

AVENTURISCHES JAHRBUCH

FÜR DAS JAHR 1036 BF

Das Schwarze Auge

12090
PDF

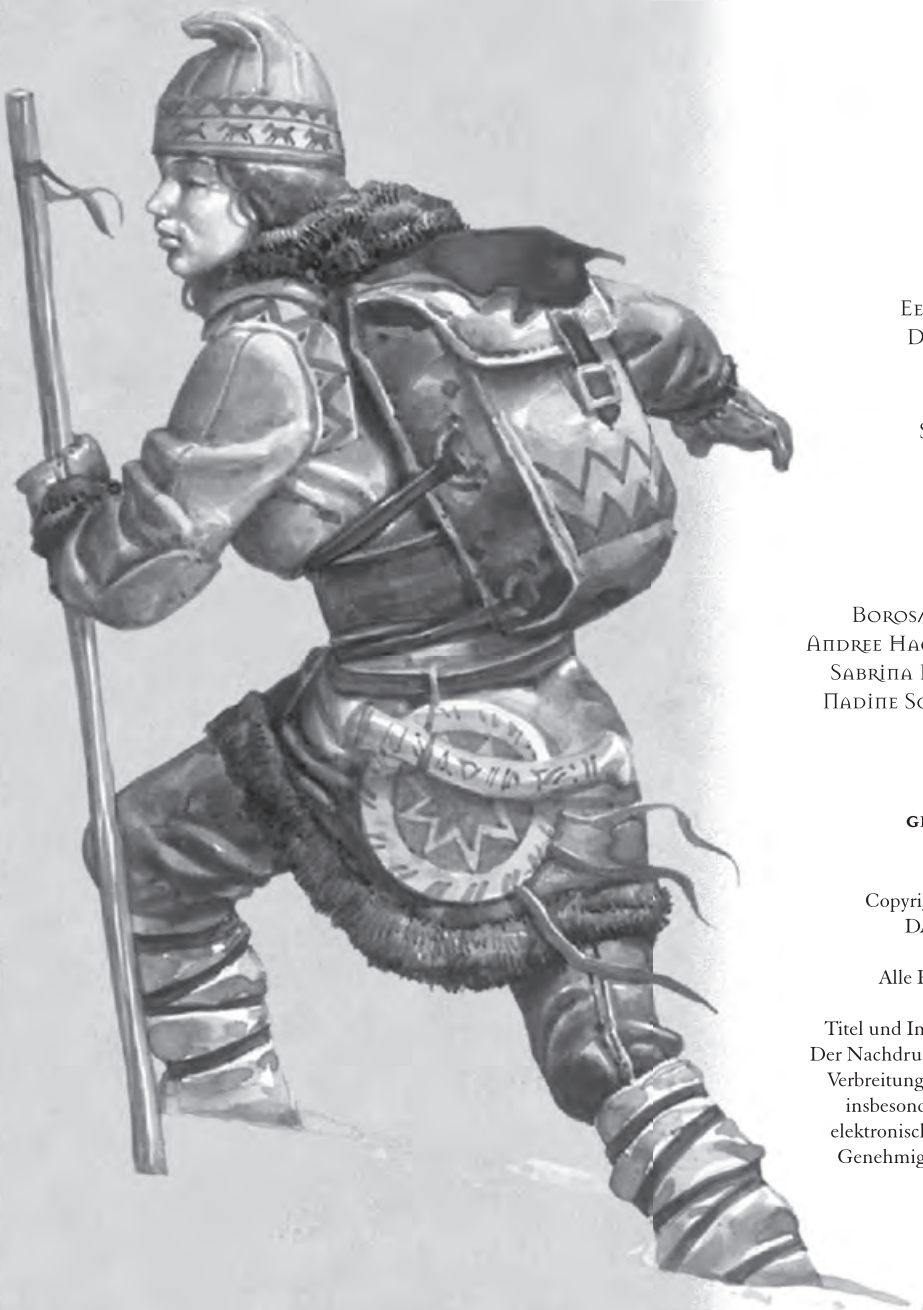
Das Schwarze Auge

AVENTURISCHES JAHRBUCH

FÜR DAS JAHR 1036 BF

ULISSES SPIELE

AVENTURIEN®



REDAKTION

EEVIE DEMİRTEL, MARIE MÖPKEMEYER,
DANIEL SIMON RICHTER, ALEX SPOHR

LEKTORAT

SARAH SCHIRMER, JANINA WIESLER

COVERBILD

TRISTAN DEPECKE

INNENILLUSTRATIONEN

BOROS/SZIRSZAI, TRISTAN DEPECKE, ANNI DÜRR,
ANDREE HACHMANN, RALF HLAWATSCH, MICHAEL JAECKS,
SABRINA KLEWENOW, PELE KLUMPE, JANINA ROBBEN,
PADINE SCHÄCKEL, MIA STEINGRÄBER, PATRICK SÖDER,
FABRICE WEISS

UMSCHLAGEGESTALTUNG, GRAPHISCHE KONZEPTION UND SATZ

CHRISTIAN LONISING

Copyright © 2014 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems.
DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN
und DERE sind eingetragene Marken.
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.

ISBN 978-3-95752-701-1



AVENTURISCHES JAHRBUCH FÜR DAS JAHR 1036 BF

EIN ERGÄNZUNGSBAND FÜR AVENTURIEN

VON

ANNI DÜRR, MARIA ECKERVOGT, NICOLE EVLER, JULIAN KLIPPERT,
TOBIAS TÖPP UND DANIEL SIMON RICHTER

DIE AUTOREN DANKEN GANZ HERZLICH:

KATJA REINWALD, DENNY VON ROUX UND STEFAN UNTEREGGER,
SOWIE ALEXANDER BERNDT, MATTHIAS ANDREE HACHMANN,
REBECCA HARBIG, PIKO HOCH, LENA KALUPNER, NORMAN KOBEL,
STEFAN KÜPPERS UND DEN AUTOREN VON DAS REICH DES ROTEN MONDES,
JONAS KUPPLER, MIKE KRZYWIK-GROß, DAVID LUKASEN UND
MICHAEL MASBERG, SOWIE DEN ALVERANIAREN UND DEN VIELEN
SPIELERN AUF DEN DIVERSEN CONVENTIONS.





İNHALT

İNHALT	4
VORWORT	5
KÖNIGSSPIEL	6
SÄTİPAVS SPIEGEL – DIE HINTERGRÜNDE	6
BORONS GRUß – WIE ALLES BEGİNNT	8
PHEXEPS PFADe – ERMITTLUNGEN İN TİEFHUSEN.	12
TÄIRACHS REİCH – SPUREN BEİ DEN ORKS	25
PRAİOS GERECHTİGKEİT – DER WAHRE SCHULDİGE	31
RONPDRÄ BEFOHLEN? – DAS FİNALE	33
TŞAS FREUDE – DER FRIEDE KEHRT ZURÜCK	34
HESİNPDES HİLFEN – DER ANHANG	35
ERGÄNZENDE SZENEN UND WEİTERE İNFORMATIONEN	43
DER ZORN DES SATVUL	46
VORWORT	46
ROSENPWOCHE	51
KAWANPYAQ	54
RECHERCHE	57
HACİENDA RAİO DE SOL	66
RÜCKKEHRNACH DRÖL	71
UNTER DEN HÄNGENDEN GÄRTEN	75
AUSGANG DES ABENTEUERS	80
EPILOG	81
HANDOUTS	82
LİCHTSUCHER – ZWİSCHEN RECHT UND GERECHTİGKEİT	84
DEM MEİSTER ZUM GELEİT	84
AUFTRAKT DER DÄMMERUNG	87
AUF BURG TROLLPFORZ	92
DAS DORF TROLLPFORZ	97
DUNKLE WÄLDER, FİNSTRE GESTALTEN	98
DİE LAGE SPİTZT SİCH ZU	101
İM PAMEN DES HERRN DER RACHE	104
RECHT UND GERECHTİGKEİT	105
VORGERİCHT	107
ANHANG	108

