien Werden (Isdira: nurdra) und Vergehen (Isdira: zerza) sowie etwas, das das Sein (Isdira: dha) bedroht – den ewigen Widersacher (Isdira: dhaza).Während die Auelfen beispielsweise aufgeschlossener gegenüber dem Glauben ihrer menschlichen Nachbarn sind, stehen Firnelfen jeglicher Götterverehrung geradezu feindselig gegenüber.

Die Orks glauben vor allem an zwei ebenso mächtige wie blutdurstige Götter: **Brazoragh** (Herrschaft, Sonne, Kampf) und **Tairach** (Tod, Magie, Wissen). Neben diesen finden auch **Gravesh** (Handwerk) und **Rikai** (Heilung) Verehrung, dies jedoch nur bei den Kasten, die nicht besonders angesehen sind.

Die Goblins verehren die Große Sau **Mailam Rekdai**, die die Welt aus dem Großen Haufen (goblinisch: puur mulla) herausgewühlt haben soll, sowie den Jagd- und Kriegsgott **Orvai Kurim**.

Die Götter der Echsen werden ehrfurchtsvoll **H'Ranga** genannt und sind so unvorstellbar und rachsüchtig, dass die Echsen sie nicht anrufen. Stattdessen achten sie argwöhnisch darauf, möglichst nicht ihre Aufmerksamkeit zu erregen. Wir wollen an dieser Stelle nur einige wichtige H'Ranga nennen, die besonders breite Achtung unter den Echsenvölkern erfahren:

- die jähzornige **Charyb'Yzz**, die über Wasser und Meere herrscht
- der reizbare **Chr'Ssir'Ssr**, der über Himmel und Herrschaft gebietet
- die schlangengestaltige **H'Szinth**, die für Wandlung steht
- die schildkrötengestaltige **Kha**, die Allerälteste
- **Krr'Thon'Chh**, der blutrünstige Zerschmetterer
- die krötengestaltige **Ssad'Huarr**, Herrin des Endes der Zeit und des Lebens
- **Ssad'Navv**, dem die Zeit Untertan ist
- **V'Sar**, der Herr der vollkommenen Seelen
- die eidechsengestaltige **Zssahh**, Gebieterin über Neuanfang und Wiedergeburt
- **Ppyrr**, Herr über die Elemente Feuer, Humus, Luft und Erz

Kirchen & Kulte

»Wir sind von der Göttin gesandt worden, um ihren Willen zu erfüllen. Wir sind nicht gesandt worden, um uns in Streitigkeiten darüber zu ergehen, wer diesen göttlichen Willen in seinem beschränkten Geist am besten auslegt. Ja, es gibt eine Zeit zu bewahren. Und ja, es gibt eine Zeit zu teilen. Aber nicht einer dieser Wege allein ist der wahre. Um Wahrhaftigkeit zu erlangen, bedarf es des Abwägens, wie die Göttin es uns lehrt. Deswegen müssen wir uns von der göttlichen Weisheit lenken lassen und dürfen uns nicht von Machtgier und dem Wunsch nach Einfluss blenden lassen. Unser Lohn erwartet uns dereinst in Hesindes Hain – und nicht in einem bequemen Leben hier auf Dere. Lasst ab von eurem engstirnigen Zwist und erkennt eure Aufgabe! Besinnt euch auf die Lehren der Allweisen, der großen Weberin, der allwissenden Herrin Hesinde und wachst daran zusammen!«
—Erynnion Quendan Eternenwacht, Abtprimas des hesindianischen Ordens der Draconiter, 1026 BF

Die weltliche Götterverehrung ist bei den Zwölfgöttergläubigen stark durch die jeweiligen Kirchen der einzelnen Zwölf geprägt. Gerade diese Kirchen haben durchaus handfeste weltliche Interessen, denn neben dem Seelenheil der Gläubigen geht es auch um Macht, Einfluss und nicht zuletzt um Gold.
Grundsätzlich begegnen sich die Kirchen und ihre Geweihte untereinander mit großem Respekt. Auch wenn man nicht zur selben Hauptgottheit betet, so verehrt man doch dasselbe Pantheon und folgt zumindest im Kern ähnlichen Lehren und Idealen. Konflikte zwischen den zwölfgöttlichen Kirchen bleiben aber aufgrund der teilweise widerstreitenden Aspekte der Götter nie ganz aus. Auch innerhalb einer Kirche mag es durchaus Konfliktpotenzial geben. Gerade durch unterschiedliche ausgeprägte Verehrungsformen in den einzelnen Regionen kann sich die Weltanschauung von Geweihten deutlich voneinander abheben. Wo Phex in Garetien als Gott der Händler und Diebe sowie als Schutzpatron des Kaiserhauses angesehen wird, gilt er in den Tulamidenlanden auch als nächtlicher Gebieter über die Magie und als kämpferischer Streiter für die Sache der Menschen. Rondra wird im Mittelreich vor allem als Herrin von Ehre und gerechtem Kampf angesehen. In den Tulamidenlanden ist sie gleichfalls Gewitterbringerin, Orakelmeisterin und Herrin des eleganten Waffengangs. Hesinde ist dem Horasier als Göttin von Gelehrsamkeit, Kunst und Magie ein Begriff, den Tulamiden hingegen als Freundin des ewigen Wandels, und für den Norbarden gilt sie als Schriftschenkerin und Schutzgöttin seines Stammes.

Die meisten Kinder zwölfgöttergläubiger Eltern werden mit 12 Jahren durch die Initiation in den Kreis der Gläubigen aufgenommen, wenn der Schutz der Seele durch den Geburtssegen nachlässt. Ab dann gelten sie als vollwertige Mitglieder der Glaubensgemeinschaft.
Die Tempel sind dabei oft nicht nur Versammlungsraum, sondern tatsächlich von der Macht und den Prinzipien der jeweiligen Gottheit durchdrungen. Man spürt die Anwesenheit Alverans in den Mauern eines Tempels oder an den heiligen Orten. Geweihte der Kirchen ermutigen die Gläubigen stets dazu, die Tempel der Zwölfe aufzusuchen, Pflicht ist es aber nicht. Dennoch strömen viele Menschen in die Tempel, um Dank zu zeigen oder um Segen zu erbitten. Unterhalten werden die meisten Gotteshäuser mit Geldern aus dem Tempelzehnt, besonders prächtige Gotteshäuser verdanken ihre Ausstattung aber weit häufiger großzügigen Spenden, die Gläubige direkt an den Tempel entrichten. Je nach Gottheit können solche Tempelgaben aber durchaus unterschiedlich ausfallen. Obwohl es eine große Anzahl Perainegläubige gibt, denn die Göttin von Ackerbau und Heilung wird weithin verehrt, findet bei ihnen nur selten Gold den Weg in den Opferstock. Spenden an die Perainekirche stammen meist von der Landbevölkerung und werden häufig in Naturalien entrichtet. Ein Baron, der im Praiostempel seinen Vasalleneid auf den Grafen leistet, vermag hingegen eine größere Summe Gold oder kostbare liturgische Gerätschaften zu spenden.

Zwar sind Geweihte immer Diener einer Gottheit, ihre Entscheidungen aber treffen sie selbst und sind so durchaus fehlbar. Nicht jeder Priester vermag den Willen der Gottheit richtig auszulegen und nicht immer ist der Wille der Kirchenoberen auch sein eigener. So ist ein Geweihter häufig zwischen drei Grundsätzen hin- und hergerissen: den Prinzipien seiner Gottheit, der Politik seiner Kirche und seinen eigenen Vorstellungen.
Geweihte genießen hohes Ansehen bei den Gläubigen und auch rechtlich nehmen sie eine Sonderstellung ein. Für weltliche Autoritäten sind Geweihte der Zwölf nahezu unantastbar. Sie dürfen nur durch kircheneigene Gerichte verurteilt werden, selbst dann, wenn sie eine weltliche Straftat begangen haben – ob sich der wutentbrannte Bronnjar jedoch darum schert, wenn die Tsageweihte gerade seinen Leibeigenen zur Flucht verhilft, steht auf einem ganz anderen Blatt. Weithin herrscht jedoch unter Gläubigen die Überzeugung vor, das der körperliche Angriff auf einen Geweihten auch ein Angriff auf die Gottheit selbst darstellt und damit gleichbedeutend mit einem Frevel ist. Ausgenommen hiervon sind natürlich Situationen wie der ehrenhafte Kampf mit einer Rondrageweihten, der Schlagabtausch mit einem Korpriester im Schlachtgetümmel oder der Angriff auf einen heimlichen Phexgeweihten.

ZAUBEREI & HEXENWERK

»Du hast eine ganz besondere Gabe, mein Kind. Sie ist dir von den Göttern in die Wiege gelegt worden. Man könnte sagen, dass du von Mada geküsst worden bist, denn in deinem Blut liegt die Kraft. Die Astralkraft ermöglicht Kundigen das Wirken von Zauberei. Jetzt musst du dich entscheiden, was du mit dieser Gabe tun wirst, und genau deshalb will ich dir etwas Wichtiges erklären.

Seitdem Mada die Zitadelle der Kraft zerschlagen hat und so die Zauberei in die Welt brachte, haben jene, die die Kraft kontrollieren können, versucht, sie zu verstehen. Sie haben versucht zu verstehen, wie die Kraft im Menschen oder in der Welt fließt. Auch wenn sie dabei immer wieder neue Erkenntnisse gewonnen haben, ist eines doch ganz klar: Kein Sterblicher wird jemals in der Lage sein, die Magie zur Gänze zu begreifen. Ebenso wenig wird ein Sterblicher jemals alle Geheimnisse entschlüsseln können, die die Magie uns aufgibt. Da können die Magier von der Akademie der Hohen Magie zu Punin noch so sehr behaupten, dass es nichts gibt, das sie nicht schon kennen. Kompletter Unfug! Es mag Konstanten geben, die das Wirken von Zaubern greifbar machen, es vielleicht sogar vereinfachen. Aber du musst auch wissen, dass es ein gehöriger Unterschied ist, ob ein Gildenmagier einen Ignifaxius, also eine Feuerlanze, wirft, ob ein Kristallomant aus dem Volk der Achaz das tut oder ob womöglich sogar ein Drache diesen Zauber nutzt. Dies sind drei völlig unterschiedliche Wege, mit dem Element Feuer auf magische Weise umzugehen. Am urtümlichsten und am mächtigsten können die Drachen, Wesen voller Zauberei, solche Sprüche kanalisieren – und niemand außer einer Handvoll menschlicher Zauberer vermögen überhaupt zu ermessen, wie sie das tun. Vielleicht können sie erkennen, dass der Kristallomant die Kraft durch einen Edelstein fokussiert, selbst wenn sie nicht verstehen, was genau diesen Stein dazu befähigt. Echte Magier kanalisieren die Kraft durch einen Spruch, eine sogenannte Thesis, die gemeinhin gut erforscht ist.

Aber höre mich: Magie ist nicht bis zum Letzten erklärbar, und immer wieder bringt sie Wirkungen hervor, die dich überraschen werden. So ist die Welt nun einmal gefügt, doch das heißt nicht, dass du nichts über sie lernen kannst. Die Göttin Hesinde steht uns hierbei zur Seite, und so können wir beobachten, Wirkungen ausmachen und Wege erkennen, um eben diese Wirkungen zu erzielen. Unser Geist ist ein mächtiges Werkzeug, ganz wie die Kraft, die uns umgibt, die uns durchströmt. Wir müssen verstehen und lernen. Die Frage ist nur, tun wir das als Forscher im Elfenbeinturm oder draußen in der Welt, in der die Magie tagtäglich geschieht?«

—die Lehrmeisterin Kiranya von Kutaki, zu einem neuen Schüler, 1039 BF

Aventurien als magische Welt

Jedes aventurische Kind weiß um die Magie, die ihrer Heimatwelt innewohnt, denn es wächst mit Geschichten über Drachen, Feen, Elfen oder mächtige Zauberer wie Rohal und Borbarad auf. Einige von ihnen begegnen sogar einem dieser magischen Wesen oder einem Zauberwirker, denn bei den meisten Spezies und Völkern finden sich solche, die den Fluss der Kraft selbst kontrollieren können. Die Veranlagung zur Zauberei ist jedoch ein seltenes Geschenk – außer bei den Elfen, die immer mit der Gabe geboren werden, Magie zu wirken. Bei Zwergen hingegen kommen Zauberer fast nie vor und selbst bei den Menschen sind jene selten, die das Potenzial haben, später einmal zu großen Hexen, Druiden oder Zauberern zu werden. Nicht selten ist die magische Gabe zu schwach ausgeprägt für eine solch fordernde Ausbildung oder verkümmert sogar durch den Umgang mit magiehemmendem Eisen bereits in früher Jugend.

Der Ursprung der Magie oder, wie viele gildenmagische Forscher gerne sagen, der Astralkraft, ist ungeklärt. Manche glauben, sie wurde von den Göttern in die Welt gebracht. Dabei fallen jedoch ganz unterschiedliche Namen, je nachdem, wen man fragt. Ein Tulamide wird wahrscheinlich Phex dafür danken, ein Horasier immer Hesinde, ein Ork hingegen allein Tairach. Weit verbreitet ist ebenfalls die Ansicht, dass die Magie durch das Wirken Madas in die Welt kam. Uneins sind sich die Legenden aber über Madas Rolle. War sie eine Göttin oder eine Sterbliche? Hat sie die Kraft von den Sternen genommen und in die Welt getragen oder hat sie stattdessen die Zitadelle der Magie zerschlagen? Im Zwölfgötterglauben ist die Geschichte in folgender Form bekannt:

»So geschah es in den Zeiten, als die Götter noch unter den Sterblichen wandelten, dass Hesinde ein Kind gebar, eines Sterblichen Tochter. Gesegnet mit dem Geiste seiner Mutter und verflucht mit der sterblichen Hülle seines Vaters, wurde das Mädchen Mada genannt. Als Mada sah, wie die Götter ihr Spiel mit den Menschen trieben, da bedauerte sie das Schicksal der Sterblichen, und sie flehte die Götter an, den Menschen die Macht zu verleihen, ihre Geschicke selbst lenken zu können. Doch die Götter wollten ihre Bitten nicht hören.

So geschah es, dass Mada ob ihres vergeblichen Flehens verzweifelte und vor Kummer vergehen wollte. Als der Tag ihres Todes nahte, bot sie all ihre Kraft auf und ihr göttergleicher Geist durchstieß die Sphären, auf dass diese wieder eins würden. Doch sie war schon zu schwach, um ihr Ziel zu erreichen. So vermischten sich die Kräfte der Sterne mit Deres Kräften und sie wurden vereint – eine neue Kraft fließt seitdem durch alle Sphären.

Als Praios, der Götterfürst, dies sah, verfluchte er Mada dreimal ob ihres Frevels. Er bannte sie in einen silbernen Stein und stellte ihn ans Firmament. So leuchtet seither das Madamal am Nachthimmel und ist den Sterblichen Trost und Warnung zugleich. Als Wächter aber über das Himmelszelt bestellte der Götterfürst Phex, auf dass Mada und auch niemand sonst jemals wieder solchen Schaden anrichten könne.«

—Auszug aus Die Annalen des Götteralters, eines heiligen Buches der Hesindekirche, begonnen etwa 1.400 v.BF

Diese Kraft durchdringt die gesamte Welt und offenbart selbst für Kundige ihr Wirken doch manchmal nicht ganz. Grundsätzlich befindet sich die Welt im Gleichgewicht zwischen den sechs Elementen Eis, Erz, Feuer, Humus, Luft und Wasser, die jeweils in Gegensatzpaaren angeordnet sind. Magie scheint jedes dieser Elemente beeinflussen zu können, dennoch glauben manche Gelehrten, dass die Zauberei vor Madas Frevel sogar ein eigenes Element war. Natürlich postulieren weitaus weniger Kundige, dass es dann hierzu auch als Gegenstück die Antimagie oder Nichtmagie gegeben haben müsste. Der Streit um das siebte und achte Element, in Gelehrtenkreisen auch Heptessenz und Oktessenz genannt, ist

alt, und bisher hat niemand auch nur ansatzweise eine Lösung gefunden.
Fakt ist aber, dass sogenannte Kraftlinien die ganze Welt durchziehen. Diese Linien sind Adern schierer Astralenergie, die das Wirken von bestimmten Zaubern erleichtern oder unterbinden. Lange glaubten die Gildenmagier, dass solche Linien unbeeinflussbar seien, aber Ereignisse wie das Erscheinen Borbarads und der Beginn des Sternenfalls (**238**) haben sie eines Besseren belehrt. Kraftlinien können entstehen und vergehen, sie können ihren Verlauf ändern und sogar ihnen zugeschriebene Eigenschaften verlieren oder neue hinzugewinnen. Es gibt unterschiedliche solcher magischer Linien, viele von ihnen lokal begrenzt und nur von geringem Einfluss. Aber es gibt auch solche, die den ganzen Kontinent umspannen und denen beinahe grenzenlose Macht zugesprochen wird. Kreuzen sich zwei solcher Kraftlinien, so entsteht beinahe immer ein machtvoller magischer Ort. Nicht selten werden diese Orte dank der ihnen innewohnenden starken Magie von Zauberkundigen genutzt. Dabei kann es sich beispielsweise um einen Hexentanzplatz handeln, ein altes druidisches Heiligtum oder um den Standort einer Magierakademie. Es heißt sogar, dass solche Nodices (von Nodix, Bosparano für Knotenpunkt) auch durch Trollpfade, Feenwege oder die sogenannten Dunklen Pforten miteinander verbunden sein können.

Ganz selten einmal gibt es auch Orte, die nicht von Magie durchdrungen werden. Das können Tempel oder Heiligtümer des Praios sein, in denen ein karmales Arcanum Interdictum herrscht, was jegliche Zauberei unterbindet, oder etwa ein durch antimagischen Koschbasalt abgeschirmter Raum. Auch viele Metalle verhindern den astralen Fluss, es sei denn, sie sind explizit selbst magisch. Und so gibt es auch in erzdurchdrungenen Zwergenbingen manchmal Orte, an denen Madas Kraft nicht strömen kann.

Zaubertraditionen

»Welcher Tradition der Zauberei ich den Vorzug gebe? Das ist eine Frage, die für die meisten Kundigen sicherlich schwer zu beantworten ist, denn sie sind in ihrer eigenen Tradition gefangen. Ich selbst habe mich vor langer Zeit entschieden, jene Fesseln im Geist hinter mir zu lassen und ganz allein auf die göttliche Weisheit Hesindes zu vertrauen. Wie die Zauberei ein einzigartiges Geschenk ist, das die Besorgnis der Allwissenden in Bezug auf die Menschen zeigt, ist jede Tradition ein Geschenk an die Kulturen, die zeigt, wie sehr die Göttin die Vielfalt schätzt. Wo die Gildenmagier ordnen und katalogisieren, da fühlen und sehnen die Hexen. Wo die Druiden, und vielleicht die Elfen, im Sein und Abbild der Welt Sinn suchen, da befragen die Animisten ihre Ahnen um Rat und Erleuchtung, und lassen sie sogar von ihren Körpern Besitz ergreifen. Nichts davon ist falsch, solange das Seelenheil der Menschen dadurch nicht gefährdet ist. Wir sind gesandt, um zu leben und zu lernen – und daran letztlich zu wachsen. Vielleicht werdet Ihr das eines Tages verstehen.«
—Haldana von Ilmenstein, Magisterin der Magister und Erzmagierin, 1026 BF

Aventurien kennt eine Großzahl an Zaubertraditionen. Einige davon sind uralt, wie die Geoden der Zwerge, die Zibiljas der Norbarden, die Animisten der Waldmenschen oder die Kristallomanten der Achaz unter Beweis stellen. Auch die Elfen wirken mit ihrer natürlichen Begabung für Zauberei schon seit langer Zeit ihre Magie. Andere Traditionen hingegen sind jüngere Traditionen, seien es die der Gildenmagier, Hexen, Zaubertänzer, Schelme oder Scharlatane. Allen gemein ist, dass die Anhänger einer Tradition einer bestimmten Weltsicht folgen, mit der sie ihr Zauberwirken und oft auch die Welt um sich herum begreifen. Nicht alle diese Traditionen dulden die Sicht anderer gleichberechtigt neben der ihren, manche sind jedoch deutlich toleranter. In diesem Abschnitt stellen wir dir beispielhaft eineige Traditionen vor, darunter auch die größten und verbreitetsten unter ihnen. Eine regeltechnische Übersicht über die bisher beschriebenen Zaubertraditionen findest du im **Regelwerk** auf den Seiten **274ff.**

»Mandra? Nein, ich zaubere nicht, ich will diesen Schuft nur treffen. Wenn ich dieses Lied singe, dann sehe ich schärfer und klarer. Das ist alles. Und nun sei gefälligst nicht so stur und tritt hinter meinen Bogen zurück.«
—Layariel Wipfelglanz, elfische Auenläuferin

Die Spezies, die aventurienweit die meisten Zauberer hervorbringt, ist sicherlich die der **Elfen**. Das mag vor allem an ihrer Herkunft liegen, behaupten die Elfen doch, sich einst mittels Magie aus der Lichtwelt ins Sein geträumt zu haben. Fakt ist, dass Elfen Zauberei als natürlichen Teil der Welt akzeptieren, und sie versuchen mit ebensolcher Selbstverständlichkeit, ihre Umwelt beinahe unbewusst durch die ihnen innewohnende Magie zu beeinflussen. Vielen Elfen ist nicht einmal klar, dass sie zaubern, wenn sie ihre Zielgenauigkeit erhöhen oder sich schneller bewegen wollen, weil die Magie so sehr Teil ihres Wesens ist. Vor allem in Form von Zauberliedern, die häufig von ganzen Elfensippen gemeinsam in der Zaubergemeinschaft des Salasandra gewirkt werden, können sie beinahe unvorstellbare Dinge bewerkstelligen.

»Du Sohn der Leichtfertigkeit, ich muss zunächst ein Konzept erkennen können, bevor ich daran gehe, es zu verstehen. Dann erst kann ich mir einen Weg überlegen, wie wir gegen ein solches Übel vorgehen. Dein unüberlegtes Handeln brockt uns ganz sicher nur Ärger ein – lass die Axt stecken, Arbosch, das ist ein Dämon!«
—Mirhiban al'Orhima, tulamidische Feuermagierin

Auch wenn sie einer kleinen, hervorragend ausgebildeten Elite angehören, sind die Gildenmagier in vielen Reichen Aventuriens der Inbegriff des Zauberers. Das mag vor allem daran liegen, dass sie das Wesen der Welt und der ihr innewohnenden Magie nach wissenschaftlichen Prinzipien zu erforschen versuchen, wie es ihnen an einer der Magierakademien oder bei einem privaten Lehrmeister beigebracht wurde. Aus Grundlagenforschung und Beobachtungen leiten sie Gesetzmäßigkeiten ab und ziehen Rückschlüsse, wie die Magie im Allgemeinen funktioniert. Diese wissenschaftliche Betrachtungsweise eröffnet ihnen viele Einsichten, die manchen Zauberkundigen vielleicht auf ewig verwehrt bleiben. Auch Gildenmagier stoßen jedoch mit ihren Forschungen immer wieder an Grenzen, sei es, weil ihre finanziellen Ressourcen aufgebraucht sind, sich noch niemand hinreichend tief in die Materie einarbeiten konnte, die Quellenlage katastrophal ist, oder aber weil ein Konkurrent mit mehr Einfluss eine gänzlich andere Theorie vertritt.

Nach den unheilvollen Magierkriegen gingen die drei heutigen Gilden 595 BF aus der großen Magierzunft hervor. Seitdem sind gesetzestreue und streng götterfürchtige Magier im *Bund des Weißen Pentagramms* organisiert, tolerante und wissensdurstige Zauberer gehören der *Großen Grauen Gilde des Geistes* an und die freigeistigen und nicht selten sogar skrupellosen Magier sind in der *Bruderschaft der Wissenden* organisiert, die auch Schwarze Gilde genannt wird.

Es gibt aber auch ausgebildete Magier, die keiner dieser Gilden angehören. Doch hat eine Mitgliedschaft trotz aller Kosten und Auflagen einen ganz besonderen Vorteil. Für Gildenmagier gilt ein besonderes Recht, das nach einem Hesindeheiligen benannt ist, der versuchte, die Gesellschaft vor dem Missbrauch durch Magie zu schützen: das Argelionsrecht. Darin ist einerseits festgelegt, welche Pflichten Gildenmagier haben. So müssen sie etwa klar als Zauberer erkenntlich sein und Kleidung nach Vorschrift tragen oder das magisch tätowierte Siegel ihrer Akademie oder ihres Lehrmeisters führen. Dafür sind sie andererseits jedoch auch vor weltlichem Recht geschützt und dürfen nur durch ihre Gilde bestraft werden – zumindest auf dem Papier. Dieses Recht wird zwar häufig durch Kirchen und Adlige gebeugt oder sogar gebrochen, jedoch sind Gildenmagier die einzigen Zauberkundigen, die überhaupt einen solchen Schutz genießen. Zwar müssen auch Hexen und andere Zauberkundige vielerorts nicht mehr damit rechnen, aufgrund bloßer Verdächtigungen auf dem Scheiterhaufen zu enden, ein Prozess wird aber nicht unbedingt immer fair geführt.

»Unfug! Mein Bauch sagt mir, dass diese Zauberei von Grund auf verdorben ist. Ich muss es nicht verstehen, ich will es fühlen. Denn wenn mein Blut kocht, dann sind meine Flüche am stärksten!«
—Rovena aus dem Überwals, bornländische Katzenhexe

Die **Hexen**, häufig auch die Töchter Satuarias genannt, sind in Aventurien recht weit verbreitet und teilen sich in unterschiedliche Schwesternschaften auf. Die Zauberkunst der erdverbundenen Frauen basiert auf dem freien Ausleben aller Gefühle. Äußerst selten werden auch einmal Männer in dieser Tradition ausgebildet, die überaus seltenen Hexer.

Die meisten Hexen agieren im Verborgenen, weil sie nicht unter demselben rechtlichen Schutz stehen wie die Gildenmagier. In vielen Gegenden kommen Hexen heute aber inzwischen mehr aus Tradition und Vorsicht als aus echter Notwendigkeit im Geheimen zusammen. Die Schwesternschaften fassen Hexen zusammen, die ein gemeinsames oder ähnliches Vertrautentier erwählt haben – oder von ihrem Vertrautentier erwählt wurden. Die bekanntesten sind die *Töchter der Erde* (Kröten), die *Schönen der Nacht* (Katzen), die *Schwesternschaft des Wissens* (Schlangen), die *Seherinnen von Heute und Morgen* (Rabenvögel) sowie die *Verschwiegene Schwesternschaft* (Eulenvögel). Es gibt weitere Schwesternschaften, die Affen oder sogar Spinnen als Vertraute wählen, aber diese sind weitaus seltener und weniger zahlreich.

Hexen kommen einmal im Jahr an geheimen Hexentanzplätzen zusammen, um ihrer Göttin Satuaria zu huldigen. Dort wird auch oft gemeinsam die Flugsalbe für ihre Besen, Fässer, Zäune oder ähnlichem hergestellt, mit denen sie zu fliegen vermögen.

Manche Dorfheilerinnen oder Hebammen sind Hexen, die häufig ihre Fähigkeiten zum Wohl der Menschen einsetzen. Nichtsdestotrotz haben die Geweihten der Zwölf, allen voran die des Praios, mit ihren Geschichten über hasserfüllte Flüche und finstere Schwarzzauberei bis heute für viele Vorurteile gesorgt. Die Hexenverfolgungen gehören jedoch inzwischen der Vergangenheit an, und gerade in Aranien werden Hexen sogar höher geachtet als Magier. Dennoch werden die Töchter

Satuarias dank weit verbreitetem Aberglauben häufig für übernatürliche Phänomene verantwortlich gemacht und nicht immer wird eine Verdächtige von aufgebrachten Dorfbewohnern auch wirklich der örtlichen Gerichtsbarkeit überstellt.

> *»Du hast einfach keine Ahnung! Genau das ist der Grund, warum wir die meisten Menschen meiden. Wir trachten danach, Sumu zu erwecken, damit uns die Urmutter selbst dereinst erretten kann. Dafür müssen wir diese Geschwüre entfernen, die der Sphärenschänder auf Sumus Leib gebracht hat.«*
>
> *—Xindra von Sumus Kate, oberste Druidin Tobriens*

Die geheimnisvollen **Druiden** sehen sich selbst als auserwählte Retter Sumus an. Sie schützen die Schöpfung und verteidigen die Natur, oft sogar gegen ihre Mitmenschen. Sie gelten daher nicht nur als milde Weise des Waldes, sondern in so mancher Geschichte auch als Inbegriff des märchenhaften Bösewichts. Sie leben von und mit dem, was die Natur ihnen gibt. Besonders verhüttete Metalle sind bei Druiden verpönt, stattdessen bevorzugen sie einen Dolch aus Feuerstein oder Obsidian als Ritualinstrument und zaubern mit den Kräften der Natur und der Elemente. Doch selbst bei den eigenbrötlerischen Zauberkundigen, die häufig in abgelegener Wildnis leben, gibt es unterschiedliche Denkschulen. Die archetypischen Druiden sind die *Haindruiden*, denn sie leben meist fern der Zivilisation im Einklang mit der Natur und gelten als ihre Beschützer. Die *Hüter der Macht* leben ebenfalls recht zurückgezogen und bewachen häufig besondere Orte. Dies kann ein lange vergessener Kultort sein, ein Tempel alter Naturgottheiten, ein Knotenpunkt mächtiger magischer Kraftlinien, aber auch ein altes Hügelgrab oder ein Steinkreis. Schlussendlich gibt es die *Mehrer der Macht*, die unerkannt unter den Städtern leben, um dort den menschlichen Geist zu studieren und so Wissen und Macht anzuhäufen.

Zwerge sind nur äußerst selten magiebegabt, doch gerade hier findet sich eine Zaubertradition, die mit jener der Druiden eng verwandt ist: die der **Geoden**. Abseits der Heimat führen sie ein Einsiedlerdasein in der Natur, mit der sie sich besonders verbunden fühlen. Ihrem eigenen Volk dienen sie als Seelenhirten, doch sind sie bei diesem in aller Regel nicht sonderlich gut gelitten, denn Angroschs Weltenmechanismus, so die gängige Auffassung der Zwerge, sollte auch ohne Zauberei funktionieren. Daher wird man Geoden fast immer außerhalb der Bingen begegnen.

Bei den Echsen herrscht eine besondere Form der Zauberei vor, die auf der Wirkung von Edelsteinen basiert, die sogenannte Kristallomantie. Neben den **Kristallomanten** soll aber auch vereinzelt Zauberkundige unter den Geschuppten geben, deren Zauberwirken denen von Hexen oder Druiden ähneln oder starke animistische Züge aufweist.

Gleich mehrere Völker folgen seit Jahrhunderten den Stimmen der Geister. **Animisten** dienen als Mittler zwischen den machtvollen Wesen dieser und jenseitiger Sphären. Sie können beispielsweise Natur- oder Ahnengeister anrufen und sogar in ihre Körper einfahren lassen. Die Fjarninger bringen magische Meisterschmiede hervor, welche die Macht der Geister in Waffen binden, die Tierkrieger der Gjalsker rufen ihr Odûn an, einen Tiergeist aus der Geisterwelt, der ihnen Stärke verleiht. Auch nivesische Wolfskinder oder die orkischen Hornkrieger rufen solche Kräfte an. Das Weltbild der meisten Animisten ist eng mit dem der Schamanen verknüft, die ihre Kräfte jedoch aus karmaler Quelle speisen. Besonders verbreitet ist der Animismus bei den Waldmenschenstämmen des tiefen Südens.

»Götterkriecher, Dämonenschleimlinge. Allesamt widerwärtig. Wir müssen uns erheben – und die Magie ist unser Mittel!«
—Azaril Scharlachkraut, Hochprophetin der Borbaradkirche

Die **Borbaradianer** glauben, dass jeder Mensch ein Zauberer sein kann, wenn er nur den hierfür nötigen Willen aufbringt. Sie können Magie mit der eigenen Lebenskraft oder mittels Blutmagie wirken und wollen weder Göttern noch Dämonen untertan sein.

Paktierer sind den Verlockungen der Dämonen erlegen und haben ihre Seele an die Niederhöllen verkauft, um echte magische Macht zu erhalten. Uralten Zauberern wie Balphemor von Punin sagt man nach, durch einen solchen Pakt sogar die Unsterblichkeit erreicht zu haben. Doch selbst einfache Leute sollen nach dem Abschluss eines solch niederhöllischen Bundes die schrecklichsten Fähigkeiten verliehen bekommen haben, um das Wirken der Dämonen in die Welt zu tragen.

Magische Artefakte

Ein **Schwarzes Auge** (**244**)ist sicherlich eines der mächtigsten Artefakte, die Aventurien zu bieten hat. Eines zu erschaffen, gilt als Inbegriff größter magischer Kunstfertigkeit, und eines zu besitzen als Verheißung unermesslicher Macht, verspricht es doch, unerkannt einen Blick an jeden erdenklichen Ort, manche auch in jede beliebige Zeit zu werfen. Heutzutage ist kein solches Artefakt mehr bekannt, das die Zukunft zeigt. Es wird aber behauptet, dass irgendwo unter dem Sand der Khôm das Schwarze Auge eines Echsenzauberers ruhen soll, das sogar Zeitreisen ermögliche. Auch der Stern von Elem soll ein übermächtiges Schwarzes Auge gewesen sein, das sogar den Blick in fremde Feenwelten ermögliche.

Schon seit vielen Jahren wurde kein Schwarzes Auge mehr erfolgreich hergestellt und es gibt wohl insgesamt nur wenige menschliche Zauberkundige, die dazu überhaupt in der Lage wären.

Das Schwarze Auge

»Es ist mir einerlei, wie Zauberer diese mächtigen Artefakte nennen, ob Optolithen, wie die Bosparaner, Al'Satafri, wie die alten Tulamiden, oder schlicht Arkanoskope: Ein Schwarzes Auge ist das, wonach jede Seele strebt, die von Madas Kraft berührt wurde. Allein zu viele Zauberkundige haben vergeblich ihre Seele verkauft, um eines zu erschaffen. Und zu viele andere haben die ihre verloren auf der Suche danach.

Jeder von uns Eingeweihten hat die Legenden über das erste Schwarze Auge gehört – den Primoptolithen, Pyrdacors Auge. Der Goldene Drache selbst sei sein Herr gewesen, sagt man, und es soll seinem Besitzer Vergangenes und Gegenwärtiges an allen nur erdenklichen Orten der Welt gezeigt haben. Wer träumt nicht davon, ein solches Objekt sein eigen zu nennen? Wo der Primoptolith aber ist, vermag heute niemand mehr zu sagen, denn in all den Jahrtausenden war es keinem vergönnt, seiner Spur bis zum Ende zu folgen. Und niemand war seither in der Lage, je wieder ein Artefakt von solcher Macht zu erschaffen.

Man sagt, ein Schwarzes Auge bestehe aus dem Herzen eines gefallenen Sterns, und die meisten von ihnen kann man nicht vom Fleck bewegen. Glaube mir, kein Zauber und kein Heer der Welt könnte dies bewerkstelligen. Sie müssen dort verbleiben, wo ihre Essenz verströmte, das meine ich wortwörtlich. Es scheint einerlei, ob sie aus dem Himmel fielen, den tiefsten Enduriumminen entstammen oder aus den Augen eines Alten Drachen gemacht sind. Aber es gibt auch seltene Exemplare, die nicht an einen Ort gebunden sind. Eines jedoch ist gewiss: Alle Schwarzen Augen sind Sphären, also Kugeln von tiefstem Schwarz. Allein ihre Größe variiert. Die meisten, die ich sah, haben die Größe eines Kindskopfes, aber es gibt auch kleinere und größere Exemplare. Ich fürchte, was beinahe allen Schwarzen Augen gemein ist, ist ihre Unberechenbarkeit, ganz so, als hätten sie einen eigenen Willen, den sich der Betrachter erst unterwerfen muss. Zeigen sie die Vergangenheit, dann wählen sie selbst, wie von einem eigenen Geist beseelt, den Ort dieser Vergangenheit aus. Manchmal frage ich mich, ob Niobara recht damit hatte, dass es die ultimative magische Leistung ist, Zeit und Raum zugleich zu kontrollieren. Bislang aber habe selbst ich das nicht herausgefunden. Zu schade ...

Erstaunlich aber ist Folgendes: Schwarze Augen zeigen dem Betrachter selten genau das, was er erwartet. Es kann ein ganz spezieller Ort sein oder ein eingefrorener Moment in der Zeit. Die meisten dieser Artefakte sind widerspenstig und lassen sich nur zu bestimmten Sternenkonstellationen nutzen oder sogar nur an einem Tag im Laufe eines Mondes.

Einige Schwarze Augen haben Namen, die bis heute überliefert sind, auch wenn ihr Schicksal manchmal ungewiss ist. Zuvorderst ist da das Auge des Morgens zu nennen, das der Kaiserin zu Willen ist und das dem Geheimen Orden vom Auge seinen Namen gab. Dieses Schwarze Auge ist sogar beweglich, aber sie haben es wohl selten einmal aus ihrem hübschen Palast bewegt, soweit ich mich erinnern kann. Dann gibt es das Ogerauge des bedauerlicherweise in Ungnade gefallenen Hofmagiers Galotta und das Auge des Weisen, das Rohal dem Weisen zugeordnet wird. Beide sollen heute jedoch unbrauchbar sein. Die Obsidiansphäre zu Khunchom und der Wolkenblick des Rohezal sind und waren da deutlich zuverlässiger. Das kann ich übrigens *von meinem ersten eigenen Versuch, ein solches Artefakt herzustellen, nicht gerade behaupten. Ach, ist das lange her! Man hat meiner Schöpfung inzwischen den Namen Satinavs Auge gegeben, so habe ich es zumindest gehört. Derzeit vermute ich, dass allein der gute alte Tubalkain, Hasrabal von Gorien und ich sonst noch funktionierende Exemplare besitzen. Der Rest liegt wohl in Drachenhorten, alten Grabmälern und modernden Schatztruhen ... allein, es gibt Gerüchte – aber lassen wir das. Jetzt zeige ich dir erst einmal, wie man dieses gute Stück hier bedient.«*
—Nahema ai Tamerlein, das Graue Räblein, zu ihrer Schülerin 1032 BF (**244**)

Rote Augen sind sogar noch rarer gesät und außer Gerüchten ist nicht viel über sie bekannt. Es heißt, sie könnten magische Personen und Gegenstände aufspüren. Um in den Besitz eines solch seltenen Artefakts, der Sphäre der Mada, zu gelangen, wurde im letzten horasischen Thronfolgekrieg beinahe eine ganze Stadt in Schutt und Asche gelegt.
Deutlich verbreiteter sind hingegen die **Weißen Augen**. Sie sind in der Lage Bilder, Geräusche oder Gerüche zu speichern, und sind vor allem bei reichen Tulamiden zu Unterhaltungszwecken sehr beliebt. Die Zauberer der Drachenei-Akademie zu Khunchom gelten als Meister ihrer Herstellung.

Den Schwarzen Augen folgen in der Reihe der begehrenswertesten Artefakte die **Kessel der Urkräfte**, deren Erschaffung besonders mächtigen Lenkern der Zauberei zugeschrieben wird. Einige behaupten, sie seien sogar göttlichen Ursprungs. Dreizehn solcher Kessel soll es insgesamt geben, und der Legende nach wurden in ihnen Harpyien und allerlei andere Chimären erschaffen. Von der Hochelfe Pardona heißt es, dass sie ein solches Artefakt besäße, und dass dank ihm die Nachtalben das Licht der Welt erblickten. Unklar aber ist, was mit den anderen Kesseln der Urkräfte geschehen ist.
Es gibt geheimnisvolle Artefakte der Vergangenheit, von denen heute nicht mehr sicher ist, ob sie überhaupt wieder hergestellt werden könnten. Besonders berüchtigt sind die **Dunklen Pforten**, von denen es heißt, sie hätten einstmals alle Akademien der großen Magierzunft miteinander verbunden. Einige dieser Portale durch den Limbus soll es auch heute noch geben und den Mutigen, die es wagen sie zu durchschreiten, einen beinahe zeitlosen Transport über große Entfernungen ermöglichen. Als Weltentore, heißt es, führten manche von ihnen zu fernen Kontinenten und in fremde Sphären. Auch die Durthanischen Sphären sollen Reisen im wabernden Grau des Limbus ermöglichen, komplizierte Äthrolabien dort eine sichere Orientierung ermöglichen.

Weit häufiger sind jedoch deutlich weniger mächtige Artefakte, die man bisweilen sogar auf den Basaren und Märkten Aventuriens finden kann, zumindest aber in den Märchen jedes guten Geschichtenerzählers: **fliegende Teppiche** aus den Tulamidenlanden, in denen der Sage nach echte Luftelementare wohnen, aus weißem Schlangenleder oder metalldurchwirktem Bausch gefertigten (hoch)elfische **Tarnkappen**, die ihren Träger unsichtbar machen, oder magische Schwerter, die aufschreien, wenn sie einen Unschuldigen treffen.
Aber auch weniger legendäre Artefakte finden Eingang in die Geschichten Aventuriens: **Zauberfedern**, die auf einen Pfeil gesteckt die Treffsicherheit erhöhen, **magische Schlüssel**, die jedes Schloss zu öffnen vermögen, oder **Wunderlampen**, in denen dienstbare Dschinne gefesselt sind. Sie alle sind genauso häufig Teil tulamidischer Erzählungen wie die Legende vom **Wahrheitsamulett** in der Praiostagsschule.

Magier, Hexen und viele andere Zauberer können mit entsprechenden Kenntnissen solche Artefakte selbst herstellen. Zauber wie APPLICATUS oder ARCANOVI erlauben es, die unterschiedlichsten Zauber in eine Vielzahl an Materialien zu binden. Auch den Auslöser kann der Verzaubernde bestimmen. So ist vor manch magischer Pforte ein laut vorgetragenes Losungswort vonnöten, während sich der magische Ring am Finger bereits durch eine einfache Drehung aktivieren lässt.
Von manchen Artefakten ist überliefert, dass sie ihren Erschaffern gänzlich misslungen sind oder dass sich in ihnen ein Dämon, lästige Mindergeister oder eine Artefaktseele eingenistet haben. Solche Stücke neigen zu einem ganz besonderen Eigenleben und so kann es geschehen, dass sich ein mächtiges Zauberschwert plötzlich nicht mehr aus der Scheide ziehen lässt, bis sein Träger gelobt hat, in diesem Kampf ausreichend Blut zu vergießen, oder dass sich eine Meuchelwaffe auf einmal nur noch unter buntem Funkenregen ziehen lässt. Auch von Stiefeln mit leisen Sohlen hat man schon gehört, die, einmal nass geworden, fortan beim Anschleichen übertrieben laute Platschgeräusche machten.
Einige Beispiele für solche magischen Artefakte haben wir hier zusammengestellt, weitere solcher Stücke findest du außerdem im **Regelwerk** auf Seite **269**.

Das Auge des Morgens
Beschreibung: Das Auge des Morgens genannte Schwarze Auge ist etwa kindskopfgroß und von tiefschwarzer Farbe. Das Artefakt befindet sich seit der Zeit der Friedenskaiser im Besitz des Mittelreiches und ist eines der wenigen portablen Exemplare. Der geheime Beraterzirkel, der Orden vom Auge, nutzt es bei Hofe, um Kaiserin Rohaja mit Informationen und Ratschlägen zu versorgen.
Wirkung: Das Auge des Morgens erlaubt bei der richtigen Sternenkonstellation, etwa einmal monatlich, einen Blick auf ferne Ereignisse. Hierzu muss ein Begriff genannt werden, das Auge zeigt dann eine Person, ein Ereignis oder einen Ort. Meist zeigt es Bilder aus der Gegenwart, gelegentlich auch solche aus der Vergangenheit und ganz selten einmal auch Eindrücke aus der Zukunft. In seltenen Fällen ist es auch schon mal vorgekommen, dass nur graues Ätherrauschen und umherzuckende Blitze zu sehen waren. Aktiviert werden kann das Auge des Morgens mittels des geheimen Reichssiegels oder über Schlüsselworte. Diese sollen jedoch allein den höchsten Mitgliedern des Ordens und der Kaiserfamilie bekannt sein.
Kosten: unbekannt
Preis: unbezahlbar

Dschinnenlampe
Beschreibung: In dieser etwas abgegriffen wirkenden alten Bronzelampe lebt tatsächlich ein Feuerdschinn. Obwohl er seinen Beschwörer schon seit Jahrhunderten und vielleicht sogar Jahrtausenden überlebt hat, ist er noch heute an die Lampe gebunden. Nur einmal im Monat kann er sie für eine Stunde verlassen, vorausgesetzt, sie wird gerade poliert. Die Gefangenschaft hat den Dschinn, der sich selbst Flazdran ibn Flandon nennt, noch launischer gemacht, als man es Wesen des Feuers an sich schon nachsagt. So mag er seinem Befreier einen Wunsch erfüllen, sich angeregt mit ihm unterhalten oder ihn und alles in seiner unmittelbaren Umgebung in Flammen aufgehen lassen.
Wirkung: Einmal pro Monat kann das Artefakt für eine Stunde aktiviert werden, sodass der darin wohnende Feuerdschinn erscheint. Auslöser ist das Polieren der Lampe.
Kosten: unbekannt
Preis: 4.444 Silbertaler

Kraftgürtel
Beschreibung: Dieser breite Ledergürtel ist mit einer Gürtelschnalle von erlesener Hässlichkeit versehen, die das Gesicht eines wütenden Ogers darstellt.
Wirkung: Drückt man auf die Augen des Ogers, wird der Träger von enormen Kräften durchdrungen. Der Gürtel wirkt als Zauberspeicher mit 3 ATTRIBUTO KÖRPERKRAFT (FW 12). Die Auswirkungen sind im nebenstehenden Kasten beschrieben.
Kosten: 48 AsP, 5 zusätzlich permanent
Preis: 1.200 Silbertaler

Die Wirkung des Kraftgürtels im Detail
Je nach QS erhält der Träger des Kraftgürtels verschiedene Boni. Die Boni sind kumulativ, das heißt bei QS 3 hat der Träger insgesamt KK +2 und ZK +1.
1 QS: +1 KK
2 QS: +1 ZK
3 QS: +1 KK
4 QS: +1 ZK
Für jede QS hält die Wirkung des Kraftgürtels 10 Minuten.