DAS SVELLTLAND	115
DAS LAND UND DİE LEUTE	115
DİE DOPPERMARK	117
DER LOWANGER SVELLT	118
RAPAGHS HAUCH	120
DİE SÜMPFE DES SVELLTS	120
THERİNGER LAND UND DİE AVSLÄUFER DER BLUTZİNNEN	121
DER TİJOLMARER SVELLT	122
DAS STERMENTAL UND DİE GASHOKER STEPPE ..	124
PERSÖNLİCHKEİTEN İM SVELLTLAND	126
GEHEİMNİSSE, BEDROHUNGEN UND ZUKÜPFTİGES	129
ERFOLGE	131
RÜCKSCHLÄGE	131
WEİTERE EREİGNİSSE DER NÄCHSTEN JAHRE ...	131
DER WİLDE SÜDEN DES HORASREİCHS	132
DAS LAND UND DİE LEUTE	133
MARKGRAFSCHAFT PEETHA	134
GRAFSCHAFT CHABAB	137
DER WİLDE MAPP	138
GRAFSCHAFT WOBRAH	140
GRAFSCHAFT TOLFAPA	141
FÜRSTENTUM DRÖL	142
GRAFSCHAFT MORBAL	146
PERSÖNLİCHKEİTEN DES WİLDEN SÜDENS	149
BEDROHUNGEN UND ZUKÜPFTİGES	150
DAS HERZOGTUM PAAVİ UND DİE FREİSTADT BJALDORN	152
DAS LAND UND DİE LEUTE	153
HERZOGTUM PAAVİ	154
RAUSCHMITTEL PAAVIS	156
STADT PAAVİ	157
FREİSTADT BJALDORN	159
PERSÖNLİCHKEİTEN DES PORDENS	161
BEDROHUNGEN UND ZUKÜPFTİGES	163
EİNE CHRONOLOGİE DER EREİGNİSSE DES JAHRES 1036 BF.	165



VORWORT

Auch 2014 wollen wir mit einem **Aventurischen Jahrbuch** starten und präsentieren darin erneut eine Sammlung von Spielmateriale und Hintergrundinformationen sowie Abenteuer, die Aventurien im Jahre 2013 verändert haben.

Der besondere Reiz von **Das Schwarze Auge** liegt für viele Spieler in der Lebendigkeit der Welt Aventuriens. Aventurien ist eine Welt, in der sich Dinge verändern können, weiterentwickeln und wachsen.

Die Ausgestaltung der Welt ist dabei auch Spielersache. Im Rahmen des **Lebendigen Aventuriens** können Spieler auf Messen und Conventions offizielle Meisterpersonen durch das Spiel führen und so die Entwicklung einer Region aktiv mitgestalten.

Die Abenteuer **Königsspiel** und **Der Zorn des Satuul** sind Teil dieser Reihe und wurden vor der Veröffentlichung mit vielen Gruppen auf Conventions gespielt.

Königsspiel führt in den Norden des Reiches in das Sveltal. In der Stadt Tiefhusen können die Helden miterleben, wie sich menschlichen Siedler gegen die orkische Besatzermacht auflehnen.

Weit entfernt von diesen Ereignissen, im wilden Süden des Horasreiches, trifft **Der Zorn des Satuul** die Helden mitten in den Feierlichkeiten zu Ehren Rahjas am Jahresende.

Im Anhang finden Sie den Ausgang dieser Spielrunden, der die offizielle Version der fortlaufenden Geschichtsschreibung darstellt.

Durch die offene Struktur des Abenteuers kann das Ergebnis in Ihrer Gruppe erheblich von der offiziellen Linie abweichen. Fühlen Sie sich frei, den offiziellen Ausgang als Eckpunkt für Ihre eigene Entwicklung zu nehmen oder lassen Sie Ihren Spielern die Freiheit und schauen Sie wie das Abenteuer in Ihrer Runde ausgeht. Sie wissen am besten, welchen Spielstil Ihre Gruppe bevorzugt und wie nah Sie am offiziellen Aventurien bleiben wollen.

Beide Abenteuer können mit eigenen Charakteren bespielt werden. Es kann aber einen besonderen Reiz ausmachen, die Abenteuer mit den Meisterpersonen zu spielen, die im

offiziellen Aventurien an den Ereignissen beteiligt waren. In diesem Falle können Sie die im Abenteuer vorgeschlagenen Charaktere unter www.ulisses-spiele.de herunterladen und in Ihrer Gruppe verwenden.

Das Abenteuer **Lichtsucher** ist losgelöst von der Reihe **Lebendiges Aventurien** und eignet sich besonders für Gruppen, die vielleicht später die **Quanionsqueste** spielen möchten.

Da aber auch andere Bände nachhaltige Spuren in Aventurien hinterlassen haben, zum Beispiel die Kampagne **Erben des schwarzen Eises**, haben wir in diesem Band Aktualisierungen von drei bisher etwas stiefmütterlich behandelten Regionen zusammengestellt, dem *Hohen Norden*, dem *Wilden Süden des Horasreiches* und dem *Svelltland*. Alle Texte innerhalb dieses Bandes bringen die Regionen auf den Stand des aventurischen Jahres 1037 BF und sind eigens für diesen Band neu verfasst.

Natürlich findet sich als Abschluss auch wieder eine umfangreiche Zeitleiste, diesmal für das Jahr 1036 BF sowie einige hilfreiche Texte zu Themen, die 2013 Aventurien bewegt haben, wie die Bände **Sturmgeboren** und die **Quanionsqueste**.

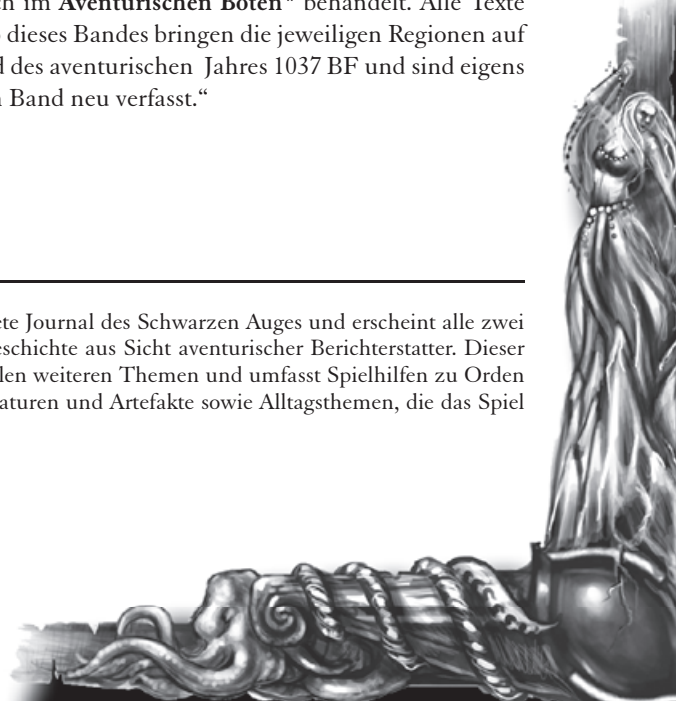
Wir wünschen Ihnen viel Vergnügen mit dem vorliegenden Band.

Anni, Maria, Nicole und Tobias für die Alveraniare und Daniel Simon Richter für die Redaktion von Das Schwarze Auge, Oberhausen, an einem vermeintlichen Frühlingstag im Januar 2014

DER AVENTURISCHE BOTE UND DAS AVENTURISCHE JAHRBUCH

Beinahe alle Ereignisse, die genauer im **Aventurischen Jahrbuch** beleuchtet oder ausgeführt werden, wurden in anderer Form auch im **Aventurischen Boten*** behandelt. Alle Texte innerhalb dieses Bandes bringen die jeweiligen Regionen auf den Stand des aventurischen Jahres 1037 BF und sind eigens für diesen Band neu verfasst.“

*) Der **Aventurische Bote** ist das von Redaktion und Spielern gemeinsam gestaltete Journal des Schwarzen Auges und erscheint alle zwei Monate. Er informiert über die wichtigsten Entwicklungen der fortlaufenden Geschichte aus Sicht aventurischer Berichterstatter. Dieser aventurische Teil wird ergänzt um interessante Hintergrundinformationen zu vielen weiteren Themen und umfasst Spielhilfen zu Orden und Geheimgesellschaften, Beschreibungen von Städten und Tempeln, neue Kreaturen und Artefakte sowie Alltagsthemen, die das Spiel in Aventurien bereichern.





KÖNIGSSPIEL

von Anni Dürr

Stichworte zum Abenteuer: Mord auf einem königlichen Fest, Unruhen in der Stadt und ein Wettlauf gegen die Zeit, um Ruhe und Ordnung aufrecht zu erhalten

Ort: Tiefhusen, Svellttal

Zeit: Rondra 1035 BF

Komplexität (Meister / Spieler): mittel / mittel

Erfahrung (Helden): erfahren



SATINAVS SPIEGEL – DIE HINTERGRÜNDE

SCHATTEN DER VERGANGENHEIT – WAS WAR

Das Abenteuer hat seinen Hintergrund 1010 BF, als Tiefhusen im Orkensturm überrannt wurde. Fast alle Tiefhusener haben Nachbarn, Freunde oder Verwandte verloren und viele tragen Angst oder den Wunsch nach Rache in sich. Zu diesen gehört auch *Brigan Sarger*, der nicht nur seine Eltern sondern auch seinen väterlichen Freund *Jedrick* verlor (mehr zu ihm finden Sie im Anhang).

Als Kronprinz *Darian von Westak-Tiefhusen* in die Stadt zurückkehrte, wurde er bald zu seinem Leibdiener und Sekretär. Die jungen Männer verband der Hass auf die Orks und so hoffte Brigan in Darian den zu haben, der ihm Rache an den Schwarzpelzen ermöglichen würde. Doch schließlich musste er einsehen, dass Darian sich nicht gegen seinen Vater stellen würde.

Nach der bitteren Erkenntnis fand Brigan in *Otho Urdorf von Bispelquell-Svalltingen* einen Gleichgesinnten, der die Orks mit Gewalt aus der Stadt und dem ganzen Svellttal vertreiben will. So fassten die beiden den Plan, die Orks als feige Mörder und Diebe sowie leicht besiegbare abzustempeln, und so die Menschen in den Aufstand zu treiben. Brigan machte sich daran, das Vertrauen von *Tscharisch*, einem passenden Ork für ihren Plan, zu gewinnen, um den Aufstand vorzubereiten.

SCHATTEN DER ZUKUNFT – WAS SEIN WIRD

Um einen passenden Ehemann für seine Tochter *Dana von Westak-Tiefhusen* zu finden, lädt *Arion III. von Westak-Tiefhusen* zu einer größeren Feierlichkeit, welcher eine Auktion für Sternenmetall folgt, was viel Prominenz nach Tiefhusen

lockt (siehe *Aventurischer Bote* 154). Diesen Moment wollten Brigan Sarger und Otho Urdorf nutzen, um mit den zusätzlichen Kräften in der Stadt die Orks zu verjagen.

So soll Tscharisch während der Feierlichkeiten den alten Speer des Königshauses, *Quevictis*, stehlen und ihn Brigan übergeben. Da alle 20 Stadtbüttel und Bediensteten damit beschäftigt sind, für Wohlergehen und Sicherheit der Gäste zu sorgen, halten sich nur zwei Orkwachen im Festsaal auf, die er tötet. Als vermeintliche Tatwaffe lässt er ein Schwert der königlichen Garde zurück. Anschließend entkommt er verletzt mit dem Speer.

Als die zwei toten Orks gefunden werden, beginnen sich die Dinge anders zu entwickeln, als geplant. Zunächst erschlägt *Shadur Ornn*, der Orkhäuptling der Stadt, zwei Menschen, dann bietet Arion III. sich ihm als Geisel für den Frieden an. Schließlich willigt Shadur Ornn ein und der König legt die Aufklärung des Verbrechens in die Hand von Darian von Westak-Tiefhusen.

Auch wenn diese Entwicklung von den Verschwörern nicht vorherzusehen war, spielt sie ihnen in die Hände, denn der Kronprinz konnte die Orks noch nie ausstehen und brennt innerlich darauf, sie aus der Stadt zu vertreiben. Doch auch Dana, die jüngere Tochter von Arion III. beauftragt eine Gruppe mit der Aufklärung der Tat und der Sicherung des Friedens – Ihre Helden.

Während diese nun ihren Ermittlungen nachgehen, gelingt es Brigan, Tscharisch mit einem vergifteten Dolch zu töten und den Speer *Quevictis* an sich zu bringen. Mit diesem kehrt er auf die Burg zurück und überzeugt Darian von Westak-Tiefhusen, dass es ein Zeichen Rondras ist, dass der Speer nun zu ihm gekommen ist und so setzt sich der Prinz schließlich an die Spitze des Aufstandes, welcher bereits von Otho Urdorf forciert wird. So kommt es bald zu Ausschreitungen, die sich immer weiter aufschaukeln und die Stadt im Chaos zu versenken drohen.



KOMMENDES LICHT – DAS ABENTEUER

In diesem Umfeld der zunehmenden Aggression führen die Helden Ermittlungen durch, die sie auf die Spur der Intrige führen. Dabei handelt es sich um einen klassischen Detektivplot, der den Helden auf vielen Wegen ermöglicht, den toten Mörder Tscharisch und Hinweise auf den eigentlichen Drahtzieher Brigán Sarger zu finden.

Neben der Aufklärung der Tat haben die Helden die Möglichkeit an verschiedenen Schauplätzen der Stadt entweder für Ruhe und Ordnung zu sorgen oder den Aufstand noch weiter anzukurbeln. Dabei können die Helden es nicht schaffen, jeden Aufstand zu bekämpfen, was bewusst gewollt ist. Die sechs Krisenherde der Stadt entwickeln eine eigene, von den Helden unabhängige Dynamik, sodass diese jedes Mal, wenn sie eine Stelle passieren, eine andere Situation vorfinden. Schließlich können sie Brigán Sarger als Drahtzieher entlarven und über sein weiteres Schicksal entscheiden.

MUTIGE STREITER – EIN WORT ZU DEN HELDEN

„Ob ich zu den Orks oder den Menschen halte? Ich bitte euch, wir haben doch Frieden!“

–Urrach, halborkischer Schmied

Das Abenteuer richtet sich aufgrund der königlichen Einladung eher an erfahrene Helden, die über einen gewissen gesellschaftlichen Stand verfügen. Da es jedoch weniger auf hohe Werte als auf den Einfallsreichtum der Spieler ankommt, ist es problemlos möglich, das Abenteuer an unerfahrene Helden anzupassen. Speziell für Helden aus dem Svellttal dürfte das Abenteuer reizvoll sein, aber auch Helden aus entfernten Regionen können zur Versteigerung oder zum Empfang angereist sein.

Das Abenteuer fordert die gesellschaftlichen Fähigkeiten der Helden (*Menschenkenntnis*, *Überreden*) sowie auch einige Wildniskenntnisse (*Fährtsuchen*, *Sinnenschärfe*). Magische (ODEM), geweihte, handwerkliche (*Alchimie*, *Schlösser knacken*, *Hauswirtschaft*) oder kämpferische Unterstützung ist nicht zwingend notwendig, kann aber hilfreich sein. Kenntnisse der orkischen Sprache sind in jedem Fall nützlich.