Paralysis-Brosche
Beschreibung: Die vergoldete Brosche, in die ein Achat eingelassen ist, dient dem eigenen Schutz. Nützlich ist ihr Einsatz besonders, wenn der Träger sich im Kampf vor einem tödlichen Hieb schützen will oder wenn er aus großer Höhe fällt und den Sturz überleben möchte. Die Paralyse des Schmuckstücks ist so stark, dass der Körper unzerstörbar ist, solange die Magie des Artefakts wirkt. Während der Wirkungsdauer erhält der Anwender den Status *Bewegungsunfähig*. Die Kleidung des Anwenders und seine Ausrüstung sind nicht von der Magie der Brosche betroffen.
Wirkung: Zauberspeicher mit 1 PARALYSIS (FW 12), Auslöser ist das Handauflegen auf die Brosche und das Rufen des Worts „Yeti“.
Kosten: 24 AsP, 2 zusätzlich permanent
Preis: 850 Silbertaler

Einige Artefakte, etwa die Paralysis-Brosche, besitzen Wirkungen, die von den Wirkungen der gewöhnlichen Zaubersprüche abweichen. Dies ist von den Erschaffern der Artefakte so vorgesehen, da sie über magische Sonderfertigkeiten verfügen, die Zauber verändern und verbessern können. In Erweiterungsbänden über Zauberei kannst du mehr darüber erfahren. Dort ist auch beschrieben, wie dein Held solche Sonderfertigkeiten erlernen kann.

Spurtstiefel
Beschreibung: Diese leichten Stiefel sind aus grünem Leder gefertigt, in das komplexe Muster aus Blattwerk und Blüten geprägt wurden. Werden die Hacken zusammengeschlagen, verleihen sie dem Träger übernatürliche Schnelligkeit.
Wirkung: Selbst aufladendes Artefakt mit AXXELERATUS (FW 9, 15 Kampfrunden), einmal wöchentlich aktivierbar, Auslöser durch Zusammenschlagen der Hacken.
Kosten: 96 AsP, 10 zusätzlich permanent
Preis: 2.200 Silbertaler

Syronius' schützende Klinge
Beschreibung: Dieses über und über mit arkanen Gravuren überzogene Langschwert soll seinen Träger nicht nur schützen, sondern auch übernatürliches Gezücht in die Schranken weisen.
Wirkung: Das Schwert wurde mit ZAUBERKLINGE verzaubert und gilt für die nächsten 60 Jahre als magische Waffe. Zusätzlich ist es ein selbst aufladendes Artefakt mit ARMATRUTZ (FW 12, RS 2 für 12 Minuten), das einmal wöchentlich aktivierbar ist. Auslöser ist das Schlüsselwort: „Syronius' Panzer".
Kosten: 196 AsP, 20 zusätzlich permanent
Preis: 4.360 Silbertaler

Teleport-Ring
Beschreibung: In diesen Goldring ist ein kleiner nachtschwarzer Onyx eingelassen. Auf der Innenseite findet sich die Gravur „Fürchte die drei Wächter". Wird der Ring am Finger gedreht, wird der Träger durch den Limbus in einen Hinterhof hinter dem Hotel Ulmenstab in Gareth teleportiert. Ist der Träger mehr als 15 Meilen von diesem Hinterhof entfernt, schlägt der Zauber des Rings automatisch fehl.
Wirkung: Zauberspeicher mit 2 TRANSVERSALIS (je FW 15), Auslöser ist das Drehen des Rings.
Kosten: 62 AsP, 6 zusätzlich permanent
Preis: 2.150 Silbertaler

Magische Wesen

»Nein, ich bin nicht so verrückt, mich weiter als auf Sichtweite vom Ufer zu entfernen. Die Herrin Pandlaril mag mit mir sein, aber ich fürchte Nûranar, den Herrn der Neunaugen, und seine Heerscharen. Und inmitten des Sees glüht der Feuerberg. Dem will ich nun ganz sicher nicht zu nahekommen!«
—ein Neunaugenseefischer, 1036 BF

Aventurien wird von einer Vielzahl magischer Wesen bewohnt, die teilweise sogar ganz selbstverständlich ins Alltagsleben der Bewohner des Kontinents eingebunden sind. Das können beispielsweise Mindergeister sein, kleine Elementargeister, die sich besonders oft beim Aufeinanderprallen zweier Elemente manifestieren. Sie kommen manchmal in Schmieden vor, wo sich Feuer, Erz und Luft vereinen, oder springen munter am Rad einer Wassermühle, wo sich Luftwirbel im Nass verfangen. Es kann sich auch um Geister handeln, die auf Schlachtfeldern als ruhelose Seelen gefangen sind und die darauf hoffen, doch noch Einzug in die Totenreiche zu erhalten und ihren Frieden zu finden. Wo einige Kulturen die der Welt innewohnenden Geister hoch verehren, gelten den Zwölfgöttergläubigen Spuke und Nachtmahre als widernatürlich und verwerflich.
Manch ein freier Elementargeist hat seine Heimat in den alten Wäldern oder der sprühenden Gischt des Meeres. Besonders berühmt und märchenhaft verklärt sind von jeher die lebensbestimmenden Geister eines Landes. Der Flussvater soll ein mächtiger Feenkönig sein, einer der ältesten seines Volkes, Bestandteil vieler Legenden und Bräuche entlang des Großen Flusses. Pandlaril, die Herrin von Fluss und See, soll im Neunaugensee leben und ist ebenfalls eine Fee. Von den Weidenern wird sie geradezu abergläubisch verehrt und nimmt beinahe die Stellung einer Göttin ein. Neben solchen Feenherrschern existiert eine Vielzahl anderer Wesen. Dryaden bewohnen Bäume, Sylphen bevölkern Seen und Bäche und Irrlichter locken in den Mooren und Sümpfen fahrlässige Reisende ins Verderben. Neben solchen Mindergeistern, Geistern und Feen gibt es die stets zu Schabernack aufgelegten Kobolde. Sie entführen hin und wieder bevorzugt rothaarige Menschenkinder oder tauschen sie gegen Koboldkinder aus, um sie unter ihresgleichen zu erziehen. Diese Wechselbälger wachsen häufig zu Schelmen heran, deren Wesen wie das ihrer koboldischen Zieheltern von bittersüßem Spott und einem ganz eigenen Verständnis der Welt geprägt ist.
Nicht wenige solcher magischen Wesen werden von den Menschen verehrt oder gefürchtet. Es kursieren viele abenteuerliche und phantastische Geschichten über sie, und gerade Kinder lieben Erzählungen wie die über Einhörner, die durch die Wälder streifen und ganze Weiler mit der Reinheit ihres Herzens aus großer Not retten. Dass alle der beschriebenen Einhörner männlichen Geschlechts sind, hat unter aufmerksamen Gildenmagiern übrigens durchaus Fragen nach der Herkunft der stolzen Tiere losgetreten, die Landbevölkerung aber schätzt den Schutz, den ein Einhorn ihrer Region bietet, und stellt solche Fragen kaum.

Die Drachen sehen sich selbst als über die Schöpfung erhaben an, denn sie waren und gehören bis heute zu den wohl mächtigsten Wesen dieser Welt. Nicht jede Drachenart wird diesem gewaltigen Erbe gerecht, aber ein Riesenlindwurm oder ein Kaiserdrache sind durchaus in der Lage, ganze Städte einzuäschern oder ein größeres Heer zu vernichten. Ihre niederen Verwandten, seine es Höhlen- oder Baumdrachen, sind zum Glück deutlich weniger gefährlich. Unglücklicherweise vermehren sie sich jedoch umso häufiger, und so braucht es immer wieder wackere Helden, die ihnen Einhalt gebieten.
Auch gibt es vereinzelt Legenden über Vampire oder gleich einer ganzen Plage dieser Blutsauger, wie sie zum Beispiel vor einigen Jahren in Weiden umging. In den transysilischen Schattenlanden soll es sogar Werwölfe geben, die als Adlige ganz ungeniert am öffentlichen

Leben teilnehmen. Ghule, die sich am Fleisch der Toten laben und auch Verwundete nicht verschmähen, gelten weithin als Fluch der Schlachtfelder, gegen den die Boronkirche vehement vorzugehen versucht.

Viele der genannten Wesen wurden durch die der Welt innewohnenden Magie berührt und werden daher gemeinhin als natürlicher Teil der Welt angesehen, heißen sie nun Kobolde, Waldschrate oder Minotauren. Immer wieder aber haben Zauberkundige in ihrem Streben nach Macht oder im Sinne der Wissenschaft versucht, Mischwesen zu erschaffen und ihnen Leben einzuhauchen. Die wahnsinnigen Harpyien, halb Frau, halb Vogel, sind sicher die bekanntesten unter ihnen. Die ebenfalls mittels Chimärologie erschaffenen bunten Ikanariaschmetterlinge rauben allzu unbedarften Betrachtern mit ihrem schillernden Farbenspiel den Verstand und stellen nicht nur für Zauberkundige eine große Gefahr dar. Legenden kennen das Mischwesen Mantikor, dessen Menschengesicht auf einem Löwenkörper sitzt und das mit einem riesigen Skorpionschwanz tötet. Daimoniden sind Verschmelzungen aus Lebewesen und Dämonen, die mittels der Kräfte der Niederhöllen geschaffen werden.
Als am gefährlichsten unter allen magischen Wesen gelten aber jene Kreaturen, die direkt der Siebten Sphäre und somit dem Chaos entspringen: die Dämonen. Unendlich soll ihre Zahl sein, und im Zuge der borbaradianischen Invasion musste Aventurien schmerzhaft erfahren, welche Vielfalt die Niederhöllen kundigen Beschwörern bieten: säbelzahntigerartige Zantim, deren Daseinszweck allein das Zerreißen und Verstümmeln zu sein scheint, die unsichtbaren Gotongis, die gerne als Spione eingesetzt werden, oder der vielgehörnte Arkhobal, der ganze Landstriche verderben kann. Das Gefährlichste an diesen Wesen ist, dass sie mit profanen Waffen kaum zu verletzen sind. Allein mit Zauberei oder dem Segen der Götter ist ihnen beizukommen und selbst dann braucht es noch eine gehörige Portion Mut, um sich einer solchen Kreatur in den Weg zu stellen.

Magie im Alltag

»Und dann ... und dann mussten wir fliehen vor diesen elenden Sumpfranzen. Es waren zu viele und sie wollten uns ans Leder! Fiese Dinger sind das, mit ihren roten Augen und scharfen Zähnen. Ich sagte Dappert noch, er soll sich vor dem Morgendorn in Acht nehmen, denn die Sonne war schon fast hinter dem Hügel runter. Gehört hat er aber nicht auf mich, und anstatt den Weg durchs Moor zu gehen, hat er sich in die Hecken geschlagen ... ich hab ihn noch schreien hören, als die Dornen seine Kleider zerrissen haben. Jetzt wird es eine Sumpfranze mehr geben. Ihr guten Götter, warum nur?«
—eine bornländische Torfstecherin, 1038 BF

Auch wenn Magie an vielen Orten Aventuriens präsent ist, hat der durchschnittliche Aventurier meist nur wenige bewusste Berührungspunkte mit Zauberei. Viele magische Phänomene oder Wesen werden von ihm nämlich einfach als ganz selbstverständlicher und natürlicher Teil seiner Welt gedeutet. In Albernia etwa ist der Anblick einer kleinen Blütenfee im Wald zwar eine phantastische, aber auch eine übliche Begebenheit, während der reisende Tulamide wahrscheinlich noch seinen Enkeln beeindruckt von den „unzähligen kleinen Dschinnenwesen“ erzählen wird, derer er dort ansichtig wurde.
Sieht man vom Alltag der Elfen in ihren Sippen oder dem Tagwerk in einer Magierakademie einmal ab, ist Zauberei aber für wenige Aventurier etwas Alltägliches. Durch viele Dörfer ist noch nie ein reisender Zauberer gekommen und oft gibt es dort nicht einmal eine Dorfhexe. Auch göttliches Wirken ist nicht überall gegenwärtig, kommt der Perainepriester doch vielerorts nur zu Aussaat und Ernte vorbei und den Geburtssegen übernimmt auf dem Land nicht selten auch ein Wanderpriester. In den Städten beäugt der menschliche Bogner die elfische Konkurrentin mit ihrer Magie möglicherweise misstrauisch, Gildenmagiern weicht man auf der Straße aus oder grüßt zur Sicherheit einfach ganz besonders freundlich. Nur Leute mit guten Kontakten, viel Geld oder beidem nennen außerhalb der Tulamidenlande magische Artefakte ihr Eigen.
Nicht wenige folgen den Lehren des Götterfürsten Praios, der die Magie nicht schätzt, und lassen von solchen Dingern tunlichst die Finger. Zu unberechenbar scheint Zauberei für jene, die sie nicht beherrschen, und einige Menschen fürchten sie sogar. Beinahe jedes Dorf kennt Geschichten, in denen Kobolde Kinder entführt haben, Erzählungen von einem übellaunigen Druiden, den man meiden sollte, oder Berichte über einen finsteren Schwarzmagier, der in einem Turm eigenartige Experimente durchführt. Die Zwerge vermuten gar hinter Zauberei stets übles Drachenwerk, und in ihren Reihen gibt es nicht umsonst so gut wie keine Magiebegabten.

Auch in diesem Punkt stellen die Helden von **Das Schwarze Auge** eine Besonderheit dar, denn höchst wahrscheinlich kommen sie beinahe täglich mit

Die einzelnen aventurischen Regionen beinhalten unterschiedliche Grade an magischem Wirken. Wenn ihr insgesamt eine weniger magische Welt vorzieht, spielt einfach in einer Region, wo es nur wenige Zauberer oder magische Phänomene gibt. Wenn es euch hingegen nicht genug ist, macht magisches Wirken einfach alltäglicher in eurem Aventurien, bringt mehr magische Wesen ins Spiel oder lasst eure Helden deutlich öfter Magiebegabten begegnen. Seht Zauberei wissenschaftlicher oder noch deutlich mystisch verklärter. Es ist eure Spielwelt und ihr sollt Spaß darin haben. Zögert daher nicht, das Magielevel an den persönlichen Geschmack eurer Gruppe anzupassen.

Zauberei in Berührung. Sei es, weil ein Mitglied ihrer Gruppe selbst ein Magier ist, weil sie verzweifelten Dörflern gegen ein Rudel Daimonide oder gegen umherspukende Geister zur Hilfe eilen, oder weil sie eine Grafentochter aus dem Hort eines Drachen retten wollen. Hinter jeder Weggabelung kann das nächste Abenteuer warten, und natürlich umfassen solche Abenteuer häufig auch fantastische Begebenheiten, denn genau dies macht für viele Gruppen den Zauber des Spiels aus.

Der Spielleiter sollte Zauberei, magische Phänomene oder magische Wesen gezielt als fantastische Elemente nutzen, die Dere und Aventurien von unserer Welt unterscheiden. Die Spieler und ihre Helden sollen sich eingeladen fühlen, über magische Phänomene zu diskutieren, zu theoretisieren und Legenden um sie zu spinnen. Gerade wenn Gildenmagier mit von der Partie sind, bietet sich das Entwickeln von Theorien an, aber auch eine Elfe kann aus den Legenden und Liedern ihres Volkes schöpfen, um zu verstehen, warum ihr der Anblick dämonisch verdrehter schwarzer Bäume so großes Unwohlsein bereitet.

Magie sollte aber jenseits aller aventurischen Forschung auch etwas Unerwartetes, etwas Unverständliches haben dürfen. Selbst für versierte Zauberkundige sollte sie noch Überraschungen und Mysterien bereithalten, das heißt Dinge, die sie nicht auf Anhieb verstehen oder vielleicht nur in Ansätzen überhaupt begreifen können. Regeln zur Magie braucht man am Spieltisch ohne Frage, um Rituale oder Zaubersprüche wie etwa PARALYSIS oder IGNIFAXIUS im Spiel greifbar zu machen und ihnen einen Zahlenwert zu verleihen. Innerweltlich aber gehen wir davon aus, dass Magie auch jenseits solcher fester Formeln eine entscheidende Macht neben dem Wirken der Götter ist – und nicht immer werden aventurische Gelehrte eine Erklärung finden, die der Wahrheit entspricht.

RANG & NAMEN

»Was wäre Aventurien ohne jene Namen, die uns beinahe alltäglich begleiten? Was wäre die Welt ohne jene Menschen, die sie in der heutigen Form überhaupt erst geformt haben? Und das – nota bene – mit und nach dem Willen der guten und unteilbaren Götter. Wäre Aventurien denkbar, ohne dass legendäre Helden der Vergangenheit wie Lamea oder Gylduria an seiner Westküste angelandet wären? Herrschte Recht und Ordnung in unseren Breiten, hätte der gute Kaiser Raul zu Bosparans Fall nicht die verderbte Hexenkaiserin Hela gestürzt? Hätten wir so viel Gutes von den Elfen gelernt, wäre Kaiser Murak seinerzeit nicht mit der Elfenkönigin Amarandel Sommertau in Trallop zusammengekommen? Wäre die Zauberei nicht immer noch ein Werkzeug der Unterjochung, hätte der Reichsbehüter Rohal nicht so viele nützliche Gesetze erlassen? Und beinahe undenkbar, was würden wir glauben, hätte der gute Kaiser Silem-Horas nach Anleitung der weisen Prophetin Illumnestra nicht das Zwölfgötteredikt erlassen?

Aber es gibt immer auch eine Kehrseite der Medaille. Nandus hat euch den Kopf nicht geschenkt, damit kein Regen in eure Körper läuft! Ihr sollt ihn benutzen, und vor allem euren Geist, um aus den Fehlern zu lernen, die in der Vergangenheit bereits begangen worden sind. Niemand darf Dämonen zur Hilfe rufen, denn so fiel der verzweifelte Kaiser Fran der Blutige. So fiel auch Borbarad, der Sphärenschänder, denn niemand darf bestehen, der dem Chaos Tür und Tor in unsere Welt öffnen will. Es gilt, hinter den Schleier aus Legenden zu blicken und unsere Furcht zu erkennen, wenn wir solche Namen wie Pyrdacor oder Pardona flüstern, denn die Schrecken, die sie in die Welt brachten, wirken bis heute, selbst wenn sie längst vergangen sind. Doch wir wollen nicht mit Derartigem im Sinn auseinandergehen, also besinnt euch auf den guten Kaiser Hal, der das Reich ordnete und sicher machte, seinen Sohn Brin, der sein Leben gab, um Orks und Dämonenanbetern zu widerstehen, und seine Tochter, die gute Kaiserin Rohaja, die die letzten Schattenknechte zurück in die See des Ostens trieb, damit wir alle befreit und unter dem Segen der Götter leben und unserem Tagwerk nachgehen können.«

—gehört in einer Garether Nandusschule, 1040 BF

Neben euren Helden haben auch viele wichtige Persönlichkeiten Aventurien in Vergangenheit und Gegenwart geprägt. Ihre Namen werden entweder mit Ehrfurcht genannt oder voller Abscheu verflucht. Wir möchten an dieser Stelle einige Personen vorstellen, die große Bedeutung für die aventurische Gegenwart haben.

Unter den vorgestellten Meisterpersonen gibt es zwei unterschiedliche Sorten von Figuren. Es gibt jene, wie Kaiserin Rohaja, die Zauberin Nahema oder das Schwert der Schwerter Bibernell, die als Herrscher, mächtige Zauberer oder einflussreiche Geweihte großen Einfluss haben und die Geschicke der Welt vorantreiben. Auf der anderen Seite gibtes aber auch solche Meisterfiguren, denen die Heldenweitaus eher begegnen können, solche, die ihnen tagtäglichAufträge geben, die den Helden als Mentoren zurSeite stehen oder ihnen als Feind auf dem Schlachtfeldbegegnen.Und wer weiß, vielleicht wird eines Tages auch ein Gildenmagieraus eurer Runde zum weisen Erzmagier, bei dem jüngereHelden Rat einholen wollen. Möglicherweise wird einereurer Helden mit einer Baronie in Weidenbelehnt, wo er Hilfe braucht, um die Orksins Nebelmoor zurückzutreiben. Eine eurer Heldinnenmag auch in den Rängen der Rondrakirche zur Sennenmeisterinaufsteigen, um dann über Wohl und Weheeiner ganzen Kirche mitentscheiden zu können.

Alle Figuren, die wir euch in diesem Kapitel vorstellen,-sind ein wichtiger Teil des aventurischen Hintergrundsund sind als Könige und Springer gekennzeichnet. Wases damit auf sich hat, erfahrt ihr im folgendenAbschnitt.

Nach einem Zitat der Meisterperson folgt die Beschreibung der Figur.Dabei wird die Figur jedoch von außen betrachtet und ihre Geheimnissewerden nicht preisgeben, damit diese Informationenfür Spieler wie Meister gleichermaßen zu lesensind. Viele der Meisterpersonen sind überregional bekannt,sodass durchaus auch ein Held aus dem Südenvon Kaiserin Rohaja gehört haben kann.Bei allen Meisterpersonen in diesem Kapitel findet ihrjeweils zwei gegensätzliche Meinungen. Siegeben wieder, was der Volksmund über die Personzu wissen meint. Eine davon ist eher positiv (+),die andere eher negativ (–) formuliert.Geheimnisse für den Meister werden abSeite 245 enthüllt.

Das Garadan-System

In allen Publikationen für Das Schwarze Auge werden Meisterpersonen in drei bis vierverschiedene Kategorien eingeteilt, je nachdem, wiewichtig sie für den Fortlauf der Lebendigen GeschichteAventuriens sind. Wir benutzen dafür die bekanntenSpielfiguren des Garadan, eines aventurischen Strategiespiels,das dem irdischen Schach entspricht. So könnt ihr besser einschätzen, was eure Helden im Spiel bewegen können, wenn ihr möglichst nah am offiziellen Aventurien bleiben wollt.

König: Könige sind essenziellfür den Fortgang der LebendigenGeschichte. Entweder sind sie tragenderTeil einer Erzählung oder sie setzenEreignisse in Gang, die den aventurischenHintergrund oder eine Abenteuerhandlungvorantreiben. Diese Figuren spieleneine wichtige Rolle imoffiziellen Aventurien, die weitgehendfestgeschrieben ist. Ihr Schicksal mag durch Helden beeinflussbar sein,sie schreiben jedoch ihre eigene Geschichte.Eine abweichende Darstellung, sei es der verfrühte-Tod eines Bösewichts durch Heldenhand oder der Austauschdurch eine andere Meisterperson, ist prinzipiellmöglich, führt aber unweigerlich zu Konfliktenmit anderen Publikationen. Kaiserin Rohaja,die als Herrscherin maßgeblich die Geschicke des Mittelreichesprägt, ist in diesem System ein König.

Springer: Springer sind wichtigeFunktionsträger im offiziellen Aventurienund werden auch in künftigen Publikationenthematisiert werden, wenn nicht explizitihr Ableben festgeschrieben ist oderihr Schicksal ausdrücklich in die Händeder Spielerhelden gelegt wird. Springer können meistohne größeren Aufwand durch eine andere Figur ersetztwerden. Diese muss lediglich dieselbe Funktion innerhalbder Spielwelt wahrnehmen, sei es alsanleitender Mentor, Hauptantagonist oder rettendeKavallerie. Ein wiederkehrender Schurke oder ein hoherAmtsinhaber im Militär sind häufig als Springer gesetzt.

Bauer: Meisterpersonen die als Bauerngekennzeichnet sind, spielen eine festgelegteRolle in einem Abenteuer, besitzenaber darüber hinaus keine wichtige Funktionin der Lebendigen Geschichte. IhreRolle kann bei Bedarf ohne viel Aufwanddurch eine andere Figur übernommenwerden, ohne in Konflikt mit dem offiziellen Aventurien zu geraten. Der Wirt einerTaverne kann ebenso ein Bauer sein wie eine austauschbare Auftraggeberin oder der Schurke eines Abenteuers, wenn er über das Abenteuer hinaus nicht mehr thematisiert wird.

Turm: Der Turm ist ein Sonderfall, der ausschließlich in Kampagnen vorkommt. Innerhalb einer Kampagne spielt eine als Turm gekennzeichnete Figur eine festgelegte Rolle und ist ein wichtiger Funktionsträger. Sie wird in mehreren Publikationen einer Kampagne thematisiert, spielt aber darüber hinaus für die Lebendige Geschichte keine wichtige Rolle. Ein Turm entspricht innerhalb einer Kampagne einem Springer, ist aber eigentlich ein Bauer. Der immer wieder auftauchende Auftraggeber einer Kampagnenhandlung ist ein Beispiel für einen Turm.

Rohaja von Gareth
Kaiserin des Mittelreiches

»Endlich haben Wir den Heptarchen Einhalt geboten, nun müssen Wir das Reich wieder aufbauen. Selbst Wir als Kaiserin sind Uns dafür nicht zu schade. Wir nehmen unsere göttergegebene Aufgabe nicht nur ernst, sondern Wir füllen sie aus. Wie wollt Ihr es denn nun halten, Herr Baron?«

Rohaja von Gareth ist die junge Kaiserin des Mittelreiches. Sie gilt als Heldenkaiserin, die tatkräftig selbst mit anpackt und aufrechte Streiter um sich schart, die ihrem Willen folgen. Durch die Schlachten der Vergangenheit ist sie zu einer umsichtigen Herrscherin geworden, die mit ihrem Kaiserhof von Pfalz zu Pfalz reist, um sich ein Bild von Sorgen und Nöten ihrer Untertanen zu machen und Recht zu sprechen. Verheiratet ist sie inzwischen mit ihrer Jugendliebe, dem Kaiseringemahl Rondrigan Paligan, der ihr als Reichsgroßgeheimrat in der Hauptstadt dient und verlässlich den Rücken stärkt. Kinder sind aus dieser Verbindung, sehr zur Sorge des Volkes, mehr aber noch des Adels, bisher keine hervorgegangen. Manche munkeln inzwischen gar, dass die Kaiserin verflucht wurde, und daher keinen Erben gebären kann. Inzwischen setzen viele ihre Hoffnungen in Sachen Nachwuchs auf Rohajas um wenige Minuten jüngere Zwillingsschwester Yppolita, die allerdings eine Gildemagierin ist – und daher nicht selbst den Thron besteigen dürfte.

Volkes Stimme

+ *»Rohaja ist eine Heldin, eine gute Kaiserin. Auf die Heldenkaiserin lass ich nichts kommen. Mein Hof stünde nicht mehr, hätte sie in der Schlacht von Mendena nicht das Reich befreit und uns alle gerettet!«*
– *»Heldenkaiserin, pah! Sie sollte eine Regentin sein. Das Reisekaisertum kommt eher einer Flucht gleich. Sie flieht vor ihrer Verantwortung und hat den Adel quasi entrechtet. Gut, dass die Provinzherren ihr entschieden die Stirn geboten haben. Wie viele Könige gibt es denn noch? Seht ihr, was ich meine?«*

Khadan Varsinian Firdayon
Horas des Lieblichen Feldes

»Was? Ja, diese Problematik ist Uns wohl bewusst. Doch Wir müssen darüber nachdenken, denn bereits in der Vergangenheit hat sich gezeigt, dass man dergleichen keinesfalls leichtfertig angehen sollte. Wir wollen die Fehler der Geschichte doch nicht wiederholen. Also keine Truppen! Schickt Spitzel und Schreiber, die Uns mehr Kunde bringen, bevor Wir in dieser Sache eine Entscheidung treffen.«

Der junge Kaiser des Horasreichs ist der Sohn der Magisterin der Magister, Aldare Firdayon, und des Kaiserdrachen Shafir des Prächtigen. Er ist der eigentliche Sieger des Thronfolgekrieges im Horasreich, denn alle Parteien haben ihn anerkannt, selbst wenn viele unsicher sind, wie sich der Drachensohn wohl entwickeln wird. Auch nachdem er 1040 BF die Regierungsgeschäfte übernommen hat, zeigt er sich kaum in der Öffentlichkeit. Stattdessen zieht sich der Horas häufig in seine riesige Privatbibliothek zurück und verbringt lange Tage damit, über die Aufgaben eines Herrschers nachzusinnen. Ohne Frage ist Khadan schon jetzt einer der gebildetsten Menschen Aventuriens, aber seine berechnende Art und die unerschütterliche Ruhe, mit der er jedes Problem angeht, machen ihn selbst seinen Beratern unheimlich.

Volkes Stimme

+ *»Der Horas macht es richtig: lässt den Adel gewähren, aber wischt die Bedenken des Bürgertums nicht beiseite. Ein Herrscher, der so wenig selbst in die Geschicke seines Reiches eingreifen muss, der hat sicher die besten Berater und weiß genau, was er tut.«*
– *»Zieht sich ganz in den Sangreal zurück und tritt so gut wie nie in der Öffentlichkeit auf. Was soll das bitte für ein Horas sein? Sein Volk braucht ihn nicht hinter den verschlossenen Türen seines prächtigen Palasts, es muss seinen Herrscher sehen können, um ihn zu lieben. Khadan ist sich einfach nur zu schade!«*

Bibernell von Hengisford
Schwert der Schwerter

Gewitter sind ein Geschenk der Göttin. Sie sind kraftvoll und lassen uns die Gegenwart der Göttin spüren. Mit dem, was sie uns darin offenbart, sind wir bereit, ihren Willen zu vollstrecken. Wir sind Schild und Wehr der Gläubigen, wir werden ebenso gewaltig und unaufhaltbar sein wie Donner und Blitz.«

Von Ayla von Schattengrund mit ihren letzten Worten als neues Schwert der Schwerter benannt, steht Bibernell seit Kurzem dem Bund des Schwertes vor. Sie gilt als introvertierte Mystikerin, die sich lange Jahre mit der alttulamidischen Deutung von Rondras Zeichen beschäftigte. In der mittelreichisch geprägten Kirche Rondras hatte sie zunächst wenige Verbündete. Inzwischen aber kann sie sich bedingungslos auf jene verlassen, die sie näher kennengelernt haben und in den sanften Worten der Matriarchin einen Weg erkennen, die Kirche Rondras zu neuem Glanz zu führen. In ihrem Streben, den Sinn hinter den Dingen zu erkennen, ist Bibernell stets bemüht, alle denkbaren Blickwinkel zu beleuchten. Sie ist daher auch unkonventionellen Methoden gegenüber nicht abgeneigt – so lange sie diese auf Rondras Willen zurückführen kann.

Volkes Stimme

+ *»Sie wird die Kirche der Donnerkönigin zu neuem Ruhm führen, denn nirgends wird Rondra so elegant und gleichzeitig so kompromisslos verehrt wie in den Tulamidenlanden.«*
– *»Dieser ganze mystische Schnickschnack, den sie vollführt, wird unser Untergang sein! So jedenfalls kann sich die Kirche nicht gegen die Anfeindungen der Korjünger behaupten. Da mag sie noch so redegewandt sein, letztlich zählt allein das Schwert.«*

Aikar Brazoragh
Auserwählter der Orkstämme

»Es geht mir nicht darum, die ganze Welt zu erobern. Es gilt, Brazoragh, dem Sonnenstier, eine Pforte in diese Welt zu brechen. Dann kommt unsere Herrschaft über die Welt von ganz allein. Denn wer soll sich uns schon entgegenstellen? Die Glatthäute nicht, denn die letzten Feinde aus diesem Volk werde ich bis dahin bezwungen haben. Ihre Schädel werden die Pfähle vor Khezzara zieren, allein Tairach zum Ruhm. Tairach, dessen Mond und Weisheit uns leiten.«

Der Aikar Brazoragh ist der von den Orks lange ersehnte Auserwählte und gilt dank seines dunklen Charismas als Einiger aller Orkstämme. Eigentlich Ashim Riak Assai mit Namen, vollbrachte er, woran seine Vorgänger, allen voran Nargazz Blutfaust, gescheitert waren. Es gelang ihm nicht nur, die Orks zu einer Einheit zu formen, sondern auch allen Attentaten hartnäckig zu widerstehen und viele heilige Artefakte der Orks auf seinen Feldzügen zurückzuerobern. Bis heute ist er im Kampf unbezwungen und gilt als ebenso brutaler wie gerissener Gegner. Seine Pläne sind für einen Ork ausgesprochen weitreichend und haben sich bisher auch den weisesten Köpfen der Menschen nicht erschlossen. Große Sorge bereitet ihnen der Bau des gewaltigen Hornturms in Khezzara, den der Aikar mit unerbittlicher Härte vorantreibt (247).

Volkes Stimme

+ *»Er ist der Aikar Brazoragh, der Einiger der Stämme! Auch der Stärkste von uns hat ihn nicht wanken lassen. Er wird uns gegen die Glatthäute führen und wir werden siegen!«*
– *»Die Geißel des Nordens. Ins Reich eingefallen und entkommen. Wie kann das sein? Ein Schwarzpelz, der Rondra trotzt? Nein, unser nächster Schwertzug muss Khezzara gelten, um diesen Aikar ein für alle Mal zu vernichten.«*

Albrax, Sohn des Agam
Hochkönig der Zwerge

Arombolosch, Sohn des Agam
Angroschs Waffenmeister

»Väterchen Angrosch hat es so gewollt. Ihr seid eingeladen, seinen Willen umzusetzen.«

Die beiden zwergischen Brüder stammen aus dem Amboss, genauer aus dem Bergkönigreich Waldwacht, und könnten unterschiedlicher nicht sein. Arombolosch ist der ältere der beiden und gilt als vollendeter Waffenschmied, der beste unter allen Zwergen. Er ist der höchste Priester der Ambosszwerge, Angroschs Waffenmeister genannt, und als ihr oberster Richter ist er für seine harten, aber gerechten Urteile bekannt. Sein Bruder Albrax hingegen ist ein schlachterfahrener Kämpfer, der lange Jahre die Söldner der zwergischen Kor-Knaben anführte. Als Borbarad wieder in die Welt trat, rief jedoch die Pflicht, denn Albrax wurde zum Hochkönig aller Zwergenvölker erwählt, dem Angarok Rogmarok, der die Zwerge in die neue Heldenzeit führen soll. Seit er den Seelenstein des untoten Drachen Rhazzazor gewonnen und die uralte Festung Okdrâgosch in den Trollzacken zu seiner Residenz auserkoren hat, genießt er bei allen der vier großen Zwergenvölker hohen Respekt.

So manches Mal spüren Arombolosch und Albrax die Last ihrer Ämter. Sie wissen jedoch, dass sie den Kampf an vorderster Front nun anderen überlassen müssen, und greifen gerne auf die Hilfe wagemutiger Recken zurück, die in ihrem Namen handeln.

Volkes Stimme

\+ *»Arombolosch ist ganz der Sohn seines Vaters, Albrax ist ungestümer, der kommt nach der Mutter. Gut so, sage ich, denn wir brauchen beide im Kampf gegen unsere Widersacher.«*

– *»Traditionell der Eine und besessen der Andere. Stur sind beide gleichermaßen. Zwerge, die man weder verstehen noch überzeugen kann.«*

Elodiron Kristallglanz
Die Jägerin

»Ich bin des sinnlosen Blutvergießens überdrüssig. Es sollte keinen Kampf mehr geben, nur die Jagd nach denen, die ihn anstacheln. Selbst wenn in mir die Sehnsucht nach dem ewigen Frost brennt, weiß ich, dass meine Sippe verloren ist. Nie wieder kann ich eine echte Heimat finden, außer in meiner Tochter, und sie hat eben die Auen gewählt. So kann ich aber immerhin etwas Gutes tun, denn ich kann zwischen Rosenohren und den fey vermitteln.«

Elodiron ist eine verlorene Wanderin in einer grausamen Welt. Ihre ganze Sippe, die am Blauen See lebte, wurde einst durch einen Gletscherwurm ausgelöscht. Voller Trauer zog Elodiron nach Süden und lebte unter Menschen, weil sie die eisigen Weiten zu sehr an das erinnerten, was sie verloren hatte. Die Firnelfe war bis zu seinem Tod die Geliebte des albernischen Fürsten Halman und stritt in seinem Gedenken sogar auf dem großen Feldzug des Mittelreiches gegen Maraskan. Bis heute aber ist ihr Herz von unstillbarem Heimweh zerrissen und so zog sie sich nach dem Schrecken des Krieges mit ihrer neugeborenen Tochter aus der Menschenwelt zurück. Elodiron ist seit über 100 Jahren die Verkörperung einer Wanderin zwischen den Welten, hin und her gerissen zwischen der Welt der Menschen und der Elfen. Viele mittelreichische Adlige schätzen sie als Mittlerin zwischen den Kulturen, denn sie leiht ihre Stimme auch jenen, deren Anliegen vielleicht hoffnungslos erscheinen.

Volkes Stimme

+ *»Wir wären nicht hier, hätte sie uns nicht geholfen. Zwar verstehen wir nicht immer, was die Elfen wirklich von uns erwarten, aber wir sind dankbar, dass sich jemand unserer angenommen hat.«*
– *»Dieses Spitzohr ist krank! Sie heult beständig der Vergangenheit hinterher, dabei sollte sie sehen, dass wir Menschen jetzt am Ruder sitzen.«*

Nahema ai Tamerlein
Das Graue Räblein

»Du kommst, mich um Rat zu fragen? Dann bist du entweder verrückt, unglaublich tapfer oder der Meinung, dass du etwas besitzt, das mich interessieren könnte. Kaiser, Königinnen und Erzmagier haben um meine Hilfe ersucht. Und ich will einmal ganz offen sein: Eure Probleme fangen an, mich außerordentlich zu langweilen.«

Der Klang ihres namens lässt Kinderaugen strahlen, Herrscher erzittern und so manchen Erzmagier vor Neid erblassen. Wohl keine Magiekundige der letzten vier Jahrhunderte ist derart von Legenden umrankt wie die alterslose Zauberin. Sie ging am Hofe Kaiser Hals ein und aus, war für den Fall des Hofmagiers Galotta verantwortlich, der später zum Heptarchen wurde, und hat sich selbst von der Rückkehr des Dämonenmeisters Borbarad nur wenig beeindrucken lassen. Niemand weiß, welche Pläne Nahema insgeheim verfolgt, die unzählige verschiedene Identitäten und Rückzugsorte unterhält. Es wird gemutmaßt, dass sie sich inzwischen lediglich aus schierer Langeweile immer wieder in die Geschicke der Mächtigen einmischt. Einig sind sich die zahllosen Geschichten aber darin, dass die beeindruckend schöne Frau aus den Tulamidenlanden stammt und als Verhüllte Meisterin eine der mächtigsten Zauberkundigen Aventuriens ist. Viele Jungmagier träumen davon, einmal eine ihrer Formeln zu studieren oder sogar von ihr unterrichtet zu werden.

Volkes Stimme

+ *»Sie hat sich Borbarad entgegengestellt, wer kann das neben den Sieben Gezeichneten schon von sich behaupten? Sie ist ein Vorbild für uns Magier, wenn ich auch nur einen Bruchteil ihres Wissens hätte, dann ...«*
– *»Nahema interessiert nur Nahema. Diese unsterbliche Hexenmeisterin gehört auf den Scheiterhaufen!«*

Archon Megalon
Mehrer der Macht

»Erzähl mir nichts, ich habe den menschlichen Geist in vielen jahren bis zur Voillendung studiert. Du fürchtest dich – und ich allein vermag dir diese Angst zu nehmen. Das kostet dich allerdings eine Kleinigkeit. Ich brauche dein Blut und eine Strähne deines Haars, dann wirst du befreit sein.«

Archon Megalon war einst der Hofdruide der albernischen Fürsten und ist als Autor auch in magischen Fachkreisen bekannt, seit er über Angst und ihre Auswirkungen auf den menschlichen Geist publizierte.
Er ist ein äußerst skrupelloser Druide, der nur wenig mit den weisen Männern des Waldes gemein hat, die man hinter einer solchen profession meist vermutet. Stattdessen spielt er mit Menschen und missbraucht sie ohne große Gewissensbisse als Versuchsobjekte in seinen Experimenten. Angst und Schrecken sind sein Fachgebiet, und so verwundert es nicht, dass er in Geschichten als Schauergestalt für albernische Kinder dient.
Der in Würde gealterte, äußerst scharfsinnige Druide soll heute unter falschem Namen in Havena leben und dort in den Schatten der Gassen seine finsteren Pläne verfolgen. Immer wieder ist er auf der Suche nach neuen Probanden für seine Versuche, seien es leichtfertige Opfer oder solche, deren Mut geradezu legendär ist. Sein Ziel ist es, ihren Willen zu brechen, denn nur so kann der versierte Menschenkenner seine magischen und weltlichen Theorien beweisen.

Volkes Stimme

+ *»Ja, was musst du wissen? Er hat mir die Angst genommen. Großartiger Kerl.«*
– *»Nein, ich sage nichts dazu, kein Wort! Kein einziges! Ich fürchte die Konsequenzen mehr als den Tod.«*

Pardona
Die gefallene Hochelfe

»Vergehe, Unwürdiger. Auch wenn die Hochelfenstädte Mandalya und Vayavinda nicht mir untertan sind, dulde ich keinen Ungehorsam. Deine Knochen werden mir weitaus bessere Dienste leisten.«

Allein der Name „Pardona“ lässt Kundigen das Blut in den Adern gefrieren. Kaum ein Wesen löst bei den verschiedenen Völkern eine solche Angst aus wie die elfengestaltige Zauberin. Die bei den Elfen als Bhardona (Isdira: Begehrensauslöserin) bekannte Unheilsbringerin wurde einst vom Alten Drachen Pyrdacor erschaffen. Bis heute verfluchen die Elfenvölker ihren Namen und machen sie für den Fall der Hochelfen verantwortlich. Die Firnelfen im ewigen Eis haben sogar ihre ganze Existenz dem Kampf gegen ihr Wirken verschrieben. Es heißt, sie sei über 5.000 Jahre alt und die Erschafferin zahlloser Chimären, zuvorderst der Gletscherwürmer, Harpyien und Neunaugen. Es wird zudem gemunkelt, dass Pardona die höchste Dienerin den Namenlosen sei und all ihr Wirken nur darauf abziele, dem gefallenen Gott den Weg zu bereiten, zu alter Macht zurückzukehren. Vor wenigen Jahren unterlag sie einer Allianz der Drachen und verbringt gegenwärtig Zeit im Güldenland, um dort zu alter Stärke zurückzufinden. Bis dahin verfolgt eine ihrer abscheulichsten Schöpfungen ihre Pläne im hohen Norden Aventuriens weiter: die Shakagra, auch Nachtalben genannt.

Volkes Stimme

+ *»Unsere Herrin wird zurückkehren, und bis dahin werden ihre Städte nicht nur leben, sondern es wird kein Weg an ihnen vorbeiführen.«*
– *»Die Mutter der Nachtalben wird fallen, wie alle ihre Missgeburten es auch tun. Allein ihre Existenz ist ein Schlag in das Gesicht dieser Welt.«*

Ashtarra Okharim
Leiterin der Drachenei-Akademie

»Ihr wissensdurstigen Kinder der Einfalt! Ich habe ganz sicher nicht umsonst so viele Jahre damit verbracht, die Zauberzeichen der ehrwürdigen Mudramulim zu studieren. Solches Wissen ist überaus kostbar, seht ihr? Aber ich bin sicher, wir kommen zu einem Handel, der sich für beide Seiten lohnt.«

Erst vor kurzem ist Ashtarra ihrem Vater als Leiterin der Drachenei-Akademie in Khunchom nachgefolgt, die aventurienweit für ihre magischen Artefakte bekannt ist. Als Sekretärin steht ihr die Luftdschinni Wolkenflug zur Seite, die schon Khadil Okharim freundschaftlich verbunden war. Talentiert, aber von eher zurückhaltendem Wesen, leitete Ashtarra mehrere Jahre die Analytische Fakultät und diente als Legatin der Grauen Gilde. Es überraschte viele, als schließlich sie und nicht etwa ihr älterer Bruder beim Rückzug ihres Vaters als neue Spektabilität der Akademie bestimmt wurde. Die Fußstapfen, die ihr berühmter Vorgänger hinterlassen hat, sind groß, Ashtarras Selbstbewusstsein ist mit ihren Aufgaben inzwischen jedoch deutlich gewachsen. Durch ihre langjährige Tätigkeit als Gildengesandte kennt die Magierin zudem jede Menge Geheimnisse über zahlreiche Abgänger der Akademie. Bis heute nutzt sie dieses delikate Wissen vornehmlich, um ihre persönlichen Forschungen zu Zauberzeichen voranzutreiben. Wenn ihr aber jemand einmal allzu unbequem wird, soll sie sich durchaus zu wehren wissen.

Volkes Stimme

\+ *»Keinesfalls so weltfremd, wie man es von einer Gildenmagierin erwarten würde. Kompetent aber, und eine echte Hilfe in der Not.«*

– *»Eine wahrhaft unnachgiebige Verhandlungspartnerin, Effendi. Erwarte nichts von ihr ohne Gegenleistung! Das muss das Blut der Okharim sein, sag ich dir.«*

Raxan Schattenschwinge
Seherin von Heute und Morgen

»Ich habe euch bereits erwartet. Ich habe eine Aufgabe für euch, etwas, das einzig Recken wie ihr bewerkstelligen könnt. Kommt nur, kommt herein! Ich will euch die Sache erklären.«

Die kleine Frau wirkt stets von der Welt abgewandt und etwas verwahrlost. Tatsächlich ist sie jedoch das einflussreiche Oberhaupt der Hexen im garetischen Reichsforst. Raxan lebt zurückgezogen im Wald in einer Hütte, weit abseits menschlicher Siedlungen. Es heißt, sie sei eine meisterliche Hellseherin und mit der Gabe der Prophezeiung gesegnet, und häufig wird sie gebeten, einen Blick auf das Schicksal oder in die Zukunft zu werfen. Gewiss ist jedoch nur, dass sie eine Rabenhexe ist und dass ihr Vertrauter Horax im Gegensatz zu ihr äußerst gesprächig ist.
Unter den Töchtern Satuarias ist sie auch außerhalb ihres Zirkels als besonnene Mittlerin bekannt. Raxan treibt den Dialog zwischen den hexischen Schwesternschaften voran und bemüht sich um deren Einheit. Sie kann im Spiel als Lehrmeisterin für eine hoffnungsvolle Junghexe oder als Auftraggeberin dienen. Je nach Agenda tritt sie Helden aber auch als Antagonistin entgegen, besonders dann, wenn diese den Hexen nicht freundlich gesonnen sind.