Schwer zu integrieren sind Helden mit einer Abneigung gegen Orks, da sie an einigen Stellen für die Orks Partei ergreifen können und sollten, um einen ausgeglichenen Frieden zu sichern. Ein Hellsichtsmagier sollte mit einigen Anpassungen trotz des Detektiv-Plots möglich sein, da die Helden lange Zeit keinen Zugriff auf den eigentlichen Täter haben. Im **Lebendigen Aventurien** wird das Abenteuer von acht offiziellen Helden bestritten, die Sie im Anhang finden.

WAS DIE HELDEN WISSEN UND DIE SPIELER WISSEN SOLLTEN

„Odelinde Radker war ein wirkliches Vorbild! An ihr solltet ihr euch ein Beispiel nehmen. Was? Ihr wisst gar nicht, wer das war?“

–unbekannter reisender Rondrageweiheter in Weiden

Das Abenteuer spielt in Tiefhusen, das wie der Rest des Svellttals seit 1010 BF von den Orks besetzt und tributpflichtig ist. Den Helden dieses Abenteuers sollte das wohlbekannt sein, bei den Spielern mag es diesbezüglich jedoch Wissenslücken geben. Da das Abenteuer an vielen Stellen mit den Beziehungen zwischen Orks und Menschen spielt und es am Ende darum gehen soll, einen neuen Status quo für die Stadt auszuhandeln ist es wichtig, dass den Spielern die aktuelle Situation bekannt ist. Die Regionalspielhilfe **Reich des Roten Mondes** kann hier sehr hilfreich sein.

TIEFHUSEN

Einwohner: 2.250 (10% Orks)

Herrschaft / Politik: König Arion III. von Westak-Tiefhusen, Orkhauptling Shadur Orrn als Statthalter für Morak Mardugh

Garnison: 20 königliche Gardisten, 50 Khurkach der Rorwhed-Orks

Tempel: Rahja, Hesinde, Firun, Boron, Travia, Phex (geheim), Tairach (früher Rondra)

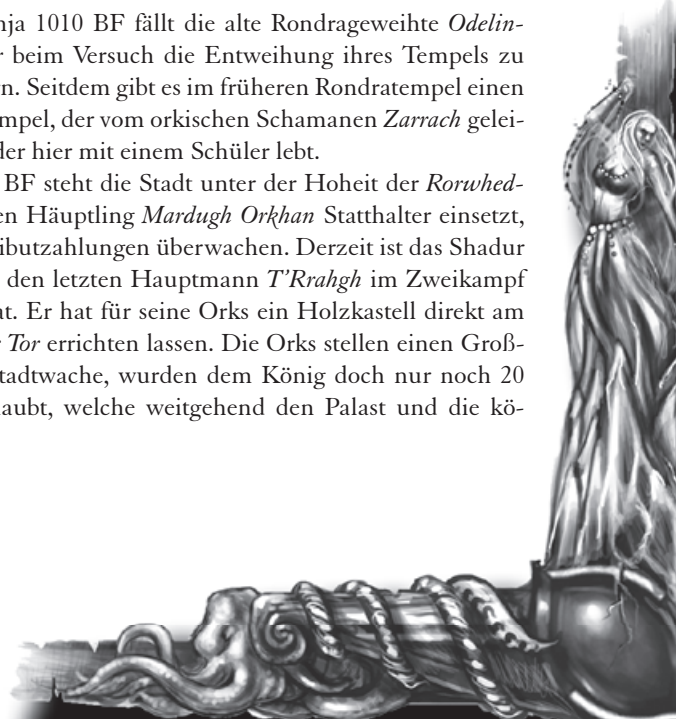
Gasthäuser: Herberge *Nordlicht* (Q5/P5/S20), Herberge *Firuns Gruß* (Q3/P6/S25), Gaststätte *Goldschatz* (Q8/P10/S10), Schänke *Dolch und Schwert* (Q3/P4), Schänke *Zum Entenschnabel* (Q6/P4), Schänke *Zum Silberfuchs* (Q4/P4)

Besonderheiten: Ruinen der Feste Roremund



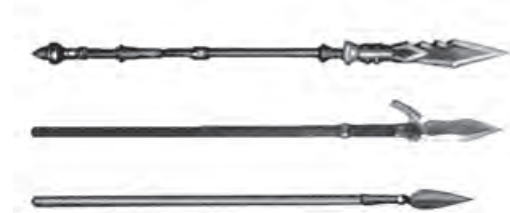
Ende Rahja 1010 BF fällt die alte Rondrageweihte *Odelinde Radker* beim Versuch die Entweiheung ihres Tempels zu verhindern. Seitdem gibt es im früheren Rondratempel einen Tairachtempel, der vom orkischen Schamanen *Zarrach* geleitet wird, der hier mit einem Schüler lebt.

Seit 1011 BF steht die Stadt unter der Hoheit der *Rorwhed-Orks*, deren Hauptling *Mardugh Orkhan* Statthalter einsetzt, die die Tributzahlungen überwachen. Derzeit ist das Shadur Orrn, der den letzten Hauptmann *T'Rahgh* im Zweikampf besiegt hat. Er hat für seine Orks ein Holzkastell direkt am *Tjolmarer Tor* errichten lassen. Die Orks stellen einen Großteil der Stadtwache, wurden dem König doch nur noch 20 Büttel erlaubt, welche weitgehend den Palast und die kö-





nigliche Familie bewachen sowie zu großen Ereignissen die Stadttore – um die Besucher nicht zu verschrecken. Patrouillen von bewaffneten Orks gehören zu ganz normalen Erscheinungen. In den fast 15 Jahren der Besatzung sind Aggression und Hass langsam abgeflaut und es haben sich Handelsbeziehungen und ein normaler Umgang zwischen den meisten der Orks und Menschen entwickelt. So sprechen viele Menschen aus der Stadt rudimentär Oloarkh und die meisten Orks in der Stadt auch Garethi. Nicht abgelegt haben die Orks ihre Vorurteile gegen Frauen und so werden sie nur mit Männern sprechen, verhandeln und kämpfen. Es mag kämpferisch und stark wirkenden Frauen gelingen, als Mann gesehen zu werden.



BORONS GRUß – WIE ALLES BEGİNNT

Dieses Kapitel beschreibt die Festlichkeit, auf der die Helden miteinander und mit der Königsfamilie bekannt werden und erste Eindrücke vom Miteinander der Orks und Menschen gewinnen können. Dann folgt der Auslöser des Abenteuers, als die beiden Leichen der Orkwachen gefunden werden. Der letzte Teil ist die Anwerbung durch Dana von Westak-Tiefhusen, die Angst um ihren Vater und die Menschen der Stadt hat.

DER AUFTAKT – ANKUNFT IN TIEFHUSEN

„Das beste Haus der Stadt, sagt ihr? Und dann wollt ihr mir Tannenduft ins Badewasser geben?“

–Vitario Shoy'Rina zu einer Magd im Goldschatz

Die Helden reisen nach Tiefhusen, wo sie zu einem Empfang des Königs Arion III. geladen wurden. Bereits bei ihrer Ankunft können den Helden die vielen Fremden auffallen. So hat auch fast jeder Bürger ein Zimmer oder teilweise auch das eigene Bett als Gästeunterkunft vermietet.

Wie zum Pelzmarkt üblich hat sich der Traviatempel auch jetzt in eine Unterkunft verwandelt und viele der kleineren Händler haben sich gegen eine Spende hier einquartiert, da die Gasthäuser derzeit hohe Preise verlangen. Die Helden können nun ebenfalls nach einer Unterkunft suchen, sich in der Stadt umsehen und letzte Besorgungen tätigen oder Vorbereitungen treffen.