Volkes Stimme

\+ *»Frau Schattenschwinge steht auf unserer Seite und alle ihre Bestrebungen zielen darauf, den Menschen zu helfen. Selbst wenn man das vielleicht nicht auf den ersten Blick erkennt.«*

– *»Diese Hexe zögert nicht, Flüche über solche zu bringen, die sich ihr widersetzen. Sie kann daher gar nichts Gutes im Schilde führen, selbst wenn sie noch so oft behauptet, die Zukunft zu kennen!«*

Emmeran Stoerrebrandt
Der Handelsmagnat

»Ihr seid nicht sicher? Dann schlage ich vor, dass ihr wieder loszieht und es in Erfahrung bringt. Nei Phex, ich pflege keine Geschäfte zu machen, ohne mögliche Fallstricke zu kennen. «

Der Erbe des stoerrebrandtschen Handelsimperiums, das vor einigen Jahren von Festum nach Gareth umsiedelte, ist mit Abstand der reichste Mann Aventuriens. Auch wenn viele eigentlich noch Emmerans Vater Stover meinen, wenn sie vom Reichtum eines Stoerrebrandts reden, gilt beinahe alles über den Handelsmagnaten Gesagte auch für seinen Sohn. Er ist ein Förderer von Handwerk und Kunst, Lohnherr für unzählige Arbeiter in Lagerhäusern, Manufakturen oder Stellmachereien und er gibt regelmäßig Almosen an Bedürftige und Suppenküchen in der Hauptstadt. Geschäftspartner sollten ihn nicht unterschätzen, denn Emmeran Stoerrebrandt ist ein beinahe gnadenloser Gläubiger. Sein guter Ruf ist sein Kapital, und ein einmal vor Phex vereinbarter Handel gilt.
Als Kreditgeber der Reichen und Mächtigen ist sein Einfluss nicht zu unterschätzen. Zu seinem Handelsimperium gehören unter anderem ein Botendienst und eine Insel im Südmeer, er hält Anteile an der Nordlandbank und unterhält mit dem Stoerrebrandt-Kolleg sogar eine eigene Magierakademie mit Niederlassungen in Riva und Wagenhalt. Um sich gegenüber Konkurrenten einen Vorsprung zu verschaffen, agiert er häufig als Sponsor für Expeditionen vom hohen Norden bis ins ferne Uthuria, und das Handelshaus hat steten Bedarf an wackeren Helden, die seinen Händlern oder Kundschaftern Schutz bieten.

Volkes Stimme

\+ *»Geh' zu Storrebrandt, der kann dir aushelfen.«*
– *»Geh' nicht zu Stoerrebrandt! Hat er dir ausgeholfen, gehörst du ihm.«*

Thorn Eisinger
Schmied der 1.000 Helden

»Meine Zeit ist knapp und kostbar. Du erzählst mir also besser schnell, warum du ausgerechnet eine Klinge von meinem Amboss brauchst. Nur wenn du ein echter Held bist, der für die einfachen Menschen streitet, wirst du eine aus meiner Hand erhalten. Was? Nein, bin ich denn ein Krämer? Ich verkaufe keine Schwerter, die nicht eigens für den jeweiligen Träger gemacht sind. Scher dich weg, du Tor!«

Thorn Eisinger ist eine Legende, als Schmied und als Held der Schlacht um Gareth. Er ist das Gesicht des Rats der Helden, der Gareth regiert, und er ist es, der dem kaiserlichen Marschall Alrik vom Blautann Mal um Mal ein perfektes Schwert schmiedet, wenn dessen Klinge wieder einmal zerbrochen ist. Meister Eisinger erschafft Objekte von derart überragender Schmiedekunst, dass jeder Held eine solche Waffe sein eigen nennen will. Selbst zwergische Schmiede loben seinen Namen, und das will wirklich etwas heißen. Doch Meister Eisinger ist nicht einfach im Umgang, die Zeit im Rat der Helden hat den einstmals zupackenden und aufrechten Mann mürrisch und bärbeißig werden lassen. Zu viele Probleme musste er ungelöst lassen, sich zu oft der politischen Räson beugen. In seiner Schmiede ist sein Wort hingegen Gesetz. Hier kann er sich diejenigen aussuchen, die es wert sind, eine seiner Klingen zu führen – und genau das tut er auch. Sich in seinen Augen als würdig zu erweisen, kann durchaus ein ganz eigenes Abenteuer sein.

Volkes Stimme

\+ *»Ohne Meister Eisinger wäre der Rat der Helden nichts. Und ohne Meister Eisinger wären auch viele Helden nichts. Ich bin eigentlich sicher, dass der Rat nach ihm benannt wurde.«*
– *»Mürrisch und kompliziert. Nur wahrhaft würdige sollen seine Waffen tragen? Nein, mir hat der Herr Ratsherr natürlich kein Schwert verkaufen wollen!«*

Arn Askrason
Der stärkste Mann der Welt

»Swafnir schaut auf die Mutigen, das weiß doch jedes Kind, Tjalva! Du aber hast wohl die Angst schon mit der Milch deiner Mutter eingesogen. Und dein Alter Herr war wohl zu feige, selbst zur See zu fahren, was? Komm, zeig mir, wie gut du den Wellen trotzen kannst. Durch die Bucht nach Prem, bei Swafnir – es gilt!«

Arn von der Hammerfaust-Ottajasko aus Olport ist der Inbegriff des streitbaren Nordmanns: breitschultrig, muskelbepackt, trinkfest und mit einem Mundwerk gesegnet, das seinesgleichen sucht. Zahllose Geschichten echter und vermeintlicher Heldentaten kursieren über ihn und er bezeichnet sich gern großspurig als stärkster Mann der Welt. Dieser Anspruch entspringt nicht allein seiner durchaus beachtlichen Muskelkraft, sondern vielmehr seinem ausgesprochenen Wettbewerbsdenken. Ständig muss er beweisen, dass er der Größte, Stärkste und Beste ist, sei es im Wettschwimmen, Tauziehen, Armdrücken oder beim Zechen. Immer wieder fordert er sich selbst und andere heraus, weil genau das in seinen Augen einen echten Thorwaler ausmacht. Niederlagen steckt er meist sportlich weg, hin und wieder aber packt ihn der Ehrgeiz und er lässt nicht locker, bis er seine Überlegenheit unter Beweis gestellt hat. Begegnen kann man ihm überall in Küstennähe, aber auch ins Landesinnere hat sich der unablässig an seiner eigenen Legende strickende Hüne schon vorgewagt.

Volkes Stimme

\+ *»Arn der Starke hat drei Wochen allein auf Skerdu überlebt und der Seeschlange von Hylailos einen faulen Zahn gezogen. Das ist ein Kerl, mit dem ich gerne trinke, bei Swafnir! Vielleicht werde ich so ja Teil seiner Legende.«*

– *»Nichts an ihm ist so groß wie sein Ruf dich glauben macht! Erzählt dir ständig, was er alles besser kann, und führt dich vor, damit er daneben besser aussieht. «*

Baba ben Ali
Der Wind der Wüste

»Bei Rastullahs ewiger Bartpracht! Du brauchst diese ganzen Waren nicht. Sie behindern dich nur, wenn du in der Wüste überleben willst. Und das willst du doch, oder? Also überlasse sie Ali, Ali und Ali. Dann kannst du unbehelligt weiterziehen – und du wirst leben, wenn der Unergründliche es so gefügt hat.«

Baba ist mehr als ein einfacher Wegelagerer, der die Randgebiete der Wüste Khôm und die Tulamidenlande heimsucht. Seine Bande umfasst angeblich stolze 33 Räuber, die sich allesamt Ali nennen und ihm blind gehorchen. Stimmen Gerüchte aus dem Kalifat, so ist seine Truppe für mindestens jeden zweiten Überfall verantwortlich, der zwischen dem Wal-el-Khômchra und dem Cichanebi-Salzsee in den letzten fünf Jahren stattgefunden hat. Viele der novadischen Wüstenbewohner glauben, Baba sei der verstoßene Sohn eines Sultans, der in der Wüste nach seiner Bestimmung sucht. Die Wesire des Kalifen hingegen halten ihn für einen gefährlichen Umstürzler, seit er immer wieder ihren Häschern entwischt ist, und er Baba hat tatsächlich mindestens einen Emir auf dem Gewissen. Er versorgt jedoch viele Stämme der Khôm mit Lebensmitteln, Gewürzen und Wasser, sodass er dort stets Rückhalt findet. Ein festes Lager scheint die Bande nicht zu haben, stattdessen zieht Baba mit seinen Männern wie ein echter Novadi von Oase zu Oase.

Volkes Stimme

\+ *»Das wäre ein Kalif, sag ich dir! Kein festes Dach, sondern nur die Plane eines Zeltes, und der Wind der Wüste. Ganz so, wie Rastullah es uns offenbart hat!«*

– *»Bist du irre? Ich führe meine Karawane ganz sicher nicht dorthin, da lauern die 33 Räuber auf mich und mit Baba der Schlimmste von ihnen. Nein, das lasse ich lieber gleich bleiben, denn ich will mir nicht den Hals aufschlitzen lassen.«*

Vanja Nadaljeff
Der Schrecken des Südmeers

»Was kann es Schöneres geben, als die frische Brise im Haar zu spüren, den Horizont vor Augen und die Planken eines schnellen Schiffs unter den Füßen? Niemand wird uns je wieder sagen, was wir zu tun haben. Niemals wieder werden wir machtlos sein! Wir sind unsere eigenen Herren und nehmen uns, wofür wir stark genug sind. Auf mein Kommando – entert!«

Die beeindruckende Karriere von der Rudersklavin zur Navigatorin der horasischen Marine und von dort zu einer der gefürchtetsten Piratinnen des Südmeers ist Bestandteil vieler Seemannsgeschichten. Geboren in der Kolonie Port Stoerrebrandt, hat die Tochter einer bornischen Kaufherrin und ihres mohischen Liebhabers sich angeblich selbst in die Sklaverei verkauft, um ihrer herrischen Mutter zu entkommen. Schon seit einiger Zeit ist Nadaljeff, wie Vanja gerufen wird, unter den Piraten der Charyptik eine feste Größe und wird sogar als Nachfolgerin des berüchtigten Piratenkönigs Lolonna ins Gespräch gebracht, dem sie bei einer Meuterei einst eines seiner Schiffe stahl. Sie schert sich jedoch nicht sonderlich um die Politik der Stadt, viel lieber verspricht sie ihren Frauen und Männern eine gute Prise und lässt sich an Bord der Blutrochen den Wind der Freiheit um die Nase wehen. Sie gilt als äußerst gerissen und handelt gerade so grausam, wie es ihrem Ruf gut tut und den Geschäften nicht schadet – es sei denn, man stellt ihre Zielsicherheit mit der Balestrina in Frage oder spricht sie auf den Verlust ihres Auges an.

Volkes Stimme

+ *»Elendes Miststück, ay! Aber Nadaljeff ist sich nicht zu fein, dir deinen eigenen Kram anschließend wieder zu verkaufen. Das nenn ich Geschäftssinn!«*
– *»Spiel bloß nicht den Helden, hörst du? Die Kapitänin ist eine blutsaufende Irre. Ausrauben tun sie dich sicher, aber es liegt an dir, ob sie dich dazu noch versklavt, verkrüppelt oder den Kahn versenkt, auf dem du fährst.«*

Deriago di Vincetta
Horasischer Schürzenjäger

„Rahja hat uns mit Begierde und Leidenschaft gesegnet, meine Rose, damit wir ihr nachkommen. Der listige Phex aber hat uns die Nacht geschenkt, sodass wir Rahjas Willen ungestört und unerkannt frönen können.“

In den Gassen von Vinsalt ist der charmante Frauenheld unter zahlreichen Aliasen bekannt: „Rimaldo“, „Alrigio“ oder sogar „Rahjacomo“ flüstert er seinen Auserwählten beim galanten Handkuss oder während eines Stelldicheins in Ohr. Unzählige Herzen soll er bereits gebrochen haben und seine notorischen Liebschaften bringen ihn ständig in Schwierigkeiten. Dennoch gibt er jeder Angebeteten das Gefühl, die einzige Liebe seines Lebens zu sein. Diskretion ist für ihn oberstes Gebot, denn nur so kann er sicherstellen, dass sein Kopf noch lange auf seinen breiten Schultern sitzt. Doch trotz allen Schweigens ist sein Ruf ebenso legendär wie berüchtigt und der versierte Fechter hat meist mehr ausstehende Duellforderungen gehörnter Ehemänner als Finger an den Händen. Ständig ist er daher auf der Flucht oder auf der Suche nach Sekundanten, oder besser noch nach Stellvertretern, die für ihn die Duelle fechten. Glücklicherweise schließt der wortgewandte Kleinadlige schnell Freundschaften und ist nie so knapp bei Kasse, dass er Freunden nicht einen Becher Wein ausgeben würde.

Volkes Stimme

+ *Guter Mann, dem man bedingungslos vertrauen kann. Etwas leichtlebig vielleicht, aber rundum verlässlich. Und so gutaussehend!*
– *Niemand, der mit meiner Frau angebandelt hat, darf ungestraft davonkommen! Dieser eitle Geck! Wartet nur, bis ich meinen neuen Degen habe, dann erledige ich das selbst!*

MYTHOS & HISTORIE

»In den ersten Tagen, jenen Tagen also, für die es keine Zeit gibt, da traten die ersten Elfen aus dem Licht. Simia der-aus-dem-Licht-trat und Aldarin mit-dem-Sternenmal gehörten zu den ersten, die das Sein betraten, und sie wurden fey, Kinder des Lichts.

Das Sein umfasste die Tiefen der Wälder, deren Herz bis heute Sala Mandra genannt wird. Und das Sein war nur deswegen da, weil die Lichtelfe Madaya war. Denn Madaya hatte das Sein genauso erträumt, wie Simia und Aldarin und Panlariêl und Orima und die anderen es nun vorfanden. Und sie begannen dieses Sein, diese Welt zu erforschen, und sie brauchten lange dafür, denn im Herzen der Wälder hatte der Raum keine Grenzen und auch die Zeit hatte keine Macht über die Elfen. Ihr Staunen über Madayas Traum schließlich wurde zu Tönen. Aus den Tönen wurden Lieder und aus den Liedern wurde Sprache. Und so begannen die Kinder des Lichts, den Dingen, die sie sahen, Namen zu geben. Als das geschehen war, waren die fey'e im Dasein angekommen. Doch Simia war noch nicht zufrieden, lange blickte er ins Licht, doch nicht den Ursprung suchte er, sondern das Ziel ihres Seins. Und nach langen Wanderungen verkündete Simia schließlich, dass noch nicht alles benannt wäre. Er selbst wollte es tun, und so schuf er die Worte Raum und Zeit, und in dem Moment, als er sie ausgesprochen hatte, da wurden Raum und Zeit. Sie wurden Wirklichkeit, weil Simia sie wollte. Und er teilte damit die Welt in das Hier und Jetzt und in Licht und Traum, die keine Wirklichkeit mehr haben sollten. Nicht alle fey'e wollten sich jedoch diesem Unbekannten unterwerfen, und so zogen einige zurück ins Licht. Simia aber, mit dem Sternenmal gezeichnet, versammelte eine feste Gemeinschaft, und gemeinsam traten sie nun zur Gänze in die Wirklichkeit, die Simia benannt hatte. So formte sich die Welt, wie wir sie heute kennen.«

—Übertragung aus dem Faedhari, dem magischen Geschichtsbuch der Elfen

Das Faedhari wird durch Legendensänger der Elfen unaufhörlich fortgeschrieben und durch ihre Lieder und Sichtweisen immer wieder in seinen Grundzügen verändert. Selbst wenn die Elfen die Geschichte der Welt so begreifen, wie in obiger Quelle dargestellt, so geben die steinernen Stelen des zwergischen Xorlosch sicher ein völlig anderes Bild wieder. Die zwölfgöttergläubigen Menschen orientieren sich an den hesindianischen Annalen des Götteralters, die Echsen bauen auf die Schriften und Überlieferungen ihrer Ahnen, und die Drachen

verlassen sich auf die magische Halle des Bundes in Drakonia.
Aventurische Historie ist immer auch eine Frage der Sichtweise, und all dies sind mögliche Darstellungen einer Geschichte, die auf wunderbare Weise – und nicht zuletzt auch durch unser Spiel auf der Welt – veränderlich ist.

Aventurische Geschichtsschreibung

Auch in Aventurien ist die Überlieferung von Geschichte immer subjektiv, und meist wird sie von den Siegern geschrieben. Eigene Errungenschaften werden glorreich gepriesen, feindliche Leistungen heruntergespielt oder sogar ganz verschwiegen.
Vor allem die Menschen haben für sehr viele Ereignisse aus frühen Zeiten eine enge Verbindung zu ihrer eigenen Spezies geschaffen, selbst wenn zu der betreffenden Zeit noch gar keine Menschen existierten. Zwölfgöttergläubige Chronisten gehen gerne davon aus, dass die Zahl Zwölf eine wichtige Rolle im Laufe der Geschichte spielt: Es gibt demnach zwölf Götter, zwölf Große Drachen, zwölf Erzdämonen und so weiter. Aber diese Zwölfzahl leitet sich allein aus dem heutigen Glaubensbild ab, die wirklichen Anzahlen dieser Wesen sind oft andere. Es kann kaum verwundern, dass viele Ereignisse in der elfischen Überlieferung völlig anders klingen als in der menschlichen, zwergischen, echsischen oder orkischen. Selbst wenn sich ein aventurischer Geschichtsschreiber der Wahrheit verpflichtet fühlt und versucht, die Ereignisse möglichst objektiv darzustellen, sind seine Kenntnisse stets begrenzt. Vor allem aber bewertet und versteht er die Welt und ihre Geschichte immer nur innerhalb seines eigenen Glaubensbildes und Wertesystems.
Unterschiedlichste Hochkulturen sind aufgestiegen und untergegangen und mit ihnen ihre Schriften und Aufzeichnungen. Mit den großen Städten sind ganze Bibliotheken verschwunden – abgebrannt, in Kriegen zerstört oder einfach nur vergessen und vermodert. Vermutlich schlummern noch so manche Schriftstücke irgendwo an geheimen Orten, und sollten sie eines Tages gefunden und entschlüsselt werden, könnte ihr Inhalt so manches Weltbild erschüttern.

Bereits lange bevor es Menschen gab, begannen die Völker Aventuriens ihre Geschichte an ihre Nachkommen weiterzugeben, sei es in mündlicher Überlieferung oder in schriftlicher Form. Jedoch gibt es heute kaum noch jemanden, der zum Beispiel die hochkomplexen Schriften der echsischen Hochkulturen entziffern kann. Selbst mit entsprechenden Kenntnissen ist es schwierig, die benutzten Sprachbilder zu entschlüsseln und zu entscheiden, ob es sich um niedergeschriebene Legenden, Gleichnisse oder um Tatsachenberichte handelt. Ob andere, frühere Kreaturen schriftliche Zeugnisse hinterlassen haben, ist heute nicht mehr bekannt – auszuschließen ist es jedoch nicht.

Mythologie & Historie

»Die Welt ist geheimnisvoll, und ihre Entstehung bleibt uns allen rätselhaft, selbst jenen, die von Hesindes Weisheit erleuchtet wurden. Doch eines ist gewiss: Wir sind Geschöpfe, die im Sein stehen, denen die Götter einen eigenen und freien Willen verliehen haben. Jenseits der Schöpfung steht das Chaos. Dort tummeln sich Kreaturen, die keinen anderen Willen haben, als uns zu vernichten und zu verderben. Und eben dies muss unsere Bestimmung sein, der Kampf des Seins gegen das Ungeschaffene.«
—Nacladora Berlînghan, hesindegweihte Draconiterin, 1038 BF

Die Urgeschichte

Die Welt, so wie wir sie heute kennen, entstand dem zwölfgöttlichen Mythos nach aus einem Kampf. Am Anfang des **ersten Zeitalters**• war das Nichts, und aus diesem Nichts heraus formten sich zwei Prinzipien, das des ordnenden Geistes und das der greifbaren Wirklichkeit. Los und Sumu, die Verkörperungen dieser Prinzipien, rangen miteinander und der Allgott Los erschlug schließlich die Urriesin Sumu. Als er sah, was er getan hatte, vergoss er bittere Tränen, konnte Sumu jedoch nicht wieder zum Leben erwecken. Der Zwölfgöttermythos besagt, dass aus Los' Blutstropfen, die zu Boden fielen, die Götter wurden und aus seinen Tränen alle Lebewesen entstanden. Die Pflanzen erwuchsen aus Sumus Leib und das Blut, das aus ihren Wunden drang, schenkte den Giganten das

• Eine Übersicht der Zeitalter in der hesindianischen Überlieferung, der auch die hier geschilderte Geschichte folgt, findest du im Kapitel **Kultur & Wissenschaft** auf Seite **103**.

Was weiß mein Held über ... die Urgeschichte?
Das Wissen über die aventurische Frühgeschichte ist stark mythologisch verklärt und kann je nach Spezies oder Kultur deutlich unterschiedlich sein. Wir haben in dieser Schilderung die mythologischen und sagenhaften Aspekte in den Vordergrund gerückt, und außerdem den zwölfgöttlichen Mythos ins Zentrum gestellt, um einen möglichst einheitlichen Blick auf die frühe Welt zu ermöglichen. Wenige uralte Wesen können erahnen, was sich in der Frühzeit wirklich zugetragen hat, zu stark hat sich die Welt mitsamt ihrer Bewohner seither gewandelt. Den meisten Sterblichen der aventurischen Gegenwart ist solches Wissen bis auf stark verklärte fragmentarische Überlieferungen unbekannt. Helden kennen Geschichten über den großen Drachenkrieg, den Kampf von Los und Sumu oder über Madas Frevel meist nur aus den Sagen und Legenden ihrer Völker. Die wahren kosmologischen Zusammenhänge oder alle Lehren fremder Völker aber kennt kein einzelner Sterblicher.

Leben. Eine mächtige Entität namens Kha begann, die frisch entstandene Welt zu ordnen. So schuf sie etwa die Zeit, um den Fortlauf der Welt betrachten zu können. Einmal versuchte der echsische Magier Ssad'Navv, aus der Zukunft mit einem komplizierten Ritual an den Anfang dieser Zeit zu reisen, um ihre Form zu ändern. Doch eine Zeit, die nach Belieben vorwärts, rückwärts oder sogar seitwärts verlaufen kann, hätte extreme Auswirkungen auf die Welt. Ohne die tragenden Pfeiler von Khas Weltengesetz würde sie in sich zusammenbrechen. Daher schritt Kha mit größter Entschlossenheit ein und kettete Satinav, wie die Menschen ihn heute nennen, an das Schiff der Zeit. Von dort aus muss der Gefangene seitdem darüber wachen, dass niemand seine Tat zum Vorbild nimmt und den Zeitenlauf zu verändern versucht. Dabei zur Seite stehen ihm seine Töchter Ymra, die die Vergangenheit auf den schwarzen Seiten eines mächtigen Buches festhält, und Fatas, die die Zukunft auf den weißen Seiten eines anderen Buches abbildet.

Auch das **zweite Zeitalter** ist von Konflikten geprägt. Im Zwölfgöttermythos heißt es, dass aus Sumus Leib die mächtigen Giganten entstanden, die ihrerseits Drachen und Riesen erschufen. Die Kinder des Los hatten die Schöpfung bereits unter sich aufgeteilt und die strahlende Götterfeste Alveran als Domizil erkoren. Auch die neugeborenen Giganten aber wollten ihren Teil an der Welt und machten sich daran, diese Festung zu erstürmen. So warfen sich Ingerimm, Efferd, Firun, Peraine und viele andere Giganten gegen Alveran, der zornigen Kauca gelang es sogar, die Mauern der Götterzitadelle zu zertrümmern. Unzählige gleißende Steine fielen auf die Welt nieder, die man bis heute als blau leuchtendes Gwen-Petryl kennt. Dann antworteten die Götter, Hesinde wob mächtige Zauber, Phex hüllte die angreifenden Giganten in dichten Nebel, Rahja versetzte sie in willenlosen Rausch und Rondra enthauptete den mächtigen Giganten Raschtul. Es heißt, dass sein Leib bis heute als gewaltiges Gebirge, dem Raschtulswall, in Aventurien liegt. Praios zerschmetterte den gefräßigen Ogeron mit einem Hieb, doch aus seinen Überresten formten sich die menschenfressenden Oger.
Während die Schlachten der Gigantenkriege hin und her wogten, drangen aus dem Draußen erstmals jene Wesen in die Welt ein, die wir heute Dämonen nennen. Das Chaos witterte seine Chance und der Dämonensultan ließ seine Horden auf die Schöpfung los. Es waren die Gigantin Tsa und die Göttin Travia, die daraufhin das Ende der Kämpfe forderten, und Praios erschuf den Herold Ucuri aus sich selbst und sandte ihn zu den Giganten, um einen Frieden zu verhandeln. So zogen fünf Giganten nun ebenfalls in die Götterfeste ein. Sechs Drachen wurden ausgewählt, um über Alveran zu wachen, sechs andere sollten die Dritte Sphäre, die Welt Dere, verteidigen. Allein die Riesen gingen leer aus und sind seither von tiefem Groll gegen Götter und Drachen erfüllt. Die Drachen aber konnten sich nicht einigen, wer von ihnen nach Alveran gehen sollte, und so entbrannte der Erste Drachenkrieg. Große Teile der Welt wurden während der gnadenlosen Kämpfe verwüstete, bis der löwenhäuptige Famerlor sich gegen den goldenen Pyrdacor durchsetzte.

Die Welt wurde nach diesen gewaltigen Umwälzungen noch einmal neu geordnet, und diese Ordnung im Weltengesetz, auch Mysterium von Kha genannt, festgelegt.

Die Rolle einer mächtigen Entität wie Kha, die sogar den Göttern vorangestellt sein soll, wird im Zwölfgötterglauben übrigens deutlich anders interpretiert. Dort ist Kha meist entweder als Name des Weltengesetzes überliefert, auf das sich Götter und Giganten nach ihrem Friedensschluss geeinigt haben, oder wird einfach zum Mysterium von Kha verklärt.

Sphären wurden voneinander getrennt, die Grenze zum Draußen der Dämonen gefestigt, das Wirken der Unsterblichen auf die Welt der Sterblichen begrenzt. So unabänderlich ist Khas Gesetz seither, dass anscheinend selbst die mächtigen Götter daran gebunden sind. Als Bastion aus reinem Diamant soll das Weltengesetz in der ersten Sphäre ruhen, verbunden mit den Festungen der Elementarherren. In dieser Zeit kam auch die Magie in die Welt, über die bis dahin nur die Drachen verfügten, je nach Überlieferung durch Götterwirken oder durch Madas Frevel.

Das **dritte Zeitalter** wurde von den Drachen beherrscht, und nur wenig ist in der Gegenwart über diese Zeit bekannt. Gelehrte gehen jedoch davon aus, dass diejenigen Drachen, welche diese erste Zivilisation schufen, direkte Nachkommen der als Wächter Deres zurückgebliebenen Alten Drachen waren. Viele gewaltige Städte und Festungen sollen in dieser Zeit errichtet worden sein, auch der Ursprung der gewaltigen Festung Drakonia im Raschtulswall wird in dieser Zeit vermutet.

Auf die Drachen folgten im **vierten Zeitalter** die Trolle als kulturschaffendes Volk. In großer Zahl bevölkerten die riesenhaften Wesen die Welt. Bis heute kann man Reste ihrer gigantischen Mauern überall in Aventurien finden. Solche Wälle werden von der Bevölkerung vielerorts als Trollburgen bezeichnet. Wenig wissen die Sterblichen heute über dieses Zeitalter, allerdings verorten Legenden hier die Erschaffung der einäugigen Zyklopen durch den Giganten Ingerimm. Gegen Ende des Zeitalters aber geschah etwas, dessen Nachhall bis heute in der Welt zu spüren ist und von dem viele Überlieferungen der Völker berichten: der Fall des Güldenen Gottes, den wir heute als den Namenlosen kennen.
Der Güldene trachtete danach, die anderen Götter zu stürzen, um sich allein zum Herrscher der Welt zu machen und sie nach seinen Vorstellungen zu formen. Er verführte die Trolle und begann, das Land mit ihrer Hilfe

zu unterjochen. Da beschlossen die Götter, seinem Treiben ein Ende zu bereiten. Und sie gedachten, gleich auch alle Sterblichen, in denen sie seine willfährigen Gehilfen sahen, zu vernichten. So brach der Zorn der Götter über den Güldenen und die Welt herein. In ihrem Wüten kehrten sie das Unterste zuoberst und erschlugen alles und jeden, dessen sie habhaft werden konnten. Als der Güldene bezwungen war, nahmen die Götter ihm seinen Namen und verbannten ihn aus der Welt (242).
Als ihr Zorn verklungen war, klagten sie über die verwüstete Schöpfung und bedauerten den Tod der sterblichen Wesen. Hesinde und Phex aber, die den Sterblichen schon immer sehr zugetan waren, sollen zwölf Mal zwölf Wesen von jeder Art in die geheime Zuflucht Thalami Sora gerettet haben. Dort konnten diese Sterblichen die Vernichtung überdauern und so bevölkerten sie die Welt aufs Neue.

Vieles von dem, was im **fünften Zeitalter** geschah, ist heute vergessen. Der Mythos der Zwölfgöttergläubigen aber kennt die Geschichte um den großen Frevel des Namenlosen, der seit seinem Fall jenseits der Welt auf Rache sann. An der Seite schrecklicher Verbündeter kehrte er zurück und schlug, voller Zorn auf die Schöpfung der anderen Götter, eine Bresche in den Sternenwall. Er öffnete damit den grausamen Horden des Dämonensultans ein Tor in die Welt und entfesselte sogar die letzte Kreatur, das Omegatherion. Dessen giftiger Geifer war so tödlich, dass dort, wo er niederging, nur Ödland zurückblieb. Auch in dieser Auseinandersetzung behielten der Legende nach die Götter die Oberhand. In verlustreichen Kämpfen zerschlugen sie das Omegatherion und bewahrten die Schöpfung vor der Vernichtung durch den Namenlosen. Sie schlugen ihn in Ketten und schmiedeten ihn an die Sternenleere. Mit seinem Leib sollte er von nun an den Riss im Sternenwall versperren, den er selbst geschaffen hatte, und den Dämonenhorden so den Zugang zur Welt verwehren.

Über die Zeitalter nach dem Fall des Namenlosen ist ebenfalls nur wenig überliefert. Das Erscheinen der ersten Menschen wird häufig auf das **sechste Zeitalter** datiert, auch wenn viele Legenden bereits von Menschenkindern unter den Erretteten von Thalami Sora berichten. In alten Überlieferungen der Praioskirche ist von Praios' auserwähltem Volk die Rede, das damals über die Welt geherrscht haben soll. Im **siebten Zeitalter** sollen es dann vielbeinige Wesen gewesen sein, und das **achte Zeitalter** ist heute gänzlich in Vergessenheit geraten und wird daher auch als der vergessene Äon bezeichnet. Im Zwölfgötterkult ist es als eine Zeit überliefert, die so voll von Frevel war, dass die Götter die Erinnerung daran ganz aus dem Gedächtnis der Welt tilgten. Erst ab dem **neunten Zeitalter**, das von den maritimen Völkern aus den Meeren beherrscht wurde, ist wieder etwas bekannt. In diese Zeit soll die Entstehung des ewigen Eises fallen, das der goldene Drache Pyrdacor als Wächter über die Elemente in einem welterschütternden Ritual im Norden konzentriert haben soll.

Das **zehnte Zeitalter** wurde von den unterschiedlichen Echsenvölkern dominiert, die beinahe allesamt den Gottdrachen Pyrdacor verehrten, der sich zum wahrscheinlich mächtigsten Wesen der diesseitigen Welt entwickelt hatte. Er war es auch, der die Herrschaft der Geschuppten bis weit ins **elfte Zeitalter** verlängerte, das jedoch maßgeblich vom Aufstieg der sogenannten Alten Völker, der Elfen und Zwerge geprägt ist.
Der Schöpfergott Angrosch, den die Menschen als Ingerimm kennen, soll die Zwerge in diesem Zeitalter erschaffen und sie zu Wächtern über die Schätze der Erde ernannt haben. Schnell wurden sie zu den Erzfeinden der Drachen und Echsen, die das Zeitalter beherrschten. Immer wieder griff Pyrdacor die Zwergenvölker an und verbrannte ihre Städte, allein Xorlosch konnte in der Schlacht des Himmelsfeuers gegen die Drachen gehalten werden. Dieses Ereignis ist in der zwergischen Geschichtsschreibung sogar recht genau datiert, nämlich auf 7.200 Jahre vor Bosparans Fall.
In den grünen Wäldern der Salamandersteine traten die Vorfahren der heutigen Elfen aus dem Licht und begannen sich in den folgenden Jahrhunderten über den Kontinent auszubreiten. Als Hochelfen verehrten sie ihre alten Götter und erbauten gewaltige Elementare Städte. Doch sie erlagen den Verlockungen Pyrdacors, der sich von ihnen als Gottdrache verehren ließ. Als die Riesin Chalwen den Hochelfen schließlich die Wahrheit über Pyrdacors Ränke offenbarte, wendeten sie sich von ihm ab. Da versenkte Pyrdacor das aufstrebende Menschenreich der Sumurrer mitsamt der von ihnen verehrten Chalwen im Meer und forderte mit seinem Hochmut nun endgültig den Zorn der Götter heraus.
Es kam zum Zweiten Drachenkrieg. Götter und Alte Drachen, die Wächter Deres, verbündeten sich gegen den goldenen Drachen, der selbst vor einem Bündnis mit dem gefesselten namenlosen Gott nicht zurückschreckte, um seine Macht zu sichern. Weite Teile Aventuriens wurden verheert, die prächtigen Städte der Hochelfen gingen unter und Pyrdacors prächtiges Echsenreich Zze Tha verschwand sogar ganz vom Angesicht Deres.

Sein legendärer Hort mit all seinen mächtigen Artefakten wurde in der ganzen Welt verstreut.
Mit den Orks und Goblins, die Aventurien zu dieser Zeit ebenfalls schon besiedelten, entsprach die Welt in diesem Zeitalter schon beinahe dem Ort, den wir heute kennen.

»Was wisst ihr Menschen schon über eure Geschichte? Wir Angroschim haben stets alles in Stein gemeißelt, um nichts zu vergessen. Die Drachen wollten unseren Untergang, und wir werden eines Tages der ihrige sein, bei Angroschs ewiger Axt!«

—Arbosch Sohn des Angrax, ambosszwergischer Meisterschmied

Das erste Reich der Menschen

Die Tulamiden und das Alte Reich

Das erste große Menschenreich Aventuriens begründete der tulamidische Held Rashtul al'Sheik, der um 2.000 v.BF gelebt haben soll. Er führte sein Volk, das man heute die Urtulamiden nennt, aus dem Schutz der Berge hinab ins Mhanadidelta und zum Sieg über die Echsenvölker Pyrdacors. Auf den Ruinen ihrer prachtvollen Stadt Yash'Hualay gründete er Khunchom. Sein Sohn Bastrabun wob aus mächtigen Zauberzeichen Bastrabuns Bann, der die Geschuppten daran hinderte, wieder in die Tulamidenlande einzufallen. Viele der vertriebenen Echsen wandten sich schließlich nach Maraskan, das damals noch Marustan genannt wurde, das Bannland der Echsen. Fortan wurde der fruchtbare Landstrich am Mhanadi zum Siedlungsgebiet der Tulamiden. Verschiedene Sultanate wurden ausgerufen, die das Land der Ersten Sonne für sich beanspruchten. Der Machthunger einzelner Herrscher war jedoch so groß, dass schließlich die Skorpionkriege entbrannten. Die mächtigen Magiermogule vom Gadang, die von der ersten Menschenstadt Fasar aus herrschten, kämpften gegen den Sultan von Khunchom, Sulman al'Nassori, und unterlagen seiner Zaubermacht. Das neu erstandene Diamantene Sultanat unter Khunchomer Herrschaft war ein gewaltiges Reich, das sich von Al'Anfa bis Ysilia erstreckte. Viele düstere Geheimnisse ranken sich um die späten Sultane dieser Dynastie, die sogar alte Echsenzauber gewoben haben sollen, um Unsterblichkeit zu erlangen.
Um 1.500 v.BF erreichte ein neues Volk die Küsten des heutigen Horasreiches: Siedler aus dem fernen **Güldenland**. Sie breiteten sich schnell über den Kontinent aus und wurden die Urahnen vieler Menschen zwischen Paavi und Brabak. Zwar lebten damals schon andere Menschenvölker in Aventurien, etwa die Waldmenschen in den südlichen Dschungeln, die Utulus auf den Waldinseln, die Nivesen in den Steppen des Nordens und die Tulamiden im Raschtulswall und dem Mhanadital. Die Kultur der güldenländischen Siedler aber sollte ganz besonders prägend für die meisten Völker des heutigen Aventurien werden. Es heißt, der göttliche Horas, ein Nachfahre des Gottes Praios, habe das Alte Reich mit seiner Hauptstadt Bosparan einst gegründet. Viele Jahrhunderte später noch geben sich die Kaiser des Alten Reiches ihm zu Ehren den Beinamen Horas und berufen sich auf seine Abstammung. Seine abenteuerlustige Gemahlin Lamea und die Zauberin Gylduria sollen ihm dabei tatkräftig geholfen haben. Die Bospараner waren nicht die ersten Ankömmlinge aus dem Güldenland, denn bereits über ein Jahrhundert zuvor waren mit den Hjaldingern die Vorfahren der heutigen Thorwaler in der Bucht von Olport gelandet. Aus den Klauen des güldenländischen Imperiums waren die wackeren Seeleute geflohen und die staunten nicht schlecht, als sie ausgerechnet auf aventurischem Boden nun erneut ihren Unterdrückern gegenüberstanden.

»Noch heute singen wir das Jurgalied, das von der Fahrt unserer Vorfahren über das Meer der Sieben Winde erzählt. Jedes Kind in Thorwal kennt es auswendig, alle 104 Sänge, das wohl! Ich soll was, bei Swafnirs Fluke? Vorsingen?«

—Tjalva Garheltdottir, Premer Hetja

Die Taten Gerons des Einhändigen

In der mythischen Regierungszeit des Horas vollbrachte der legendäre Recke Geron der Einhändige seine Heldentaten. Er gilt als von Rondra erwählt und war der erste Träger des Götterschwertes Siebenstreich, welches der Sage nach auf Praios' Geheiß von Ingerimm geschmiedet wurde. Bis heute werden die sieben Heldentaten Gerons besungen, und es heißt, dass er für jeden Sieg einen Hieb mehr mit dem Götterschwert benötigte: Er erschlug die große Schlange vom Sikram, danach den chimärischen Oger des bosparanischen Waldes, die schlangenleibigen Schwestern am Yaquir, die dämonische Bestia Harodia und den Wurm von Chababien. Dann bezwang er den Basiliskenkönig, welcher zuvor die Hochelfenstadt Simyala verheert hatte. Das Gift der schrecklichen Kreatur aber sollte sein Ende bedeuten, und mit sieben Streichen bezwang er den Ewigen Drachen von Phecadien, bevor er tot zu Boden sank.

Die Regentschaft des Horas über das Alte Reich soll fünfhundert Jahre gedauert haben. Auch nach seiner Zeit expandierte das Reich der güldenländischen Einwanderer immer weiter, vor allem, nachdem Geron die vornehmlich geschuppten Ungeheuer der Gegend erschlagen hatte. Von Bosparan, der damals wohl größten Menschenstadt Aventuriens, wurden Expeditionen ausgesandt, um den Kontinent zu erforschen. Den Kundschaftern und Entdeckern folgten meist die gefürchteten bosparanischen Legionen, um das neu entdeckte Land in Besitz zu nehmen. Trolle, Zwerge und Goblins stellten sich den Eindringlingen entgegen, konnten jedoch ihren Vormarsch nicht aufhalten. Auch der Einfluss des Diamantenen Sultanats wurde zunehmend zurückgedrängt. Bosparanische Außenposten, die heute Punin, Havena oder Gareth heißen, wurden gegründet und die als barbarisch geltenden Bewohner vertrieben, versklavt oder ins Imperium aufgenommen.

Gottkaiser, Friedenskaiser und Fran der Blutige

Um 873 v.BF ließ Belen-Horas sich voller Stolz auf das Erreichte zum Gottkaiser ausrufen und brachte damit den Zorn der Götter über sein Reich. Das Land wurde von Trollen heimgesucht, und je länger die Trollkriege andauerten, desto weniger Soldaten gab es, um die Grenzen des riesigen Reiches zu sichern. Bald drangen Oger, tumbe und riesenhaften Menschenfresser, bis nach Gareth vor und hielten unter der dortigen Bevölkerung ein grausiges Festmahl. Dem Ersten Zug der Oger folgten schließlich die Orks und Goblins und noch viele Jahre litt das Bosparanische Reich an den Folgen dieser Katastrophen.

Erst nach dem Tod des Belen-Horas und mit dem beginnenden Wiederaufbau brachen endlich auch ruhigere Zeiten an: Die Friedenskaiser herrschten klug und weise mehr als 200 Jahre.

Doch alles änderte sich erneut, als Haldur-Horas den Thron bestieg, der den geplagten Garethern in der Provinz vorwarf, zu wenig Steuern an Bosparan zu entrichten. Er schickte seine Legionen aus und ließ die Stadt 200 Tage lang berennen, bis jeglicher Widerstand gebrochen war. Nur zwei Monate später wurde Haldur im fernen Bosparan ermordet, und sein Sohn Fran-Horas sann auf Rache. Er ordnete zahllose Verhaftungen und Hinrichtungen in Gareth an und verdiente sich dank dieser Grausamkeiten den Beinamen „der Blutige“. Als das Maß voll war, erhoben sich die Garether gegen die Bosparaner und prügelten die Besatzer aus der Stadt. Auch das 568 v.BF rasch entsandte Expeditionsheer des Kaisers vermochte die Aufständischen nicht zu schlagen, und so tobte die Schlacht lange und grausam hin und her. Schließlich wollte der Kaiser eine Entscheidung erzwingen und vollführte auf dem Feldherrnhügel uralte und überaus mächtige Beschwörungsriten. Die herbeigerufenen Dämonen vernichteten nicht nur die Garether Bürgerwehr, sie wandten sich auch gegen die bosparanischen Legionen und machten sie restlos nieder. Das Massaker ging als Erste Dämonenschlacht in die Geschichte ein und gilt mit kaum einer Handvoll Überlebender als eine der blutigsten Schlachten der Geschichte. Der Kaiser Fran-Horas sprach danach kein Wort mehr und aß nie wieder einen Bissen. Erst vier Jahre später hallten plötzlich seine gellenden Schreie stundenlang durch den Palast, und als es endlich still geworden war, fand man nicht einmal mehr seinen Leichnam.

Die Dunklen Zeiten

Mit dem Verschwinden des Fran-Horas brachen die Dunklen Zeiten an. In den Jahren zwischen 564 v.BF und 162 v.BF zerfiel das Bosparanische Reich zunehmend. Ganze Landstriche waren nach der Ersten Dämonenschlacht entvölkert, andere versanken in Chaos und Dekadenz. Die Orks unter Nargazz Blutfaust fielen ins Land ein und errichteten ihr riesiges Königreich des Nordens. Es gab kein Heer mehr, das ihnen hätte Einhalt gebieten können, und so wurden weite Teile der nördlichen Provinzen von den Schwarzpelzen erobert. Im Zentrum des Reiches folgten die Menschen unzähligen Götter- und Götzenkulten, die Wissenschaften lagen überwiegend brach. Viele kulturelle Errungenschaften gerieten in Vergessenheit, Provinzen fielen von Bosparan ab oder versanken in Barbarei. Unschätzbares magisches Wissen aus alter Zeit ging verloren, zahlreiche Kulte und Götter fielen dem Vergessen anheim, dauernde militärische Auseinandersetzungen und wechselnde Herrscher prägten viele Reiche. In diese Zeit fallen die Jahrhunderte später zur Kirchenspaltung führenden Predigten des Propheten Nemekath ebenso wie die Blütezeit Elems. Das Großsultanat im Süden wuchs zur Großmacht heran, bis es durch eine gewaltige Flutwelle zerstört wurde, ausgelöst durch den gefallenen Stern von Selem. Nur wenige Fakten und Herrschernamen sind bis in die Neuzeit überliefert, und die wenigen schriftlichen Zeugnisse sind oft widersprüchlich.

»In dieser Zeit führte mein Volk Krieg gegen die Zwerge, weil sie die Wälder des Yaquirtals rodeten. Daran erinnerst du dich nicht, Arbosch? Die Legendensänger künden bis heute voller Schmerz von dieser Zeit. Erst als sich unsere Ahnen bei Saljeth, das ihr heute Greifenfurt nennt, gemeinsam gegen die verdammten fialgra, die Schwarzpelze, stellten, war Frieden. Seither gab es keinen Krieg mehr zwischen unseren Völkern, wenn ich nicht irre. Fang bloß keinen neuen an!«

—Layariel Wipfelglanz, elfische Auenläuferin

Die Kusliker Kaiser und Bosparans Fall

Es war Aufgabe der Kusliker Kaiser, die Herrschaftsstrukturen des Reiches neu zu ordnen und es aus dem Dunkel der Geschichte zu führen. Besonders Silem-Horas werden zahlreiche kulturelle Errungenschaften zugeschrieben. Er setzte das Bosparano als Hofsprache durch und führte die Kusliker Zeichen als Schrift ein. Im Jahr 98 v.BF erließ er zudem das Silem-Horas-Edikt, auch Zwölfgötteredikt genannt, das die Götzenkulte der Dunklen Zeiten verdammte. In ihm wurden die zwölf einzig wahren Götter sowie ihr Gefolge benannt und die bis heute in den zwölfgöttlichen Landen übliche Kalenderrechnung festgelegt.

Murak-Horas gelang es schließlich, die Reichsgrenzen erstmals wieder auszudehnen, und unter seiner Regentschaft erreichte das Alte Reich seine größte geografische Ausdehnung. In der Schlacht vom Gadang im Jahre 17 v.BF besiegten seine Truppen die Tulamiden, wodurch Murak das Diamantene Sultanat seinem Reich endlich einverleiben konnte. Nur kurze Zeit später starb er an einer Schlachtverletzung, weswegen seine Tochter und Nachfolgerin zeitlebens alle Tulamiden mit Hass verfolgte. Ausgerechnet Hela-Horas, die auch den Beinamen „die Schöne Kaiserin“ trug, war es auch, die den Fehler ihres Ahnen Belen-Horas wiederholte. Gegen den heftigen Protest der Garether Geweihten des Praios erhob sie sich selbst zur Göttin. Als Zeichen ihrer Macht ließ sie die widerspenstigen Garether Gesandten bei Hofe kurzerhand öffentlich verbrennen. In der Provinz war man entsetzt von solchem Hochmut und die Garether schickten ein Bürgerheer gen Bosparan, um die Kaiserin zur Rechenschaft zu ziehen. Bei Brig-Lo am Yaquir trafen die Truppen der Kaiserin auf die Streitmacht der Garether. Und wie einst Fran-Horas, rief nun auch Hela die Niederhöllen an und entfesselte gewaltige Dämonenmacht. Die Zweite Dämonenschlacht drohte, denselben unheilvollen Ausgang zu nehmen wie die erste, doch dieses Mal griffen die Götter selbst in den Verlauf der Schlacht ein. Vier strahlende Kämpfer erschienen, von denen man weithin glaubt, es seien Praios, Rondra, Efferd und Ingerimm selbst gewesen. In goldenen Rüstungen traten sie vor die Garether und vertrieben das kreischende Dämonengezücht. Helas Heer aber ergriff panisch die Flucht, hinter sich das tobende Bürgerheer, das sie bis nach Bosparan verfolgte. Blitze schossen aus dem Himmel und schlugen eine Bresche in die Mauern des kaiserlichen Palastes. Die Schöne Kaiserin versuchte noch, den Angreifern ein Skelettheer entgegenzuwerfen, doch bevor sie den Befehl geben konnte, verkündete eine Stimme ihr Ende und Hela-Horas stürzte tot vom Thron. Die Garether schleiften das hunderttürmige Bosparan und zogen plündernd durch das Liebliche Feld. Danach kamen die Goblins und vollendeten das Werk der Zerstörung. Bosparans Fall markiert das Jahr 0 der wichtigsten Aventurischen Zeitrechnung, das Ende des Alten Reiches und den Beginn des Neuen.

Das Neue Reich

Kaiser Raul und die Klugen Kaiser

Nach der Zerstörung Bosparans wurde Gareth zur Hauptstadt des Neuen Reiches erhoben. Der junge Heerführer der Garether, Raul von Gareth, wurde zum ersten Kaiser. Bis heute nennt man das Mittelreich nach seiner Herrschaft auch Raulsches Reich. Noch vor der Krönung legten Praiospriesterschaft und Adel fest, dass in Zukunft nie mehr ein Kaiser gleichzeitig Lichtbote sein dürfe. Bis dahin war der Horas immer zugleich auch der höchste Priester des Praios gewesen, frühere Horas-Kaiser wie Hela oder Fran obendrein sogar Oberhaupt der Magierschaft. Zukünftig sollte die Macht im Reich aufgeteilt werden: Der Kaiser sollte für weltliche, der Bote des Lichts hingegen für die geistliche Herrschaft stehen. Nach 36 Jahren intensiver Beratung mit Gelehrten und Geweihten, darunter auch Tulamiden und Rechtsgelehrte aus dem untergegangenen Bosparan, ließ Raul ein Gesetzeswerk erstellen, das zur Grundlage für die Rechtsprechung im Neuen Reich werden sollte. Nicht nur die Definition von Verbrechen und ihre Strafen wurden hier grundsätzlich geregelt, sondern auch das Lehen- und Ständewesen. Ebenfalls Teil des Werkes war die Festlegung des Erbkaisertums, das sich angesichts von Helas Freveltaten allerdings nur auf männliche Nachkommen beziehen sollte – niemals wieder sollte eine Frau den Kaisertitel tragen. Auch die Trennung von weltlicher und geistlicher Macht wurde im Codex Raulis genannten Gesetzeswerk festgelegt, das 39 BF herausgegeben wurde. Rauls Nachfolger gingen als die Klugen Kaiser in die Annalen ein, die umsichtig, weise und in Frieden über das Neue Reich herrschten.

247 BF wurde erstmals das ehemalige echsische Bannland Maraskan, die Insel östlich des Kontinents, von Menschen besiedelt. Die rondratreuen Theaterritter hatten unterdessen das Goblinkönigreich der mächtigen Schamanin Kunga Suula im heutigen Bornland zerschlagen. Unter den Klugen Kaisern erreichte das Neue Reich bald seine größte Ausdehnung: vom Eis im hohen Norden bis zu den Dschungeln des tiefen Südens.

Die Schreckensherrschaft der Priesterkaiser

Als Ugdalf, der letzte der Klugen Kaiser, im Jahr 333 BF starb, war sein Sohn Rude noch zu jung, um Krone und Zepter zu empfangen. Ein Priesterrat aus Geweihten des Praios übernahm daher die Regierungsgeschäfte, bis zu Rudes Volljährigkeit. Doch dazu kam es nie, denn der junge Kronprinz wurde einen Tag vor seinem fünfzehnten Geburtstag grausam ermordet. Der Priesterrat aber blieb an der Macht. Schnell beschuldigte er die Diener der Rondra dieser Tat, auch wenn diese Anschuldigungen bis heute nicht lückenlos belegt werden konnten. Nach und nach wurden die Rondratempel geschlossen, ihre Geweihten gnadenlos verfolgt und umgebracht. So kam es 335 BF zum grausamen Erntefestmassaker in Gareth, bei dem viele Rondrageweihte von der Sonnenlegion getötet wurden. Die Zeit der Priesterkaiser war

angebrochen, eine blutige Willkürherrschaft, die auch das einfache Volk bis aufs Blut auspresste. 337 BF wurden die verbliebenen Theaterritter in der Schlacht im Drachenspalt aufgerieben und der letzte Widerstand gegen die Tyrannen war gebrochen. Andersgläubige wurden verfolgt, und selbst Geweihte der Zwölfgötter nahm die Praioskirche nicht davon aus. Hexen und andere Zauberkundige wurden nach Schauprozessen auf dem Scheiterhaufen verbrannt oder vom aufgestachelten Volk gelyncht. Das Reich litt unter einer unvorstellbaren Last von Steuern und Abgaben, dem sogenannten Gottesdank. Immer prächtigere Tempel und Paläste wurden zu Ehren des Götterfürsten errichtet, das Volk begann zu hungern, und der Unmut gegen die Herrschaft der Praiospriester wuchs.

Der Theaterorden

Um der Goblinplage Herr zu werden, die das Liebliche Feld nach Bosparans Fall heimsuchte, gründeten zwölf rondragläubige Recken im Amphitheater von Arivor einen Waffenbund. Sie nannten ihn ‚Heiliger Orden unserer Herrin Rondra vom Theater zu Arivor', aber schnell setzte sich die Kurzform ‚Theaterritter' in der Bevölkerung durch.

Unter Führung der Marschallin Lutisana von Kullbach wurde ein Großteil der umherziehenden Goblinscharen binnen zwei Jahren vertrieben, getötet oder versklavt. Im Jahr 5 BF gelang es dem Theaterritter Pakhizal al'Murfun sogar, die legendäre Königin der Goblins, Uspuschanna die Blutige, zu erschlagen, was den Widerstand der Rotpelze endgültig beendete. Über hundert Jahre später wurde dem Orden die Urbarmachung des Bornlandes übertragen, wo die Theaterritter erneut gegen die Goblins fochten. Sie eroberten das Land der Rotpelze und der tulamidischstämmigen Alhanier, bauten trutzige Burgen und herrschten mit harter Hand. Die Priesterkaiser waren es schließlich, die den letzten Großmeister der Theaterritter auf den Scheiterhaufen brachten und den Orden in der Schlacht im Drachenspalt im Jahr 337 BF vernichtend schlugen. Noch heute aber berufen sich die bornländischen Bronnjaren stolz auf ihre Abkunft von den Theaterrittern. Das Theater von Arivor im Horasreich war über viele Jahrhunderte ein beliebter Pilgerort für Rondragläubige und selbst nach der Zerstörung der Stadt durch den Sternenfall Ende 1039 BF bahnen sich immer wieder Wagemutige einen Weg durch die Trümmer in die trutzigen Ruinen des Theaterrunds.

Rohal der Weise und der Krieg der Magier

Ein alter und kluger Zauberer, Rohal der Weise genannt, führte schließlich den Aufstand gegen sie an und unter seiner Führung gelang es 466 BF, den letzten der Priesterkaiser vom Thron zu verjagen. Rohal, der angeblich während seiner Regentschaft nicht einen Tag alterte, herrschte als Reichsbehüter mehr als 120 Jahre lang weise und gerecht über das Mittelreich. In der nach ihm benannten Rohalszeit florierten Bildung, Wissenschaften und Künste. Zauberkundige aller Traditionen tauschten sich aus, an den Höfen wurde elfische Dichtkunst vorgetragen und von den Mysterien der Drachen geschwärmt. Philosophen und Gelehrte genossen hohes Ansehen, und auch die Gründung vieler Magierakademien fällt in diese Zeit.

Dem Volk aber wurde Rohals lange Regentschaft unheimlich. 589 BF skandierte ein Mob lauthals: „Fort mit dem Dämon vom Kaiserthron!". Der Reichbehüter erhob sich daraufhin, verließ mit einem einfachen Gruß den Palast und verschwand spurlos. Das Reich war plötzlich ohne Herrscher, einen Erben gab es nicht, und in der großen Magierzunft herrschte Uneinigkeit über die Nachfolge. Viele folgten Rohals Vorbild, doch immer mehr Zauberkundige hatten sich zu den Lehren eines anderen Mannes bekannt, der die Welt auch viele Jahrhunderte später noch in Atem halten sollte und der bis heute als Inbegriff des skrupellosen Schwarzmagiers gilt: Borbarad (**244**).

Angeblich wurde Rohal ein letztes Mal während einer Schlacht in der Gorischen Wüste gesehen, als er gegen ihn zu Felde zog. Viele Kämpfer, Zauberkundige und Geweihte waren ihm in diesen Kampf gefolgt, doch kaum einer der Streiter kehrte aus der Wüste zurück.

Ein weiterer großer Teil der Gildenmagier kam 590 BF bei einer magischen Katastrophe ums Leben, die als das Desaster von Punin in die Geschichtsbücher einging.

Die Überlebenden Magier aber stritten weiter um die Nachfolge im Reich. Schnell verkündete ein mächtiger Bund von Zauberern, dass Rohal einer der ihren gewesen sei und man daher legitimen Anspruch auf den Thron habe. Eine andere Gruppierung behauptete dasselbe, und innerhalb kürzester Zeit entbrannte unter den Verbliebenen ein schrecklicher Nachfolgestreit, der als Krieg der Magier ein weiteres dunkles Kapitel in der aventurischen Geschichte einläutete. Mit skrupellosen Mitteln und Zauberei geführt, verheerten diese Auseinandersetzungen ganze Landstriche und kosteten zahllose Menschen Leben oder Verstand. Magierakademien vergingen, Dämonen und Chimären wurden in die Schlacht gegen Dschinne, Golemiden und Untote geschickt, und einfache Soldaten wurden zwischen ihnen aufgerieben. Einen Sieger aber hatten die Magierkriege nicht.

Der Niedergang des Neuen Reiches

596 BF wurde das Garether Pamphlet als Ergebnis einer langen Beratung von Adligen und Bürgern verfasst. Es legte fest, dass niemals wieder ein Zauberer das Neue Reich regieren dürfe. Viele Magierakademien wurden geschlossen, Beherrschungsmagie wurde gar gänzlich verboten, und so ging etliches magisches Wissen in dieser Zeit unwiederbringlich verloren.

Das Neue Reich hatte den Zenit seiner Macht überschritten, und wieder fielen die Schwarzpelze in das Reich ein. Erst bei Ferdok und in der Schlacht auf den Blutfeldern vor Gareth im Jahre 600 BF konnten die beiden riesigen Kriegshaufen der Orks bezwungen werden und der Zweite Orkensturm kam zum Erliegen. Mit Eslam von Almada saß zwar ab 602 BF wieder ein entfernter Nachfahre des letzten Klugen Kaisers auf dem Thron, dennoch sagten sich viele Provinzen des Neuen Reiches wie etwa Albernia in den folgenden Jahren von Gareth los, das schwach geworden war. Das schreckliche Beben, das mit der folgenden großen Flut 702 BF beinahe die gesamte albernische Hauptstadt Havena vernichtete, machte es jedoch leicht, die abtrünnige Provinz schnell wieder ins Reich einzugliedern. Das Liebliche Feld, die einstige Wiege des Bosparanischen Reiches, verkündete 744 BF mit dem Baliiri-Schwur seine Unabhängigkeit. Acht Jahre lang führten die Liebfelder Krieg, um das Garether Joch abzuschütteln.

Im Kusliker Frieden von 752 BF konnte das Neue Reich lediglich noch durchsetzen, dass der Regent zu Vinsalt, das auf den Ruinen des alten Bosparans stand, sich nicht Kaiser oder Horas nennen durfte. Von nun an zerfiel das Raulsche Reich zusehends. Das Bornland, Maraskan, tulamidische Städte wie Rashdul und Fasar, aber auch Al'Anfa und andere Städte des Südens wie Brabak und Mengbilla erklärten ihre Unabhängigkeit. Den Novadis erschien 760 BF der Gott Rastullah in der Oase Keft in der Khôm-Wüste und in der Folge ging auch das Gebiet des heutigen Kalifats dem Mittelreich verloren. Kaiser Valpo, der ohne Erben starb und den uncharmanten Beinamen „der Trinker" trug, war der letzte der Almadaner Kaiser. Sein Tod stürzte das Neue Reich in die Kaiserlosen Zeiten, einen dreißigjährigen Thronfolgekrieg, aus dem 74 selbsternannte Regenten bis heute überliefert sind.

Perval, die Kaiserzwillinge und Reto

Der erfahrene Heerführer Perval setzte diesem Chaos schließlich ein Ende, ließ all seine Konkurrenten hinrichten und bestieg 933 BF den Thron des Mittelreiches. Kaiser Perval von Gareth wurde für seine Regentschaft mit harter Hand, vor allem aber für seine ausgesprochene Grausamkeit bekannt.

»Ja, der Kaiser Perval. Das muss ein harter Hund gewesen sein! Er soll das Volk bis aufs Blut ausgepresst haben, war aber ein großer Freund von Turnieren. Hat damals stumpfe Waffen verboten und seine Ritter mit scharfen Klingen gegeneinander antreten lassen. Bis heute nennt man sowas ein Turnier nach Pervalschen Regeln.«

—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner

Die Zwillinge Bardo und Cella teilten sich auf Wunsch ihres Vaters nach seinem Tod die Regentschaft. Unter ihrer Herrschaft erreichte das Ansehen des Herrscherhauses dank der Exzesse am Kaiserhof einen neuen Tiefpunkt. Cella pflegte Audienzen nur während ihres Bades in Stutenmilch zu geben, während ihr als Trunkenbold bekannter Bruder Bardo nicht müde wurde, blutjunge Mädchen zu seinen ‚Ministerinnen' zu ernennen, die er stets leicht bekleidet zu Kabinettssitzungen antreten ließ.

Ihr Vetter Reto schließlich war es, der die kaiserlichen Geschwister aus dem Palast jagte, um selbst den Thron einzunehmen. Obwohl Reto mehr Soldat war als geduldiger Herrscher, ging es unter seiner Regentschaft mit dem Ansehen des Kaiserhauses wie auch mit dem ganzen Reich wieder bergauf. Im Namen seiner früh verstorbenen Gattin, einer maraskanischen Prinzessin, eroberte er 988 BF die Insel Maraskan für das Mittelreich zurück und herrschte mit eiserner Hand.

Kaiser Hal

Erst als ihm sein einziger Sohn Hal im Jahr 994 BF nachfolgte, witterten einige unzufriedene Provinzen ihre Chance. Auf Maraskan musste der frischernannte Kaiser persönlich den Tuzaker Aufstand niederschlagen, das wohlhabende Khunchom und Aranien, die Kornkammer des Reiches, sagten sich jedoch vom Mittelreich los. Viele Adlige sahen Hal als zu weich und nachgiebig an – ein Vorurteil, gegen das der Kaiser sein Leben lang ankämpfte.

Beim einfachen Volk hingegen war der Kaiser derart beliebt, dass seine Herrschaft trotz unterschiedlicher Missstände bis heute als goldene Zeit verklärt wird. Hal selbst aber schwankte während seiner Regentschaft zwischen Volksnähe und Unnahbarkeit. Er ließ sich 997 BF schließlich sogar hochtrabend als „allerzwölfgöttlichste Magnifizienz" betiteln, und mancherorts wurde Kaiser

Hal sogar wie eine Gottheit verehrt. Brin von Gareth war der einzige Sohn des Kaisers aus der Verbindung mit der al'anfanischen Grandentochter Alara Paligan, der schon als Kronprinz viel Aufmerksamkeit von allen Seiten erfuhr. Während eines Turniers anlässlich seiner Verlobung wurde 998 BF nur knapp ein Anschlag auf sein Leben vereitelt. Als einer der Drahtzieher konnte der Kanzler des Reiches, Answin von Rabenmund, entlarvt werden. Allein seine Verwandtschaft mit dem Kaiser und der Einfluss seiner Familie sorgten dafür, dass er statt auf den Richtblock in die Verbannung geschickt wurde.
1004 BF heiratete der Thronfolger seine Verlobte Emer ni Bennain. Die Tochter des albernischen Fürsten war die erste Prinzgemahlin seit langem, die dem Mittelreich entstammte. Das Paar schien einander sehr zugetan und war beim Volk sehr beliebt.
Kaiser Hal hingegen entwickelte mit der Zeit eigenartige Vorlieben, sowohl was seine Berater als auch, was seine Hofhaltung anging. Er zeigte sich selten in der Öffentlichkeit, hielt aber prunkvoll Hof und gab rauschende Empfänge. Immer wieder erhob der Kaiser verdiente Recken kurzerhand in Ämter und Würden. Dass auch der Sohn eines Waldmenschenhäuptlings oder eine Auelfe mit Ländereien belehnt wurden, erregte zunehmend Misstrauen und Ärger bei den alteingesessenen Adelsfamilien über den Halschen Neuadel. Großen Einfluss auf seine Entscheidungen hatte in dieser Zeit neben wechselnden Beratern wohl auch die mächtige Zauberin Nahema. Die Tulamidin ging bei Hofe ein und aus und man sagte ihr nach, dass sie nicht nur Gehör beim Kaiser fand, sondern auch sein Lager geteilt habe. Sie war es auch, die ihm ein folgenschweres Urteil abrang, mit dem eine Verfehlung seines Hofmagiers Galotta besonders grausam bestraft wurde. Hal ließ ihn den Scharlachkappentanz vollführen, einen Tanz auf glühenden Eisen, bei dem der kahlgeschorene Schädel zuvor tiefrot gefärbt wurde. Derart gedemütigt und fürs Leben entstellt, sann der verbannte Zauberer fortan auf Rache und hetzte ein Jahr später mehr als 1.000 Menschenfresser gegen Gareth. Der Zweite Zug der Oger zerstörte die tobrische Stadt Ysilia und konnte erst an der Trollpforte zwischen Schwarzer Sichel und Trollzacken aufgehalten werden. Zahlreiche gekrönte Häupter stritten neben tapferen Frauen und Männern in der Tausend-Oger-Schlacht an der Seite ihres Kaisers.

Auch außerhalb des Neuen Reiches stand die aventurische Geschichte nicht still. Von 1007-1009 BF maßen sich die Thorwaler Kapitäne Asleif Phileasson und Beorn der Blender. In ihrer legendären Wettfahrt um den Titel des Königs der Meere umsegelten sie in Begleitung mutiger Gefährten fast den ganzen Kontinent, als 1008 BF der Khômkrieg entbrannte. Unter Führung des Patriarchen Tar Honak eroberte die Streitmacht der Al'Anfaner große Teile des Kalifats und drang selbst in die Oasen der Wüste Khôm vor. Erst 1010 BF gelang es den unter ihrem neuen Kalifen Malkillah III. geeinten Novadis, die Invasoren endgültig zurückzuschlagen.
Dem Mittelreich aber stand eine weitere harte Bewährungsprobe bevor. Die Orks berannten 1010 BF den Svelltschen Städtebund nördlich der Reichsgrenzen, als Kaiser Hal unter ungeklärten Umständen auf einem Jagdausflug im bornischen Ilmenstein spurlos verschwand.

Die Neuzeit

Answinkrise und Orkensturm
Nach dem Verschwinden Kaiser Hals und mit den drohenden Vorzeichen eines neuen Orkensturms nutzte der ehemalige Reichskanzler Answin von Rabenmund die Gunst der Stunde. Er kehrte aus seiner Verbannung zurück, besetzte kurzerhand den Greifenthron und ließ sich 1010 BF zum Kaiser des Mittelreiches krönen. Während die Orks von Norden her ins Reich einfielen, entbrannten heftige Kämpfe um die Raulskrone im Innern. Der inzwischen zum König gekrönte Thronfolger Brin führte seine Truppen tapfer gegen die Schwarzpelze, um sein Volk zu schützen. In Gareth aber festigte unterdessen der Usurpator Answin seine Herrschaft und in vielen Provinzen herrschte Uneinigkeit darüber, ob man dem neuen Kaiser folgen sollte. Das Mittelreich war gespalten in Answinisten und Loyalisten, die zum rechtmäßigen Thronfolger Brin von Gareth hielten.
In Albernia kam es 1011 BF zum Bürgerkrieg, als die answintreue Isora von Elenvina eine Revolte gegen den abwesenden Fürsten Cuanu ui Bennain anzettelte. Tobrischen Aufständischen gelang es, die Stadt Perricum den Answinisten zu entreißen, ein weiteres Heer der

brintreuen Loyalisten konnte die nordmärkische Herzogenstadt Elenvina zur Aufgabe bewegen. Nach einem Gottesurteil vor den Toren Punins stellte sich auch Almada gegen den Usurpator.
Als ein Heer aufständischer Barone sich 1011 BF auf den Silkwiesen vor Gareth versammelte, drohte es zum blutigen Sturm auf die Hauptstadt zu kommen. Einem Trupp unter dem albernischen Fürsten Cuanu ui Bennain, Reichsgroßgeheimrat Dexter Nemrod und Schwertkönig Raidri Conchobair gelang es jedoch, den selbsternannten Kaiser gefangen zu nehmen. Die Answin-Krise war vorbei, doch gelang dem Usurpator kurz vor seiner Verurteilung, gut ein Jahr später, die Flucht aus der Kerkerhaft. Brin aber wollte sich nach dem Verschwinden seines Vaters Hal nicht Kaiser nennen, und so übernahm er fortan als Reichsbehüter die Herrschaft über das Mittelreich.
Der Dritte Orkensturm aber war noch nicht vorbei. Nachdem es Ashim Riak Assai gelungen war, beinahe alle Stämme des Orklandes zu einen, hatte er sich zum Aikar Brazoragh ausgerufen, dem Auserwählten der Orkgötter. Gemeinsam mit dem Schwarzen Marschall Sadrak Whassoi und dem mächtigen Hochschamanen des Tairach, Uigar Kai, führte er die Orks unerbittlich gegen die Glatthäute. Die wilden Horden aus dem Orkland hatten große Teile des Svellttals überrannt. Lowangen, die größte Stadt des Svelltschen Städtebunds, wurde belagert, und auch Weiden und Greifenfurt waren Schauplatz erbitterter Kämpfe. In der Schlacht am Nebelstein gelang es den Orks 1012 BF, die Thuranische Legion aufzureiben, sodass ihnen jetzt der Weg ins Mittelreich offenstand. Das orkische Hauptheer unter Sadrak Whassoi eroberte Greifenfurt und Brins Heer zerbrach in der Schlacht vom Orkenwall unter dem Ansturm der Orks. Die Markgrafschaft Greifenfurt wurde zur Finstermark unter dem orkischen Statthalter Sharraz Garthai. Plündernd zogen die Orks durch Garetien und näherten sich der Hauptstadt des Mittelreichs. Am 1. und 2. Phex 1012 BF kam es schließlich zur Entscheidungsschlacht auf den Silkwiesen vor Gareth, in der die Menschen unter König Brin über die Orks siegten. Bis 1013 BF konnten viele Gebiete zurückerobert werden, und auch die endgültige Befreiung Greifenfurts gelang. Die Lande am Svellt aber sind teilweise noch bis in die Gegenwart von

Die Lebendige Geschichte: Aventurien als bespielte Welt

Mit der Regierungszeit Kaiser Hals änderte sich deutlich mehr für Aventurien als es zunächst den Anschein haben mag. Ab diesem Zeitpunkt begann die Lebendige Geschichte Aventuriens und von nun an wurde die Welt aktiv durch Helden mitgestaltet. Die ersten Publikationen für **Das Schwarze Auge** spielten bei ihrem Erscheinen 1984 in genau dieser Zeit. Viele Figuren und Erzählfäden des heutigen Aventuriens haben hier ihren Ursprung und die Welt wurde seither durch Abenteuer und Kampagnen von unzähligen Spielerhelden miterlebt und mitgeprägt. Einige der folgenden Geschichtsdaten enthalten deswegen Spoiler zum Inhalt altbekannter Abenteuer. Lass dich davon aber bitte bei der Lektüre nicht abschrecken, denn ohne dieses Hintergrundwissen sind die Zusammenhänge der verschiedenen inneraventurischen Ereignisse nur schwer einzuordnen.
Es geht dem **Aventurischen Almanach** vornehmlich darum, dir und deiner Spielgruppe ein Gefühl für das Aventurien der Gegenwart zu vermitteln. Auch die folgenden Abschnitte sind daher für die Lektüre durch Spieler geeignet. Viele Spieler, die als Veteranen schon lange **Das Schwarze Auge** spielen, haben nicht wenige dieser Geschichten sogar durch die Augen ihrer Spielfiguren selbst miterlebt und ihren Ausgang vielleicht sogar mit beeinflusst. Die meisten Helden werden von all diesen Fakten, Geheimnissen und deren Zusammenhängen allerdings deutlich weniger Kenntnis haben. Das alles soll dich aber keinesfalls davon abhalten, dir einen Überblick zu verschaffen, wie das Aventurien entstanden ist, in dem neuere Spielhilfen, Abenteuer und ein Großteil unserer Romanserie angesiedelt sind, und das ihr gemeinsam am Spieltisch erleben werdet.

Aventurien ist eine Welt voller Herausforderungen im Großen wie im Kleinen, mit vielen unterschiedliche Settings und jeder Menge Anknüpfungspunkten, um selbst kreativ zu werden. Wenn die Lebendige Geschichte einmal einen Verlauf nimmt, der nicht den Geschmack eurer Runde trifft, dann ändert ihn! Es spricht nichts gegen einen anderen Kaiser auf dem Thron, eine Zerschlagung der Magiergilden oder den frühen Tod eines ungeliebten Adligen. Ihr könnt Kriege früher, später oder gar nicht ausbrechen lassen und müsst auch eine Stadt nicht zerstören, nur weil ein Abenteuer genau diese Katastrophe spielbar macht. Wir können in unseren Publikationen nur eine Version der Geschichte erzählen. Ihr aber schreibt eure eigene Version fort, jedes Mal, wenn ihr gemeinsam spielt. Seht die Lebendige Geschichte daher als ein Angebot, den spannenden Geschichten auf Aventurien zu folgen – mehr ist sie nicht, aber ganz gewiss auch nicht weniger.

Auf der Rückseite unserer Abenteuer könnt ihr erkennen, wie stark sie jeweils in die Lebendige Geschichte eingebunden sind (siehe **Regelwerk** Seite **389**). Auch Figuren in unseren Spielhilfen sind entsprechend gekennzeichnet (siehe **Das Garadan-System** auf Seite **204**). So kannst du dir leicht einen Überblick verschaffen, ob eure Runde bei etwaigen Änderungen mit der Lebendigen Geschichte in Konflikt gerät.

Regelmäßige Neuigkeiten aus Aventurien jenseits von Abenteuern und Spielhilfen bietet der **Aventurische Bote**. Die Gazette mit inneraventurischen Nachrichten erscheint alle zwei Monate und ist gratis erhältlich, gedruckt auf Papier oder zum Download. Mehr Informationen zum **Aventurischen Boten** bekommst du im Fachhandel oder unter **www.ulisses-spiele.de**.

den Schwarzpelzen besetzt oder diesen tributpflichtig, und auch von den Anführern des Dritten Orkensturms sollte man noch hören.
Doch nicht nur die Orks nutzten die Answinkrise für eine Ausdehnung ihrer Macht. Im seit 752 BF vom Mittelreich unabhängigen Lieblichen Feld nutzte Königin Amene Firdayon die Gunst der Stunde. Sie schloss einen Pakt mit dem König der Zyklopeninseln und nahm den Titel ihrer Vorfahren wieder an. Fortan regierte sie als Kaiserin Amene-Horas über das Wiedererstandene Reich des Horas.

Die Borbaradianische Invasion
Der Orkensturm war jedoch nicht die größte Bedrohung der Neuzeit. Die Dunkelheit der kommenden Jahre manifestierte sich 1015 BF, als sich die düsteren Prophezeiungen des Sehers Thamos Nostriacus erfüllten. Dem untoten Magier Liscom von Fasar gelang es, Borbarads Geist zurück in die Dritte Sphäre zu rufen. Dabei wurde durch seinen Frevel ein kompletter Landstrich verwüstet, und die Weidener Wüstenei entstand.
Um Borbarad zu einem Bündnis zu bewegen, erschuf die gefallene Hochelfe Pardona ihm einen Körper, den sie mit von Vampiren geraubter Lebenskraft belebte. Borbarad jedoch lehnte das angebotene Bündnis mit ihr hochmütig ab. Er dachte nicht im Geringsten daran, seine bald grenzenlose Macht zu teilen.

Der wirkliche Schrecken offenbarte sich 1019 BF, als unbekannte Söldner in dem kleinen Örtchen Sardosk an der aventurischen Ostküste anlandeten. Die Invasion Tobriens durch die Borbaradianer hatte begonnen. In vielen grausamen Schlachten fielen die Städte des Reiches. Borbarads Armee kämpfte mit Zauberei und Dämonenmacht, die gefallenen Toten erhoben sich und gliederten sich als lebende Leichname wieder in die schier unaufhaltsame Armee ein. Mendena war die erste Stadt, die an den Feind fiel, Ysilia und Warunk sollten später folgen.
Den Heerhaufen der Kaiserlichen wurden Mal um Mal schreckliche Niederlagen beigebracht. Adlige, Zauberer, Geweihte und sogar Provinzherrscher ließen ihr Leben, der Herzog Weidens fiel ebenso in der Schlacht wie die Heermeisterin der Rondrakirche.
Am 4. Efferd 1020 BF offenbarte sich Borbarad schließlich der Welt durch den Schnabel eines untoten Greifenbalgs mit den Worten: „Vernehmet die Worte des neuen Herrn der Welt, des Alveraniars des verbotenen Wissens, des Beherrschers der Sieben Elemente und des Wesens der Sieben Sphären. Vernehmet die Stimme dessen, der euch zu Mendena, Ilsur und Eslamsbrück niedergeworfen, vernehmt die Stimme Borbarads des Ewigen. Unterwerft euch mir mit Leib und Seele oder sterbt!“
Borbarad, der Schrecken aus längt vergessenen Legenden, hatte die siebenstrahlige Dämonenkrone (240) an sich gebunden, und begann mit seiner Macht über die Horden des Chaos nun die ganze bekannte Welt zu unterjochen.

Die Sieben Gezeichneten
Die Sieben Gezeichneten waren legendäre Helden, von deren Kommen die über 500 Jahre alten Al’Anfanischen Prophezeiungen des Sehers Thamos Nostriacus kündeten.
Schon häufiger waren diese mächtigen Zeichen einzeln in den Legenden der Völker aufgetaucht, doch nun schien die Bedrohung so groß, dass nur sie gemeinsam das nahende Übel aufhalten konnten. Die Sieben Gezeichneten waren auserwählt, dem Zauberer Borbarad die Stirn zu bieten. Erstaunlicherweise ist von den meisten dieser Helden nicht einmal der Name überliefert. Unklar ist auch, ob einer oder mehrere von ihnen die Schrecken der Dritten Dämonenschlacht und den Triumph über Borbarad überlebten.

- **Erstes Zeichen:** das Almadine Auge; ein hellseherisches Artefakt aus urtulamidischen Zeiten von großer magischer Macht
- **Zweites Zeichen:** das Wandelnde Bild; eine harmoniespendende elfische Zaubertätowierung, die Einblicke in Motive und sogar in die Seele eines Gegenübers gewährte
- **Drittes Zeichen:** das Kühne Tier mit dem Krötensinn; ein uraltes echsisches Erbe, das dem Träger Macht und den Mut der Leviathane verlieh
- **Viertes Zeichen:** die Fünf Firnglänzenden Finger; eine mechanische Mondsilberhand aus zwergischer Frühzeit, um die sich viele Mythen ranken
- **Fünftes Zeichen:** die Stählerne Stirn; die Rohalskappe, Rohals Vermächtnis, welche den Geist vor magischer Beeinflussung schützte
- **Sechstes Zeichen:** das Geflügelte Geschoss; der Herzsplitter eines Himmelswolfes, der gewaltige Zerstörungskraft entfesseln konnte
- **Siebtes Zeichen:** Schärfe aus Sieben Schalen; das wiedererstandene Götterschwert Siebenstreich, die Klinge Gerons des Einhändigen

Die Kämpfe gegen den schier unüberwindbaren Gegner dauerten auch im Winter an und nur selten konnten die kaiserlichen Truppen Erfolge erringen. Groß war das Wehklagen, als im Tsa 1020 BF ausgerechnet der ehemalige Reichsmarschall Helme Haffax zum Feind überlief. Für den Dämonenmeister eroberte der brillante Stratege binnen kürzester Zeit die Insel Maraskan, an deren Rebellentruppen sich das Mittelreich in all den Jahren seiner Besatzung stets die Zähne ausgebissen hatte. Haffax führte den Sturm an, der den Untergang der tobrischen Herzogenstadt Ysilia besiegelte. An dieser Stelle erhebt sich seitdem das finstere Yol-Ghurmak. Borbarad hatte zudem das Omegatherion entfesselt, die im Namenlosen Zeitalter von den Göttern zerschlagene vielleibige Bestie, und überall erwarteten die Kaiserlichen blutiges Wasser, saurer Regen und missgebildete Tiere.
Ende 1020 BF war nahezu ein Viertel der Fläche des Neuen Reiches in die Hände der Borbaradianer gefallen. Ganze Armeen von Untoten erhoben sich und kämpften unter dem Banner der Dämonenkrone gegen ihre ehemaligen Kameraden. Bis heute noch sind die Schrecken des Krieges gegen den Sphärenschänder selbst für viele erfahrene Veteranen unbeschreiblich. Schlachten wie

die von Ochs und Eiche oder die Schlacht auf den Vallusanischen Weiden endeten mit teuer erkauften Siegen, und auch außerhalb des Mittelreiches verbreiteten Borbarads Anhänger Angst und Schrecken.
1021 BF verbündeten sich schließlich Mittelreich und Horasreich gegen den gemeinsamen Feind, und auch das Bornland schloss sich diesen gemeinsamen Bemühungen an, obwohl gerade das Reich im Norden gegen die borbaradianischen Truppen schwere Verluste erlitten hatte. Wahrscheinlich nicht zuletzt dank des Einsatzes der sieben Gezeichneten traten auch die alten Völker der Elfen und Zwerge entschlossen an die Seite der Menschen, selbst die tapferen Amazonen und eine Armee aus Trollen sollen von den Gipfeln der Berge gekommen sein, um gegen das alte Übel zu kämpfen. Am Wall des Todes, der Ogermauer zwischen Trollzacken und Schwarzer Sichel, versammelten sich die Heere der Verbündeten schließlich, um in einer gewaltigen Schlacht die Entscheidung über die Zukunft Aventuriens zu erzwingen.
Am Tag der Waffenschmiede, dem 21. Ingerimm 1021 BF, fiel Reichsbehüter Brin von Gareth einem feigen Attentat von Borbarads Verbündetem Galotta zum Opfer. Noch immer war der ehemalige Hofmagier seines Vaters Hal vom Hass zerfressen, und Borbarads Krieg kam ihm gelegen, um seine Rache fortzuführen. Es war ungewiss, ob das vereinigte Heer den Horden des Dämonenmeisters ohne Führung widerstehen konnte, doch die Sieben Gezeichneten brachten schließlich die Wende. Zwei Tage tobte die Dritte Dämonenschlacht, während der die Verbündeten unter schwersten Verlusten den Wall des Todes eroberten. Die Gezeichneten drangen zu Borbarads Feldherrenhügel vor und verhinderten im letzten Moment sein Magnum Opus: das Zerschmettern der Grenzen zwischen den Sphären. Die Klinge des wiedererstandenen Götterschwerts Siebenstreich zerschlug die Dämonenkrone, deren Splitter in alle Himmelsrichtungen darnieder fielen. Borbarad selbst wurde ans Ende der Zeit, in den Rausch der Ewigkeit, geschleudert. Schwere Sphärenerschütterungen gingen mit der Vernichtung Borbarads und der Auflösung seiner niederhöllischen Pakte einher. So gewaltig war das Beben durch die Welt, dass sich selbst magische Kraftlinien verschoben und der Sternenhimmel wankte. In den Folgetagen etablierte sich der Wall des Todes als Grenzlinie zu den Schattenlanden, wie die noch immer durch Borbarads Erben besetzten Gebiete später heißen sollten. Wenn auch unter großen Verlusten: Der Meister der Dämonen war endlich besiegt. Gemeinhin markiert diese Schlacht in den aventurischen Geschichtsbüchern den Übergang in die Weltzeitwende zum **zwölften Zeitalter** (**241**).

Die Zeit der Heptarchen
Nach dem langen und entbehrungsreichen Kampf waren das Mittelreich und viele der Verbündeten so geschwächt, dass sie nur wenig gegen die neu entstandenen Heptarchien unternehmen konnten. Die Schlachten gegen Borbarad hatten ihnen einen hohen Blutzoll abverlangt, und viele Ländereien in den besetzten Gebieten galten als verloren. Brin von Gareth war gefallen, und da seine Erbin Rohaja noch zu jung zum Herrschen war, hatte das Raulsche Reich auch weiterhin keinen Kaiser. Brins Gattin Emer ni Bennain war es schließlich, die fortan als Reichsregentin die Geschicke des Mittelreiches übernahm.

Langsam begann von Perainefurten, Perricum und Beilunk aus der Kampf gegen die Schattenlande. Erfolge jedoch waren oft nur von kurzer Dauer und die Flüchtlingsströme aus dem Osten nahmen stetig ab. 1026 BF drängten erneut die Orks ins Reich und konnten nur mit vereinten Kräften wieder vertrieben werden.
1027 BF schließlich durchbrachen ohne Vorwarnung Truppen des schwarzen Drachen Rhazzazor den Wall des Todes. Ohne viel Gegenwehr fiel sein Endloser Heerwurm aus Untoten ins Mittelreich ein, bis es am 24. Peraine 1027 BF vor Wehrheim zur Schlacht auf dem Mythraelsfeld kam. Dem vereinten Reichsheer gelang es, den Endlosen Heerwurm vernichtend zu schlagen, doch dann tauchte die Fliegende Festung des Heptarchen Galotta am Himmel auf. Mit dem Magnum Opus des Weltenbrandes, einer gewaltigen Anrufung des Erzdämonen Agrimoth, machte sie nicht nur Wehrheim, die wohl bestbefestigte Stadt des Mittelreiches, dem Erdboden gleich, sie vernichtete auch einen Großteil des gesamten Heeres und hielt danach unbeirrt auf die Hauptstadt Gareth zu, in der damals rund eine Viertelmillion Menschen lebten.
Im letzten Augenblick gelang es aufrechten Streitern des Reiches, in die Fliegende Festung einzudringen und Galotta ein Ende zu bereiten. Seine Festung stürzte vom Himmel, zerstörte Neu-Gareth und begrub den Kaiserpalast und die Stadt des Lichts unter ihren Trümmern. Nur einen Tag später schmiedete der Schwarze Drache die Reichsregentin Emer ni Bennain an die Goldene Pyramide von Warunk und drohte damit, binnen Jahresfrist zurückzukehren.

Das Jahr des Feuers war über das Mittereich hereingebrochen. Die Thronerbin Rohaja galt seit der Schlacht um Wehrheim als verschollen, und an ihrer statt übernahm nun der mächtige Herzog der Nordmarken, Jast Gorsam vom Großen Fluss, die Regierungsgeschäfte. Statt vereint gegen den Feind zu stehen, flammten in vielen Provinzen jedoch alte Zwiste erneut auf. Ausgerechnet in dieser Zeit kehrte zudem der lange tot geglaubte Answin von Rabenmund als Retter der orkisch belagerten Stadt Greifenfurt zurück, und erneut ging es darum, wer seinen Anspruch auf den Greifenthron durchsetzen konnte.

Die letzte große Auseinandersetzung des Jahrs des Feuers fand vor den Toren Gareths statt. Answin von Rabenmund und die wiedergekehrte Thronerbin Rohaja von Gareth rangen erbittert um die Krone und die Herrschaft des Mittelreichs. Inmitten der Schlacht der drei Kaiser am 15. Phex 1028 BF tauchte urplötzlich auch der verschollene Kaiser Hal wieder auf und ritt unter dem Banner seiner Enkelin in die Schlacht.

»Eine schöne Anekdote zum Thema Schlachtenmoral: Damals soll ja Kaiser Hal höchstpersönlich aufgetaucht sein auf dem Schlachtfeld. Er soll den Anwesenden Mut zugesprochen haben und mit ihnen gemeinsam gegen den Feind geritten sein. Eine schöne Geschichte eigentlich, ich wünschte, sie wäre wahr. Vielleicht ist sie das ja auch, ich hab sie sogar von einigen meiner alten Kameraden gehört ...«

—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner

Rohajas Truppen siegten über Answin von Rabenmund, der nun schon zum zweiten Mal in der Geschichte nach dem Greifenthron gegriffen hatte. Die alten Feinde Hal und Answin starben beide in der Schlacht der drei Kaiser, als plötzlich der untote Drache Rhazzazor seine Drohung zurückzukehren wahrmachte. Wackeren Helden gelang es unter Einsatz von Leben und Seelenheil, das Ungeheuer zu vernichten. Damit war nach Galotta

Die Splitter der Dämonenkrone

Jene, die sich nach der Schlacht einen der sieben Splitter von Borbarads Dämonenkrone (**241**) erkämpft hatten, gingen als Heptarchen in die Geschichte ein. Jeder Splitter stand für die Macht eines Erzdämons, der die besetzten Gebiete für die nächsten Jahre prägen sollte. Eine Übersicht der Erzdämonen findest du im Kapitel **Götter & Dämonen** auf Seite **184**.

- Galotta, der von Rache zerfressene ehemalige Hofmagier Kaiser Hals, errichtete in Transysilien mit den Mächten des **Agrimoth-Splitters** die absurde Dämonenstadt Yol-Ghurmak und herrschte über ein Dämonenkaiserreich von eigenen Gnaden. Nach seinem Tod errang das wahnsinnige Genie Leonardo der Mechanikus den Splitter.
- Helme Haffax, der verräterische Marschall, barg den **Splitter des Belhalhar**. Er schwang sich als Fürstkomtur zum Herrscher Maraskans auf und eroberte nach Xeraans Fall Tobrien.
- Dimiona von Zorgan, die abtrünnige Hexenprinzessin Araniens, spaltete mit Hilfe des **Belkelel-Splitters** ihr Heimatland und schuf das Moghulat Oron, in dem Perversion und Grausamkeit keine Grenzen kannten.
- Xeraan der Bucklige, ein von seiner Goldgier zerfressener Magier, sicherte sich den **Charyptoroth-Splitter**. Er schwang sich in Xeraanien zum Oberhaupt der neu gegründeten Borbaradkirche auf und hortete Gold wie ein wahnsinniger Drache. Den Splitter verlor er jedoch später an Darion Paligan, den berüchtigten Pirat und ehemaligen Admiral der Al'Anfaner Armada, der mit seiner schwimmenden Dämonenarche Plagenbringer die Blutige See heimsuchte.
- Glorana die Schöne, eine mächtige Hexe, regierte aus ihrem Palast in Paavi mit dem **Splitter des Nagrach** über ihr Eisreich. Sie herrschte mit harter Hand über den Norden und war verantwortlich für den ewigen Winter, der selbst die Herzen ihrer Untertanen zu Eis erstarren lies.
- Rhazzazor, der untote Drache, hatte seinen Hort in Warunk und sicherte sich mit Hilfe des **Thargunitoth-Splitters** die Herrschaft über die umliegende Warunkei. Seine Alptraummark zählte weitaus mehr tote als lebende Untertanen. Nach seinem Ende bemächtigte sich der Warunker Nekromantenrat des Splitters.
- Ein Splitter aber blieb bis heute verschwunden und es ist unbekannt, in welche Hände er fiel: der **Splitter der Asfaloth**.

bereits der zweite Heptarch binnen kurzer Zeit vernichtet worden, die Herrschaft der dämonischen Splitter war damit aber noch lange nicht gebrochen. In den Schattenlanden fanden sich schnell willige Nachfolger, die nicht davor zurückschreckten, die Macht der Splitter zu nutzen.

Nach den Turbulenzen des Jahrs des Feuers musste das Mittelreich neu geordnet werden, und so fand im Rahja 1028 BF auf der Burg Rudes Schild der Große Hoftag statt. Rohajas Krönung zur Kaiserin war für den kommenden Praios geplant, doch ausgerechnet ihr jüngerer Bruder Selindian Hal wollte ihr die Herrschaft nun streitig machen. Er focht die Änderung der Thronfolge, die ihr Vater zugunsten Rohajas durchgesetzt hatte, an und erinnerte daran, dass seit Zeiten von Hela-Horas keine Frau mehr vom Greifenthron aus herrschen durfte. Rohaja musste dem mittelreichischen Adel in der Ochsenbluter Urkunde daraufhin drastische Zugeständnisse machen, um die Unterstützung der Provinzen zu erhalten, bevor sie am 1. Praios 1029 BF gekrönt werden konnte und das Reisekaisertum begründete, um näher bei ihren Untertanen sein zu können. Noch im selben Mond ließ sich jedoch ihr Bruder in Punin als Hal II. zum Gegenkaiser salben und regierte fortan als Mondenkaiser in Almada. Die Auseinandersetzungen der Geschwister um den Greifenthron dauerten bis ins Jahr 1034 BF an und endeten erst mit dem Tod Selindians.

Doch nicht nur in Horas- und Mittelreich wurde um die Herrschaft gekämpft, auch in den Reichen von Borbarads Erben gärte es. Bereits seit Anfang 1028 BF waren das Moghulat Oron und die Herrschaft Dimionas dank der tapferen aranischen Truppen Vergangenheit. Die Heptarchen waren einander noch nie wohlgesonnen gewesen, nach dem Tod Galottas und Rhazzazors vor Gareth war es daher nur eine Frage der Zeit, bis etwas geschehen musste. 1029 BF begann Fürstkomtur Helme Haffax die Invasion der Piratenküste, um seine Machtbasis zu vergrößern und einen Ausgangspunkt für seinen geplanten Feldzug gegen das Kaiserreich zu gewinnen. Den Versuch, die heiligen Quellen der Stadt Ilsur für sich nutzbar zu machen, bezahlte der Heptarch Xeraan mit dem Leben. Weite Teile Xeraaniens fielen unter die Kontrolle des Fürstkomturs, der Mendena zu seiner neuen Hauptstadt erwählte.
Aber auch auf der anderen Seite der Ogermauer blieb man nicht untätig. Den Truppen des Mittelreichs gelang es, die Grafschaft Misamund zurückzuerobern. Die Thorwaler kämpften unter Führung ihrer Obersten Hetfrau Jurga, die schon ihren Vater Tronde im Kampf gegen die Eishexe verloren hatte, erbittert gegen die Heptarchin Glorana. Im Osten des Kontinents führte die ehemalige Adelsmarschallin Thesia von Ilmenstein einen Feldzug gegen das Eisreich, der jedoch im Reich des Nagrach spurlos verschwand. Erst sehr viel später gelang ausgerechnet den Orks ein vernichtender Schlag gegen Glorana. Seither soll sich der Splitter des Erzdämons Nagrach in den Händen der Schwarzpelze befinden.