Hier können die Helden das derzeit normale Verhältnis zwischen Orks und Menschen erfahren. An den Stadttoren finden sich menschliche Wachen, doch in der Stadt sind Orkpatrouillen unterwegs, denen die Menschen respektvoll Platz machen. Auch können die Helden Orks sehen, die bei menschlichen Händlern etwas kaufen oder verkaufen oder in einer eher billigen Taverne bei einem Krug Bier oder Schnaps sitzen.

RAUSCHENDE KLEIDER – DER EMPFANG

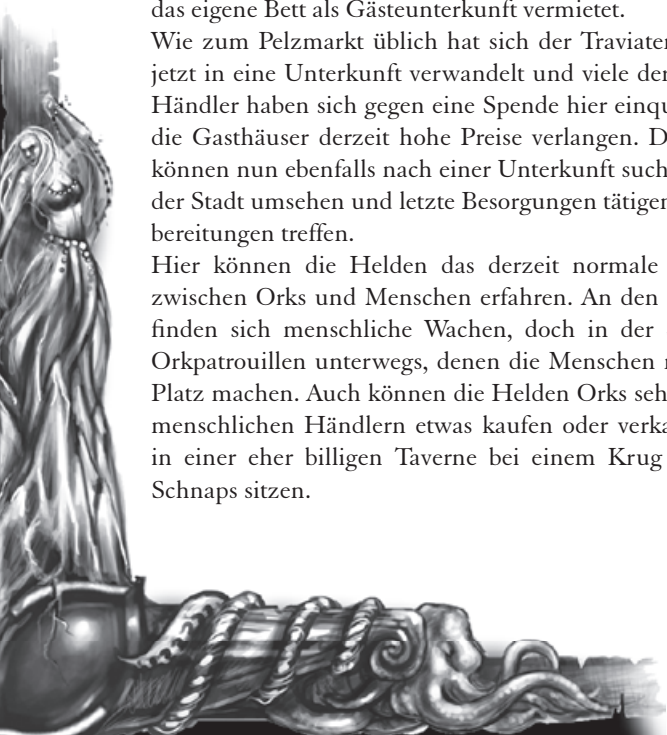
Die Helden sind zum Empfang des Königs geladen und sollten dieser Einladung freudig oder zumindest aus Gründen der Etikette folgen und sich am Abend des letzten Praiostages im Rondra 1035 BF auf der Burg in Tiefhusen einfinden. Wer eine gehobene Stellung hat, sollte ein entsprechendes Gastgeschenk mitbringen.

Schon auf dem Weg zeigt sich, dass Efferd es gut mit dem Fest meint und während die Helden sich langsam den Weg zur Burg bahnen, beginnen die ersten Tropfen zu fallen, sodass alle möglichst schnell in die Festhalle wollen. Lediglich einige Rondrageweihete aus der Delegation Donnerbachs verweilen vor dem Tairachtempel und mustern diesen.

Die Feierlichkeit beginnt für die Helden am Tor zur Burg, wo sie ihre Einladungen vorzeigen und dann eingelassen werden. Falls sie mit Reittieren gekommen sind, werden sich Knechte um die Tiere kümmern. Beim Betreten des Palas werden alle aufgefordert Waffen von mehr als zwei Spann Länge abzugeben, sofern es keine Standessymbole sind.

Die Festlichkeit beginnt mit einem Empfang, bei dem Wein und Bosparanjer gereicht werden und Pagen Häppchen auf Tablett durch die Menge tragen. Dieser findet im Festsaal im Erdgeschoss des Palas statt, welcher eher trutzig als schön gebaut wurde, heute aber durch Blumen und bunte Stoffbahnen fröhlich und ausgelassen wirkt. Der schwarze Stein der Wände ist verdeckt und viele Lampen und Kerzen spenden buntes Licht, sodass die Gläser in ihrem Schein funkeln. Der Raum ist später als Tanzsaal vorgesehen, sodass genügend freie Fläche vorhanden ist, auf der die Gäste stehen können. In einer Ecke ist eine Bühne errichtet worden, auf der später die Musiker sitzen sollen.

Der weitere Fortgang der Feierlichkeit sieht ein üppiges Mahl vor, das im Thronsaal in der ersten Etage eingenommen werden soll, und anschließend dann den Tanz. Doch schon vor dem Essen wird die Feier zu einem abrupten Ende kommen





und die Helden in das eigentliche Abenteuer geführt. Bis dahin können die Helden sich kennenlernen, die Atmosphäre in Tiefhusen erfahren, Orks begutachten und sich mit verschiedenen Personen auseinandersetzen. Da die Festlichkeit kein Bestandteil des Abenteuers ist, bleibt die Ausgestaltung Ihnen überlassen.

BLAVES BLUT UND ROTE WANGEN – DIE KÖNIGLICHE FAMILIE

Auf dem Empfang können die Helden einige später wichtige Personen treffen und Kontakt zu Personen in der Stadt oder auch untereinander knüpfen. Bei Eintreffen der Helden befinden sich etwa 50 Personen auf der Feierlichkeit, die ganzen Bediensteten nicht mitgerechnet. Auf dem Höhepunkt sind später an die 100 Gäste versammelt.

Betreten die Helden den Festsaal, treffen sie schnell auf den königlichen Majordomus *Navel Herrings* (*994 BF, 1,76 Schritt, graue, volle Haare, gestutzter Bart, hält sich strikt aufrecht, sehr steif), der sie formvollendet begrüßt und einige belanglose Fragen stellt („Ich hoffe, die Reise war nicht zu beschwerlich?“) um der Höflichkeit genüge zu tun. Anschließend wird er zur königlichen Familie zurückgehen und einem Diener, der sie begleitet, einige Informationen zu den Helden geben, sodass der König sie kurz darauf persönlich ansprechen kann.

Nun haben die Helden Gelegenheit der königlichen Familie ihre Aufwartung zu machen, Dana kennenzulernen und mit den verschiedenen Gästen zu plauschen. Gönnen Sie jedem Helden eine Szene, wenn der König ihn und ggf. seine Begleiter begrüßt, seine Familie und besonders seine Tochter vorstellt und ihm für sein Kommen dankt.

Dabei sollte Dana von Westak-Tiefhusen mit den Helden einige Worte wechseln und sich sehr artig nach der Heimat der Helden erkundigen. Im Idealfall empfehlen sich die Helden hier für die spätere Anwerbung.

SEHEN UND GESEHEN WERDEN – DIE GÄSTE

Neben der königlichen Familie sind natürlich auch verschiedene Personen aus Tiefhusen und ganz Aventurien auf dem Fest zugegen.

Falls die Helden sich für örtliche Händler und Handelswaren interessieren, können Sie mit diesen Personen sprechen:

☛ der reiche Pelzhändler *Rogald Gemebsen* (*1002 BF, 1,77 Schritt, braune Haare, hinten etwas licht, braune Augen, Bauchansatz, in wertvollen Pelz gekleidet)

☛ der Händler *Nardon Weller* (*1008 BF, 1,89 Schritt, schlaksig, Bauschhemd, Hirschlederhose, schwarze Haare, graue Augen) in Begleitung der Elfe *Iannara Blättertau* (*984 BF, 1,84 Schritt, silberweiße, lange Haare, grazil, violette Augen, Kleidung kunstvoll bestickt)

☛ die Waffenhändlerin *Runhild Hermertal* (*1003 BF, 1,67 Schritt, lange, dunkelblonde Haare, blaue Augen, kräftig, resolut, rotes Abendkleid aus Samt) samt Gemahl *Willbart* (*1000 BF, 1,75 Schritt, dunkelbraune Haare, braune Augen, fettleibig)

☛ der Leiter der Königlich Tiefhusener Handelskompanie *Eiber Doguler* (*1003 BF, 1,73 Schritt, rotbraune Haare, spitze Nase, braune Augen, in graue Seide gekleidet, schlank und beweglich, geheimer Hochgeweihter des Phex).