Derweil tobte im Süden des Kontinents ein heftiger Kampf um die Blutige See, wie die dämonenverseuchten Gewässer zwischen Maraskan und Tobrien genannt wurden. Der Heptarch Darion Paligan fand mitsamt seiner Dämonenarche Plagenbringer sein Ende und die Herrschaft der Erzdämonin Charyptoroth wurde empfindlich geschwächt.
Dann endlich holte Kaiserin Rohaja zum Gegenschlag aus. 1039 BF brach ein mächtiger Schwertzug von Gallys aus auf, um Mendena zu erobern. Nach heftiger Schlacht fiel Haffax' Hauptstadt schließlich Ende des Jahres an die Kaiserlichen. Der Fürstkomtur aber hatte noch ein Ass im Ärmel: In den Namenlosen Tagen desselben Jahres nahm der geniale Stratege Perricum ein und ließ seine Truppen von dort aus weit ins Herz des Mittelreichs vorstoßen. Er belagerte Rommilys und Gareth, und seine Truppen, wie auch er selbst, konnten erst in letzter Sekunde in der Hauptstadt gestellt und bezwungen werden. Ein Großteil der Schattenlande ist mit dem Fall des Heptarchen Helme Haffax endgültig Vergangenheit, doch der Sternenfall (**238**) wirft inzwischen einen neuen, sehr viel größeren Schatten auf Aventurien.

Der Krieg der Drachen und seine Folgen

Mit dem überraschenden Tod von Amene-Horas im Jahr 1028 BF brach auch im Horasreich ein Thronfolgekrieg aus. Ihr Sohn Timor Firdayon ließ sich zum neuen Horas kränzen, der Kronkonvent zu Arivor jedoch sah in Timors Schwester, der Kronprinzessin Aldare, die wahre Erbin und krönte sie zur Königin. Auch die dritte Schwester Salkya, die als Geweihte der Rondra ihren Thronansprüchen eigentlich entsagt hatte, kehrte zurück, fand jedoch in der Schlacht den Tod. Nach langen und blutigen Kämpfen schien sich zunächst ein Sieg der Timoristen abzuzeichnen.

1030 BF jedoch griff Shafir der Prächtige in den Konflikt ein. Nach der Einmischung des Kaiserdrachen, riefen die Geschwister 1030 BF überraschend zur Waffenruhe und nach langen Verhandlungen schlossen beide den Frieden von Arivor. Sowohl Timor als auch Aldare verzichteten auf ihre Thronansprüche, stattdessen wurde Khadan Varsinian, der Sohn Aldares und des Kaiserdrachen Shafirs, zum neuen Horas bestimmt. Timor zog sich aus dem öffentlichen Leben zurück, und Aldare, die schon vor Jahren die Weihen der Hesinde empfangen hatte, wurde zur neuen Magisterin der Magister, der höchsten Dienerin der Hesinde, berufen. Der Krieg der Drachen, benannt nach dem wehrhaften Wappentier beider Fraktionen, fand so trotz aller Verluste ein glückliches Ende.

Nach dem Krieg der Drachen witterten ausgerechnet die Al'Anfaner Morgenluft und griffen das Horasreich nach langen Jahren des gegenseitigen Belauerns von See aus an. Mit ihrer Schwarzen Armada wollten sie die Zyklopeninseln besetzen, während Truppen unter Heerführer Oderin du Metuant gen Norden ziehen sollten, um zeitgleich Drôl im Süden des Reiches zu erobern. In der größten Seeschlacht der Neuzeit nahe der Insel Phrygaios gelang es den Horasiern jedoch dank hochmoderner Schiffe und großem Opfermut, den Feind zurückzuschlagen. Es sollte lange Jahre dauern, bis Al'Anfa sich von dieser bitteren Niederlage erholt und seine geschwächte Flotte wieder aufgebaut hatte.

Die Zeit des Sternenfalls

Mit dem Ende der Splitterdämmerung, wie das Aufbäumen der Reiche gegen die Erben Borbarads genannt wird, ging auch eine Ära in Aventurien zu Ende. Auch wenn nicht sicher ist, ob die Wunden der von Dämonenmacht pervertierten Schattenlande jemals wieder geheilt werden können, haben sich das Mittelreich und seine Verbündeten nicht zuletzt dank der Unterstützung tapferer Helden behaupten können. Transysilien bleibt in der Hand seines wolfshaften Herzogs Arngrimm und auch die Stadt Yol-Ghurmak wird niemals wieder zu Ysilia werden, seit der Splitter Agrimoths mit dem Ort verschmolz. Raben- wie Sonnenmark und große Teile der Warunkei werden immer noch von Geistern und Untoten heimgesucht. Den Verbündeten aber ist der entscheidende Schlag gegen die Heptarchen gelungen.

Auch der Drachensohn Khadan-Horas war in der Zwischenzeit nicht untätig. Schon lange hatte er nach Mitteln und Wegen geforscht, um die Splitter der Dämonenkrone (**240**) zu vernichten und so ihre Macht zu brechen. Anfang 1039 BF zog er mit dem Charyptoroth-Splitter in die Wüste Khôm, wo er fern jeden Wassers das von langer Hand vorbereitete Ritual durchführen wollte. Tatsächlich gelang ihm das Undenkbare. Die Vernichtung des Splitters kostete den Horas jedoch nicht nur einen Großteil seiner Kräfte, sondern beinahe auch das Leben, wird in den Salons des Horasreiches geflüstert. Nur kurze Zeit später spielte sich mit dem Sternenfall (**238**) ein Ereignis von solch kosmologischer Bedeutung über Aventurien ab, dass manche Gelehrte bereits über einen Zusammenhang zwischen den beiden Ereignissen spekulieren.

Seitdem hat sich der Sternenhimmel über Aventurien zuerst langsam, dann immer schneller verändert. Unvergessen ist die Nacht des Sternenfalls im Travia 1039 BF, an der unzählige Himmelsphänomene beobachtet werden konnten. In der Gegenwart haben sich schließlich ganze Sternbilder verändert, Gestirne flackern, leuchten heller oder sind ganz erloschen. Ein Sternbild aber strahlt deutlich heller als zuvor am Himmel über Aventurien: der Held. Der Kontinent erlebt eine neue Heldenzeit - darin sind sich zum ersten Mal seit Jahrtausenden Menschen wie Zwerge einig. Der Einsatz eurer Helden wird entscheidend dafür sein, wie die Geschichte weitergeht.

Mehr über die aventurischen Gestirne findest du im Abschnitt **Der Sternenhimmel** ab Seite **104**.

INDEX

99 Gesetze 61, 97f., 187
Aberglaube 98f., 194f.
Abgaben 107f., 143f.
Achaz siehe Echsenmenschen
Adelsmarschall 10, 51
Agrimoth 54f., 184, 228
Aikar Brazoragh 11, 49f., 155, 206
Al'Anfa (Imperium) 15, 16, 63f., 91, 134f., 142, 224, 230
Al'Anfa (Stadt) 15, 68, 121, 138
Al'Anfaner Ritus 64, 176
Alaani 95
Alagrimm 35, 53, 69
Alara Paligan 224
Albenhus 36
Albernia 11f., 30, 31, 33ff., 115, 200, 223
Albrax, Sohn des Agam 53, 207
Alchimie 119, 130ff.
Aldare Firdayon 41, 205, 230
Alemitische Bucht 64
Algebra 105, 118
Allaventurisches Gauklertreffen 76f., 101
Almada 12, 38ff., 83, 115
Altes Reich 14
Altgüldenländisch 94
Altoum 16, 64, 158
Alveran 103, 185, 189, 217
Alveraniar 105, 185
Alveranie 173f.
Amazeroth 184
Amazonen 54, 227
Ambossgebirge 13, 27, 36, 38, 53
Ambosszwerge 13, 27, 36, 52ff., 207
Amene-Horas 226, 230
Amhallassih-Kuppen 60
Amir Honak 64, 68
Anchopal 14, 59, 107
Andalkan 55
Andergast (Königreich) 11, 24, 26, 47f., 68f., 94, 99, 117, 126, 141, 146, 176
Andergast (Stadt) 21, 47, 68
Angbar 12, 27, 31, 36, 69, 134, 138
Angbarer See 13, 36, 53
Angram 95
Angrosch 26, 36, 53, 89, 98, 101, 105, 182, 188, 195, 218
Angroschim siehe Zwerge
Angroschs Waffenmeister siehe Arombolosch Sohn des Agam
Animist 187, 193, 195
Anreden 70, 108, 109ff.
Answin von Rabenmund 74, 224ff., 228
Answinkrise 224ff.
Aranien 14, 26, 57f., 90f., 94, 95, 99, 108, 134f., 140f., 147, 194
Arcanum Interdictum 69f., 193
Archipel der Risso 66
Archon Megalon 209
Ardariten 79, 82, 88
Arivor 40, 42, 222, 230
Armee 111ff.
Arn Askrason 212
Arngrim von Ehrenstein 30, 23
Arombolosch Sohn des Agam 207
Arratistan 61
Artefakte 42, 59, 77, 119, 196ff., 226, 228
Asdharia 95
Asfaloth 184, 228
Ashim Riak Assai siehe Aikar Brazoragh
Ashtarra Okharim 210
Askanisches Meer 58
Asleif Foggwulf Phileasson 7f., 86, 224
Atak 96
Auelfen 10, 23, 26, 50, 188
Auge des Morgens, das 196, 197f.
Aussatz 127
Aventurien (Kontinent) 7ff., 24, 30, 91, 103f., 117, 146ff., 185, 192ff., 216ff.
Aventurischer Bote 126, 225
Aves 106, 147, 185
Baba ibn Ali 212
Baburien 57
Baburin 14, 21, 57
badoc 26, 50
Balash 25, 58
Baliho 69, 138
Baliiri-Schwur 223
Bannstaub 131f.
Bannstrahler 85, 113
Bardo von Gareth 97, 223
Barun-Ulah 21, 57, 58
Bastrabun 59, 219
Beilunk 13, 30, 55, 69f.
Beilunker Reiter 70, 119
Beleman 18
Belen-Horas 156, 220
Belhalhar 14, 56, 184, 228
Belhanka 70, 138, 182
Belkelel 184, 228
Beorn der Blender 7f., 86, 224
Bergkönigreiche der Zwerge 12, 13, 36, 52ff., 89
Bernfried von Ehrenstein 31, 37
Bernstein-Bucht 42
Bestiarium 149ff.
Bethana 14, 40, 178
BF siehe Zeitrechnung
Bibernell von Hengisford 206
Bibliotheken 61, 62, 77, 85, 12ff., 205
Bildhauerei 121
Bishdariel 96, 105, 185
Bjaldorn 10, 49f., 70f.
Blakharaz 184
Blaue Keuche 127
Blaue See, der 22, 44, 72
Blutige See 21, 55f., 228, 229
Blutiger Rotz 127f.
Blutzinnen 48
Bodir 11, 21, 154
Boltan 116
Boran 55
Borbarad, der Dämonenmeister 38, 106, 113, 114, 184, 186, 187, 222, 226f.
Borbaradianer 187f., 196
Borbaradianische Invasion 226f.
Borbaradianismus 187
Borbarad-Kirche 55, 228
Born 10, 21, 50
Bornland 7, 10, 50ff. 66, 73, 91, 134f., 222
Bornwald 10, 52, 146
Boron 15, 48, 68, 79, 106, 176, 179
Bosparan 14, 41, 88, 219ff.
Bosparanisches Reich 30, 41, 94, 113, 219ff.
Bosparanjer 97, 115
Bosparano 94
Bosparans Fall (Ereignis) 113, 221
Bosparans Fall (Zeitrechnung) 99
Bosquir 38
Bote des Lichts 221
Brabak 15, 65f., 71, 91
Brazoragh 11, 155, 188
Brecheisbucht 10
Breite 21, 31, 37
Brevier der zwölfgöttlichen Unterweisung 123
Brig-Lo 221
Brillantzwerge 13, 27, 53
Brin von Gareth 224ff.
Brinasker Marschen 44f.
Bronnjar 10, 50f., 140, 222
Bücher 119, 122ff.
Bücher als Lehrmeister 122

Bürger 13, 32, 33, 41, 49, 51, 64, 108f., 111
Bürgertum 108f.
Caldaia 31,38
Cella von Gareth 97, 223
Chabab 21, 63, 79
Chababien 40, 79
Chalwen 218
Charypso 16, 71f.
Charyptik 16, 64ff., 71f., 213
Charyptoroth 14, 63, 148, 184, 228
Chimären 148, 184, 197
Chimärologie 148, 200
Chorhop 15, 58ff., 72
Chrmk 96
Cichanebi-Salzsee 60, 88, 136
Codex Albyricus 123
Codex Raulis 140, 221
Daimonid 148, 200
Dämonen 33, 38, 52, 90, 103, 113f., 183, 184, 196, 200, 228
Dämonenarche 21, 148, 228
Dämonenbrache 13, 33
Dämonenkaiser siehe Galotta
Dämonenkrone 55, 226f., 228
Dämonenmeister siehe Borbarad
Dämonenschlacht, Dritte 114, 227
Dämonenschlacht, Erste 33, 220
Dämonenschlacht, Zweite 113, 221
Dämonensultan 184
Dämonenzitadelle 10
Darion Paligan 228, 229
Darpat 21, 31, 37
Darpatien 13
Der hohe Norden 10, 42ff.
Dere (Welt) 8, 16, 91, 103
Dergel 21, 31f.
Dermot der Jüngere von Paavi 42, 81
dha 188
dhaza 183, 188
Dialekte 94ff.
Diamantene Sultanat, das 25, 219, 221
Dimiona von Zorgan 58, 228, 229
Donnerbach 49f.
Drachen, Alte 10, 29, 42, 217ff.
Drachen, Hohe 96, 107, 185, 217ff.
Drachenboot 21, 119
Drachenei-Akademie 76f., 210
Drachenkrieg 216, 217, 218f.
Drachensteine 7f., 37
Drachisch 96
Dreizehnter (Gott) 183
Drôl 14, 4
Druiden 11, 47f., 187, 195
Dschinn 60, 83, 143, 198
Dschinnenlampe 198
Dumpfschädel 128
Dunkle Pforten 22
Dunklen Zeiten, die 220f.
Echsenmensch 15, 28
Echsensümpfe 21, 61f., 85
Efferd 99ff., 137, 178
Efferdsieche 128
Eherne Schwert, das 10
Einbeere 172
Einhorn 199
Eisenwald (Bergkönigreich) 53
Eisenwald (Gebirge) 12, 13, 27, 36, 38
Eishexe siehe Glorana
Eiszinnen 10, 42, 44, 154
Elburische Halbinsel 57
Elburum 14, 57
Elem siehe Selem
Elenvina 72
Eleonora Shahi 57, 90
Elfen (Magie) 193
Elfen (Spezies) 23, 26, 50, 77, 215, 218
Elixiere 130f.
Elodiron Kristallglanz 208
Emer ni Bennain 224, 227
Emmeran Stoerrebrandt 250
Encyclopaedia Magica 124
Endurium 43, 55
Enqui 44
Encyclopaedia Magica 124
Erntefestmassaker 221
Erzdämonen 184
Erzzwerge 27
Eslam von Almada 223
Essen 114
Eternen 14, 40 , 61
Etilia 83
Fächersprache 96
Faedhari 215
Famerlor 185
Farindelwald 12, 33
Farlorn 72
Fasar 73
Feentor 22, 239
Feenwelt 22, 34f., 103
Feenwesen 10, 34f., 40, 167
Feiertage 99f.
Ferdok 36
Ferdoker Land 36
Ferkina (Sprache) 95
Ferkinas 24f.
Festenland, das 50
Festtage 100
Festum 51, 73, 138
Feuermeer 66, 91
Finnian ui Bennain 31, 33, 34, 75
Finsterkamm 13, 27, 30, 37, 38, 48, 54
Firnelfen 26, 44, 188
Firnklippen 10, 42
Firun 99ff., 180, 185
Firunswall 10, 44, 48
Fjadir von Bjaldorn 50, 70
Fjarninger 10, 24, 42f., 187
Fjarningsch 95
Fliegende Festung 90, 114, 227
Fliegender Teppich 59f., 119, 197
Flussvater 12, 21, 199
Fran-Horas 33, 113, 220f.
Friedenskaiser 220, 85
Frostwurm 42, 146
Füchsisch 96
Fuldigor 10, 97, 105
Fürstkomturei 14, 55f., 76, 78f.
Fußvolk 112
Gadang 21, 57f.
Galotta 90, 114, 153, 224, 227
Garadan 117
Garadan-System 204
Gareth 30ff., 74
Garethi 94
Garetien 30ff.
Gashok 11, 48
Gazetten 119, 126
Geheiligte Glyphen von Unau 94
Gelbe Sichel 7
Geldana von Paavi 81
Geoden 193, 195
Gerasim 44
Gerichte (Essen) 114
Gerichte (Rechtsprechung) 140f., 189
Gerichtskampf 143
Gernot von Mersingen 31
Geron der Einhändige 104, 219
Geschichte siehe [Mythos & Historie]
Gesetz 139
Geweihte 140, 189
Gewichte 138f.
Ghurenia 66f.
Gifte 130f.
Giganten 101, 103, 152, 216f.
Gilbe 128f.
Gildenmagie 193f.
Gjalsker 11, 24, 45ff., 187, 195
Gletschermeer 28
Gletscherwurm 209
Globulen 22, 91, 103
Glorana die Eishexe 10, 228f.
Glyndhaven 42
Goblin (Spielwerte) 151
Goblinisch 96
Goblins 10, 27, 150, 188
Goldene Bucht 63, 68
Goldfelsen 14, 40, 107
Golem 83, 113, 223, 229
Golf von Perricum 11, 30, 55, 57
Golf von Riva 44f.
Golf von Tuzak 55
Golgaris Erscheinen 99
Gorische Wüste 14, 58, 114
Götter 175

Götterurteil 143
Grangor (Herzogtum) 12, 34
Grangor (Stadt) 40, 138
Graue Berge 11, 45
Gravesh 188
Greifenfurt (Markgrafschaft) 12, 31
Greifenfurt (Stadt) 74
Grimmfrostöde 7, 10, 42, 44
Grimwolf (Spielwerte) 168
Grolme 28
Gror 102, 187
Große Fluss, der 12, 21f.
Große Flut, die 75
Große Olochtai 10, 45, 48
Gruftassel (Spielwerte) 161
Grüne Ebene 10, 26, 45, 50
Güldener (Gott) 183
Güldenland 91, 219
Gwain von Harmamund 31, 38, 83
Gwidûhenna von Faldahon 31, 70
H'Rabaal 15, 75
H'Ranga 188
Hagrobald vom Großen Fluss 31, 36, 72
Hal von Gareth 203, 223f.
Halbelfen 26
Halbgötter 185f.
Halborks 27
Halman ui Bennain 208
Handel 133
Handelshaus ya Strozza 135
Handelsmessen 136
Handwerk 117
Hanfla 15, 68
Harben 34
Harika von Bethana 91
Hasrabal ben Yakuban 59, 83
Havena 11, 34 , 75
Heer 111
Heer (Einheiten) 111f.
Heilpflanzen 172f.
Hela-Horas 113, 221
Heldenzeit 104, 230
Helme Haffax 226, 228f.
Heptarch 228
Heptarchie siehe Schattenlande
Herbarium 172
Herbarium Kuslikum 124
Herz des Reiches 31f.
Hesinde 99ff., 179, 185f.
Hesindespiegel 126
Hexen 193ff.
Himmelswölfe 187, 226
Historie 215
Hitzestufen 17
Hjaldinger 25, 81, 219
Hjaldingsch 95
Hjladingsche Runen 95
Hochadel 41, 80, 107ff.
Hochelfen 8, 209, 218
Hochkönig der Zwerge siehe Albrax Sohn des Agam
Hochseeschifffahrt 119f.
Hohe Eternen 40
Höhlenspinne (Spielwerte) 159
Horas (Halbgott) 106, 219
Horas (Herrscher) 176, 205, 219ff., 223, 226, 230
Horas Erscheinen 99
Horasreich 14
Horathi 94
Hornturm 206
Hôt-Alem 15, 65
Hügelzwerge 13, 27, 36, 53, 115, 120 , 188
Hylailos 40
Ifirn 101, 185
Ifirns Ozean 7, 45, 91, 148
Ilsur 37, 54,
Iltoken 82
Imman 116, 137
Imperiale Zeichen 94
Ingerimm 99ff., 106, 182, 186
Ingrakuppen 13, 27, 53
Ingval 41, 45, 47, 68
Inrah 116
Invher ni Bennain 34
Iradion Kolenfeld 55, 76
Irmenella von Wertlingen 31, 37, 74
Isdira 94, 95
Jahr des Feuers, das 13, 33, 147, 228
Jahresfieber 128, 129, 173
Jaschalei 59
Jergan 55, 76
Jilaskan 55
Joborn 47
Joruga 121, 129, 146, 172
Jurga Trondesdottir 45, 86, 229
Jurgas Landung 100
Kaiserdrache 147, 199, 205, 230
Kaiserlose Zeiten, die 223
Kalender 99, 137, 221
Kalifat 14, 39, 60, 134, 223
Kältestufen 16
Kamaluq 64, 187
Kannemünde 61
Kap Brabak 64, 66
Karen 10, 45, 146
Karfunkel 53, 165, 185
Karmakorthäon siehe Weltzeitwende
Keft 14, 60, 100
Kemi 15
Kerkersieche 128, 172
Kessel der Urkräfte 197
Kha 102, 105, 188, 217
Khadan Varsinian Firdayon siehe Khadan-Horas
Khadan-Horas 40, 205, 230
Khezzara 11, 48, 154
Khôm 14, 16, 60, 147
Khômkrieg 224
Khôm-Novadisch 95
Khoram-Gebirge 58, 60
Khunchom 14, 59, 76, 136, 219
Kirchen 98, 176
Klima 16
Klirrfrostwüste 10, 42
Kluge Kaiser, die 221, 223
Kobold 89, 98, 199
Koboldisch 96
Kor 106, 185
Kosch 12, 30, 35, 69
Koschbasalt 36, 193
Koschberge 12, 35
Kosmologie 101
Kraftgürtel 198
Kraftlinie 22, 193, 227
Krakenmolch (Spielwerte) 163
Krankheiten 126
Krieg der Drachen 41, 230
Kristallomantie 15, 193, 195
Kukris 131
Kunst 179
Kuslik 14, 40, 77
Kusliker Kaiser 221
Kusliker Zeichen 94
Kvill 10, 21, 45, 49
Kvirasim 21, 44, 77
Lebendige Geschichte 225
Lehen 107
Lehnswesen 107
Leonardo der Mechanicus 119, 228
Levthan 106, 185
Liebliches Feld siehe Horasreich
Limbus 22, 103, 185, 197
Liscom von Fasar 226
Literatur 122
Loch Harodrôl 60, 63
Lolgramoth 184
Lorgolosch 53
Los 101, 105, 175
Lowangen 11, 48, 78, 138, 225
Mada 102, 105, 185, 192
Madamal 97, 102, 105
Madas Frevel 102, 217
Magie 192
Magie im Alltag 200
Magiergilden 126
Magierkriege 114, 194
Magiermogule 219
Magierphilosophie 187
Magische Artefakte 196
Magische Wesen 199
Mailam Rekdai 10, 150, 188
Malerei 120
Malkillah III., Kalif 61, 87, 224

Mandragora 131
Maraskan 13, 55, 148, 187
Maraskani 94, 95
Maraskan-Kette 55
Marbo 106, 186
Märkte 108, 136
Maße 138
Mathematik siehe Algebra
Mechanik 118
Meer der Sieben Winde, das 8, 18
Meere 21, 148
Mendena 37, 78, 226
Mengbilla 15, 79, 119, 134
Meridiana 15, 25
Messergrassteppe 47
Methumis 40
Mhaharanyat 57
Mhanadi 14, 21
Mhanadistan 25, 58, 147
Mherwed 14, 61, 138
Mirham 16, 63
Mishkhara 184
Mittelländer 24
Mittelreich 11, 30, 99
Mizirion III. de Sylphur 65, 71
Mohisch 94, 95
Mokoscha 43, 187
Monatsübersicht 99
Mond 97, 99, 105, 185
Mondenkaiser siehe Selindian Hal
Münzrecht 135
Murak-Horas 221
Musik 120
Myranor siehe Güldenland
Mysterium von Kha 102, 217
Mythos 215
Nachtalben siehe Shakagra
Nadjescha von Leufurten 51
Nagrach 184, 228
Nahema ai Tamerlein 208, 224
Namenlose Sternenleere 100, 103, 106
Namenlose Tage 100, 106
Namenloser (Gott) 183, 218
Nanduria 96
Nandus 106, 186
Navigation (Schiffahrt) 107, 119
Nebachot 82
Nebelmoor 37, 49, 52
Nebelzinnen 10, 44
Necker 28, 148
Neckerkraut 128, 172
Neersand 51
Neetha 40, 79
Nekromantie 140
Neues Reich siehe Mittelreich
Neunaugensee 13, 22, 199
Niederadel 107, 110
Niobara von Anchopal 107
Nivesen 25, 44, 100, 187
Nivesenlande 44
Nixe 28, 148
Nodix 193
Norbarden 25, 100, 187
Norburg 21, 51, 80, 138
Nordlandbank 73, 135
Nordmarken 12, 31, 35
Nordstern 10, 105
Nostria (Königreich) 11, 47, 99
Nostria (Stadt) 47, 80
Notmark 21, 51
Nova Methumisa 66
Novadis 14, 61, 97, 100, 187
Nujuka 95
nurdra 188
Oblarasim 21, 44
Oblomon 21, 50
Ochsenwasser 21, 22
Oderin du Metuant 64, 230
Oger 11, 28, 152, 217
Oger (Spielwerte) 153
Ogerzähne 48
Okdrâgosch 53
Oloarkh 96
Olochtai 10, 45, 48
Ologhaijan 96
Olport 11, 45, 81
Olportsteine 11, 45
Omegatherion 218, 226
Omrais 131
Ongalo-Hochland 58
Oper 120, 138
Ork (Spielwerte) 155
Orkensturm, Dritter 224
Orkensturm, Erster 220
Orkensturm, Zweiter 223
Orkland 11, 48, 146
Orks 11, 27, 96, 100, 188
Oron 57, 91, 148, 228
Orvai Kurim 150, 188
Ottajasko 11, 45, 46
Ozeane 148
Paavi (Herzogtum) 10, 42
Paavi (Stadt) 10, 42, 81, 228
Pailos 40
Paktierer 196
Pandlaril (Fee) 38, 199
Pandlaril (Fluss) 21, 87
Paralysis-Brosche 198
Pardona 43, 197, 209, 226
Pastillen gegen Schmerzen 132
Peraine 181
Perainefurten 37, 227
Perlenmeer 8
Perricum (Markgrafschaft) 57
Perricum (Stadt) 57
Perval von Gareth 223
Phecanowald 38
Phex 181
Phexcaer 82
Phileasson-Saga 7
Port Stoerrebrandt 82
Porto Velvenya 66
Praios 177
Praiosscheibe (auch: Praiosauge, Praiosmal) 8
Preise 134
Prem 45
Prems Tierleben 125
Priesterkaiser 114, 176, 221
Primoptolith 42
Provinzen des Mittelreichs 31
Punin 83
Puniner Ritus 38
Pyrdacor 42, 91, 113, 209
Quinja 173
Rabenmark 13
Radrom 37
Ragath 38
Rahja 182
Rakshazar siehe Riesland
Rang (militärisch) 112
Raschtul (Gigant) 217
Raschtul al'Sheik 60
Raschtulswall 11
Rashdul 83
Rastullah 100
Rathil 49
Rattenpilz 174
Raul von Gareth 113
Raulsches Reich siehe Mittelreich
Raxan Schattenschwinge 210
Recht 139
Redensarten 96
Regengebirge 16, 63ff., 128, 166
Reichsforst 31
Reisegeschwindigkeit 18
Reisen, magisches 22
Reisen, über Land 18
Reisen, zu Wasser 21
Reiterei 112
Rethis 84
Reto von Gareth 140, 223
Rhazzazor 53, 89, 114, 227
Riese 10
Riesland 8, 10, 92
Rikai 188
Risso 28
Riva 84
Roab 21
Rogolan 95
Rohaja von Gareth 11, 31, 205
Rohal der Weise 222
Rommilys 84
Rommilyser Mark 13

Rondra 177
Rondrigan Paligan 205
Rondrikan 18
Rorwhed 44
Rote Sichel 10
Rote und Weiße Kamele 117
Rotes Auge 196
Rotpelz siehe Goblins
Rssahh 96
Runenmagier 11
Rur und Gror 187
Sadrak Whassoi 225
Saga-Thorwalsch 95
Salamander (Periodikum) 126
Salamandersteine 10
Salkya Firdayon 230
Salza 47
Salzerhaven 47
Sansaro 128f., 172
Sarasto Dorkstein 55
Sargassosee 66
Satinav 102
Satuaria 187
Schamanen 187
Scharlatane 193
Schattenlande 54
Schelm 98, 193
Schiffbau 78
Schildlande 37
Schlacht am Drachenspalt 113
Schlacht auf den Silkwiesen 225
Schlacht des Himmelsfeuers 113
Schlacht in den Wolken 114
Schlacht in der Gorischen Wüste 114
Schlachten 113
Schlachtfeldfieber 128
Schlaftrunk 132
Schöpfung 101
Schriften 122
Schusswaffen 118
Schwarzbär (Spielwerte) 169
Schwarze Allianz 72
Schwarze Armada 64, 230
Schwarze Lande 13, 82
Schwarze Sichel 13
Schwarze Wut 129
Schwarzer Alrik 116
Schwarzes Auge 196
Schwarzpelze siehe Orks
Schwert der Schwerter 206
Schwertzug 113
Seeschlacht von Phrygaios 230
Selem 85
Selem-Grund 63
Selindian Hal von Gareth 229
Selo Kulibin 59
Semaphoren 119
Sewerien 50
Shadif (Landschaft) 61
Shadif (Pferd) 61
Shafir der Prächtige 41
Shakagoran 95
Shakagra 28
Shîkanydad von Sinoda 13
Sieben Gezeichneten, die 114, 226
Siebenstreich 219
Silem-Horas-Edikt 221
Simia 186
Sinoda 85
Sklaverei 15
Sonne 8
Sonnenmark 13
Sorp Sanderwik 119
Sozialstatus 107
Spezies 23
Sphären 217
Spiele 116
Splitter der Dämonenkrone 228
Splitterdämmerung 31, 230
Sport 116
Sprachen 94
Spurtstiefel 199
Stadtrecht 108
Stand 107
Steineichenwald 47
Steppenelfen 26, 44, 50
Stern von Elem 63
Sternbilder 107
Sterne 104
Sternenfall 104
Sternenhimmel 104
Sternenwall 103
Steuern 143
Stoerrebrandt (Handelshaus) 211
Strafen 142
Straßen und Wege 18
Streitende Königreiche 47
Südmeer 8
Südweiser 97, 119
Sulman al'Nassori 219
Sumu 101
Sunsura 131
Svellt 21
Svelltscher Städtebund 48
Svellttal 48
Swafnir 186
Swafnirskind 46
Swantje von Rabenmund 31f., 85
Sylla 63
Syronius' schützende Klinge 199
Szinto 21
Taifas 39
Tairach 155
Taladur 38
Talisman 98
Tar Honak 224
Tasfarelel 184
Tatzelwurm (Spielwerte) 164
Technik 117
Teleport-Ring 199
Tempelzehnt 144
Temperatur (Übersicht) 16
Teremon 40
Thalusa 59
Thalusien 59
Thargunitoth 184
Thaschberge 53
Theaterorden 222
Theaterritter 222
Thorn Eisinger 118, 211
Thorwal (Region) 86
Thorwal (Stadt) 86
Thorwaler 25
Thorwalsch 94ff.
Tiefer Süden 64, 75
Tiefhusen 11, 48, 49, 78
Tiefzwerg 13, 30, 53, 74
Tierkönige 47
Tierkrieger 195
Timor Firdayon 230
Titel 107f., 111ff.
Tjolmar 11, 48
Tobimora (Fluss) 21, 37, 54
Tobrien 13, 30f., 37f., 226
Tobrische See 30, 50, 55
Tollwut 129
Tommel 21, 33, 36, 47, 80
Totenmoor 49, 52, 92
Trallop 86
Transbosquirien 38
Transysilien 13
Traschbart 128, 129, 173
Travia 178
Trinken 114
Troll 22f., 28
Troll (Spielwerte) 156
Trollisch 95
Trollpforte 11, 13, 114, 153, 224
Trollzacken 13, 32, 53ff., 156
Trollzacker 24, 57, 58, 95
Tsa 180
Tulamiden 14, 25
Tulamidenlande 8, 14, 22, 26, 52, 58ff.
Tulamidya 94-96
Turnier 68, 101, 116, 137, 223f.
Tuzak 8, 55, 87
Übernatürliche Pflanzen 173
Überwals 10, 51
Ucuri 74, 106, 186, 217
Uhdenberg 50, 150
Uhrzeit 10
Unau 87
Unauer Berge 58, 60
Urdas 117
Urgeschichte 216

Ur-Tulamidya 94, 95
Uthar 106, 185
Uthuria 8, 14ff., 24, 64ff., 91, 103
Utulus 16, 24, 25, 67, 128, 219
Vademecum für das Waffenhandwerk 125
Vallusa 7, 51, 55, 88
Valpo von Gareth 223
Vanja Nadaljeff 66, 213
Verbrechen 74, 88, 123, 140ff.
Vinsalt 14, 39ff., 88f., 101
Vinsalter Ei 118f.
Visra 68
Währungen (Übersicht) 134f.
Walberge 17, 50
Waldelfen 10, 26, 44, 50, 77
Waldinseln 16, 82, 152, 219
Waldmenschen 16, 21, 24, 25
Waldschrat (Spielwerte) 166
Waldwacht (Bergkönigreich) 36, 53f., 207
Wal-el-Khômchra 60, 212
Walpurga von Löwenhaupt 31, 37, 86
Walsach 10, 21, 50
Walwut 46
Wandelsterne 105f., 118
Warenschauen 136f.
Warunk (Markgrafschaft) 13, 31
Warunk (Stadt) 21, 55, 89, 226ff.
Warunkei 13, 30, 54f., 89, 228, 230
Waskir 11, 45
Wechselschein 135
Wege siehe Straßen
Wegqualität 18
Wehrheim 21, 32f., 114, 227f.
Weiden 13, 22, 30f., 37ff.
Weißes Auge 196
Weltentstehung 101
Weltzeitwende 103f., 114, 227
Wendelmir VI. Zornbold 47, 68
Werwolf 54, 199
Wetter 16
Wildermark 32f.
Wildschwein (Spielwerte) 170
Winde 16, 18, 178, 185
Windhag 12, 30, 31, 33ff.
Winhall 34, 166
Winkturm 119
Wolfsratte (Spielwerte) 171
Wunderlampe siehe Dschinnenlampe
Wundfieber 130
Xeledon 106, 186
Xeraan 228, 229
Xeraanien 228, 229
Xorlosch 89
Yagannuss 132, 173
Yalaiad 57, 58
Yaquir 11, 12, 21, 22, 30, 38ff.
Yaquirbruch 38f.
Yaquirien 40, 77, 88
Yash'Hualay 76, 219
Yeti 28, 42, 96, 198
Yeti-Land 7, 10, 42
Yolande II. Kasmyrin 47
Yol-Ghurmak 90
Ysilia siehe Yol-Ghurmak
Ysli-See 37
Zähigkeitstrunk 132
Zahlungsverkehr 134
Zauberei 191
Zauberlieder 120, 193
Zaubertradition 193, 195
Zeitalter 24, 103ff., 216ff.
Zeitrechnung 99f., 221
Zelemja 95
zerza 188
Zhayad 95, 96
Zhulchammaqra 95
Zibilja 51, 193
Zinken 96
Zölle 18, 84, 137, 144
Zorgan 14, 57, 90, 101, 138
Zorgan-Pocken 126, 148
Zug der Oger, Erster 220
Zug der Oger, Zweiter 224
Zweistimmiger Gesang 95, 120
Zwerge 13, 26
Zwölfgötter 176
Zwölfgöttlicher Kalender 99, 221
Zwölfkreis (Sternbild) 104, 105, 106, 183
Zyklopäisch 95
Zyklopen 23, 28, 40, 96, 118, 217
Zyklopeninseln 40f.

MYSTERIA & ARCANA

»Natürlich es gibt Geheimnisse in der Welt. Und ja, ich kenne viele davon. Aber wieso glaubst du, dass ich sie dir einfach so verraten würde?
Es ist ein Teil des Wesens der Welt, dass man sich solches Wissen erarbeiten und verdienen muss. Nur derjenige, der hinter die Kulissen geschaut hat, ist derjenige, der schließlich auch an der Formung der Welt beteiligt sein kann. Denn wer wollte einen Baumeister, der durch keinerlei Lehre gegangen ist?«
—der Alte Drache Fuldigor der Beender, 1034 BF

ACHTUNG!

Dieses Kapitel enthält ausschließlich Meisterinformationen. Wenn du als Spieler Überraschungen im Spiel schätzt, und dir den Spaß nicht durch zu viel Wissen verderben willst, lies am besten nicht weiter.

Dieser Teil des Bandes richtet sich an die Meister von **Das Schwarze Auge** und enthält Wissen, das speziell für den Spielleiter reserviert ist, um euer gemeinsames Spiel in Aventurien auszugestalten. Natürlich kannst du auch als Spieler dieses Kapitel lesen, bitte sei dir aber bewusst, dass du dich damit im Spiel einiger Überraschungen beraubst. Denn hier wirst du mehr über die Hintergründe des Sternenfalls erfahren, über die Splitter der Dämonenkrone, die im Band vorgestellten Meisterpersonen und Örtlichkeiten sowie über aktuelle und zukünftige Ereignisse in Aventurien. Du wirst aber nicht nur auf vertiefendes Hintergrundmaterial, sondern auch auf ganz praktisch am Spieltisch nutzbare Dinge stoßen, wie etwa Informationen zu Abenteuervorschlägen und Spielorten, Werte für generische Gegner und Spieltipps.

Mysterien

Der Sternenfall

(Seite 104, 107, 193, 229, 230)

»Ich konnte es nicht glauben! Am Firmament begann das Sternbild des Drachen zu blinzeln. Immer wieder verlosch das Auge des Drachen, um einige Zeit später umso heller zu strahlen. Dann jedoch erlosch das Drachenauge ganz. Ich bete inständig, dass sich unser Patron, der Hohe Drache Naclador, nicht schlafen gelegt hat, jetzt, wo wir sein ewig wachendes Auge so dringend brauchen. Denn ganze Sterne scheinen vom Himmel zu fallen, Sternbilder sich zu verändern und zu verschieben. Die Sternenleere scheint zu wachsen. Und ich finde einfach keine Hinweise im Folianten, dem Werk der brillanten Sterndeuterin Niobara. Herrin Hesinde, erleuchte mich!«

—Nacladora Berlînghan, hesindegeweihte Draconiterin

Ab Mitte des Jahres 1038 BF beginnt das, was recht bald in ganz Aventurien und in allen Sprachen mit dem Namen *Sternenfall* belegt wird. Einzelne Gestirne am Nachthimmel flackern unruhig, andere beginnen langsam an Helligkeit zu verlieren. Im Boron 1038 BF geht ein großer Meteorit aus Gwen-Petryl in der Nähe von Havena nieder, im Rahja desselben Jahres ein sterneneiserner Meteor im Koscher Altenbrück. Wilde Gerüchte und düsterste Vermutungen machen die Runde unter den Gelehrten, dem einfachen Volk bleibt jedoch nur, furchtsam gen Nachthimmel zu blicken oder zumindest vorerst die Augen vor dem zu verschließen, was oben am Himmel geschieht. Unsicherheit, Panik und Chaos sind manchmal die Folge solcher Ereignisse, doch oftmals sind wackere Recken zur Stelle, um das Übelste zu verhindern.

In den Jahren 1039 und 1040 BF werden die Veränderungen an Aventuriens Nachthimmel immer drastischer. Manchmal schleichend, manchmal aber auch urplötzlich erlöschen Sterne am Firmament oder verändern ihre Position, sogar ganze Sternbilder verschieben sich oder ändern ihr Erscheinungsbild.

Im Zuge dieser Veränderungen werden Mystiker, Propheten und Hellseher aller Völker und Spezies immer wieder von dunklen Vorahnungen heimgesucht, die anscheinend eine große Gefahr ankündigen. Allerdings vermag noch niemand mit Bestimmtheit zu sagen, was genau diese Vorzeichen ankündigen oder wie man der Bedrohung am besten begegnen kann.

Eines allerdings wird sehr schnell klar: Alte Gewissheiten gelten nicht mehr uneingeschränkt! Der Sternenhimmel verändert sich und auch das Geflecht von magischen Kraftlinien, das die Welt durchzieht, verschiebt sich und bahnt sich an manchen Orten neue Wege.

Dann im Rahja 1039 BF geschieht schließlich das Unfassbare: Die Spitze des Sternbilds Schwert verlischt und ein Stern stürzt im Horasreich nahe Arivor vom Himmel. Das folgende Erdbeben besiegelt den Untergang der Stadt, von der heute nur noch Trümmer zu sehen sind. Ein riesiges finsteres Loch klafft im Erdboden, wo einst eine der wehrhaftesten und traditionsbewusstesten Städte des Alten Reiches stand (siehe auch **Die Ruinen von Arivor** auf Seite **255**).

Die Veränderung der Welt: Aventurien in der neuen Regeledition

Mit dem Sternenfall werden einige Dinge wieder deutlich ungewisser und mystischer in Aventurien und, wie wir hoffen, auch aufregender für die Spieler und ihre Helden, die in dieser Welt Abenteuer erleben. Keine Sorge, wir haben nicht vor, das Unterste zuoberst zu kehren – zumindest noch nicht. Viele liebgewonnene aventurische Regionen, Personen und Eigenheiten werden natürlich erhalten bleiben, denn genau das macht ja den Charme dieser Spielwelt aus. Wir möchten die Lebendige Geschichte des Kontinents weiterführen und die Welt forterzählen, durch Meisterpersonen, organisch aus dem reichhaltigen bestehenden Hintergrund heraus, aber vor allem auch durch neue, spannende Ereignisse, an denen auch Spielerhelden aktiv teilhaben können.

Helden sind das Zünglein an der Waage, jene, die im letzten Moment doch noch das Schlimmste verhindern und vielleicht alles zu einem guten Ende führen. Sie sind es, die sprichwörtlich oder manchmal auch wortwörtlich die Welt retten. Mit den Regeln der 5. Edition verfügen sie über Schicksalspunkte, das Rüstzeug, was sie für kleine, größere und gewaltige Heldentaten empfiehlt. Aber auch die Gegenseite wappnet sich, und so mag es auch vorkommen, dass ein Erzschurke auf ähnliche Mittel zurückgreift und sein Schicksal auf gleiche Weise beeinflusst. Schicksalspunkte können den Helden von Phex gegeben sein, dem Gott des Glücks, aber auch von jeder anderen Gottheit, der ihr Schicksal besonders am Herzen liegt. Es kann auch ganz einfach nur ein spannender, spielbereichernder Regelmechanismus sein, oder aber diese Veränderung hängt mit einem Ereignis aus der Welt selbst zusammen – dem Sternenfall.

Wenn ihr in eurer Runde Spaß an genau solchen Verknüpfungen von Regelwerk und Hintergrundwelt habt, bieten die Neuerungen wunderbare Anknüpfungspunkte zu den Geschehnissen auf Aventurien. Nicht alle Veränderungen der 5. Edition können sich in der Welt widerspiegeln, denn sie sind vornehmlich Regeln, um miteinander ein Spiel zu spielen. Es gibt aber zahlreiche Anknüpfungspunkte, die Veränderungen im Spiel auch innerweltlich zur Sprache zu bringen, seien es die magischen Veränderungen oder die Tatsache, dass Geweihte inzwischen mit deutlich mehr Karmaenergie ausgestattet sind als früher und sich auch göttliches Wirken in der Welt deutlich verändert hat.

Ein bisschen Licht hoffen wir auf den folgenden Seiten ins Dunkel zu bringen, damit ihr wisst, was Aventurien als Spielwelt in nächster Zeit für euch bereithalten wird.

»Die Welt ist im Wandel. Ich sehe es im Licht der Sterne und ich schmecke es im Wind, der Asche und Staub mit sich bringt. Ich spüre es in der Tiefe meines Seins, die sich so sehr nach dem Licht sehnt, aus dem mein Volk hervorgetreten ist. Aber so war es schon immer. Vielleicht entscheidet sich bald, ob wir

ins Licht zurückkehren, oder ob jenes, was das Sein bekämpft, alles in endlose Dunkelheit zu stürzen vermag.«
—Elidiriel Mond-über-den-Seen, auelfische Legendensängerin, 1040 BF

»Angroschs Hammer! Die Welt verändert sich. Aber wir werden das nicht tun! Verdracht noch eins, wir sind unveränderlich geschaffen wie Stein, und so sollte die Welt sein. Solange wir atmen, werden wir dafür sorgen, dass alles so bleibt, wie es ist. Eure Furcht ist also gänzlich unbegründet.«
—Xolgorim Sohn des Xaraf, Bewahrer der Kraft, Hochgeweihter des Angrosch, 1040 BF

Auswirkungen des Sternenfalls
Mit Einsetzen des Sternenfalls geht eine Erschütterung durch die Sphären. Doch nicht nur Sphärengefüge und Sternenhimmel verändern sich, auch die Kraftlinien verschieben sich, und mit ihnen das mystische und magische Geflecht, das den gesamten Kontinent durchzieht. Auch das Wirken von Magie verändert sich, und so spüren Hexen und Druiden die Erschütterung von Sumus Leib, die Elfen hören die Veränderung in ihren Zauberliedern und auch findige Gildenmagier bilden Arbeitsgruppen, um die Neuerungen magisch zu analysieren oder zu berechnen.
Natürlich gibt es weiterhin Kraftlinien und Nodices, und viele der kontinentumspannenden oder ausnehmend starken Linien mit klangvollen Namen wie Satinavs Ketten, Basiliuslinie, Hexenband oder das elementare Hexagramm verändern sich kaum. Andere Linien hingegen verlöschen, neue entstehen und manche verändern ihren Lauf, wie etwa die mächtige Konzilslinie, die sich von den Gipfeln des Ehernen Schwerts bis nach Brabak zieht.
Diese Veränderungen wirken sich natürlich auch auf magische Kraftknoten aus, auf manche Trollpfade und einige Feentore. Selbst die geheimnisvollen Dunklen Pforten (siehe Seite **197**) können nun an gänzlich andere Orte führen.

Aber auch das Gefüge des Götterwirkens ist nachhaltig erschüttert worden. Der Kampf gegen die Erzdämonen und ihre menschlichen Diener, die Träger der Splitter der Dämonenkrone, hat Kirchen wie Göttern viel abverlangt. Viele Kirchen haben sich in den letzten Jahren verändert, neue Liturgien entdeckt, heilige Artefakte verloren oder sogar neue gefunden.
Manche Geweihten spüren die Verbindung zu ihrer Gottheit stärker, andere meinen hingegen, zunehmend auf sich allein gestellt zu sein. Fakt ist aber, dass das göttliche Karma sie anders durchströmt als zuvor.

Die offensichtlichste Veränderung jedoch betrifft ganz sicher den Sternenhimmel. Sternbilder verändern sich, Wandelsterne ziehen schneller oder langsamer über das Firmament als üblich. Manche Gestirne leuchten heller, andere verlöschen oder vergehen sogar in einem Funkenregen. Drei Dinge werden hierdurch auf Aventurien derzeit besonders schwierig: Die Erstellung von Prophezeiungen und Horoskopen anhand der Gestirne, die Auswahl der richtigen Konstellationen für Herbeirufungen und Beschwörungen sowie die Orientierung, vor allem auf See.

Auswirkungen des Sternenfalls
Fokusregel

Die deutlich sichtbaren Veränderungen des Sternenfalls können auch regeltechnische Auswirkungen auf das Tun der Helden haben. Jede Probe, die sich auf Sternenkunde bezieht, also allem voran (See-)Navigation, Dämonenbeschwörung, das Herbeirufen von Geistern und Elementaren sowie die Horoskoperstellung, sollte bis auf Weiteres mit einer Erschwernis von 1 Punkt versehen werden, bis sich nach Meisterentscheid der Betreffende an die neuen Gegebenheiten gewöhnt oder er darin andere Gesetzmäßigkeiten erkannt hat. Konkret umfasst dies alle Proben auf Sternkunde in den Anwendungsgebieten *Astrologie, Himmelskartographie, Kalendarium.*

Sternenfall und Spielgefühl
An dieser Stelle möchten wir euch gerne einige Varianten des Sternenfall-Themas vorstellen und erläutern, welche Auswirkungen es auf das Spiel in eurem Aventurien haben kann.
Ob tatsächlich die Zerstörung des Charyptoroth-Splitters den Sternenfall ausgelöst hat, es sich dabei um ein natürliches, die Weltzeitwende begleitendes Ereignis handelt, oder ob stattdessen der Namenlose an seinen Ketten zerrt und deswegen Gestirne vom Himmel fallen, möchten wir gar nicht abschließend festlegen. Wir finden, dass alle drei Geschichten ihren Reiz haben, und werden für die Zukunft alle Varianten im Zusammenspiel als mögliche Ursachen annehmen. Es wird sicher eine ganze Reihe von inneraventurischen Theorien zu diesem Großereignis geben. Falls ihr Spaß daran habt, ebensolche zu thematisieren, haben wir hier einige der gängigsten Annahmen und die daraus resultierenden Konsequenzen für den Spielton in eurer Runde zusammengetragen. Natürlich kann man diese Ideen auch miteinander kombinieren oder beliebig eigene Varianten ersinnen. Am besten sprecht ihr gemeinsam darüber, welchen Spielstil sich deine Spieler wünschen, oder du gibst als Meister einfach einen Erzählton vor, der deiner Gruppe zusagt.

- **Bewährungsprobe:** Vielleicht schweigen die Götter, weil sie die Sterblichen auf die Probe stellen wollen, um so das auserwählte Volk für das nächste Zeitalter zu bestimmen. Zwischen Zweifel und Gottvertrauen ist der Spielton dieser Variante sehr mystisch, kann aber durchaus auch von Versuchung und Heldenmut geprägt sein.
- **Endzeit:** Der Namenlose hat den Sternenfall durch das Ziehen an seinen Ketten ausgelöst. Diese Variante vermittelt ein starkes Endzeit-Gefühl und lässt Sterbliche wie Zwölfgötter auf den ersten Blick machtlos erscheinen. Jetzt gilt es, die Zeit bis zum drohenden Weltuntergang zu nutzen und sich mit aller Kraft gegen die Mächte des Chaos zu stemmen.

- **Heroisch:** Die Götter haben die Helden auserwählt, ihre Weltordnung zu verteidigen. Diese Überzeugung kann allein ihrem aufrechten Glauben entspringen oder aus Visionen und Zeichen, die die Götter ihnen senden. Diese Auslegung macht das Spiel deutlich heldenhafter und ist besonders nah an der Tradition des Spiels als echtes Heldenrollenspiel.
- **Weltlich:** Die Zerstörung des Charyptoroth-Splitters durch Khadan-Horas hat den Sternenfall beschleunigt oder womöglich sogar überhaupt erst ausgelöst. Bei dieser Variante haben die Sterblichen mit besten Absichten eine große Katastrophe heraufbeschworen. Oder haben sie vielleicht gerade das Notwendige getan und damit noch schlimmeres Unheil abgewendet? In dieser Variante stehen die Sterblichen deutlich mehr im Fokus als die Unsterblichen. Sie sind nicht etwa bloße Werkzeuge der Götter, sondern übernehmen selbst Verantwortung für ihr Schicksal.

Die Splitter der Dämonenkrone

(Seite 31, 184, 226, 230)

»Ich habe mich längst zu fragen begonnen, ob die Splitter aus Borbarads Dämonenkrone überhaupt nur von rein siebtsphärischer Essenz gebildet werden. Auch die neuesten Berichte lassen mich weiter daran zweifeln. Zumindest einigen der Splitter muss ich auch handfeste elementare Komponenten zuschreiben, dem der Charyptoroth zuvorderst, aber auch dem des Agrimoth und dem des Nagrach. Das könnte bedeuten, dass ihr Schicksal deutlich enger mit der Welt verbunden sein könnte, als uns lieb ist. Wenn ich den alten Mythen Glauben schenke und der Namenlose seine Hand bei der Erschaffung der Krone im Spiel hatte oder sie auch nur längere Zeit benutzt hat, dann darf man nicht ausschließen, dass auch ein Teil seiner Kraft darin steckt. Ich möchte mir nur ungern ausmalen, was geschieht, wenn bei der Vernichtung der Splitter Teile dieser Kraft nun wieder der Sternenleere zufließen.«
—Ysolphur der Purpurwurm, 1040 BF

Die Ereignisse der Splitterdämmerung waren in Abenteuern für Helden erlebbar und haben Aventurien als Spielwelt in den letzten Jahren deutlich geprägt. Eine grobe Zusammenfassung der Ereignisse rund um den Kampf gegen die Erben Borbarads findest du im entsprechenden Abschnitt im Kapitel **Mythos & Historie** ab Seite **227**.
Nach dem Fall der ersten Heptarchen befanden sich einige Splitter der Dämonenkrone plötzlich in den Händen von Menschen, die der Versuchung ihrer Macht bewusst entsagten. Es wurde analysiert, erforscht und um Erleuchtung gebetet, und dennoch war unklar, wie mit solch mächtigen dämonischen Artefakten zu verfahren sei. Gleichzeitig stieg die Gefahr mit jedem Tag, dass jemand dem Machtversprechen der Splitter erliegen könnte, wie es auch schon zuvor geschehen war.

Der Drachensohn, wie Khadan-Horas als Sohn des Kaiserdrachen Shafir auch genannt wird, hat schließlich das Unmögliche vollbracht und Anfang 1039 BF den Splitter der Charyptoroth zerstört. Doch irgendetwas scheint dabei anders verlaufen zu sein als geplant. Bereits kurze Zeit nach der Expedition des Horas in die Wüste Khôm stellen Eingeweihte erste Vermutungen an, dass die Vernichtung der Splitter das Gleichgewicht der Welt verschoben haben könnte. Erste Anzeichen des Sternenfalls konnten jedoch bereits schon früher am Nachhimmel beobachtet werden und auch der Fall der ersten Gestirne datiert auf Mitte bis Ende 1038 BF.
Von den sieben Splittern aus Borbarads Dämonenkrone wurden bisher drei in ihrer eigentlichen Form zerstört. Einige andere sind dank der Helden, welche die Splitterdämmerungs-Abenteuer miterlebt haben, inzwischen in sicherer Verwahrung. Es bleibt abzuwarten, ob auch bei ihnen der Versuch unternommen wird, sie zu vernichten.

Der Ursprung der Dämonenkrone liegt im Dunkeln und seit Borbarads Rückkehr wird spekuliert, was genau es mit dem mächtigen Artefakt auf sich hat. Tatsächlich ist das Artefakt, mit dessen Hilfe Borbarad mit mehreren Erzdämonen gleichzeitig paktieren konnte, auf ein sehr viel älteres Artefakt gleichen Namens zurückzuführen. Die ursprüngliche Dämonenkrone gehörte dem Namenlosen Gott, der so seine Macht über die Siebte Sphäre festigte. Der Zwölfgöttliche Mythos spricht stets von der Dreizehnstrahligen Dämonenkrone, wenn von dem Urartefakt die Rede ist. Es ist jedoch sehr wahrscheinlich, dass es in Wahrheit deutlich mehr Splitter waren, auch

Die Splitter von Borbarads Dämonenkrone

- **Agrimoth**: Der Splitter selbst wurde 1039 BF zerstört, und auch der Heptarch Leonardo überlebte dies nicht. Die Essenz des Splitters verschmolz jedoch zur Gänze mit der Stadt Yol-Ghurmak, die auf diese Weise ein unauslöschlich dämonisches Wesen erhalten hat. Als Pforte des Grauens mit direkter Verbindung in die Niederhöllen ist sie derzeit das wahrscheinlich größte Unheiligtum eines Erzdämons in Aventurien.
- **Asfaloth:** Dieser Splitter befindet sich bereits seit dem Fall Borbarads im Besitz der Skrechu von Maraskan, einem uralten und kaum bekannten schlangenartigen Chimärenwesen. Die Geschichte dieses Splitters wurde nicht im Rahmen der Splitterdämmerung erzählt, und bisher weiß auch kaum ein Sterblicher, dass die Schlange von Maraskan den Splitter der Asfaloth überhaupt besitzt. Die Artenvielfalt der Insel wehrt sich jedoch erbittert gegen den chaotischen Einfluss des Splitters, und so wird der Dschungel zu einem noch viel tödlicheren Ort, als er es ohnehin schon ist.
- **Belhalhar:** Seit den Namenlosen Tagen 1039 BF/1040 BF steckt der Splitter im Leib des ehemaligen Schwerts der Schwerter Ayla von Schattengrund, die mit ihrer Seelenkraft die Macht des Splitter gebannt hält. Noch ist die Rondrakirche selbst uneinig darin, wie mit dem gefallenen Leib Aylas zu verfahren ist, der zur Zeit an einem geheimen Ort in den Ausläufern der Salamandersteine bewahrt wird.
- **Belkelel:** Der Splitter ist bereits seit Jahren in den Händen der Zwölfgöttergläubigen. 1037 BF wurde er unversehrt in eine Urne des Unwissbaren eingeschlossen, ein mächtiges magisches Artefakt, das der Horas eigens für diesen Zweck fertigen ließ. Bis heute ist jedoch ungewiss, ob der Splitter sich noch im Spiegelpalast von Zorgan befindet, im Sangreal von Horasia, oder ob er vielleicht sogar im Hort des Kaiserdrachen Shafir aufbewahrt wird.
- **Charyptoroth:** Der Splitter wurde 1039 BF durch Khadan-Horas und eine mächtige Gruppe aus Zauberern und Geweihten in der Wüste Khôm zerstört. Nur ein Teil der Splitteressenz aber floss in die Niederhöllen zurück. Gelehrte der kommenden Jahrzehnte werden dieses Ereignis als einen der möglichen Auslöser für den Sternenfall deuten.
- **Nagrach:** Der Splitter wird unversehrt in einem mächtigen Geisterkerker aufbewahrt. Ein Kreis aus kundigen und weisen Orkschamanen bewacht ihn im Firunswall.
- **Thargunitoth:** Der Splitter wurde 1038 BF durch das Wirken Leatmon Phraisops zerstört. Der höchste Perainegeweihte hatte dabei tatkräftige Unterstützung durch Helden. Die Essenz des Splitters floss zerstreut in die Niederhöllen zurück und beraubte die Erzdämonin so eines mächtigen Weltenankers. Ein Teil seiner Macht ging auf den neungehörnten Dämon Nirraven über, seinen letzten Träger.

wenn in Aventurien kaum jemand wagt, diese Theorie auch nur zu äußern. Sie wurde dem Mythos nach beim Fall des Namenlosen zerschlagen und ihre Splitter existieren heute noch in der Welt, so sie nicht bereits vernichtet wurden.

Weltzeitwende

(Seite 104, 114, 227, 228)

Ein Karmakorthäon ist eine Zeit des großen Wandels, die Auseinandersetzungen und Ungewissheiten mit sich bringt. Niemand weiß sicher zu sagen, wie lange eine solche Weltzeitwende, der Übergang zwischen den Zeitaltern, dauert. Es mögen Jahre, Jahrzehnte oder Jahrhunderte sein. Diesmal aber scheint es an den sterblichen Völkern zu liegen, den Ausgang dieser Zeit entscheidend mitzubestimmen. Die Sterblichen werden das Zünglein an der Waage sein, wenn das Schicksal eines Kontinents, ja einer gesamten Welt entschieden wird.

Böse Zungen behaupten sogar, dass die Götter zu sehr mit sich selbst beschäftigt sind, um ihren auserwählten Völkern in dieser Zeit beizustehen. In der Weltzeitwende zwischen 11. und 12. Zeitalter beginnt der Streit der Götter um ihre Plätze in der Götterfeste Alveran. Nur die mächtigsten von ihnen finden dort Platz und können sich gegen ihre Konkurrenten behaupten. Vielleicht erhalten nach den Ereignissen der Splitterdämmerung aber auch die Niederhöllen die Chance, der Schöpfung entscheidenden Schaden zuzufügen. Und auch der Namenlose Gott scheint bereit, an seinen Ketten zu zerren, denn ein Götterzwist und eine Welt im Wandel kann auch für ihn einen Neuanfang bedeuten.

Die Sterblichen streiten aber nicht nur stellvertretend für die Götter gegen das Chaos, sie kämpfen vielmehr auch für sich selbst und für ihr eigenes Schicksal. In der Weltzeitwende soll sich entscheiden, welches sterbliche Volk die Herrschaft über das nächste Zeitalter erhält. Prophezeit wurde es den kurzlebigen Völkern, doch dies müssen nicht zwingend die Menschen sein, denn auch andere Völker wie die Orks brennen geradezu darauf, sich zu beweisen.

»Das ist kein Wandel. Das ist die Konsequenz. Jetzt werden Versprechen und Handel eingelöst. Phex wird die Treuen am Himmel zu verstecken wissen, damit sie niemand, sei es Dämon oder Gott, aus seiner Gemeinschaft zu stehlen vermag. Wissen wir denn, ob die drei Alten, ich nenne sie Efferd, Firun und Ingerimm, auf unserer Seite streiten? Oder wollen sie ihr Gigantenerbe antreten und selbst die Weltherrscher werden, gegen alles, was wir als Zwölfeinigkeit begreifen?«
—Mharbal al'Tosra, die Stimme des Mondes

»Dies ist unsere Stunde. Das Chaos drängt durch die Sternenleere und die Zwölfgötter hadern mit sich selbst. Erkennt, was nun geschehen kann. Erkennt, was wir jetzt nur noch zu tun haben!«
—Arraloth Westfal, Hand des Namenlosen

Die Götterdämmerung
(Seite 138, 176, 183)

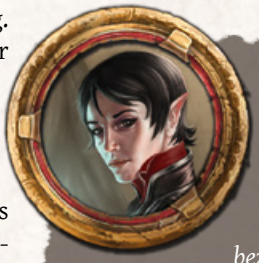
Vielen Gelehrten ist bewusst, dass sich der Himmel auch im Laufe der Äonen immer wieder verändert hat – bloß weiß niemand von ihnen, aus welchem Grund.
In Aventurien, ja auf ganz Dere, hat das sogenannte Karmakorthäon begonnen, die Weltzeitwende, in der sich der Überlieferung nach entscheidet, welches Volk die Oberhoheit über das nächste Weltzeitalter oder Äon erhält. Die meisten Gelehrten sind sich sicher, dass der Kampf von Gut und Böse, von Ordnung und Chaos, zwischen Schöpfung und Ungeschaffenem in dieser Zeit seinen Höhepunkt erreicht. Einige Mystiker unter den Geweihten und Schamanen sowie prophetische Zauberkundige glauben sogar, dass sich in dieser Übergangszeit entscheidet, welche Götter das kommende Zeitalter bestimmen, und dass ein Zwist der Götter unmittelbar bevorsteht. Die Anhänger des Namenlosen planen bereits mit dieser Erschütterung des Weltengefüges.

Auch wenn viele fromme Aventurier diesen Umstand wahrscheinlich schon allein aus Furcht leugnen würden: Das Schweigen der Götter in einer Weltzeitwende ist bei Weitem nichts Ungewöhnliches, sind sie in einer solchen Zeit doch sehr mit sich selbst beschäftigt. Dass dies jedoch dafür sorgt, dass sie nur noch wenig Gehör für die Bitten der Sterblichen finden, ist allerdings äußerst verwunderlich. Nicht allen Geweihten und Kirchen ist das jedoch bereits bewusst, denn für die Sterblichen verändert sich zunächst in Glaubensdingen nur wenig. Geweihte handeln eigenverantwortlich im Sinne ihrer Gottheit und setzen hierzu ihre göttergegebenen Kräfte ein. Sie sind es, die seit jeher im Namen ihrer Gottheit die von ihr gewünschte Ordnung in die Welt tragen. In der aktuellen Weltzeitwende kommt ihnen jedoch ein deutlich höheres Maß an Eigenverantwortung zu als zuvor. Dieser Entwicklung wird unter anderem auch dadurch Rechnung getragen, dass sich Karmapunkte in der neuen Regeledition deutlich schneller regenerieren, als das zuvor der Fall gewesen ist.
Die Götter müssen sich in dieser Zeit ganz besonders darauf verlassen, dass Sterbliche ihr Werk in der Welt tun, denn sie kämpfen an anderen Fronten – um ihre Stellung als herrschendes Pantheon, um ihren Platz in der Götterfeste Alveran und letztlich auch, um das große Ganze, die Schöpfung, zu bewahren.

Drei der Zwölf haben ihre Kirchen bereits darauf vorbereitet, in die neue Zeit zu gehen. Praios hat seine Gemeinschaft des Lichts mit der Quanionsqueste geprüft und allen Geweihten die Bürde der Verantwortung übertragen, die seine Prinzipien ergänzen soll. Hesinde hat ihre Kirche, den Hort der Immerwährenden Gaben, durch große Verluste gereinigt, indem sie Verhältnismäßigkeit zu einer weiteren Maxime erkor. Und Peraine hat die Diener allen Lebens gezwungen, sich der Unterschiedlichkeit bewusst zu werden, also sich nicht allein gegen Krankheiten oder Hungersnöte zu wenden, sondern auch andere Bedrohungen des Seelenheils ernst zu nehmen und vehement dagegen vorzugehen.

Firun, Rondra und Boron stehen unmittelbar davor, Ähnliches für ihre Kulte zu erreichen. Aktuell scheinen jedoch alle drei im Zwist mit anderen Unsterblichen zu liegen, um ihre Prinzipien auch über die Weltzeitwende hinaus zu verteidigen. Für Boron stellt sich die Situation sogar besonders knifflig dar, denn Totengötter gab es im Laufe der Welt in vielen Kulturen und Völkern. Tatsächlich gibt es sogar gleich mehrere Entitäten, welche die Herrschaft über die Totenreiche für sich beanspruchen, und die im kommenden Zeitalter das Zepter führen wollen. Besonders in dem orkischen Gott Tairach hat Boron einen starken Konkurrenten gefunden und es bleibt abzuwarten, wie sehr die Zerstörung des Thargunitoth -Splitters seine Widersacherin wirklich geschwächt hat. Mit weiteren Göttern wie Rastullah oder Brazoragh, die nicht Teil des zwölfgöttlichen Pantheons sind, kommen außerdem auf einmal neue Figuren ins Spiel, mit denen schon längst niemand mehr gerechnet hatte.

»Endlich! Nun fallen die Sterne, wie es seit Jahrtausenden prophezeit ist. Fürchtet diesen Fall nicht, denn er ist unser Zeichen. Er ist Ausdruck des Streitens der Götter und dafür, dass Brazoragh als Erbe Tairachs die anderen Götter bezwingen wird. Die ersten Siege hat er bereits errungen. Unser Volk wird herrschen. Und wir werden die Glatthäute zerschmettern!«
—der Aikar Brazoragh, Einiger der orkischen Stämme



»Eigenartig. Ausgerechnet die Schlange sendet mir ein Zeichen. Aber mit der großen Veränderung, die sich am Firmament zeigt, kann ich nur zu einem Schluss gelangen: Der Kampf zwischen Ordnung und Chaos hat begonnen, das Draußen will unsere Welt bezwingen. Ich sage: Nimmermehr! Wir haben die Kraft, den Dämonen zu widerstehen. Wir haben die Macht, das Joch der Götter abzuschütteln. Wir werden kämpfen und wir werden siegen. Denn unser freier Geist bezwingt alles!«
—Azaril Scharlachkraut, Hochprophetin der Borbaradkirche

Die Ränke des Namenlosen
(Seite 101, 138, 183, 218)

»Zersplittert ward SEIN Name in Dreizehn Teile. Noch heute sind sie in der Welt verstreut, und tragen der Macht des wahren Herrn Rechnung. Du aber kannst sie finden, die Teile des Tridekarions, denn Du bist auserwählt, IHM zu dienen. Wisse jedoch, dass SEIN Name mehr ist als nur die Silben eines Wortes. Jede einzelne ist Glaube und Hoffnung, Zorn und Rachedurst, Macht und Verheißung. Doch hüte Dich vor den Wächtern, welche sie im Auftrag der schändlichen Zwölfe bewachen. Allein mit der Macht des Herrn magst Du sie bezwingen.«
—Auszug aus dem Pamphlet Die wahre Macht des Güldenen, beschlagnahmt in Gareth 1039 BF

Einer aber profitiert ganz besonders vom Zwist der Götter während der Weltzeitwende: der Dreizehnte, der Gott ohne Namen. Sein erklärtes Ziel ist die Herrschaft

über die Schöpfung, die ihm die anderen Götter verwehrten. Dafür ist ihm jedes Mittel recht, sogar die Zerstörung und Neuordnung der Welt nach seinem Willen. Schon einmal hat er versucht, die Wesen des Chaos aus der siebten Sphäre sein Werk tun zu lassen. Der Sternenfall spielt ihm dabei noch zusätzlich in die Hände, denn viele Sterbliche beginnen durch diese Ereignisse, an Althergebrachtem zu zweifeln, unter anderem auch an ihren Göttern. Was auch immer Ursache der aktuellen Umwälzungen ist, ob von langer Hand vorbereitet oder die Gunst der Stunde nutzend, der Namenlose hat nicht vor, die Gelegenheit ungenutzt verstreichen zu lassen. Mit fanatischem Eifer arbeiten seine sterblichen Diener daran, seine alte Macht wieder herzustellen, und damit treiben sie letztendlich die Sprengung seiner Ketten immer weiter voran.

Zwar heißt es in der zwölfgöttlichen Überlieferung, dass die Welt erst mit dem 13. Zeitalter durch den Namenlosen und das Chaos enden soll, aber wenn sich eine solche Chance bietet, wird sie eine Entität von solcher Macht – und mag sie auch gefesselt sein – nicht ungenutzt verstreichen lassen. Bei der Wahl seiner Mittel ist der Dreizehnte dabei alles andere als zimperlich und bedient sich nicht nur sterblicher Diener. So gebietet er über eine Auswahl eigener Dämonen, dazu geschaffen, allein ihm zu dienen. Um das Weltgeschehen zu verfolgen, entsendet er seine mächtigen Diener, die dreizehn Augen des Namenlosen, durch deren leere Augenhöhlen er auf Dere blicken kann. Zu seinen höchsten Gefolgsleuten zählen die Elfe Pardona, die Zunge des Namenlosen und Verkünderin seines Willens, die menschliche Hochgeweihte Arraloth Westfal, die Hand des Namenlosen, sowie Tionnin Madaraestadin, sein fleischgewordener Sohn, der einer Prophezeiung zufolge die Diener des Namenlosen in eine neue Ära führen wird.

Von außen betrachtet ist der Namenlose ein finsterer Gott, seinen Anhängern jedoch verheißt er Einfluss, Macht und Gerechtigkeit. Seine Geweihten stellen ihn oft als den Ältesten und Mächtigsten unter den Göttern dar, den die anderen grausam um sein Erbe betrogen haben. Sie preisen die neue Ordnung, die er errichten wird, nachdem er die falsche Schöpfung seiner Widersacher zerschlagen hat.

Geweihte des Namenlosen sind schon allein deshalb archetypische Bösewichte, weil den verblendeten Fanatikern mit Argumenten kaum beizukommen ist. Überzeugte Anhänger des Namenlosen wollen die bestehende Ordnung zerstören, um das Reich ihres Herrn herbeizuführen. Einige Kulte streben sogar nichts Geringeres an als das Ende der bekannten Welt. Sie wollen die Schöpfung vernichtet sehen, denn sie vermeinen, allein die Wahrheit zu kennen und hinter die vom Zwölfgötterglauben verbreiteten Lügen schauen zu können. Viele von ihnen sterben lieber unter Folter, als ihrem Herrn abzuschwören und sich den falschen Götzen zu unterwerfen, die ihren Gott entmachtet haben.

Namenlose Verschwörungstheorien

Der Namenlose soll übrigens immer wieder die Finger im Spiel gehabt haben, wenn es darum ging, die Geschicke der Sterblichen zu beeinflussen, sei es durch Sterbliche, Dämonen oder seine erwählten Diener. Wir haben eine kleine Auswahl an Ereignissen zusammengetragen, die höchstwahrscheinlich auf das Wirken des Namenlosen zurückzuführen sind. Dabei handelt es sich um explizites Meisterwissen, selbst den höchsten Dienern des Namenlosen ist nur vereinzelt der Hintergrund dieser Ereignisse überhaupt bekannt. Im Spiel kannst du aber, wenn deine Gruppe Freude an solchen Verknüpfungen hat, immer wieder Hinweise auf das geheime Wirken des Dreizehnten Gottes streuen. Einige Beispiele für solche Ereignisse aus der aventurischen Geschichte haben wir hier für dich zusammengetragen:

- Murak-Horas starb 17 v.BF angeblich durch eine niemals verheilende Schlachtenwunde, die ihm mit einer purpurn schimmernden Lanze beigebracht worden war. Seine Tochter Hela verfolgte daher alle Tulamiden mit blindem Hass, wandte sich hochmütig von den Göttern ab und läutete mit der Zweiten Dämonenschlacht den Fall Bosparans ein.
- Der Tod des mittelreichischen Thronfolgers Rude 335 BF wurde den Dienern der Rondra angelastet und leitete die lange und blutige Schreckensherrschaft der Priesterkaiser ein. Die tödlichen Wunden sahen aus, als habe ein Löwe den Prinzen gerissen. Der purpurne Schimmer der Male ließe jedoch auch auf das Wirken des meist unsichtbaren namenlosen Dämons Grakvaloth schließen, dessen Gestalt an einen Löwen erinnert.
- Der Namenlose befahl seiner Legatin Pardona, dem zurückgekehrten Borbarad 1016 BF einen Körper zu schaffen, um ihn zum Bündnis zu bewegen. Zum Glück für die Welt lehnte der ebenso mächtige wie hochmütige Alveraniar des verbotenen Wissens den Bund aber ab.
- Amene-Horas' Tod wird auf einen Bund al'anfanischer Verschwörer zurückgeführt. Tatsächlich wurde sie aber von einer Anhängerin des Namenlosen aus ihrem direkten Umfeld vergiftet. Ihr Ende stürzte das Horasreich in den Krieg der Drachen (1028-1030 BF), in dem ihre Erben erbittert um den Thron kämpften.

Trotz dieser Härte gehen Kulte des Namenlosen aber keinesfalls ungeschickt und brachial beim Erreichen ihrer Ziele vor. Nicht alle sind kuttentragende Heimlichtuer, die auf Altären in finsteren Verliesen Menschenopfer darbringen. Viele von ihnen sind vielmehr Meister der Täuschung und Lüge und treten als aufgeklärte Bürger, weise Herrscher oder sogar als Geweihte anderer Götter auf. Sie erschleichen sich Vertrauen, um dann langsam Zweifel zu säen. Die Lehren des Namenlosen Gottes fallen nicht etwa deshalb immer wieder auf fruchtbaren Boden, weil seine Geweihten Aufopferung und Unterwerfung propagieren. Stattdessen locken sie mit der Verheißung einer neuen Weltordnung, in der die Rolle des hoffnungsvollen Konvertiten deutlich eher seinen Vorstellungen entspricht. Die Opferbereitschaft seiner Gemeinden und ihrer Priester ergibt sich daraus irgendwann meist wie von selbst. Der Namenlose scheint außerdem trotz seiner Gefangenschaft am Firmament dazu in der Lage zu sein, seine Diener vor Entdeckung und dem Wirken der Zwölfgötter schützen zu können, was von Anhängern immer wieder als Beweis seiner grenzenlosen Macht gedeutet wird.

Schwarze Augen
(Seite 42, 196)

In den mächtigen Hellsichtsartefakten flackern in der Zeit des Sternenfalls immer wieder mysteriöse Bilder auf. Selbst in solchen Schwarzen Augen, die eigentlich nur einen Ort, die Vergangenheit oder einfach graues Rauschen zeigen, erscheinen vor allem in den Jahren 1038-1040 BF Bilder der Ereignisse rund um das kosmologische Großereignis. Viele dieser Bilder zeigen eine ungewisse oder mögliche Zukunft, andere deuten in schneller Bildsequenz Geschehnisse an, wie eine Nacht der Sternschnuppen, eine große Heldentat oder sogar die Zerstörung Arivors.

Einige dieser Bilder scheinen aber ein weiteres, äußerst mächtiges Artefakt zu zeigen – den Primoptolith, das legendäre erste Schwarze Auge. Nicht wenige glauben, die Zeichen richtig gedeutet zu haben, und intensivieren ihre Suche nach diesem sagenhaften Gegenstand. Die Mächtigen, ganz gleich ob Zauberkundige, Geweihte oder weltliche Herrscher, einflussreiche Patrizier, Handelsmagnaten oder verdiente Helden, lockt die Aussicht, mit einem Artefakt wie diesem die Welt zu verändern. Und so lässt der Sternenfall viele auf die Suche gehen, denn die Legenden besagen, dass Schwarze Augen einst vom Himmel fielen. Tatsächlich müssen sie aufwendig verzaubert werden, und heute beherrschen nur noch wenige Wesen diese hohe Kunst der Magie. Gefallene Sterne sind schon allein wegen des enthaltenen Meteoreisens und zauberkräftiger Metalle äußerst begehrt. Die Aussicht auf größere magische Macht ist lediglich ein weiterer Anreiz.

Rohal und Borbarad
(Seite 106, 114, 186, 222)

Die mächtigen Magier Rohal und Borbarad bekämpften sich zweimal in der jüngeren Geschichte: vor den Magierkriegen um 590 BF und knapp 450 Jahre später in den Ereignissen rund um die borbaradianische Invasion. Der Zwist dieser beiden Wesen ist jedoch ungleich älter und es handelt sich bei den beiden auch nicht um menschliche Zwillingszauberer. Beide Wesen wurden in den verschiedenen Zeitaltern immer wiedergeboren und bekämpften sich jedes Mal erbittert. Während Rohal für einen verantwortungsvollen Umgang mit Wissen und für Weisheit steht, kennt Borbarad keinerlei Skrupel, auch außerordentlich gefährliches Wissen zu nutzen, und propagiert die uneingeschränkte Freiheit des Geistes.

Eine von Borbarads Inkarnationen war der ebenso grausame wie mächtige Magiermogul Assarbad, über den noch heute in den Tulamidenlanden viele Geschichten auf den Basaren zu hören sind. Sein zaubermächtiger Gegenspieler Sulman al'Nassori, eine Inkarnation Rohals, war der Begründer des Diamantenen Sultanats. Aber schon die trollische Überlieferung kennt den Finsterzwilling, der großes Unglück über das Volk der Trolle gebracht haben soll, und sogar die Echsen berichten von Inkarnationen der beiden mächtigen Wesenheiten.

Die Wahrheit über diese Wiederkehr entdeckten die Sieben Gezeichneten, die in den Abenteuern der Borbarad-Kampagne entschieden gegen den Sphärenschänder kämpften und ihn am Ende aus der Welt verbannen konnten. In Aventurien gibt es zahlreiche Spekulationen um Rohal und Borbarad, die sich meist jedoch nur innerhalb der eigenen Spezies bewegen, und nur wenige aventurische Gelehrte nehmen wirklich an, dass Borbarad auch unter dem Namen Assarbad bei den Tulamiden wirkte oder einst ein Echsenzauberer gewesen ist.

In der zwölfgöttlichen Mythologie gelten Rohal und Borbarad als Söhne des Gottes Nandus und somit als Enkel von Hesinde und Phex. Tatsächlich sind sie jedoch Alveraniare des Nandus, auserwählte Gesandte, die sein göttliches Wirken dort in die Welt tragen, wo ihm direktes Eingreifen durch das Mysterium von Kha verwehrt bleibt. Dabei verkörpern sie widerstreitende Aspekte seines Wesens: Rohal gilt als Alveraniar des verborgenen Wissens, Borbarad nennt man den Alveraniar des verbotenen Wissens. Auch am aventurischen Himmel haben beide ihre Entsprechung als Sterne. Dargestellt werden sie häufig als weißes (Rohal) und schwarzes (Borbarad) Einhorn, dem Symboltier des Nandus.

Der Efferdwall
(Seite 91)

Der Efferdwall ist eine mystische Barriere im Meer der Sieben Winde, die bis heute verhindert, dass myranische Schiffe nach Aventurien gelangen. Nach der Rückkehr der horasischen Lamea-Expedition aus dem Güldenland scheint insbesondere der junge Horas jedoch besorgt, dass die Wirkung dieses Walls nachlassen könnte.

Aventurische Legenden besagen, dass Efferd selbst diese Barriere einst erschaffen habe, um den Kaiser des Güldenlands dafür zu bestrafen, dass er sich der Verehrung der Erzdämonin Charyptoroth hingegeben habe – und sie

liegen damit gar nicht so falsch. Die Verehrung der Göttin Charypta durch das myranische Haus Charybalis fast 1.000 Jahre vor Bosparans Fall missfiel dem launenhaften Gott des Meeres. Er sandte Sturmfluten und Seeungeheuer und schuf schließlich den Efferdwall. Diese mächtige Barriere lässt die schlimmsten Ängste der Seeleute Wirklichkeit werden, denn das Meer selbst scheint sich gegen sie aufzulehnen. Efferds Meereswesen wie Wale und Delphine schützen den Wall, und kommt man ihm zu nahe, so scheint es, als stürzten die Fluten des Meeres über die Weltenkante hinab in den Abgrund.
Bisher ist der Efferdwall intakt und allein kreative Umwege durch Dunkle Pforten, den Limbus oder etwa die Passage über das ewige Eis des Nordens können Myranern einen Weg nach Aventurien eröffnen. Die götterfürchtigen Aventurier hingegen scheinen den Wall problemlos in beide Richtungen passieren zu können und auch Güldenländern soll die Passage an Bord Aventurischer Schiffe bereits gelungen sein. Der Fluch des Meeresgottes scheint sich allein auf myranische Gefährte zu beziehen.

Geheimnisse der Personen

»Jeder Mensch hat Geheimnisse. Diese lassen sich meist leicht durchschauen, denn sie werden vom Wesen ihres Trägers bedingt. Schlimmer ist es jedoch, wenn man sich etwas Unbekanntem gegenüber sieht, gerade wenn man weiß, dass dieses Gegenüber ein Feind ist, den es unter allen Umständen zu bekämpfen gilt. Ich sage Euch, der Kampf ist noch nicht vorüber! Er wird erst geschlagen sein, wenn wir die große Schlange von Maraskan bezwungen haben. Nein, die Skrechu ist kein Ammenmärchen, das maraskanische Mütter ihren Kindern erzählen, um sie zum Gehorsam zu zwingen. Sie ist real – und damit ungemein gefährlicher!«
—Kerime al'Kadim, die draconitische Erzäbtissin des Südens, 1038 BF

Jede Figur in einem Spiel hat eine Motivation, hegt Wünsche und folgt einer Agenda. Damit du Meisterpersonen im Spiel besser darstellen und dieser Anlage nach handeln lassen kannst, wirst du in Abenteuern und zahlreichen anderen Publikationen stets Hinweise zur Ausgestaltung dieser Personen im Spiel finden. Aber auch die Geheimnisse einer Person, ihre Bedürfnisse und Pläne werden dir als Meister dargelegt, damit du die Bewohner der Welt glaubhaft darstellen kannst.
Die in diesem Band vorgestellten Figuren spielen alle eine größere oder sogar sehr gewichtige Rolle in der Lebendigen Geschichte Aventuriens. An dieser Stelle haben wir erläuternde Hintergrundinformationen zu diesen Figuren gesammelt, damit du weißt, was sie bewegt und wie Helden ihnen möglicherweise direkt oder indirekt im Spiel begegnen können. Wir möchten hiermit einen Teil ihrer persönlichen Geschichte erzählen, jedoch noch nicht allzu viel vorwegnehmen. Welche Rolle sie im offiziellen Aventurien noch konkret spielen werden, erfährst du immer in den zugehörigen Publikationen.

Bei Meisterpersonen ist jeweils in Klammern eine Kurzcharakteristik angegeben, die dir in knapper Form weitere Informationen zu der Figur liefert. * kennzeichnet das Geburtsjahr, danach sind Profession und/oder besondere charakteristische Merkmale beschrieben. Dabei kann es sich um körperliche Merkmale handeln, die nicht direkt aus der Bebilderung hervorgehen, um besonders prägende Vor- oder Nachteile oder einfach um Adjektive, die den Charakter der Meisterperson treffend beschreiben.

Rohaja von Gareth, Kaiserin des Mittelreichs

Die Kaiserin (*1008 BF, von rondrianischen Idealen geprägte hitzköpfige Ritterin, durchsetzungsstarke Herrscherin) ist eine selbstbewusste und tatkräftige junge Frau, die an allen möglichen Orten im Mittelreich auftauchen kann, wenn sie ihren reisenden Kaiserhof dorthin lenkt. Sie ist beim einfachen Volk sehr beliebt und auch viele Adlige und junge Ritter versuchen, ihrem heldenhaften Vorbild nachzueifern. Der alteingesessene Adel sieht die Position der Kaiserin oft jedoch deutlich kritischer, besonders, was ihr wenig diplomatisches Wesen und ihre Pflichterfüllung dem Reich gegenüber angeht. Für ihre Thronfolge mussten eigens die Gesetze des Mittelreiches geändert werden und bis heute hat sie noch keinen Erben geboren. Durch eine schwere Verletzung im Jahr des Feuers und einen Fluch des Schwarzmagiers Asmodeus von Andergast wird sie vielleicht auch nie selbst Kinder haben. Dass sie bereits einen Sohn aus einer vorehelichen Beziehung hat, der aber nicht erbberechtig ist, wissen lediglich einige enge Vertraute. Nicht einmal der bei Zieheltern aufgewachsene Knabe Albiron (*1027 BF) weiß, wer in Wahrheit seine Mutter ist. Viele setzen daher ihre Hoffnungen in Sachen Erben auf Rohajas Zwillingsschwester Yppolita, die der Kaiserin zum Verwechseln ähnlich sieht. Die ausgebildete Magierin kehrte erst kürzlich aus der Verbannung im Bornland zurück, in die sie nach einer Intrige in Jugendtagen geschickt worden war. Jedoch scheint die junge Zauberin nach ihrer Rückkehr ganz eigene Pläne zu verfolgen und denkt gar nicht daran, sich politisch verheiraten zu lassen.
Ihrem Gemahl ist Rohaja sehr zugetan, auch wenn sie ihn, sehr zu seinem Leidwesen, nicht so leidenschaftlich liebt wie er sie. Rondrigan Paligan stärkt seiner Gattin in ihrer Herrschaft bedingungslos den Rücken und oftmals nimmt er es als Reichsgeheimrat auf sich, Entscheidungen zu treffen, mit denen die Kaiserin ihr Gewissen nicht belasten sollte.
Die Kaiserin im Spiel: *Für Helden kann es schon ein Abenteuer darstellen, überhaupt am reisenden Kaiserhof bis zu Rohaja vorzudringen. Beste Gelegenheiten sind das große Kaiserturnier in Gareth oder ein Besuch am reisenden Kaiserhof, wo die Kaiserin regelmäßig Audienzen gibt. Haben sie sich jedoch um das Reich verdient gemacht, zeigt sich die Kaiserin oft großzügig und nimmt ihre Dienste gern in*

Anspruch. Weit eher als mit Rohaja persönlich hat man es mit ihrem Gemahl zu tun, der als Leiter des Geheimdienstes gerne auch auf die Hilfe externer Spezialisten zurückgreift.

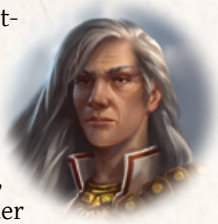
Khadan Varsinian Firdayon, Horaskaiser

Der Horas (*1022 BF, hochintelligent, kontrolliert, weltfremder und manchmal geradezu unmenschlicher Herrscher) ist der Abkömmling eines echten Kaiserdrachen und einer Prinzessin, die noch dazu zu den weisesten Gelehrten Aventuriens gehört. Durch das drachische Erbe hat sich der Ucuri-Funken seiner Blutlinie entfaltet und ist zu einem vollständig geöffneten dritten Auge geworden, dem sogenannten Ea'Myr. Es verleiht dem Horas große magische Macht, die er allerdings sehr vorsichtig einsetzt, seit ihn die Vernichtung des Charyptoroth-Splitters beinahe das Leben gekostet hat.

Auch wenn er als extrem beherrscht und kontrolliert gilt, brodelt das drachische Erbe in seinem Innern. Manchmal fällt es ihm ausgesprochen schwer, sich mit menschlichen Alltäglichkeiten zu befassen, die er oft als belanglos empfindet. Einmal entspricht er den Wünschen seiner zahllosen Berater, ein anderes Mal brütet er Wochen über einer vermeintlich einfachen Entscheidung. Gerade in Bezug auf menschliche Alltäglichkeiten holt er unerwartet oft Rat ein. Seine geheime Leidenschaft gilt seit den Ereignissen der letzten Monde der Splitterforschung und dem Sternenfall, über den er akribisch recherchiert. Immer wieder zeigt sich hierbei auch, dass er in deutlich größeren Dimensionen als seine Mitmenschen denkt, insbesondere, was die kosmologischen Veränderungen der Welt angeht. In der Öffentlichkeit zeigt sich der Horas auch nach Übernahme der Regierungsgeschäfte im Jahr 1040 BF nur selten und trägt stets ein prächtiges Diadem, um das Mal auf seiner Stirn zu verbergen.

Der Horas im Spiel: Das strenge Hofprotokoll macht es schwierig, Khadan-Horas zu begegnen. Er kann aber auf erfahrene Helden aufmerksam werden, etwa um mit einem bekannten Drachenforscher zu sprechen. Durch Mittelsmänner oder einen seiner zwölf erwählten Paladine sucht er auch nach Wagemutigen, die im Zuge der Splitterforschung auf eine seiner berüchtigten Expeditionen ausziehen.

Bibernell von Hengisford, das Schwert der Schwerter



Bibernell (*969 BF, leidenschaftliche Kämpferin, hervorragende Schwerttänzerin und brillante Rondrageweihte) ist erst seit kurzem Matriarchin des Rondrakultes. Die Nichte des früheren Schwerts der Schwerter, Viburn von Hengisford, gilt als Mystikerin und ist eine der wenigen Rondrageweihten, die in Blitz und Donner den Willen der Göttin lesen können. Ihr Wissen um die alte Geschichte des tulamidischen Kultes wird nicht einmal von den Geweihten des Rhodensteins, der Hauptburg des rondragelehrten Ordens der Wahrer, in Frage gestellt, und ihre Sammlung von Fulguren, Blitzzeichen der Göttin in Sand, ist aventurienweit ohnegleichen. Als kompetente Kriegsherrin genießt Bibernell in den gesamten Tulamidenlanden einen hervorragenden Ruf und ringt selbst novadischen Stammesfürsten grimmigen Respekt ab.

Bibernell im Spiel: Bibernell sucht nach einem Standort für den neuen Haupttempel Rondras. Seit Haffax' Angriff auf Perricum ist die Matriarchin überzeugt, dass Rondras höchstes Haus dort stehen muss, wo der Kampf noch immer wogt. Um herauszufinden, wie der Splitter des Belhalhar zerstört werden kann, den die Kirche mit Aylas Leib bewacht, lässt sie sich von Gesichten ihrer Göttin leiten und bedient sich auch gerne der Hilfe aufrechter Recken.

Ashim, Riak Assai, der Aikar Brazoragh

Ashim Riak Assai (* um 978 BF, fanatischer Priester, körperlich einschüchternd, für einen Ork außergewöhnlich charismatische und machtvolle Aura) ist der erwählte Streiter des Orkgottes Brazoragh. Derzeit kann

Das Ea'Myr

»Unklar ist aber, wie genau sich die magische Macht des Ea'Myrs manifestiert. Von einem dritten Auge inmitten der Stirn berichten die einen, andere hingegen von einem Mal gleich dem eines Schattenwurfs oder einer Projektion, wie man sie aus der Optik kennt, die nur beim Einsatz seiner Kräfte erscheint. [...] vom alten Leibmedicus des Horas gibt es keinerlei Aussage zu einem echten Auge [...] Exponat 147A kann möglicherweise weitere Aufschlüsse liefern. Der langgezogene Schädel aus den Ruinen Bosparans weist ein ovales Loch in der Stirnmitte auf.«

—aus einem unter Verschluss gehaltenen Forschungsbericht des Instituts des Arkanen Analysen zu Kuslik, 1039 BF

In Aventurien ist das Ea'Myr eigentlich nur aus dem Umfeld der Horas-Kaiser bekannt, daher trägt es auch den Namen Ucuri-Funke. Praios soll diese besondere Gabe durch den Götterherold Ucuri an den mythischen Horas überbracht haben, der sie an die nachfolgenden Horaskaiser vererbte. Legenden aus Myranor hingegen künden davon, dass ein solches Sternenauge ursprünglich von den Bashuriden stammt, die das auserwählte Volk Madas gewesen sein sollen. Die Horaskaiser Brigon, Fran und Hela sollen Träger des Ea'Myr gewesen sein, das sich angeblich als mythisches drittes Auge auf der Stirn seines Trägers manifestiert. Neben Khadan-Horas gibt es weitere Träger des Dritten Auges, wie den höchsten Geweihten Peraines, Leatmon Phraisop der Jüngere, dessen Auge sich aber nach der Vernichtung des Thargunitoth-Splitters wieder geschlossen hat. Auch Tionnin Madaraestadin, der als leibhaftiger Sohn des Namenlosen gilt, sagt man die Macht des dritten Auges nach.