Interessieren sich die Helden für Geweihte, können sie mit Vertretern der örtlichen Tempel reden:

☛ der Borongeweihte *Harad* (*969 BF, 1,97 Schritt, Glatze, schwarze Augen tief in den Höhlen, wachsbleiche Haut, hager) mit seiner Novizin *Ludmilla* (*1021 BF, 1,64 Schritt, kurzgeschorene, hellbraune Haare, schwarze Augen, blass, Sommersprossen)

☛ die Hesindegeweihte *Aressia* (*979 BF, 1,76 Schritt, rabenschwarze Haare, dunkle Haut, Moha, schlank, schwarze Augen, zurückhaltend)

☛ die Traviahochgeweihten *Halman* (*986 BF, 1,74 Schritt, braune Haare, Vollbart, graue Augen, leichter Bauchansatz, orangefarbenes Gewand, Traviaamulett) und *Birsel* (*989 BF, 1,69 Schritt, blonde Haare, grüne Augen, drahtig, fürsorglich)

☛ die Rahjahochgeweihte *Alimee* (*988 BF, schlank, kurzes, braunes Haar, grüne Augen)

☛ der anwesende Firungeweihte *Firian Eisspeer* (*1008 BF, 1,92 Schritt, weißblonde Haare, eisblaue Augen, kräftig, viele Narben, in Fell und Leder gekleidet)

Dazu sind auswärtige Gesandtschaften anzutreffen, mit denen die Helden sprechen können:

☛ *Vitario Shoy'Rina* (*1004 BF, 1,79 Schritt, Glatze, schwarze Augen, schwarzer Kinnbart, trägt schwarze Seide) aus Al'Anfa

☛ *Saref ibn Saiman* (*1008 BF, 1,73 Schritt, blauschwarze Haare mit Pony, Turban, dunkelbraune Augen, dicklich aber trotzdem überraschend agil, lange, schlanke Finger) von der Mada Basari

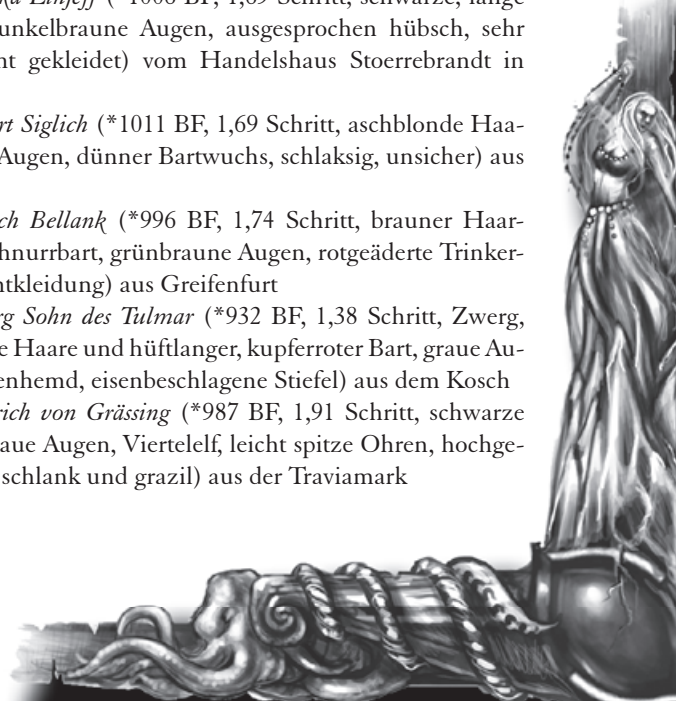
☛ *Juminka Linjeff* (*1006 BF, 1,69 Schritt, schwarze, lange Haare, dunkelbraune Augen, ausgesprochen hübsch, sehr figurbetont gekleidet) vom Handelshaus Stoerrebrandt in Riva

☛ *Walbart Siglich* (*1011 BF, 1,69 Schritt, aschblonde Haare, graue Augen, dünner Bartwuchs, schlaksig, unsicher) aus Riva

☛ *Joderich Bellank* (*996 BF, 1,74 Schritt, brauner Haarkranz, Schnurrbart, grünbraune Augen, rotgeäderte Trinkernase, Samtkleidung) aus Greifenfurt

☛ *Torbarg Sohn des Tulmar* (*932 BF, 1,38 Schritt, Zwerg, kupferrote Haare und hüftlanger, kupferroter Bart, graue Augen, Kettenhemd, eisenbeschlagene Stiefel) aus dem Kosch

☛ *Reiderich von Grässing* (*987 BF, 1,91 Schritt, schwarze Haare, graue Augen, Vierteelf, leicht spitze Ohren, hochgewachsen, schlank und grazil) aus der Traviemark





☛ *Arlan von Löwenhaupt* (*1016 BF, 1,78 Schritt, blonde Locken, blaue Augen, Kettenhemd, Schwert, trägt das Wappen des Hauses Löwenhaupt und das Donnerbachs) für die Delegation aus Weiden und Donnerbach im Auftrag von Aldare III. von Donnerbach. Er wird von zwei Arlanrittern und zwei Rondrageweihten begleitet: *May Silberstein* (*999 BF, 1,80 Schritt, blonde Haare, der Fee Pandlaril verpflichtet, geweihtes Breitschwert *Tutalion*, begnadete Sängerin), *Jann von Eichenstein* (*990 BF, blonde Haare und Bart, kräftig, ‚Fels von Trallop‘ genannt, vertraut im Kampf auf seine Ochsenherde; bodenständig, mit Hang zur Tollpatschigkeit), *Franca Vatifulmen von Donnerbach* (Rondrageweichte, *1011 BF, 1,94 Schritt, langer, blonder Zopf, blau-graue Augen, durchtrainiert, Kettenhemd, Wappenrock, Rondrakamm) und *Ingolf, Ankhphash von Baliho* (Rondrageweihter, *1001 BF, 1,88 Schritt, rotbraune Haare im Bürstenschnitt, grüne Augen, Vollbart, massig, trinkfest, Kettenmantel, Wappenrock, Rondrakamm)

Auch einige Magiervereinigungen und -akademien haben Personen auf das Fest geschickt, denen die Helden begegnen können:

☛ *Eichward von Kolburg* (*1004 BF, 1,86 Schritt, dunkelbraune Haare, stahlblaue Augen, gepflegter Kinnbart, lange Haare zu einem Zopf geflochten, sehr gepflegt) für die Grauen Stäbe von Pericum

☛ *Zarech Eichenberg* (*1006 BF, 1,81 Schritt, rotblonde Haare, Vollbart, schwarze, lange Robe mit arkanen Zeichen und Magierstab mit einem geschnitzten Schädel oben) für die Halle der Macht zu Lowangen

☛ *Pirdanja Kaukinnen* (*1001 BF, 1,65 Schritt, Halbnivesin, rote Haare, bernsteinfarbene, mandelförmige Augen, Magierstab fast größer als sie) für das Stoorrebrandt-Kolleg in Riva

☛ *Jadvigia von Festum* (*978 BF, 1,73 Schritt, kurze, graue Haare, blaue Augen, viele Falten im Gesicht und Brandnarben an den Händen) für die Halle des Quecksilbers in Festum

☛ *Hermine Selsenbirk* (*991 BF, 1,83 Schritt, schulterlange, dunkelblonde Haare, grüne Augen, ganz in Rottönen gekleidet) vom Roten Salamander

☛ *Saldarion von Lowangen* (*965 BF, 1,89 Schritt, Halbelf, weißblonde Haare, violett-blaue Augen, schlank, spitze Ohren, kein Bart, graue Robe aus feinem Stoff) von der Akademie der Verformungen