Die junge Gelehrtentochter Myriana Sarostes (*1010 BF, wirkt älter und zerbrechlich, wirres, braunes Haar, hat häufig Anfälle oder Gesichte) hingegen kann die Kräfte ihres Ea'Myr nicht kontrollieren. Als wahnsinnige Anführerin einer Verbrecherbande, Herrin der Scherben genannt, lebt sie heute im Kusliker Untergrund.

er als einziger Ork im Namen seines Gottes Wunder wirken, zugleich ist er auch ein mächtiger Schamane Tairachs und gilt in dieser Doppelfunktion als Einiger der Orkstämme. Friedlich darf man sich diese Einigung jedoch nicht vorstellen, vielmehr unterwarf er die Stämme meist dadurch, dass er ihre Anführer kurzerhand erschlug. Sein Ziel ist es, Brazoragh zum mächtigsten Gott zu machen, und er will es ihm ermöglichen, seine Anhänger wieder mit göttlicher Macht auszustatten. Aus diesem Grund lässt er den gewaltigen Hornturm an den Quellen des Bodir bauen, und deshalb hat er auch die Orkstämme lange Jahre in den Krieg gegen die Menschen geführt. Ihm ist es zu verdanken, dass im Orkensturm alte Kultobjekte, wie die Keule Xarflesh, der Fleischreißer, aus den Händen der Glatthäute ins Land seiner Väter zurückgebracht werden konnten. Der für einen Ork bereits außergewöhnlich langlebige Aikar ist sehr schicksalsgläubig und folgt alten Prophezeiungen, die vom Gelingen seines Vorhabens künden. Bisher hat er mit seinen weitreichenden Plänen erst einmal eine Niederlage hinnehmen müssen, im Kampf aber ist er bis heute unbesiegt und ein wahrhaft furchtbarer Gegner.

Der Aikar im Spiel: Der Aikar ist ein mächtiger Antagonist, dessen Kräfte beinahe unermesslich sind. Helden sollten ihm hoffentlich (noch) nicht persönlich begegnen, möglicherweise aber Abgesandten des Erwählten, wie seiner Garde des Roten Mondes oder Tairachschamanen, die für die Pläne des Aikars alte orkische Rätsel entschlüsseln. Gefangene Gelehrte oder Geweihte werden manchmal zu ihm vorgelassen und können von einer Begegnung berichten – vorausgesetzt sie überleben sie.

Albrax Sohn des Agam und Arombolosch Sohn des Agam

Arombolosch (*738 BF, herausragender Schmied, tiefgläubiger Geweihter, weiser und umsichtiger Herrscher) ist als Bergkönig von Waldwacht hochangesehen, ist er doch gleichzeitig auch der höchste Angroschgeweihte der Ambosszwerge und ihr oberster Richter. Seine Urteilssprüche sind für ihre Weisheit ebenso bekannt wie die von seiner Hand geschmiedeten meisterlichen Klingen für ihre Schärfe.

Eigentlich hatte man ihm das Amt des zwergischen Hochkönigs angetragen, er empfahl jedoch stattdessen überraschend seinen jüngeren Bruder Albrax (*757 BF, leidenschaftlicher Kämpfer, hitzköpfiger, aber verantwortungsbewusster Anführer). Der erfahrene Söldnerführer, der mit den Kor-Knaben jahrelang seine eigene Söldnertruppe befehligte, war sicher eine gute Wahl für die Heldenzeit. Dass Albrax aber als Residenz die alte Trollfeste Okdrâgosch in den Trollzacken erwählte, begreifen besonders die konservativen Erzzwerge aus Xorlosch noch heute als tödliche Beleidigung. Auch gemäßigtere Angroschim stutzten jedoch, als er sich schließlich weigerte, den schwarzen Karfunkel des untoten Drachen Rhazzazor zu zerschmettern und ihn stattdessen in einer Kammer aus antimagischem Koschbasalt fortschließen ließ. Nicht wenige befürchten deshalb, dass er unter dem Einfluss des Drachen steht und den Versprechungen von Macht und Ruhm längst erlegen ist.

All diese für viele Zwerge unerwartet modernen Entscheidungen dienen jedoch nur einem Zweck: Arombolosch hat die Zeichen der Heldenzeit in den Flammen gesehen und gemeinsam mit seinem Bruder Albrax setzt er auf Allianzen mit anderen Völkern, um sich auf den Kampf gegen die Drachenbrut vorzubereiten.

Albrax und Arombolosch im Spiel: Arombolosch erlebt häufig Gesichte im Schmiedefeuer. Da er jedoch meist in seinem Bergkönigreich gebraucht wird, schickt er gerne Helden aus, als der Sache selbst auf den Grund zu gehen. Auch Albrax bedient sich gern der Unterstützung tatkräftiger Recken, denn er weiß wackere Gefährten noch aus seinen Tagen als Söldnerführer zu schätzen. Auf dem Schlachtfeld ist der Hochkönig heute zwar deutlich seltener anzutreffen, hin und wieder zieht es ihn aber doch hinaus in die Welt, insbesondere dann, wenn es gegen finstere Magie oder Drachenmacht geht.

Elodiron Kristallglanz, die Jägerin

Die Firnelfe Elodiron (*904 BF, entschlossen, aber oft wehmütig, vollendete Bogenschützin) durchstreift rastlos die Weiten des Nordens, um die Gräuel zu vergessen, deren Zeugin sie wurde. 987 BF, während des Maraskanfeldzugs Kaiser Retos, führte sie Ihrem Geliebten zuliebe die Schützen

Der Hornturm (49, 206)

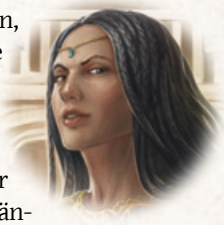
Der geheimnisvolle Turm, an dem bereits seit 1022 BF gebaut wird, liegt in der Hügellandschaft an den südöstlichen Bodirquellen in einem beinahe kreisrunden Tal mit schroffen Wänden, die bis zu 150 Schritt aufragen. Das asymmetrische Bauwerk hat an der Basis einen Durchmesser von 120 Schritt und ragt mittlerweile sogar über die Wände des Tals hinaus. Zwei mächtige magische Kraftlinien kreuzen sich im Turm und eine weitere scheint sich zu formen, die geradewegs gen Himmel zeigt. Seit dem Sternenfall kommt es immer wieder zu magischen Entladungen rund um die Spitze. Der Turm hat mehr als 20 Ebenen, die Lagerhallen umfassen, Gefängniszellen, Opferkammern, Quartiere für die Wachmannschaften, Küchen, Waffenkammern und ganz oben das Refugium des Aikars selbst. Von außen kann der Hornturm, den die Orks „Mondspeer des Brazoragh“ nennen, durch Geschütze verteidigt werden. Vor einigen Jahren wurde der Turm durch das Wirken von Helden und einer Schamanin namens M'Darrsla schwer beschädigt, heute jedoch scheint er kurz vor der Vollendung zu stehen.

Der Zusammenhang zwischen den Zielen des Aikar und dem Bauwerk hat sich bisher nur den wenigsten erschlossen: Gleich einem Speer soll die im Hornturm kanalisierte Kraft die Sphären durchbrechen und Brazoraghs alte Macht wiederherstellen.

der albernischen Garde in die Schlacht. Doch das Gemetzel erschütterte die Elfe so sehr, dass sie den Reichen der Menschen den Rücken kehrte. Ohne ihre Sippe, die sie schon in jungen Jahren bei einem Gletscherwurmangriff verlor, ist sie eine heimatlose, meist einsame Wanderin. Nur von Zeit zu Zeit wird sie von ihrer halbmenschlichen Tochter Madayra (*986 BF) begleitet, dem Kind ihres Geliebten, des längst verstorbenen albernischen Fürsten Halman ui Bennain. Gelegentlich kann es geschehen, dass man sie in einer menschlichen Siedlung antrifft. Manchmal lässt es sich die Meisterschützin auch nicht nehmen, auf einem Turnier im Bogenschießen anzutreten. Aus ihrer Zeit unter Menschen hat sie einige Kostbarkeiten als persönliche Erinnerungsstücke aufbewahrt, so etwa manches Stück aus dem maraskanischen Kronschatz.

Elodiron im Spiel: Die Firnelfe kann als Retterin in der Not auftauchen oder als begehrte und kompetente Wildniskundige. Nur noch selten tritt sie bei Schützenfesten und Turnieren an. Ihr Name aber ist Legende und sicherlich kann ein Bogenschütze noch einiges von ihr lernen. Darüber hinaus eignet sie sich für Geschichtskundige als Zeitzeugin eines ereignisreichen Jahrhunderts.

Nahema ai Tamerlein, das Graue Räblein



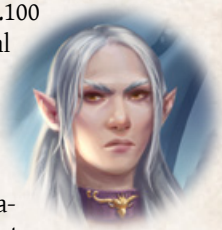
Nahema (*unbekannt, ebenso hochintelligente wie selbstverliebte Magierin, gelangweilt und möglicherweise lebensmüde) ist über 400 Jahre alt und muss als eine der mächtigsten Zauberinnen Aventuriens gelten. Niemandem haben sich die Pläne der ewigjungen Tulamidin jemals zur Gänze erschlossen. Es scheint, als verschafften ihr lediglich komplexe Intrigen noch Freude in einem Leben, das für sie maßgeblich von der geradezu tödlichen Langeweile der Unsterblichkeit geprägt ist. Sie mischt sich gerne in das Leben der Reichen und Mächtigen ein und zieht manchmal sogar gezielt deren Hass auf sich.

In ihrem Besitz befinden sich zahllose magische Artefakte, so etwa ein magisches Kettenhemd, gut ein Dutzend fliegender Teppiche und mehrere Schwarze Augen, von denen sie im Laufe ihres langen Lebens mindestens drei selbst hergestellt hat: eines im Orkland, eines in Havena und eines in Festum. Die letzten beiden sind sogar bis heute aktiv, wenngleich sie nur das Artefakt in Festum noch regelmäßig benutzt. Nahema schert sich herzlich wenig um die einschränkenden Regularien der Gildenmagier und beherrscht zahllose vergessene und verbotene Zauberformeln.

Sie pflegt einen überaus ausschweifenden Lebensstil voller Dekadenz und Liebschaften, wobei sie Frauen den Vorzug gibt. Ihre Identität wechselt sie dabei häufig und für die versierte Verwandlungsmagierin stellt selbst ein Auftritt als Mann kein Problem dar. Erstaunlich häufig gibt sie sich als Händler oder Händlerin aus, vermutlich, um ihren Reichtum glaubhaft zu machen. So ist sie in Festum als der exzentrische Herr Lamertien bekannt, in Khunchom als spitzzüngiger Merat al'Niai und in Gareth als charismatische Kauffrau El'Tremian. Dabei scheint sie sich einen Spaß daraus zu machen, stets ein Anagramm ihres Namens zu verwenden.

Nahema im Spiel: Meist werden die Helden Nahema in Form von Legenden oder Hinterlassenschaften begegnen. In ihren wechselnden Identitäten kann sie aber auch hervorragend als unerkannter Auftraggeber fungieren, indem sie die Helden als Spielfiguren in ihrem ganz eigenen Spiel einsetzt. Aus einer Laune heraus wirbt sie etwa Abenteurer an, um alte Schriften zu bergen, ihr eine seltene alchimistische Komponente zu besorgen oder ganz einfach, um einen anderen Zauberkundigen oder eifersüchtigen Adligen zu demütigen. Dabei können sich Helden sehr schnell in ihren komplexen Intrigen verwirren, häufig sogar ohne zu wissen, wem genau sie eigentlich zu Diensten sind.

Pardona, die gefallene Hochelfe



Die Hochelfe Pardona (* um 4.100 v.BF, hochmütig, grausam, kühl und herablassend gegenüber Sterblichen) ist eines der ältesten Übel, die die Welt immer wieder heimsuchen. Vom Gottdrachen Pyrdacor und der Alten Elfe Orima-mit-dem-Sternenmal im mächtigsten der dreizehn Kessel der Urkräfte erschaffen, stürzte sie die Hochelfen ins Unglück. Nach einem Beschwörungsunfall wurde sie in die Niederhöllen gerissen, bis der Dreizehnte sie befreien ließ, dem sie seither als Legatin dient. Sie ist die Zunge des Namenlosen, die höchste Dienerin des Widersachers auf Dere. Pardona gilt als unfassbar kluge wie schöne Verführerin und hat ganze Völker mit einem grausamen Lächeln in den Abgrund geführt. Als vollendete Chimärologin soll sie einen der mächtigen Kessel der Urkräfte besitzen, mit dessen Hilfe sie die gewaltigen Gletscherwürmer und die grausamen Nachtalben erschuf. Sie kreierte den Leib des Sphärenschänders Borbarad, der hochmütig das Bündnis mit ihrem Herrn verweigerte und sich doch große Teile der bekannten Welt unterwarf.

Von Drachen und auserwählten Helden besiegt, musste sie vor einigen Jahren deutlich geschwächt nach Myranor fliehen. Derzeit kann sie nur indirekt über ihr Volk, die Shakagra, auf Aventuriens Geschicke Einfluss nehmen. Auch mit der sagenumrankten Zitadelle der Dämonen im Ehernen Schwert scheint Pardona bisher unbekannte Pläne zu verfolgen, denn hier residiert ihre Vertraute, die junge Kaiserdrachin Gabijanar.

Pardona im Spiel: Weit eher als der verdorbenen Elfe selbst, werden die Helden ihrem Erbe in der Welt begegnen, sei es etwa auf der Jagd nach einem ihrer Gletscherwürmer oder im Kampf an der Seite der Firnelfen gegen die Nachtalben. Pardona selbst ist derzeit mehr die uralte und undurchschaubare Macht im Hintergrund, die aus einer Überheblichkeit heraus handelt, die nur einem annähernd unsterblichen Wesen wie ihr zu Eigen sein kann. Dass ausgerechnet Helden sie an ihre eigene Sterblichkeit erinnert haben, lässt sie nur umso entschlossener im Namen des Dreizehnten handeln. Selbstlos ist ihr Einsatz für den Namenlosen jedoch keinesfalls, denn schon vor langer Zeit hat Pardona indirekt offenbart, was sie eines Tages wirklich erreichen will: ihre eigene Göttlichkeit.

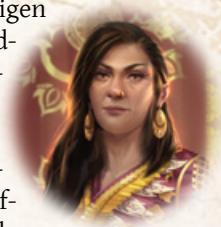
Die Shakagra (26, 28, 44)
Vor Jahrtausenden erschuf Pardona sich in ihrer Hybris ein eigenes Volk, das allein sie als Göttin und Schöpferin verehren sollte. Noch heute gelten die Shakagra oder Nachtalben als ihre wohl gefährlichsten Handlanger. Im Himmelsturm, einer gigantischen Felsnadel in der Klirrfrostwüste, schuf sie in dem Kessel, mit dem sie auch Borbarad zu seinem Leib verhalf, aus Elfen und Dämonen jene Kreaturen, die noch heute das ewige Eis heimsuchen. Die Shakagra, die das Licht der Sonne nicht ertragen, bevölkern vor allem untermeerische Städte, die Pardonas Kundschafter einst verlassen vorfanden. Immer wieder hat Pardona in der Vergangenheit an den Shakagra experimentiert und inzwischen gibt es mehrere Generationen, deren Fähigkeiten sich voneinander unterscheiden. Zuletzt arbeitete sie daran, ihre Geschöpfe deutlich unempfindlicher gegen Tageslicht zu machen.

Archon Megalon

Archon Megalon (*955 BF, brillanter Beherrschungszauberer und vollendeter Menschenkenner, willensstark und berechnend) wechselt Namen und Aufenthaltsort häufig. Da er nicht alle seine Erkenntnisse auf legalem Wege erlangt, nutzt er die Ortswechsel auch, um nach etwaigen Anschuldigungen eine Zeit lang abzutauchen. Häufig forscht er als Privatgelehrter in Havena, vor allem seit er in Nahemas Turm ein Artefakt entdeckt hat, das sich hervorragend als Auslöser für jedwede Angststörung eignet (siehe Seite **252f.**). Als Privatgelehrter ist er aber auch am Grafenhof in Albenhus, in Elenvina oder Gratenfels anzutreffen, wo er als Alrik Kleinschmidt oder Elgor von Braunsbart bekannt ist. Archon ist ein Forscher, den allein die Wissensgewinnung antreibt. Moralische Fesseln hält er für ein Zeichen von Schwäche und Kleingeistigkeit. Bei seinen Forschungen zum Thema Angst ist er auf eine Theorie gestoßen, die ihn die letzten Jahre besonders fasziniert: Er vermutet hinter kollektiven menschlichen Urängsten ein System, eine gemeinsame Angst vor etwas sehr viel Größerem. Er bedient sich zahlreicher Forschungsobjekte, als die er seine Mitmenschen und auch andere Spezies betrachtet und forscht derzeit bevorzugt auch in Gegenden, die durch Krieg oder Fehden aufgerüttelt worden sind. Hier kennen die Menschen kaum Geborgenheit oder haben große Schrecken gesehen, was sie für seine Arbeit geradezu prädestiniert. In einem solchen Umfeld fällt es außerdem deutlich weniger auf, wenn Menschen für seine Experimente einfach verschwinden.

Archon im Spiel: Der Druide ist ein skrupelloser Forscher, der sogar eigens Szenarien schafft, in denen Helden besonderen Ängsten ausgesetzt werden. Möglicherweise bedient er sich sogar ahnungsloser Helden, um bei einem Versuch Angst und Schrecken zu verbreiten. Archon wird sich freundlich geben, mysteriös oder autoritär, er kann bitten oder drohen, um seine Ziele zu erreichen, meist agiert er jedoch ungesehen aus dem Hintergrund heraus und offenbart sich erst, wenn seine Pläne aufgegangen oder gescheitert sind.

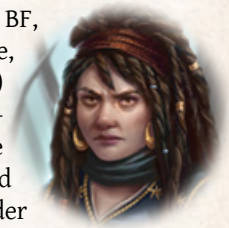
Ashtarra Okharim



Ashtarra (*985 BF, auch in schwierigen Situationen ausgesprochen freundlich, gute Beobachterin, Meisterin der Zauberzeichen) gilt als talentiertestes Kind Khadils. Ihre natürliche Schüchternheit versucht sie durch wohlgewähltes öffentliches Auftreten wettzumachen. Am wohlsten fühlt sie sich jedoch, wenn sie in einem gelehrten Umfeld ihren Forschungen nachgehen kann. Ihre Pflichten als Akademieleiterin lassen ihr allerdings nur selten die Zeit dazu. Sie leitet de facto das größte magische Wirtschaftsunternehmen des Kontinents und steht in Konkurrenz zu ihrem Bruder Nabatil, der sich als eigentlicher Erbe seines Vaters sieht. Ashtarra sammelt Informationen über ihre Handelspartner und Akademieabgänger und baut sich ein Netz aus Verbindlichkeiten auf, sodass sie im Bedarfsfall höflich bis nachdrücklich Gefälligkeiten einfordern kann. Auch wenn sie als phexgesegnet gilt, wie ihre ganze Familie, verehrt sie Hesinde zuvorderst, die Bringerin der Schrift und Herrin aller Zauberzeichen. Sie ist eine gute Freundin der Draconiterin Kerime al'Kadim, die als Kennerin der echsischen Umtriebe in den Tulamidenlanden gilt.

Ashtarra im Spiel: Gegen Entgelt analysiert Ashtarra magische Gegenstände und lässt beinahe jedes erdenkliche Artefakt herstellen. Helden können ihr an der Khunchomer Akademie oder zu gesellschaftlichen Anlässen in der Stadt am Mhanadi begegnen. Sie teilt die Furcht vieler Tulamiden vor alten echsischen Geheimnissen nicht und bemüht gern externe Spezialisten, um sie zu erforschen. Auch gegen die Intrigen ihres Bruders Nabatil ist sie des Öfteren auf Hilfe angewiesen, denn der versierte Kampfmagier neidet ihr das Amt als Akademievorsteherin.

Raxan Schattenschwinge



Raxan Schattenschwinge (*989 BF, brillante Seherin und Rabenhexe, spricht häufig mystisch verklärt) ist die Sprecherin des Hexenzirkels aus dem Reichsforst. Die kleine Frau, die stets etwas abwesend und abgerissen wirkt, ist mit der Gabe der Prophezeiung gesegnet. Sie lebt mit ihrem Vertrauten in einer Burgruine am Rand des unheimlichen Reichsforsts und wird von Ratsuchenden aufgesucht, die einen Fluch loswerden, Träume deuten oder die Zukunft weissagen lassen wollen. Wie ihr Vorbild, die inzwischen verstorbene, ehemalige Oberhexe Luzelin vom Blautann, müht sie sich nach Kräften, Einigkeit unter den Töchtern Satuarias zu schaffen, was beileibe kein einfaches Unterfangen ist. Besonders die düsteren Zukunftsvisionen der letzten Zeit bereiten ihr große Sorgen.

Raxan im Spiel: Raxan kann den Helden zur Hilfe eilen, sollten sie im Reichsforst in Schwierigkeiten geraten. Als Lehrmeisterin für eine Spielerhexe ist sie ebenso geeignet wie als mysteriöse Seherin, die vor einer

kommenden Gefahr warnt. Die Helden können Raxan natürlich auch aufsuchen, um einen Blick in ihre eigene Zukunft zu riskieren.

Emmeran Stoerrebrandt

Emmeran Storrebrandt (*979 BF, knauserig, aufmerksamer Zuhörer, begnadeter Händler, geheimer Phexgeweihter) ist der reichste Mann Aventuriens und kontrolliert das riesige Handelsimperium der Familie. Von Kindesbeinen an stand er in Konkurrenz zu seinen Geschwistern als möglichen Erben und so geht er bis heute keinem Wettbewerb aus dem Weg. Keine Herausforderung ist zu groß, wenn es wirtschaftliche Innovation geht. Dabei vertraut er vor allem auf Familienbande, wenn es um die Besetzung einflussreicher Posten geht. Im Zweifelsfall sind ihm jedoch Loyalität und Können deutlich wichtiger. Obwohl er durch Schuldverschreibungen und Handelsboykotte selbst gekrönte Häupter in den Ruin treiben könnte, sieht sich der Familienvater lieber als Mäzen für Kunst und Kultur. Abseits von solchen gesellschaftlichen Verpflichtungen ist er jedoch für seine ausgesprochene Sparsamkeit berüchtigt, die auch vor Angestellten und der Familie nicht Halt macht.
Emmeran ist ein geheimer Geweihter des Phex, der für jede seiner Investitionen früher oder später knallhart eine Gegenleistung erwartet. Heimlich erfreut er sich daran, dass kaum jemand seine wahre Bestimmung kennt, und sieht es durchaus sportlich, wenn Phexensjünger seine Handelszüge bestehlen, seine Wechselscheine fälschen oder sogar in seine Garether Stadtvilla einbrechen wollen.
Emmeran Stoerrebrandt im Spiel: Wenn man vom Handelshaus Stoerrebrandt, vom Aventurischen Boten oder von den Magierakademien in Riva oder Wagenhalt beauftragt wird, arbeitet man bereits für den Handelsmagnaten. Auch wenn sein Anwesen in Gareth bewacht wird wie eine Festung, kann man Emmeran manchmal auch ohne Bedeckung in den Gassen der Stadt antreffen, etwa bei der Visite in einem seiner Lagerhäuser, beim Leiter der Nordlandbank auf einen Imbiss, auf dem Weg zu einer Wohltätigkeitsveranstaltung oder ganz öffentlich im Phextempel, natürlich lediglich zur Teilnahme am Gottesdienst.

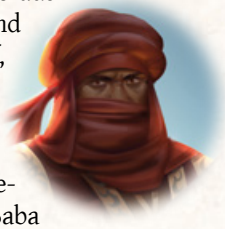
Thorn Eisinger, Schmied der 1.000 Helden

Thorn Eisinger (*962 BF, vollendeter, aber häufig missgelaunter Waffenschmied, zunehmend von Alterserscheinungen geplagt) hat das Schmiedehandwerk bei den Zyklopen erlernt und schätzt bis heute die typische Küche der Eilande. Er ist ein echter Zauberschmied, einer der rar gesäten Magiedilettanten unter den Eisenwerkern, dem von Zeit zu Zeit auch magische Waffen gelingen. Er kann sich aussuchen, für wen er seine Stücke schmiedet, und entscheidet dabei allein nach Sympathie und Ruhm der betreffenden Person. Termine für die Fertigstellung gibt er dabei niemals an.
Als Mitglied im Garether Rat der Helden versucht er, für jeden ein offenes Ohr zu haben und Probleme schnell und unkompliziert zu lösen. Die Winkelzüge des alten Patriziats sind ihm zuwider und haben ihn noch mürrischer werden lassen, als er es ohnehin schon war.
Thorn im Spiel: Eine der berühmten Eisinger-Klingen zu erstehen, kann Helden gleich eine ganze Reihe von Abenteuern abverlangen. Der Meister fertigt schließlich nicht für Jedermann! Bei der Wahl seiner Lehrlinge ist er mehr als wählerisch. Obwohl seine Nachfolge durch seinen Sohn Feron und seine Tochter Ryssana als gesichert gilt, bildet er seit einiger Zeit wieder vermehrt aus, da er um die Wichtigkeit einer herausragenden Heldenwaffe weiß.
Auch in politischer Funktion als Ratsmitglied können Helden ihm im Spiel in der Kaiserstadt Gareth begegnen, etwa wenn wackere Recken für einen Auftrag gesucht werden.

Arn Askrason, der stärkste Mann der Welt

Sieht man den Thorwaler Hünen heute, ist es schwer zu glauben, dass ausgerechnet Arn (*1012 BF, wagemutig, humorvoll, trinkfest, wettstreitversessen) als junger Bursche nur ein halbes Hemd war. Schmächtig und schüchtern brauchte er ganze zwei Anläufe, bis er seine Ottajara, die thorwalsche Reifeprüfung, bestand. Was ihm nicht in die Wiege gelegt war, hat er sich hart erarbeitet. Er will ein Held seines Volkes sein wie Jurga, die einst die Hjaldinger nach Aventurien führte, oder Asleif Phileasson, der die bekannte Welt umfuhr. Manchmal überkommt ihn bei Trunkenheit die Schwermut, denn auch Arn fürchtet sich vor etwas. Dass sein Name eines Tages in Vergessenheit gerät, bedeutet für ihn, in Swafnirs Augen versagt zu haben. Um diesem Schicksal zu entgehen, opfert er unbeabsichtigt sogar das, was für einen Thorwaler am meisten zählt: die Gemeinschaft. Das mag ein Grund sein, warum Arn bislang wenige Freunde auf seinen Reisen gewonnen hat. Aber diejenigen, die sich dazu zählen dürfen, können sich jederzeit und bedingungslos auf seine Hilfe verlassen.
Arn im Spiel: Arn kann auf dem ganzen Kontinent, vorzugsweise in Küstennähe, auftauchen, wo er Zeugen, Helfer oder Gegner sucht, um sich in irgendeiner Form beweisen zu können. Für Helden bedeutet Arns Gesellschaft das Versprechen auf echte waghalsige Abenteuer, die stets irgendwo zwischen Heldentat und Übermut angesiedelt sind. Dabei droht so manche Unternehmung ins Auge zu gehen, wenn der Möchtegern-Held in seinem Übereifer vergisst, dass Freunde seine Hilfe gebrauchen könnten. In seiner Heimatstadt Olport ist er deutlich seltener anzutreffen, da er fürchtet, von den Mitgliedern seiner Otta noch immer nicht ernst genommen zu werden.

Baba ben Ali, der Wind der Wüste



Baba (*unbekannt, gewitzter, überaus kompetenter Räuberhaupmann und Wüstenkenner) kultiviert den Ruf, ein Sultanssohn zu sein, denn diese Erzählung bringt ihm hohen Respekt bei den Novadis ein.
Tatsächlich ist diese Geschichte jedoch frei erfunden. Meist gibt Baba sich gastfreundlich und steht zu einem einmal gegebenen Wort. Er fördert Gerüchte, wonach er allein für alle Überfälle in der Khôm verantwortlich sei. Auf diese Weise hat allein der erschreckte Ausruf seines Namens den Räubern schon so manchen Kampf erspart. Da bisher kein Steckbrief Babas Antlitz zeigt, streift er unerkannt über die Basare von Mherwed und Rashdul. Auch kann jederzeit einer der anderen Räuber in seine Rolle schlüpfen, sollte er tatsächlich einmal gefangen genommen oder getötet werden. In Wahrheit ist Baba also nicht nur eine Person, sondern kann viele unterschiedliche Persönlichkeiten und Charakterzüge an den Tag legen.
Baba im Spiel: Baba wird meist als Antagonist der Helden auftreten. Vielleicht werden sie ausgesandt, den Räuber endlich dingfest zu machen, oder sie sind als Begleitschutz einer Karawane angeheuert worden, die von seiner Bande überfallen wird. Oder sie treffen ihn unter friedlicheren Gegebenheiten, etwa wenn er gerade dringend benötigte Lebensmittel in eine Oase bringt.

Vanja Nadaljeff, der Schrecken des Südmeers

Vanja (*1008 BF, launische und wortgewaltige Piratin, abergläubisch, hervorragende Schauspielerin) ist nach Efferd die einzige, der ihre Mannschaft Rechenschaft schuldig ist, denn ihr Wort ist Gesetz auf der Blutrochen. Ihrer Zeit bei der horasischen Marine entspringt die Vorliebe, Konflikte mittels Duellen zu lösen. Damit es nicht gleich auf Leben und Tod geht, sind auch Ehrenzweikämpfe bis zum ersten Blut oder wüste Schmähduelle üblich, bei denen sie besonders brilliert. Das horasische Theater hat es ihr angetan, und in ihrer Kajüte finden sich zahllose Stücke, aus denen sie sich vorlesen lässt. Echte Kenner der Theaterwelt können in ihren wortgewaltigen Tiraden zwischen all den Fäkalausdrücken Zitate aus berühmten Bühnenstücken erkennen. Gezielt lässt sie Gerüchte entlang der Südmeerküste streuen, die ihre Skrupellosigkeit und Grausamkeit betonen. Doch wer erst einmal den Mut aufgebracht hat und zu ihr vorgedrungen ist, kann feststellen, dass ein Großteil dieser Geschichten wohlgewählte Inszenierung ist. Wahr ist, dass sie vor ihrer herrschsüchtigen Mutter geflohen ist und an einer Meuterei gegen den berüchtigten Piratenkapitän Dagon Lolonna beteiligt war. Sie war hingegen niemals Sklavin, und die Sehkraft ihres rechten Auges hat sie als Navigatorin durch das stete In-die-Sonne-Starren eingebüßt. Die Rolle ihres Lebens ist Vanja Berufung und Erfüllung zugleich. Für nichts in der Welt würde sie die Freiheit des Piratenlebens eintauschen, und sie würde sich niemals wieder einer Hierarchie unterordnen, in der sie nicht ganz oben steht.
Vanja Nadaljeff im Spiel: Die Piratenkapitänin ist in allen Häfen des Südmeers anzutreffen, um neue Mannschaftsmitglieder anzuwerben, Waren loszuschlagen oder mit anderen Kapitänen Allianzen zu schmieden. Im schlimmsten Fall begegnen ihr die Helden während eines Überfalls auf See. Vanja ist jedoch Geschäftsfrau genug, um das Leben ihrer Mannschaft bei genügend Gegenwehr nicht leichtfertig aufs Spiel zu setzen – es sei denn, sie will ein Exempel statuieren. Sie kann je nach Ruf der Helden aber auch an einem Bündnis interessiert sein oder an der Besorgung eines neuen Theaterstücks. Womöglich verlangt sie von den Spezialisten sogar gleich die Entführung seines Verfassers.

Deriago Vincetta, Horasischer Schürzenjäger

Alricio (*1015 BF, charmant aber vergesslich, modisch gekleidet, vollendete Manieren, ausgeprägte Gestik) erblickte nahe Kuslik als Sohn einer einfachen Winzerin das Licht der Welt. Schon in jungen Jahren konnte er dank seiner ausgezeichneten Weinkenntnisse das Herz einer älteren Dame von Stand gewinnen und wurde von ihr in die bessere Gesellschaft eingeführt. Seither setzt er seinen göttergegebenen Vorzüge ein, um sich aushalten zu lassen. Auch dass er dabei aufgrund seines komplizierten Lügengeflechts immer wieder in Schwierigkeiten gerät, hält ihn nicht ab, sein Glück erneut zu versuchen. Dabei täuscht er seine Angebeteten jedoch keinesfalls böswillig, und jeder Augenblick seiner ungeteilten Aufmerksamkeit und Zuneigung ist echt.
Deriago Vincetta im Spiel: Die Helden können Deriago überall im Horasreich und auch darüber hinaus begegnen – vorausgesetzt, es gibt dort ebenso schöne wie wohlhabende Frauen. Er ist ständig auf der Suche nach neuen Liebschaften, Sekundanten oder Stellvertretern für seine zahllosen Duelle, oder auf der Flucht vor einem wütenden Ehemann.

Mysteriöse Orte

»Ich mag wagemutig sein, ja. Ich mag gerissen und gewitzt sein, ja. Vielleicht hält Phex auch seine schützende Hand über mich. Aber ich bin nicht verrückt! Also schlag' es dir aus dem Kopf. Wir werden da nicht hin rudern, um unseren Verstand an Nahemas Turm zu verlieren, wie so viele Glücksritter vor uns. Ich habe keine Lust, als versoffenes Wrack in einer schmierigen Hafenkaschemme zu enden – wenn wir die Aktion überhaupt überleben!«
—Carolan Calavanti, Vinsalter Streuner, neuzeitlich

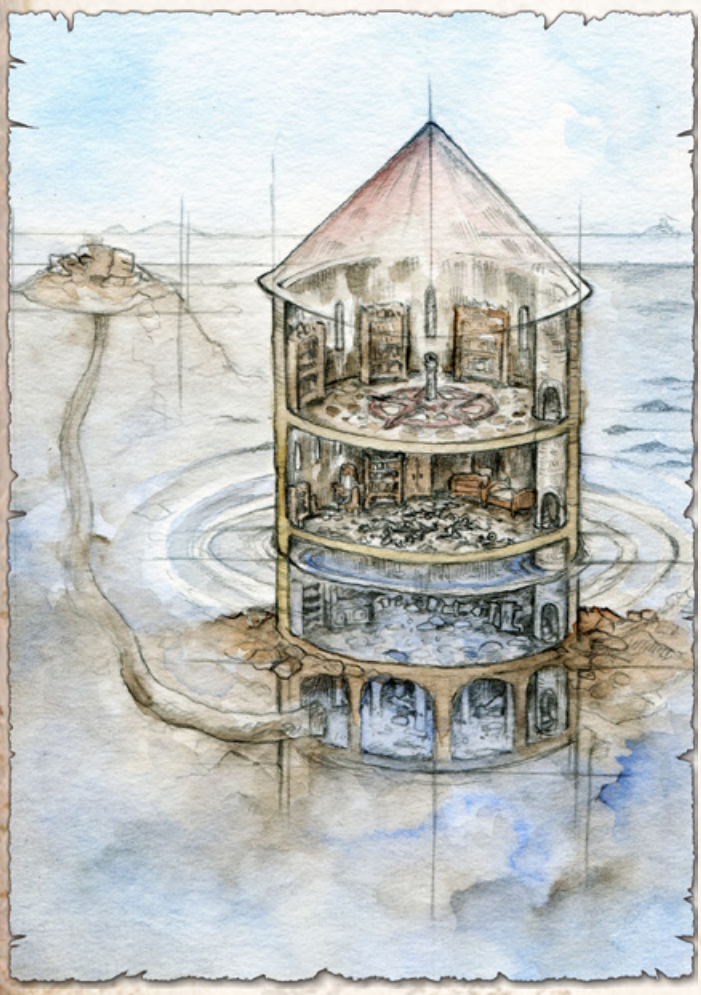
In Aventurien gibt es eine Vielzahl geheimnisvoller Orte, an denen es Schätze zu finden oder lange verborgenes Wissen wiederzuentdecken gilt. An dieser Stelle

wollen wir einen dieser Orte etwas ausführlicher darstellen. Als Meister kannst du ihn nach Belieben in ein laufendes Abenteuer in der Stadt Havena einbauen oder Nahemas Turm sogar zum Hauptbestandteil deines Abenteuers machen. Am Ende dieses Abschnittes findest du außerdem noch einige wesentlich knappere Beschreibungen weiterer Örtlichkeiten, die ebenfalls reichlich Inspiration für Abenteuer bieten.

Nahemas Turm in Havena

»Es heißt, dass hier die mächtige Zauberin Nahema, eine Beraterin des damaligen Fürsten, gehaust hat, und dass im Turm noch viele ihrer Artefakte und Schätze verborgen sind. Seit der Großen Flut steht der Turm leer – wir sollten uns da mal umsehen. Lass dich bloß nicht von den schwarzen Flatterwesen abschrecken, die häufig von dort aufsteigen. Denk nur an das viele Gold, das unsere Taschen füllen wird, wenn wir all diese Schätze bergen.«
—ein Havener Tunichtgut, der nie wieder gesehen wurde, neuzeitlich

Der Turm der Magierin Nahema erhebt sich in der Unterstadt Havenas, die vor über 300 Jahren durch die Große Flut (siehe Seite **75**) zerstört wurde und bis heute zu großen Teilen vom Meer überspült ist. Grüngraues Wasser erstreckt sich hier, soweit das Auge reicht, und außer kleineren Inseln mit alten Ruinen darauf erheben sich nur wenige Säulen und Dächer aus den Fluten, wenn die Ebbe ihren tiefsten Stand erreicht hat. Kalter



Achtung! Der Besuch in Nahemas Turm kann leicht tödlich enden, vor allem, wenn die Helden tatsächlich alle Warnzeichen ignorieren und sich bis in den Raum mit dem Schwarzen Auge vorwagen. Dies ist der Tatsache geschuldet, dass die folgende Beschreibung der Örtlichkeit einem echten Klassiker nachempfunden ist. Erstmalig wurde der Turm der Magierin nämlich in der Havena-Box von 1985 beschrieben.
Du kannst beispielweise einen der hier zuvor verstorbenen Abenteurer als Geist erscheinen lassen, um die Helden nachdrücklich vor den Gefahren im oberen Stockwerk zu warnen. Oder du konfrontierst deine Spielerhelden mit der Erkenntnis: Wenn ihr jetzt nicht flieht, werdet ihr sterben, das weißt du ganz sicher!
Wenn du aber die Befürchtung hegst, dass deine Gruppe alle Warnungen nur als Herausforderung begreift, empfehlen wir, die Beschreibung des zweiten Stocks am besten entsprechend abzuändern.

Wind weht über die Unterstadt und dichte Nebelfetzen hängen selbst im Sommer über dem Wasser, aus dem häufig ein unheimliches Blubbern zu vernehmen ist, in das sich, den Erzählungen der Havener Fischer zufolge, auch die Klagelaute der Ertrunkenen mischen. Zahllose Schmuggler und Flusspiraten sollen hier ihr Unwesen treiben und weitaus schlimmere Kreaturen wie Krakenmolche, Feuerquallen, rötlich leuchtende Nacktschnecken, riesige Schlangenblumen oder die gigantischen Sargmuscheln sollen hier zu finden sein.

Der Turm von außen

Der Turm ist bei dem Erdbeben, das die Große Flut auslöste, ein gutes Stück im Meer versunken. Dabei hat sich das stabile Bauwerk jedoch nicht wie viele andere Gebäude zur Seite geneigt und seine Spitze ragt noch immer etwa 15 Schritt über den Meeresspiegel. Ursprünglich gehörte das trutzige Bauwerk zu den Befestigungsanlagen des alten (und heute vollständig versunkenen) Fürstenpalasts. Es ist aus mächtigen Sandsteinquadern erbaut worden, die über die Jahre beinahe schwarz geworden und von dunkelgrünem glitschigem Moos bewachsen sind. Der runde Turm hat etwa 8 Schritt Durchmesser und weist in den beiden oberen Geschossen jeweils fünf schmale Schießscharten auf. Die Krone wird von einem schiefergedeckten Kegeldach gebildet, das erstaunlich gut erhalten ist.

»Die Hexenmeisterin ist damals nicht mehr aus ihrem Turm entkommen und verhungert. Ich sage dir, die geht bis heute als Skelett darin umher, mit dunklem Umhang, langen schwarzen Haaren und leuchtend roten Augen. Wenn der Blick dieser Augen dich trifft, dann verlierst du entweder den Verstand oder du fällst tot um. Oder beides!«
—ein alter Fischer im Hafen von Havena, neuzeitlich

Wege in den Turm

Um den Turm zu erreichen, muss man dorthin schwimmen oder mit einem Boot fahren, doch gibt es nur sehr wenige Fischer, die so wagemutig sind, selbst zu dem verfluchten Turm hinaus zu rudern. Auffällig ist, dass eine äußerst bedrohliche Ausstrahlung von dem Gebäude ausgeht, die umso stärker wird, je näher man ihm kommt. Hat man seine Mauern erreicht, erhält jeder

Held sofort die Stufe I des Zustands *Furcht* (beunruhigt, alle Proben –1). Auch das Eindringen in den Turm ist nicht wirklich einfach:

- Die **Schießscharten** sind zu schmal, um hierdurch ins Innere zu gelangen.
- Die leicht überragende **Turmkrone** bietet keinen Halt für Wurfanker, dazu ist das Dach geschlossen. Einsteigen von außen kommt also nicht in Frage.
- Die **Eingangstür** liegt unter Wasser und besteht aus eisenverstärktem Steineichenholz, das trotz des Salzwassers erstaunlich gut intakt ist. Die schwere Aufhängung ist allerdings inzwischen derart verrostet, dass sich die Tür nicht mehr ohne Gewalt öffnen lässt. Sie besitzt 150 Strukturpunkte, jedoch ist nur der Einsatz von Hiebwaffen und Zweihandhiebwaffen überhaupt sinnvoll. Diese richten aber unter Wasser nur 1/4 ihrer Trefferpunkte an. Maximal zwei Helden können gleichzeitig zur Tat schreiten und es sind Proben auf *Schwimmen (Tauchen)* erforderlich.
- Es gibt einen ehemaligen **Fluchttunnel**, zu dem in etwa 15 Schritt Entfernung vom Fundament eine Einsturzstelle einen Zugang bildet. Der Tunnel liegt 5 Schritt unter der Wasseroberfläche und ist eng, da teilweise von Schlamm verstopft. Noch dazu ist er überflutet und natürlich dunkel (Sichtmodifikator Stufe 3, Status *Eingeengt*). Zahlreiche Schlickmuränen hausen hier, die schnell zubeißen (AT 13, PA 7, LeP 12, RS 0, INI 13+1W6, TP 1W6+1) und dann wieder in einer Mauerritze verschwinden. Es ist dringend angeraten, sich hier mit Licht zu behelfen, ansonsten ist die Probe auf *Schwimmen* an dieser Stelle aufgrund der Modifikatoren kaum zu bewältigen. Unter Wasser ist der blau leuchtende Gwen-Petryl eine gute Wahl, da sein Licht auch die Muränenattacken deutlich reduziert.

Der Keller

Der Fluchttunnel endet in einem überfluteten niedrigen Gewölbekeller, in dem ein gieriger Krakenmolch haust (Werte siehe Seite **162**), der die Helden sofort attackiert. Nur in einer Nische hat sich über die Jahre eine kleine Luftblase erhalten, in der man kurz Atem holen kann – zumindest solange einen der Krakenmolch nicht umklammert hält. Wenn die Helden ihn in die Flucht schlagen, zieht er sich in einen weiter unter Wasser liegenden Teil des Kellers zurück.

Aus dem Gewölbekeller führt eine Wendeltreppe, die in einem Schacht in der Wand untergebracht ist, nach oben. Auf den Stufen liegt eine unbekannte Anzahl menschlicher, elfischer und zwergischer Skelette – die Überreste im Turm gefallener Abenteurer.

Das Erdgeschoss

Das Erdgeschoss ist 4 Schritt hoch, aber bis zu einer Höhe von 3 Schritt überflutet. Die Luft ist stickig und bei jedem Atemzug schnürt sich den Helden die Kehle zu. Dazu kommt, dass die Nähe einer grauenvollen Wesenheit spürbar wird (jeder Held erhält eine weitere Stufe *Furcht*). Jeder, dem keine Probe auf *Willenskraft (Bedrohungen standhalten)* –1 gelingt, droht in Ohnmacht

zu fallen und im Wasser zu versinken. Der Raum wurde offenbar vor Jahrhunderten als Küche und Gesindekammer benutzt. In einem weiteren Schacht führt eine Wendeltreppe ein Stockwerk weiter nach oben, der Zugang ist allerdings überflutet. Bei einer gelungenen Probe auf *Schwimmen (Tauchen)* +1 lässt sich das kurze Stück aber leicht durchtauchen.

Das erste Stockwerk

Der **erste Stock** ist trocken, allerdings muss man auch hier über zahlreiche Skelette hinwegsteigen. Auf dem Boden des Turmzimmers liegen die Überreste verstorbener Glücksritter in eigenartig verrenkten Posen, teilweise mumifiziert und die Hand noch immer am Dolchgriff. Woran die Unglücklichen genau gestorben sind, lässt sich aus den Knochen nicht mehr ableiten.

Wenig Licht fällt durch blindes Butzenglas in den Raum, das in die Schießscharten eingesetzt wurde. Der Raum wurde offenbar als Wohn- und Schlafgemach einer jungen Frau genutzt, die Möbel (Himmelbett, Kommode, Kleiderschrank, Wandregal und ein großer Spiegel) sind staubbedeckt, aber gut erhalten, die Luft riecht abgestanden und nach Verwesung.

Der Kleiderschrank enthält stockfleckige und mottenzerfressene Kleider, einstmals elegant und prächtig. Die Tiegelchen und Phiolen vor dem Spiegel enthalten feste, dunkle Klumpen, doch ihr Duft ist zur Gänze verflogen. Im Wandregal jedoch finden sich kostbare Bücher, die trotz der Witterung in recht passablem Zustand sind.

Alles in allem sind diese Bücher sicherlich mehr als 5.000 Dukaten wert, vor allem weil es sich um sehr alte Ausgaben handelt, die über 300 Jahre alt sind.

- eine Komplettausgabe der Encyclopaedia Magica
- ein Codex Dimensionis
- eine Abschrift des Kompendiums der Drachenmagie
- ein Almanach der Wandlungen

Nach einer Weile in diesem Raum nimmt das Gefühl des Schreckens und der Beklemmung wieder zu. Alle Helden erhalten eine weitere Stufe *Furcht*. Zugleich erfasst sie der innige Wunsch, die nach oben führende Wendeltreppe zu betreten und hinaufzusteigen. Gleichzeitig sagt ihnen ihre Furcht aber auch, dass dort oben ihr Verhängnis auf sie lauert. Nur eine gelungene Probe auf *Willenskraft* –3 kann verhindern, dass ein Held den Aufstieg beginnt.

Das Zweite Stockwerk

Der zweite Stock ist beinahe leer, in den dunklen Steinboden wurde mit roten Steinen ein Pentagramm eingelassen, dessen Spitzen zu den Schießscharten weisen. Zwischen den Schießscharten erheben sich hohe Regale mit Schriftrollen, Kästchen und eigenartig geformten Gefäßen. Auch hier finden sich einige Knochen am Boden.

In der Mitte des Pentagramms erhebt sich eine weiße Marmorsäule von einem Schritt Höhe, auf der auf einem goldenen Dreifuß eine menschenkopfgroße schwarze Kugel ruht – ein Schwarzes Auge!

Sofort nach dem Betreten des Raums beginnt das Auge sich zu verändern, die Kugel wird durchscheinend und von einem rötlichen Schimmer umhüllt. Überdeutlich hört man ein rhythmisches Pulsieren, den eigenen Herzschlag, und dann lässt das Auge jene grauenvollen Bilder und Gefühle über die Helden hereinbrechen, die es im Jahr 702 BF in sich aufgenommen hat, als die Menschen und Tiere Havenas in Todesangst, Verzweiflung und Entsetzen von den Fluten ertränkt wurden.

Das Artefakt hat sich damals mit so viel Schrecken und Schmerz aufgeladen, dass es schließlich selbst zu einem beseelten Wesen wurde. Das Schwarze Auge entfesselt nun eine wahre Flut des Entsetzens über den Helden. Tausendfache Todesschreie, Leid und das Grauen, das jeden einzelnen erfasste, dringen gebündelt in die Köpfe der Helden ein, schmettern sie zu Boden und rauben ihnen den Atem. Doch dann folgt ein Moment der Stille, ein Augenblick des Atemholens, von dem auch die Augenzeugen der Großen Flut berichtet haben.

Dies ist die letzte Chance für die Helden, um zu fliehen und den Turm so schnell wie möglich zu verlassen. Eine Spielrunde ist insgesamt Zeit, den Mauern des Turms zu entkommen, weit genug, um den schrecklichen Gedankenbildern des Schwarzen Auges zu entkommen. Ergreifen die Helden diese Gelegenheit nicht, dann gehören auch sie bald zu den Unglücklichen, die hier ihr Grab finden, denn dann endet die Stille und das Rauschen von Golgaris Schwingen ertönt.

Wie genau all die Unglücklichen im Turm ums Leben gekommen sind und ob sie wirklich alle Opfer der Eindrücke des Schwarzen Auges wurden, kannst du als Meister frei entscheiden. Möglich ist auch, dass sie komplett den Verstand verloren und es als sabbernde Irre nicht mehr lebend aus dem Turm geschafft haben. Vielleicht haben sie sich im Wahn gegenseitig erschlagen oder in ihrer Panik das Genick beim Treppensturz gebrochen. Vielleicht sind sie Opfer einer im Dunkeln lauernden Kreatur wie dem Krakenmolch geworden, oder sie haben sich im wahrsten Sinne des Wortes zu Tode gefürchtet.

Weitere geheimnisvolle Orte

Aventurien ist voll von Orten, die nur darauf warten, dass Helden sie erkunden oder ihre Fähigkeiten an ihnen messen – ob es die mächtigen drachischen Hallen der Magierakademie von Drakonia im Raschtulswall sind, die prächtige Stadt des Lichts in Gareth, das Labyrinth des Bal Honak im Silberberg Al'Anfas, die geheimnisvollen Ruinen von Jashalei unter Khunchom, das unheimliche Septahengon am Ysli-See in Tobrien oder der legendäre Hort des Gottes Phex im Orkland. Viele dieser Örtlichkeiten werden in den kommenden Regionalspielhilfen oder Abenteuern beschrieben werden. Drei weitere wollen wir dir hier noch etwas näher bringen.

Die Ruinen von Lorgolosch (27, 52)

Das verlassene Bergkönigreich von Lorgolosch mit den Ruinen der beiden wichtigsten Bingen Thorolosch und Schatodor liegt in den Beilunker Bergen. Die Heimat der Brillantzwerge wurde 1021 BF nach langer Belagerung durch die Schergen des Dämonenmeisters Borbarad erobert und zerstört. Die meisten Brillantzwerge verließen schließlich die heimatlichen Bingen und fanden eine neue Heimat im Raschtulswall.

Es heißt, dass Bergkönig Omgrasch Sohn des Orbal bis heute in Schatodor ausharrt und den Kampf gegen die Knechte der Dämonen weiter fortführt, um die zurückgebliebenen Schätze und Geheimnisse der Stadt zu bewahren. Ob dies tatsächlich der Wahrheit entspricht oder ob es sich bei dem Wächter Lorgoloschs inzwischen um einen Geist handelt, ist jedoch nicht bekannt.

Bei ihrem Rückzug fluteten die Angroschim große Teile der Anlagen mit Zwergenguss, der aventurischen Entsprechung von Gussbeton. So wollten sie die Gänge versiegeln und verhindern, dass unheilige Kreaturen die Binge jemals verlassen können. Angeblich hatten die Borbaradianer eine Pforte des Grauens in die Domäne Agrimoths aufgestoßen, und seither sollen sich riesige Metallwürmer kreischend durch die Gänge fressen. Aber auch mit den zu Untoten erhobenen Körpern der letzten Verteidiger von Lorgolosch muss man sich wahrscheinlich auseinandersetzen, sollte man hier auf Beutezug gehen wollen. Der Lohn der Mühen wäre jedoch durchaus beträchtlich. Denn noch immer werden gut gefüllte Edelsteinkammern in Lorgolosch vermutet, und auch das Geheimnis um die Herstellung der legendären Kristallwände sowie das geheime Rezept für Zwergenguss lassen sich hier erbeuten.

Die Dämonenbrache (32, 33)

Unheimliche, stets düstre Wälder oder verdorrte Ödnis, aus der sich Ruinen alter Dörfer erheben, prägen

die Dämonenbrache, die nur wenige Schritte neben Gareth, der größten Stadt des Kontinents liegt. Wie ein Geschwür fressen sich die Ausläufer in die Flanke der Stadt und das wilde Dornengestrüpp hat schon erste Häuser in ihrem Süden erobert. Bis heute ist der Ort der Ersten Dämonenschlacht ein Areal, das die meisten Menschen klaren Verstandes meiden. Die Mächte der Niederhöllen sind bis heute an diesem Ort gegenwärtig und haben Pflanzen und Tiere verdorben.
Eremiten, sinistre Zauberkundige und Verfemte, aber auch ganze Räuberbanden nutzen die Angst vor der Brache, um hier unbehelligt ihrem Treiben nachgehen zu können. Bis heute wird das Grab des Rondraheiligen Hlûthar in der Dämonenbrache vermutet und die schwarzen Türme des Magierkönigreichs von Ash'Grabaal, in dem man niederhöllischen Entitäten huldigte. Man erzählt sich des Weiteren vom Chimärologen Phygius, der Pflanzen und Tiere miteinander kreuzen soll, der verdammten Garde des Fran-Horas und vom Waldgeist Harkola, einer Kreatur, die einer unheiligen Verbindung aus Mensch und Baum entsprungen sein soll. Verfluchte schwarze Eichen soll der Magier Balphemor von Punin in der Brache gepflanzt haben, um das Herz des Kontinents zu verderben. Seit der Schlacht in den Wolken ragt im Norden des verfluchten Landstrichs außerdem der Gesplitterte Berg in die Höhe, ein monströses Überbleibsel der Fliegenden Festung des Heptarchen Galotta, das stets von finsteren Gargylen umschwirrt wird. Die Gefahren für Leib und Seele sind also groß, aber vielleicht sind der Ruhm, die Erkenntnis oder der Reichtum, den man hier gewinnen kann, die Reise in die Dämonenbrache dennoch wert?
Allein zwei Schreine der Boronkirche, einer Golgari und einer Marbo geweiht, sollen sichere Orte sein, an denen ein Wanderer unbehelligt die Nacht zubringen kann. Aber wer, der nicht von allen guten Göttern verlassen ist, würde das auch nur einen Atemzug ernsthaft in Betracht ziehen?

Die Ruinen von Arivor (40, 137)
Wo sich bis zum Rahja 1039 BF Arivor in der horasischen Gerondrata erhob, klafft nach der Katastrophe ein weitläufiges Loch im Boden. Durch den Sterneneinschlag im Osten der Stadt wurden vielen Hohlräume unter Arivor zum Einsturz gebracht und zahllose Gebäude wurden in den Abgrund gerissen. Der Untergang der Stadt kann im Abenteuerband **Unheil über Arivor** nachgespielt werden.
Inzwischen haben die meisten der wenigen Überlebenden die einst mehr als 12.000 Einwohner zählende Stadt verlassen. Allein an den Rändern der Ruinen leben noch Bauernfamilien, vereinzelt ragen Gebäude aus der zerklüfteten Kraterlandschaft empor, die inzwischen jedoch allesamt leer stehen. Wer am Kratergrund und in den Zwischenebenen auf die Jagd nach Wertvollem geht, der vermag hier alles zu finden, was Arivors Bürger angehäuft hatten: von Geldkassetten und Schmuckschatullen über Statuetten und Gemälde bis zu Waffen und Rüstungen.
Allein im Stadtteil Goldenhelm haben einige Gebäude die Katastrophe überstanden. Zwar sind Tempelräume und Burgmauern stark in Mitleidenschaft gezogen

worden, während jedoch die meisten Häuser Arivors als Trümmer in der Tiefe liegen, wirkt der Goldenhelm wie ein Fanal Rondras, dass sie sich nicht bezwingen lässt. Hier sind häufiger fromme Pilger oder die Ordensleute der rondragläubigen Ardariten anzutreffen. Unablässig durchkämmen sie die Ruinen in der Hoffnung, vielleicht doch noch ein verschollenes heiliges Artefakt, eine Reliquie oder einen Kultgegenstand der Göttin bergen zu können. Doch leicht sind solche Erforschungen des Kraters selbst für erfahrene Kletterer nicht. Unter Schutt und Trümmern sind zwar Hohlräume zu finden und manchmal sogar erstaunlich gut erhaltene Gebäudeteile, aber der Abstieg ist in jedem Fall ein wirklich waghalsiges und nicht selten tödliches Unterfangen. In den unteren Schichten lauern zudem noch weitaus bedrohlichere Gefahren. Alte Gänge unter dem Berg führen zu Geheimnissen aus den Zeiten Bosparans, und noch viel ältere Wege, die mit scharfen Beißzangen und Greifwerkzeugen in den Stein gegraben scheinen, führen wesentlich tiefer. Neben den ruhelosen Seelen der Verstorbenen kann man hier vereinzelt auch auf gefährliche Bewohner der Tiefe wie Wühlschrate und Steinasseln treffen. Die monströsen Wesen leben tief unter der Erde und haben sich erst kürzlich aus den Tiefen bis kurz unter die Oberfläche gewagt. Bisher haben jedoch nur wenige Erforscher des Kraters eine solche Begegnung überlebt, um davon zu erzählen.

Heldenwerk

Wenn ihr bereits ausgearbeitete Kurzabenteuer sucht, die sich schnell und unkompliziert spielen lassen, dann können wir euch die **Heldenwerk-Reihe** empfehlen. Dabei handelt es sich um kleinere Abenteuer, die man meist bequem auch an ein oder zwei Spielabenden bewältigen kann. Auf 16 Seiten Umfang ist jeweils alles enthalten, was ihr zum Spielen benötigt, lediglich das **Regelwerk** solltet ihr mit am Tisch haben. Der **Aventurische Almanach** mit seiner Weltbeschreibung kann eine schöne Ergänzung sein, mit der sich das Abenteuer und seine Hintergründe weiter ausschmücken lassen.

Abonnenten des **Aventurischen Boten** erhalten die gedruckten Heldenwerk-Abenteuer mit jeder Ausgabe des Boten frei Haus. Einzeln könnt ihr die Abenteuer als PDF unter **www.ulisses-ebooks.de** käuflich erwerben.

Abenteuerfahrten in ganz Aventurien

»Wir könnten den Polardiamanten suchen und uns den grausigen Eisdrachen stellen oder die schreckliche Chaidarion in Waldwacht erschlagen und ihren Hort plündern. Was meinst du? Oder machen wir es wie immer? Dann heißt es wir gegen die Orks, mit Rondra, Maß und Mut!«
—Gespräch einer Gruppe von Dorfkindern in Weiden, neuzeitlich

So wie viele unterschiedliche Orte in Aventurien Stoff für Abenteuer und heldenhafte Begegnungen bieten, kann auch die reiche Legenden- und Sagenwelt des Kontinents zu Abenteuern inspirieren. Beinahe jedes Kind kennt Geschichten über funkelnde Schätze, grausame Drachen und finstre Zauberkundige, und so ziehen immer wieder Wagemutige auf Abenteuerfahrten aus, um Reichtum und unsterblichen Ruhm zu erringen.

Im **Regelwerk** sind ab Seite **388** im Abschnitt **Abenteuer vorbereiten und Leiten** schon einige Ideen angeführt, was man in Aventurien alles unternehmen kann. Dort ist aufgeführt, welche Abenteuerarten es gibt, wie Plotaufhänger funktionieren und wie man Helden fürs Abenteuer motiviert. Im Folgenden haben wir einige Aufhänger und Motivationen zusammengestellt, die du mit etwas Vorbereitung oder Improvisationstalent schnell zu eigenen Abenteuern oder Szenarien für deine Spielgruppe ausschmücken kannst. Wir hoffen, dass auch die anderen Texte des **Aventurischen Almanachs** mehr als genügend Inspiration und Aufhänger für Abenteuer bieten, damit eure Runde zahlreiche vergnügliche und aufregende Abende in Aventurien verbringen kann.

Der Himmelsdiamant

Die Legenden über den Himmelsdiamanten sind in Aventurien weit verbreitet. Es heißt, es wäre ein riesiger reiner Diamant, den einst die Zwerge fanden und schliffen. Doch der verliebte Bergkönig von Murkhall übergab den *Agam Bragab* (Rogolan: Leuchtapfel) als Liebespfand an die Halbgöttin Ifirn. Sie stattete den Stein mit ihrer Kraft aus und barg ihn im Zentrum ihres Reiches, in den Tiefen des ewigen Eises. Der Nordstern, an dem sich so viele Reisende auch nach dem Sternenfall noch orientieren, soll nichts weiter sein, als die Reflektion dieses Diamanten am Himmelszelt.
Schon viele Expeditionen sind ins ewige Eis aufgebrochen, um dort nach seinem Verbleib zu forschen: Zwerge aller Völker, Ingerimmgeweihte oder Diebe aus Phexcaer. Manche Sternenkundler glauben, das Gestirn sei in Wirklichkeit dort vom Himmel gefallen, wo heute die Sternenleere gähnt, Sphärologen sehen ihn als Teil des Mysteriums von Kha an und mancher Rastullahgläubige

meint, den Diamanten als Zeichen seines Eingottes zu erkennen.
Natürlich ist die Suche nach dem Himmelsdiamanten eine gewaltige Herausforderung, denn das ewige Eis ist lebensfeindlich und eine wohlbehaltene Rückkehr von guter Vorbereitung und Nervenstärke abhängig. Neben den Gefahren des ewigen Eises lauern dort auch Bedrohungen wie Gletscherwürmer, Shakagra oder Weißpelzorks, Yetis und die berüchtigten Eisigel. Nicht selten aber brechen sogar zwei Konkurrenten gleichzeitig auf, und es kommt zu einem Wettrennen mit spannenden Konflikten zwischen den Parteien.

Ab mit dem Kopf!
Ein Almadaner Magnat aus dem Amhallassih-Gebirge (alternativ: ein Wesir des Kalifen, ein reicher Händler aus Rashdul) hat ein Kopfgeld auf den berüchtigten Wüstenräuber Baba und seine Räuber ausgesetzt. Für die Helden gilt es nun, dem gewitzten Räuber eine Falle zu stellen. Bleibt zu hoffen, dass er nicht dank seiner guten Verbindungen schon längst von ihrem Vorhaben weiß und nun eine gnadenlose Jagd auf die Helden durch die Wüste Khôm veranstaltet.

Altes Wissen
Ein Dozent der Al'Anfaner Universität hat sich in den Kopf gesetzt, den Sternenfall genauer zu untersuchen. Bei seinen Forschungen setzt er vor allem auf alte Sternentafeln der Echsen. Zunächst müssen jene aber aus einer alten, überwucherten Tempelpyramide im Regenwald geborgen werden, die bis heute von einem wilden Stamm Achaz bewacht wird. Sind die Tafeln erst einmal gedeutet und die alten Glyphen übertragen, weisen die Spuren ausgerechnet in die Echsensümpfe im Selemgrund, wo vor Jahrhunderten der Stern von Elem niederging. Um weitere Hinweise zu finden, müssen die Helden sich tief in die Sümpfe vorwagen.

Irrungen und Wirrungen
Ein mittelreichischer Adliger sucht aufrechte Recken, die seinen entführten Sohn retten sollen. Zunächst scheint das Motiv für die Tat ganz offensichtlich: Sein neidischer, ebenfalls adliger Nachbar hat den jungen Mann als Geisel genommen, um ein Lösegeld zu erpressen. Nach eingehenden Recherchen der Helden und dem ein oder anderen Rettungsversuch stellt sich jedoch heraus, dass der Entführte sich unsterblich in die Tochter seines Gastgebers verliebt hat, der über diese unerwartete Liebschaft ebenso wenig erbaut ist wie der Auftraggeber der Helden. Die Helden finden also möglicherweise nicht nur den Jüngling, sondern auch seine Holde eingekerkert – selbstverständlich getrennt voneinander. An ihnen liegt es nun, die beiden Liebenden zu befreien und fortzuschaffen, um eine Fehde zwischen den adligen Familien zu verhindern. Vielleicht schaffen sie es sogar, den beiden Liebenden mit Verhandlungsgeschick zu ihrem Glück zu verhelfen.

Wider die Schattenlande!
Der Herzog von Tobrien (alternativ: die Kirche von Rondra oder Boron) hat einen Schwertzug ausgerufen, um das Erbe der Schattenlande zu bekämpfen. Ein Heer muss aufgestellt und angeführt werden. Es gilt, viele gefährliche Erkundungsmissionen zu planen und durchzuführen, mögliche Gefahrenstellen sollten idealerweise vorher erkannt und beseitigt werden. Die Helden können als kundige Späher herausfinden, dass die Armee eines dämonenpaktierenden Magiers aus Untoten und Daimoniden bestehen soll. Er muss aufgehalten werden, bevor er sein dunkles Ritual vollenden kann, mit dem er noch mehr Wiedergänger in seine Dienste zwingt. Die Helden sollten sich ihm mit oder ohne Armee im Rücken stellen, um den Schwertzug nicht zum Desaster verkommen zu lassen.

Der Weg nach Uthuria
Die großen Seemächte Horasreich, Bornland, Al'Anfa und Brabak suchen noch immer nach einer sicheren und möglichst kurzen Passage nach Uthuria. Stets werden Wagemutige gesucht, die bereit sind, nicht nur die gefahrvolle Reise übers Südmeer zu wagen, sondern den Weg auch möglichst genau zu kartografieren. Neben ewigem Ruhm winkt eine stattliche Belohnung, aber auch der Südkontinent selbst lockt mit seinen Reichtümern. Das Land der 12.000 Götter soll die Rose der Unsterblichkeit bergen, die ihrem Finder angeblich ewiges Leben verleiht. Neben den Gefahren der See lauern im Südmeer allerdings auch unzählige Piraten und Freibeuter auf reiche Beute. Die Helden können sich daher schneller auf einem Piratenschiff wiederfinden als ihnen lieb ist: als Gefangene, nach der überraschenden Meuterei der unzufriedenen Mannschaft oder möglicherweise sogar als deren Anführer.

Menschliche Gegner

Neben den nichtmenschlichen Spezies und unheimlichen Kreaturen sind es vor allem auch Menschen, auf welche die Helden im Laufe ihres Abenteuerlebens als Gegner stoßen werden. An dieser Stelle stellen wir dir vier Archetypen vor, auf die du dafür jederzeit nach Bedarf zurückgreifen kannst. Ihre Ausrüstung ist je nach Region unterscheiden, aufgeführt ist an dieser Stelle jeweils die Tracht und Bewaffnung von typischen Bewohnern des Mittelreichs. Der Erfahrungsgrad der Archetypen liegt bei *Durchschnittlich*. Wie bei allen Kulturschaffenden erhalten auch die vorgestellten Archetypen noch die Erfahrungsgradaufsätze *Erfahren* und *Kompetent*. Diese Werte gelten dann anstelle der Werte des durchschnittlichen Grundarchetyps.

Bürgerin

Die einfache **Bürgerin** wird in den meisten Fällen kein Gegner für einen Helden sein, aber sie ist ein gutes Beispiel für einen verbreiteten, aber wenig kampferfahrenen Bewohner Aventuriens. Bürger wagen sich meist nur dann in den Kampf gegen Helden, wenn sie in der Überzahl sind.

Bürgerin
MU 12 **KL** 12 **IN** 13 **CH** 12
FF 13 **GE** 12 **KO** 12 **KK** 12
LeP 29 **AsP** – **KaP** – **INI** 12+1W6
SK 1 **ZK** 1 **AW** 6 **GS** 8
Waffenlos: AT 10 **PA** 6 **TP** 1W6 **RW** kurz
Dolch: AT 9 **PA** 5 **TP** 1W6+1 **RW** kurz
Knüppel: AT 7 **PA** 2 **TP** 1W6+2 **RW** mittel
Messer: AT 9 **PA** 3 **TP** 1W6+1 **RW** kurz
RS/BE 0/0
Aktionen: 1
Sonderfertigkeiten: keine
Vorteile/Nachteile: keine
Talente: Klettern 2 (12/12/12), Körperbeherrschung 4 (12/12/12), Kraftakt 3 (12/12/12), Schwimmen 2 (12/12/12), Selbstbeherrschung 2 (12/12/12), Sinnesschärfe 2 (12/13/13), Verbergen 3 (12/13/12), Einschüchtern 2 (12/13/12), Menschenkenntnis 3 (12/13/12), Überreden 3 (12/13/12), Willenskraft 2 (12/13/12), Handwerkstalent, das sie für ihren Beruf nutzt 10
Anzahl: 1 oder 2W6+6 (Mob)
Größenkategorie: mittel
Typus: Kulturschaffender, humanoid
Beute: je nach Bürgerin, Zufallsfund 2W6 Heller
Kampfverhalten: Bürger versuchen meist, gewalttätigen Auseinandersetzungen aus dem Weg zu gehen. Müssen sie sich doch einmal zur Wehr setzen, so greifen sie meist auf einen Knüppel oder ihren Dolch zurück, aber sie versuchen nach Möglichkeit zu fliehen. In Überzahl, beispielsweise als empörter Mob, sind sie hingegen meist weitaus mutiger.
Flucht: individuell; spätestens nach einer Stufe *Schmerz* versuchen Bürger zu fliehen.
Erfahren: FF 14 statt 13, KO 13 statt 12; LeP 32 statt 29; Waffenlos AT 11 / PA 6, Dolch AT 10 / PA 6, Messer AT 10 / PA 4; Sinnesschärfe 4 statt 2, Menschenkenntnis 5 statt 3, Willenskraft 4 statt 2
Kompetent: IN 14 statt 13, FF 15 statt 13, KO 13 statt 12; LeP 34 statt 29; Waffenlos AT 12 / PA 7, Dolch AT 10 / PA 6, Messer AT 10 / PA 4; Sinnesschärfe 6 statt 2, Menschenkenntnis 7 statt 3, Überrede 6 statt 3, Willenskraft 6 statt 2, Handwerkstalent, das sie für ihren Beruf nutzt 12

LeP-Verlust	Schmerz
22 LeP (¾)	+1 *Schmerz*
15 LeP (½)	+1 *Schmerz*
7 LeP (¼)	+1 *Schmerz*
5 LeP und weniger	+1 *Schmerz*

Räuber

Schon häufiger werden die Helden es mit **Räubern** und Wegelagerern zu tun haben, sei es, weil sie überfallen werden, oder weil sie eine Räuberbande ausräuchern wollen.

Räuber
MU 14 **KL** 11 **IN** 13 **CH** 10
FF 13 **GE** 12 **KO** 12 **KK** 13
LeP 30 **AsP** – **KaP** – **INI** 13
AW 6 **SK** 1 **ZK** 1 **GS** 8
Waffenlos: AT 12 **PA** 6 **TP** 1W6 **RW** kurz
Säbel: AT 12 **PA** 6 **TP** 1W6+3 **RW** mittel
Streitaxt: AT 12 **PA** 5 **TP** 1W6+4 **RW** mittel
Kurzbogen: FK 11 **LZ** 1 **TP** 1W6+4 **RW** 10/50/80
Leichte Armbrust: FK 11 **LZ** 8 **TP** 1W6+6 **RW** 10/50/80
RS/BE: 0/0
Aktionen: 1
Vorteile/Nachteile: Schlechte Eigenschaften (Goldgier)
Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag I (Waffenlos, Streitaxt)
Talente: Klettern 4 (14/12/13), Körperbeherrschung 3 (12/12/12), Kraftakt 5 (12/13/13), Schwimmen 3 (12/12/13), Selbstbeherrschung 4 (14/14/12), Sinnesschärfe 4 (11/13/13), Verbergen 6 (14/13/12), Einschüchtern 5 (14/13/10), Menschenkenntnis 4 (11/13/10), Überreden 4 (14/13/10), Willenskraft 3 (14/13/10)
Anzahl: 1 oder 1W6+2 (Wegelagerer) oder 2W6+6 (Räuberbande)
Größenkategorie: mittel
Typus: Kulturschaffender, humanoid
Beute: je nach Räuber, Zufallsfund 2W6 Heller
Kampfverhalten: Räuber bevorzugen den Angriff aus dem Hinterhalt. Typischerweise beginnen sie einen Überfall mit dem Einsatz von Fernkampfwaffen, bevor sie sich ihre Gegner vornehmen. Vor einem rondragefälligen Zweikampf scheuen sie meist zurück und so werden Räuber nach Möglichkeit versuchen, in Überzahl anzugreifen.
Flucht: individuell; spätestens nach *Schmerz* II versuchen Räuber zu fliehen.
Erfahren: GE 13 statt 12, KK 14 statt 13; LeP 33 statt 30, INI 14 statt 13, AW 7 statt 6; Säbel AT 13 / PA 8, Streitaxt AT 13 / PA 7; zusätzlich SF Finte I; Klettern 6 statt 4, Körperbeherrschung 5 statt 3, Kraftakt 7 statt 5, Selbstbeherrschung 5 statt 4, Sinnesschärfe 6 statt 4, Verbergen 9 statt 6, Einschüchtern 8 statt 5, Überreden 5 statt 4, Willenskraft 5 statt 3
Erfahren: GE 13 statt 12, KO 13 statt 12, KK 15 statt 13; LeP 37 statt 30, INI 14 statt 13, AW 7 statt 6; Waffenlos TP 1W6+1, Säbel AT 15 / PA 9, Streitaxt AT 14 / PA 6 / TP 1W6+5; zusätzlich SF Finte I, Wuchtschlag II; Klettern 7 statt 4, Körperbeherrschung 7 statt 3, Kraftakt 9 statt 5, Selbstbeherrschung 7 statt 4, Sinnesschärfe 8 statt 4, Verbergen 12 statt 6, Einschüchtern 10 statt 5, Überreden 7 statt 4, Willenskraft 7 statt 3

LeP-Verlust	Schmerz
23 LeP (¾)	+1 *Schmerz*
15 LeP (½)	+1 *Schmerz*
8 LeP (¼)	+1 *Schmerz*
5 LeP und weniger	+1 *Schmerz*

Gardist

Auf der anderen Seite des Gesetzes stehen **Gardisten**. Da Helden gelegentlich phexgefällige Charaktere sind, kann es auch schon Mal zu einem Konflikt mit einem Gesetzeshüter kommen.

Gardist
MU 14 **KL** 11 **IN** 13 **CH** 11
FF 10 **GE** 13 **KO** 13 **KK** 13
LeP 32 **AsP** – **KaP** – **INI** 12+1W6
AW 6 **SK** 1 **ZK** 2 **GS** 6
Waffenlos: **AT** 11 **PA** 4 **TP** 1W6 **RW** kurz
Dolch: **AT** 10 **PA** 3 **TP** 1W6+1 **RW** kurz
Hellebarde: **AT** 11 **PA** 2 **TP** 1W6+6 **RW** lang
Schwert: **AT** 11 **PA** 4 **TP** 1W6+4 **RW** mittel
Leichte Armbrust: **FK** 10 **LZ** 8 **TP** 1W6+6 **RW** 10/50/80
RS/BE: 4/1 (Kettenrüstung)
Aktionen: 1
Vorteile/Nachteile: Schlechte Eigenschaft (Autoritätsglaube)
Sonderfertigkeiten: Finte I (Waffenlos, Dolch, Hellebarde, Schwert), Belastungsgewöhnung I, Wuchtschlag I (Waffenlos, Dolch, Hellebarde, Schwert)
Talente: Klettern 2 (14/13/13), Körperbeherrschung 5 (13/13/13), Kraftakt 5 (13/13/13), Schwimmen 2 (13/13/13), Selbstbeherrschung 6 (14/14/13), Sinnesschärfe 8 (11/13/13), Verbergen 6 (14/13/13), Einschüchtern 6 (14/13/11), Menschenkenntnis 4 (11/13/11), Überreden 2 (14/13/11), Willenskraft 5 (14/13/11)
Anzahl: 1 oder 1W3+1 (Patrouille) oder 2W6+3 (Trupp)
Größenkategorie: mittel
Typus: Kulturschaffender, humanoid
Beute: je nach Gardist, Zufallsfund 2W6+4 Heller
Kampfverhalten: Gardisten versuchen zuerst, Gegner mit der Armbrust zur Aufgabe zu bewegen. Haben die Drohungen keinen Erfolg, so schießen sie zunächst und kämpfen dann mit der Hellebarde weiter. Dabei setzen sie Finten und Wuchtschläge ein. In engerer Umgebung nutzen sie statt der Hellebarde ihr Schwert. Sie versuchen zudem, gemeinsam gegen einen Gegner zu kämpfen, wenn sich die Gelegenheit bietet.
Flucht: individuell; spätestens nach zwei Stufen *Schmerz* versuchen Gardisten zu fliehen.
Erfahren: GE 14 statt 13, KK 14 statt 13; LeP 35 statt 32; Schwert AT 12 / PA 7, Leichte Armbrust FK 11; zusätzlich SF Aufmerksamkeit, Zu Fall bringen; Klettern 4 statt 2, Körperbeherrschung 7 statt 5, Kraftakt 7 statt 5, Selbstbeherrschung 8 statt 6, Sinnesschärfe 10 statt 8, Einschüchtern 8 statt 6, Menschenkenntnis 6 statt 4, Überreden 4 statt 2
Kompetent: GE 15 statt 13, KK 15 statt 13; LeP 38 statt 32; AW 8 statt 6, INI 14 statt 12, GS 7 statt 6; Waffenlos AT 14 / PA 8, Hellebarde AT 14 / PA 6, Schwert AT 14 / PA 8, Leichte Armbrust FK 12; zusätzlich SF Aufmerksamkeit, Belastungsgewöhnung II, Finte II, Zu Fall bringen, Wuchtschlag II; Klettern 6 statt 2, Körperbeherrschung 9 statt 5, Kraftakt 9 statt 5, Selbstbeherrschung 10 statt 6, Sinnesschärfe 12 statt 8, Einschüchtern 10 statt 6, Menschenkenntnis 8 statt 4, Überreden 6 statt 2, Willenskraft 7 statt 5

LeP-Verlust	Schmerz
24 LeP (¾)	+1 *Schmerz*
16 LeP (½)	+1 *Schmerz*
8 LeP (¼)	+1 *Schmerz*
5 LeP und weniger	+1 *Schmerz*

Kultistin

Die **Kultistin** dient dem Gott ohne Namen oder einer anderen finsteren Wesenheit, ist aber keine Geweihte, sondern lediglich eine fanatische Anhängerin. Sie besitzt nicht viel Kampferfahrung, aber Mut und Entschlossenheit, um für ihren Glauben einzustehen.

Kultistin
MU 14 **KL** 11 **IN** 13 **CH** 12
FF 12 **GE** 12 **KO** 12 **KK** 12
LeP 29 **AsP** – **KaP** – **INI** 13+1W6
SK 1 **ZK** 1 **AW** 6 **GS** 8
Waffenlos: AT 11 **PA** 6 **TP** 1W6 **RW** kurz
Basiliskenzunge: AT 12 **PA** 5 **TP** 1W6+2 **RW** kurz
Streitkolben: AT 10 **PA** 4 **TP** 1W6+4 **RW** mittel
RS/BE 0/0
Aktionen: 1
Sonderfertigkeiten: keine
Vorteile/Nachteile: Persönlichkeitsschwächen (Arroganz)
Talente: Klettern 3 (14/12/12), Körperbeherrschung 4 (12/12/12), Kraftakt 3 (12/12/12), Schwimmen 3 (12/12/12), Selbstbeherrschung 5 (14/14/12), Sinnesschärfe 3 (11/13/13), Verbergen 5 (14/13/12), Einschüchtern 4 (14/13/12), Menschenkenntnis 5 (11/13/12), Überreden 6 (14/13/12), Willenskraft 4 (14/13/12)
Anzahl: 1 oder 13 oder 2W6+6 (Mob)
Größenkategorie: mittel
Typus: Kulturschaffender, humanoid
Beute: je nach Kultistin, Zufallsfund 2W6 Heller
Kampfverhalten: Kultisten schützen meist vor allem das Leben ihres Anführers. Je nach Situation verhalten sie sich defensiv und kämpfen nur, wenn sie selbst angegriffen werden. Haben sie jedoch den Befehl zum Angriff erhalten oder geht es in ihren Augen gegen Frevler, stürzen sie sich mit fanatischem Eifer auf das Opfer. Glücklicherweise sind sie meist keine guten Kämpfer und gehen recht unkoordiniert vor.
Flucht: Würfel mit W6: Die meisten Kultisten sind entweder so motiviert, dass sie bis zum Tod kämpfen (1-3) oder fliehen, sobald sie unter 50% ihrer Lebenspunkte gefallen sind (4-6). Solange ihr Anführer lebt und nicht geflohen ist, fliehen sie in der Regel ebenfalls nicht.
Erfahren: MU 15 statt 14, KK 13 statt 12; LeP 31 statt 29, SK 2 statt 1, INI 14 statt 13; Waffenlos AT 12 / PA 6, Basiliskenzunge AT 13 / PA 6, Streitkolben AT 11 / PA 5; zusätzlich SF Finte I, Wuchtschlag I; Körperbeherrschung 5 statt 4, Kraftakt 5 statt 3 Selbstbeherrschung 7 statt 5, Sinnesschärfe 5 statt 3 Verbergen 7 statt 5, Einschüchtern 6 statt 4, Willenskraft 6 statt 4
Kompetent: MU 16 statt 14, IN 14 statt 13, KK 13 statt 12; LeP 33 statt 29, SK 2 statt 1, INI 14 statt 13; Waffenlos AT 12 / PA 6, Basiliskenzunge AT 14 / PA 6, Streitkolben AT 13 / PA 6; zusätzlich SF Finte I, Wuchtschlag I; Körperbeherrschung 7 statt 4, Kraftakt 6 statt 3 Selbstbeherrschung 10 statt 5, Sinnesschärfe 7 statt 3 Verbergen 9 statt 5, Einschüchtern 8 statt 4, Willenskraft 8 statt 4

LeP-Verlust	Schmerz
22 LeP (¾)	+1 *Schmerz*
15 LeP (½)	+1 *Schmerz*
7 LeP (¼)	+1 *Schmerz*
5 LeP und weniger	+1 *Schmerz*

Lebendige Geschichte für den Meister

Eine Besonderheit von **Das Schwarze Auge** ist Aventuriens Lebendige Geschichte. In offiziellen Spielhilfen, Abenteuern und Kampagnen sowie in den Ausgaben des **Aventurischen Boten** (siehe Seite **126**) schreiben wir die Geschichte des Kontinents fort. Auch wenn viele Dinge sich nicht über Nacht ändern, steht Aventurien durch die vielen Geschichten, die wir erzählen, niemals still und ihr könnt als Meister, Spieler oder auch als Leser miterleben, wie sich die Spielweltwelt mit der Zeit verändert, und an der Entwicklung in offiziellen Abenteuern teilhaben. Tyrannische Herrscher können durch Heldenhand gestürzt oder das gegen das Mittelreich ziehende Orkheer kann allein dank dem Einsatz wagemutiger Recken zerschlagen werden.
Dir als Meister kommt dabei eine ganz besondere Aufgabe zu, denn deine Schilderungen im Spiel bestimmen maßgeblich den Blick deiner Spieler und ihrer Helden auf Aventurien. Du entscheidest also direkt am Spieltisch, wie viel Einfluss die Taten der Spielerhelden auf die Welt haben und wie genau ihr den Ereignissen folgt, die wir als Redaktion in offiziellen Publikationen erzählen.

Wollt ihr besonders eng der Lebendigen Geschichte folgen, solltet ihr bei eigenen Abenteuern auf die Königssymbole bei wichtigen Meisterfiguren achten (siehe Seite **204**). Diese Figuren spielen mit Sicherheit noch eine gewichtige Rolle in weiteren offiziellen Publikationen, und sofern ein Abenteuer ihr Ableben nicht explizit fordert, solltet ihr sie für den ungehinderten Fortgang der Geschichte am Leben lassen. Wenn eure Gruppe aber Spaß am freien Spiel vor dem aventurischen Hintergrund hat und du als Meister gerne die Welt selbst ausgestaltest, dann spricht überhaupt nichts dagegen, dass ihr die Beschreibungen in offiziellen Publikationen nur als Inspiration versteht.

Unsere Abenteuer tragen auf der Rückseite eine Kennzeichnung, die euch auf einen Blick verrät, wie stark Handlung und Personen in die Lebendige Geschichte eingebunden sind:

- **1 Punkt:** Das Abenteuer hat keinen Bezug zur lebendigen Geschichte Aventuriens. Personen und Handlung sind beliebig in der Spielwelt platzierbar oder leicht abzuändern.
- **2 Punkte:** Es gibt einige leichte Bezüge zur Lebendigen Geschichte. Vielleicht wird ein bestimmter Zeitabschnitt vorausgesetzt, in dem das Abenteuer spielt, oder offizielle Meisterpersonen treten auf. Allerdings kann das Abenteuer mit wenig Aufwand angepasst werden.
- **3 Punkte:** Das Abenteuer ist stark in die Lebendige Geschichte eingebunden und man kann sie als Held hautnah miterleben. Offizielle Meisterpersonen

Lebendige Geschichte vs. Spielfreiheit
In diesen beiden Praxisbeispielen, möchten wir kurz aufzeigen, wo Konflikte mit der Lebendigen Geschichte entstehen können und wie man sie auf Wunsch recht einfach umgehen kann.

Unser persönlicher Erzschurke
Ein Abenteuer hat den Tod eines wichtigen Schurken zur Folge, des grausamen Magiers Alrik des Finsteren. Alrik wurde eigens dafür geschaffen, den Helden ein besonders schauriger Gegner zu sein. Er hat mehrere Begegnungen mit den Helden überstanden und ist dem Tod mehr als einmal von der Schippe gesprungen. Nun aber ist die Zeit seines Ablebens gekommen. Die Helden sollen ihm, so sieht es das Abenteuer vor, endgültig das Handwerk legen und ihn auf die Reise über das Nirgendmeer schicken. Du als Meister weißt aber, dass deine Spieler den Schurken mindestens so sehr lieben, wie ihre Helden ihn hassen. Glücklicherweise ist Alrik der Finstere mit dem Springer-Symbol markiert. Du kannst also am Ende des Abenteuers statt Alrik selbst auch einen seiner Handlanger sterben lassen, damit deine Gruppe in einem selbsterdachten Abenteuer irgendwann erneut gegen ihn antreten kann. Im offiziellen Abenteuer wird Alrik dann zwar schon früher verstorben sein, diese Information könnt ihr in eurem Spiel aber einfach ignorieren.

Lang lebe der Kaiser!
Rohaja von Gareth ist im offiziellen Aventurien Kaiserin des Mittelreiches. Es spricht aber nichts dagegen, in eurem Aventurien einen anderen Kaiser zu krönen: Kaiser Hal oder Answin von Rabenmund könnten etwa noch immer auf dem Thron sitzen, ihr Bruder Selindian Hal könnte sich als Hal II. durchgesetzt haben oder vielleicht hat sogar einer eurer Spielerhelden die junge Kaiserin geehelicht und regiert nun an ihrer Seite.
Hier muss der Meister nun an vielen Stellen umdenken, wenn er offizielle Abenteuer im Mittelreich leiten möchte, denn diese Publikationen gehen davon aus, dass Rohaja das Reich regiert. Je nach Art des Abenteuers kann es sogar sein, dass Rohajas Entscheidungen eine wichtige Rolle in diesem Abenteuer spielen. Sie wird sicher andere Entscheidungen treffen als Kaiser Hal es getan hätte, da das Handeln dieser Figur von ganz anderen Wünschen und Zielen geprägt ist. Die Herausforderung für den Spielleiter besteht nun darin, solche Gegebenheiten dort an euren selbsterdachten Hintergrund anzupassen, wo offizielle Publikationen keine Rücksicht auf sie nehmen können. Es erfordert lediglich ein waches Auge bei der Auswahl von Abenteuermaterial oder etwas Kreativität und Fleiß bei der Anpassung.

spielen eine wichtige Rolle und das Abenteuer hat einen an Ort und Zeit festgemachten Handlungsablauf, der nur schwer zu ändern und wichtig für die Forterzählung Aventuriens ist. Anpassungen sind häufig aufwändig.

- **4 Punkte:** Das Abenteuer gleicht den 3-Punkte-Abenteuern, verändert die Spielwelt jedoch nachhaltig oder hat extrem großen Einfluss auf die Lebendige Geschichte. Für Aventurien bedeutsame und prägende Meisterpersonen können ums Leben kommen oder ganze Landstriche sich nachhaltig verändern.

Am besten verständigt ihr euch innerhalb der Gruppe darüber, wie genau ihr euch mit eurem Spiel am offiziellen Aventurien orientieren möchtet. Nicht alle prägenden Ereignisse betreffen alle aventurischen Regionen gleichermaßen. So ist es durchaus möglich, dass ihr einen Handlungsstrang in Thorwal sehr genau verfolgt, weil euch die Geschichte hier Freude bereitet, ihr die neuesten Entwicklungen im Horasreich aber weitgehend außen vor lasst. Wir hoffen, du kannst so als Meister besser einschätzen, welchen Spielraum du deiner Runde in einem Abenteuer, das du selbst erdenkst oder ausgestaltest, geben willst.

Absolute Handlungsfreiheit im Spiel verträgt sich jedoch meist nicht sehr gut mit dem aventurischen Hintergrund. Um die Lebendige Geschichte fortschreiben zu können, brauchen wir häufig einen festgelegten Ausgang, um von diesem Punkt aus weitererzählen zu können. Zu viele Variablen führen nämlich oft dazu, dass man nur kryptisch orakeln kann, was sich eigentlich zugetragen hat. Als Meister aber brauchst du ebenso genaue Informationen, was sich zugetragen hat, wie unsere Autoren, die die Geschichte Aventuriens weitererzählen. Es kann also auch bei einem offen gestalteten Ende im Abenteuer durchaus vorkommen, dass wir von drei möglichen Enden nur eines ins offizielle Aventurien übernehmen können. Mit etwas Einsatz ist es aber meist möglich, auch andere Ausgänge wieder mit der offiziellen Geschichte zusammenzuführen.

AVENTURIA

Das Schwarze Auge

Rüste dich für den Kampf! Aventurien ist ein gefährliches Pflaster. Hinte jeder Ecke lauert die Gefahr, sei es in Form hinterhältiger Monster, span nender Abenteuer oder eines schlechtgelaunten Kameraden, der dic unvermittelt zum Duell auffordert. Sammle deine Waffen, Rüstungen un Zaubersprüche, eigne dir besondere Talente und einzigartige Fähigkeite an und überrasche deine Gegner mit unerwarteten Tricks! Du musst dic entscheiden: Bündelst du deine Kräfte, um später ein glänzendes Schwer ausspielen zu können? Oder nimmst du erst einmal mit einem Dolc vorlieb, um deinen Gegner in Schach zu halten und ihm später desse eigene Waffe zu entreißen?

Aventuria ist ein rasantes Kartenspiel für 1-4 Spieler ab 14 Jahren, be dem jeder Spieler einen Helden aus Aventurien spielt: Sei es der grimmig Zwergenschmied Arbosch, die flinke elfische Kundschafterin Layariel, de gerissene halbelfische Streuner Carolan oder die geheimnisvolle tulami dische Magierin Mirhiban.

WWW.ULISSES-SPIELE.DE

ULISSES SPIELE

Das Schwarze Auge

AVENTURIEN

AVENTURISCHER ALMANACH

Entdeckt Aventurien in all seiner Vielfalt! Der **Aventurische Almanach** entführt euch in die Welt des Schwarzen Auges, und bietet auf 264 vollfarbigen Seiten einen Überblick über den phantastischen Kontinent Aventurien, die Heimat des Fantasy-Rollenspiels **Das Schwarze Auge**.

Diese Weltbeschreibung bildet die Grundlage für euer Spiel auf Aventurien und richtet sich an Spieler und Meister gleichermaßen. In der Regionsübersicht erfahrt ihr alles über die verschiedenen aventurischen Länder und ihre Bräuche. Lest von den eisigen Gletschern des hohen Nordens, der Heimat der Elfen in den immergrünen Salamandersteinen und den gewaltigen Ausmaßen des feudalen Mittelreichs. Entdeckt die Weiten der Wüste Khôm, die Tücken der Echsensümpfe, die Bingen der Zwergenvölker oder die dampfenden Dschungel Meridianas. Neben Beschreibungen der wichtigsten Städte und Regionen und ihrer Bewohner erwarten euch Ausflüge in die aventurische Flora und Fauna, mit spielfertigen Werten für ausgewählte Kreaturen und Pflanzen, Wissenswertes über Handel und Wandel, Recht und Gesetz sowie Zauberei und Götterwirken. Aber auch berühmte Persönlichkeiten, die Geschichte des Kontinents und speziell für den Meister reservierte Mysterien sind im **Aventurischen Almanach** enthalten.

Dem Band liegen zwei Poster mit großformatigen Karten des Kontinents bei.

ULISSES SPIELE

www.ulisses-spiele.de

EMPFOHLEN FÜR
1 SPIELLEITER UND
3–6 SPIELER
AB 14 JAHREN