Und natürlich dürfen auf einem wichtigen Fest im Svellttal auch die Orks nicht fehlen:

☛ *Shadur Orrn* (*1012 BF, 1,74 Schritt, schwarzes Fell, rote Augen, relativ gepflegt, gutes Kettenhemd, Kette aus Bärenzähnen) Unterhüptling der Orks

☛ *Karugruk Zwergentod* (*1017 BF, 1,64 Schritt, silbergraues Fell, schwarze Augen, massig und muskulös, Lederrüstung mit Ziernieten, Arbach) Shadurs Leibwächter

☛ *Torgrak Eisenfaust* (*1017 BF, 1,70 Schritt, dunkelbraunes, verfilztes Fell, gelbe Augen, muskelbepackt, Kettenhemd,

teilweise mit dem Fell verwachsen, Spiraltätowierungen im Gesicht) Shadurs Leibwächter

☛ *Urrach* (*1011 BF, 1,70 Schritt, schwarzbraune Haare, rote Augen, menschlich gekleidet, Gesicht komplett rasiert, kantiger Kiefer) menschlich wirkender Halbork, welcher durch sein Streben nach Menschlichkeit und seinem Dasein als ehrlicher Handwerker als Vorzeige-Ork gilt

Gerade auf die Orks können die Helden sehr leicht aufmerksam werden, da sie sich eher wie Fremdkörper in der Festlichkeit verhalten und weder von den Getränken noch von den Häppchen etwas zu sich nehmen, sondern einfach nur ruhig mitten im Raum stehen und die Menschen beobachten. Rings um sie findet sich auch immer freier Raum und bisher hat es noch niemand gewagt, die drei anzusprechen. Falls einer der Helden die Orks länger beobachtet, so wird ihm auffallen, dass Shadur Orrn offensichtlich Arlan von Löwenhaupt beobachtet.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

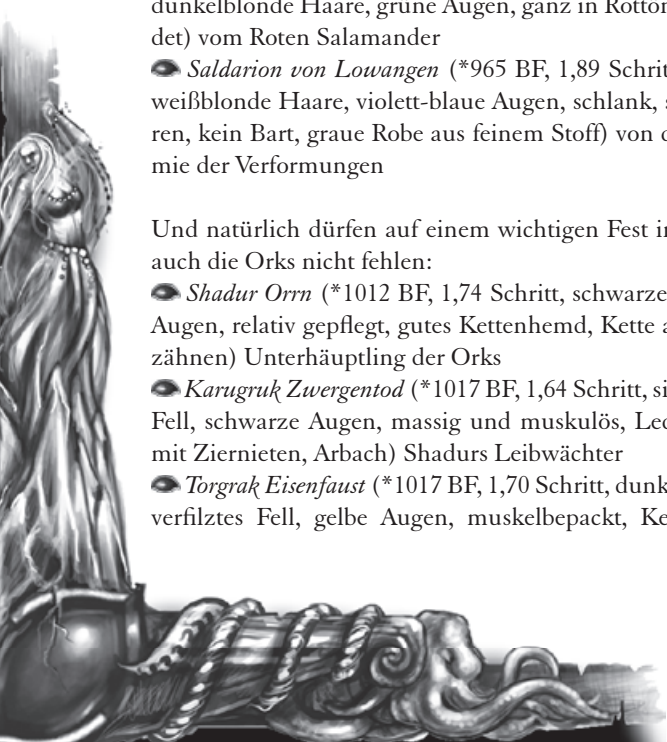
Immer wieder schaut Shadur in die Richtung Arlans und geht sogar zu ihm. Da in diesem Moment die Gespräche im Saal verstummen, könnt ihr hören, wie der Orkhüptling den Kronprinzen Weidens anspricht: „Kleiner Glatthautkämpfer gekommen zu kaufen, Tier das Menschen gebiert? Sollte nicht erst Mannbarkeit bewiesen und erster Feind erschlagen sein zuvor?“

Es ist offensichtlich, dass Arlan sich durch diese Rede provoziert fühlt, trotzdem reagiert er ruhig und antwortet recht kühl: „Menschen beweisen ihre Reife auf anderen Wegen als Orks. Wenn du willst, kann ich dir das gern näher erklären!“ Darauf zeigt Shadur ein breites Grinsen und zieht sich zurück: „Schau an Stadt, Glatthaut, unsere Mannbarkeit bringt Siege.“

ENTSETZENSSCHREIE – DIE TOTEN WERDEN GEFUNNEN

Noch während die letzten Gäste eintreffen und der König und seine Familie mit den hohen Herrschaften plaudern, wird im ersten Stock im Thronsaal der erste Gang aufgetragen. Hier findet die Magd *Travina* (*1009 BF, leicht rundlich, gerötete Wangen, braune Haare zu einem dicken Zopf geflochten, weiße Bluse, einfaches Mieder und Leinenrock mit Schürze), die zwei Leichen der Orks.

Dabei stößt sie einen Schrei aus und lässt das Tablett fallen, was mit gewaltigem Klirren von zerspringendem Porzellan endet. Gestatten Sie allen Helden eine *Sinnenschärfe*-Probe, um den Schrei und ein Klirren von oben zu vernehmen. Neben den Helden vernehmen auch manche der Gäste und die königliche Familie den Lärm und einige machen sich auf den Weg nach oben. Helden, welche die *Sinnenschärfe*-Probe





bestanden haben, gehören zu den ersten, die im Speisesaal ankommen und die völlig aufgelöste Travina finden. Neben den Helden werden auch Arion III. und Darian, einige weitere Gäste, Gardisten und auch Shadur Orrn dem Lärm folgend in den Thronsaal gelangen. Alle Personen, die den Raum betreten, verharren zunächst einen Moment still und betrachten die Szene.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

An der Stirnseite der Tafel liegen die Leichen von zwei Orks, wobei den linken eine kleine, den rechten eine größere Blutlache umgibt. In der Kehle des rechten Orks steckt ein Schwert, welches ihm durch den Hals in den Boden gerammt wurde. Beide sind tot, aber noch nicht sehr lange, da ihr Blut noch nicht getrocknet ist. Kaum habt ihr dies erfasst, zerreißt das Wutgebrüll von Shadur Orrn die Stille im Raum und mit einer gewaltigen und kraftvollen Bewegung zieht er seine Byakka und hackt einem der Gardisten, welcher gerade neben ihm steht, von hinten den Kopf ab und noch während eine Blutfontäne die Umstehenden mit rotem Regen überzieht, holt er erneut aus.

Sollte einer der Helden eingreifen wollen, kann er den nächsten Hieb anstelle von Darian parieren. Hierfür sollte

ihm eine PA+5 (SF Formation +0) gelingen, um die Waffe abzufangen, passen Sie in diesem Fall den Text an.

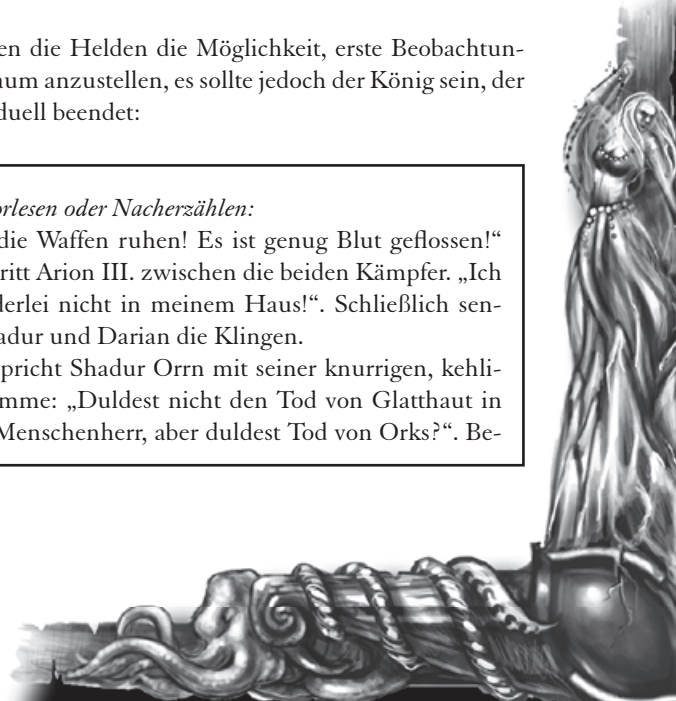
Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Unglaublich schnell beschreibt die Axt einen Halbkreis und zielt auf den Scheitel einer Magd – vor dem sie klirrend von einer Schwertklinge aufgefangen wird. Atemlose Stille macht sich breit, als Shadur Orrn und Darian von Westak-Tiefhusen sich mit gekreuzten Waffen ein Blickduell liefern.

Hier haben die Helden die Möglichkeit, erste Beobachtungen im Raum anzustellen, es sollte jedoch der König sein, der das Blickduell beendet:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Lasst die Waffen ruhen! Es ist genug Blut geflossen!“ Dabei tritt Arion III. zwischen die beiden Kämpfer. „Ich dulde derlei nicht in meinem Haus!“. Schließlich senken Shadur und Darian die Klingen. Dann spricht Shadur Orrn mit seiner knurrigen, kehligen Stimme: „Duldest nicht den Tod von Glatthaut in Haus, Menschenherr, aber duldest Tod von Orks?“. Be-





stimmt antwortet der König „Nein, ich dulde auch den Tod von Orks nicht in meinem Haus! Doch nicht nur die Orks haben Schaden erlitten – auch die Menschen!“ Und bei diesem Satz deutet er auf die Wand oberhalb der beiden Leichen, wo nur noch zwei einfache Metallhaken zu sehen sind. „Quevictis, der Speer meines Ahnen Alarich ist gestohlen. Der Täter hatte es nicht auf die Orks abgesehen. Der Schuldige hierfür wird gefunden und zur Rechenschaft gezogen werden!“

Shadur verzieht das Gesicht: „Orks nichts halten von Rechenschaft der Glatthäute! Shadur verlangt Blut von acht Kämpfern des Königs, zählen doch vier Glatthäute gerade soviel wie ein Khurkach der Gravachai! Du geben Tairach sein Blut?“

Falls ortskundige Helden nach Quevictis fragen, so können Sie ihnen die Berichte über Alarich mitteilen. Dem König ist deutlich anzusehen, dass er mit dem Gang der Ereignisse nicht glücklich ist und er versucht, Shadur Orrn davon zu überzeugen, dass er den Schuldigen finden und ausliefern wird, doch dieser verlangt Blut von acht Kämpfern – oder das des Königs.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Entschlossenheit liegt in seiner Stimme, als der König antwortet: „Wir werden den Schuldigen finden und euch ausliefern, das verspreche ich und dafür bürge ich mit meinem Blut. Ich werde als Geisel mit euch gehen, bis der Schuldige gefunden und übergeben ist.“ Totenstill ist es im Saal während der König und der Orkhäuptling sich ein Blickduell liefern und schließlich nickt dieser.

Daraufhin wendet Arion III. sich zu seinem Sohn: „Darian, kümmere dich darum, dass alles Notwendige getan wird und der Frieden erhalten bleibt.“ Dann lässt er sich von den Orks abführen.

RETTET DEN KÖNIG – DER AUFTRAG

Einige machen ihrem Zorn Luft, indem sie die Leichen der Orks treten, was die Helden verhindern können, womit sie sich für die folgende Anwerbung empfehlen. Darian von Westak-Tiefhusen stellt eine Gruppe aus fünf Stadtgardisten und Aresia zusammen. Diese betrachten das Schwert und machen sich auf den Weg zur Schmiede von *Tordor Sohn des Tragsch*.

Währenddessen kommen Daria und Dana, um zu erfahren, was passiert ist. Hier können sich die Helden erneut empfehlen. Während Daria und Darian sich um die Gäste kümmern, macht sich Dana daran, ebenfalls eine Gruppe zu sammeln, die eher Phexens Pfaden folgt: Ihre Helden. Falls diese um eine Belohnung feilschen, werden 50 Dukaten Preisnachlass auf Sternengold oder Vorkaufsrecht angeboten.

Dana erklärt den Helden, dass sie fürchtet, die Stadtgarde sei in den Fall verwickelt, wobei deutlich wird, dass sie sehr in Sorge um ihren Vater ist und befürchtet, dass es zu einem Aufstand kommen könnte. Sie ist keine Freundin der Orks, aber ihr ist klar, dass die Aussicht auf den Erfolg fast null ist. Die Helden erhalten von Brigant ein Legitimationsschreiben, das sie zu Befragungen und Durchsuchungen berechtigt. Dana bittet darum, nur im Notfall von dem Schreiben Gebrauch zu machen und Quevictis wieder zu beschaffen.

PHEXENS PFADE – ERMITTLUNGEN IN TIEFHUSEN

Während der Ermittlungen befinden sich die Helden in Zeitnot, was zu Beginn noch nicht klar ist. Im Lauf der Nacht bilden sich sechs Krisenherde, wo Unruhen drohen. Alle Krisenherde können von den Helden beeinflusst werden. Setzen sie sich für Frieden ein, z.B. durch eine Ansprache, so senken Sie den Wert des Krisenherdes entsprechend (etwa $TaP^*/3$ einer *Überreden*-Probe + Wert des Krisenherdes). Kein Krisenherd kann einen negativen Wert haben.

Zu Beginn liegen alle Krisenherde bei 0 und steigern sich dann im Verlauf der Zeit (siehe Anhang) und durch die Helden. Die Tabelle dort können Sie nutzen, um den Überblick über die Krisenherde zu behalten und die verstrichene Zeit festzuhalten. Die Dauer der Abschnitte ist angegeben, wobei ein Zeitpunkt (ZP) einer halben Stunde entspricht.

Die Werte der Krisenherde lassen sich so beschreiben, dass bei 1 einige Unzufriedene zusammenstehen, bei 3 werden

lautstark Reden und Parolen gerufen. Bei 5 gibt es einen Mob mit Fackeln, Messern, Beilen etc., der bei 7 zum Angriff übergeht. Sobald ein Krisenherd einen Wert von 7 erreicht, gilt er als eskaliert und ein Eingreifen ist nur mit drastischen Mitteln wie Angriff, Magie oder einem größeren Aufgebot möglich. Für eine Rede sind die Personen nicht mehr empfänglich.

Hier werden zunächst Spuren und Krisenherde beschrieben, die in der Stadt zu finden sind. Wollen oder können die Helden den Spuren nicht folgen, können sie sich mit Krisenherden befassen und für Ruhe sorgen.

Bei Proben auf gesellschaftliche Talente sollten Sie im Auge behalten, ob derjenige über die Kulturkunde Svellttal oder gegebenenfalls Orks verfügt und falls nicht Aufschlüsse zwischen +2 und +7 geben sowie zusätzlich die Differenz des SO-Status als Probenmodifikator einsetzen.



WENN TOTE SPRECHEN – DIE UNTERSUCHUNG DER LEICHEN

Untersuchen die Helden die Leichen, lassen sich erste Hinweise finden. Fragen die Helden, können sie die Namen der Orks erfahren. Der linke hieß *Gravezz*, der rechte *Roragh*.

Weitere mögliche Erkenntnisse:

HEILKUNDE WUNDEN ODER ANATOMIE

1 TaP*: Der Stich ins Herz des linken Orks war sehr schnell tödlich. Auch der Stich durch die Kehle des rechten muss ihn nahezu sofort getötet haben.

3 TaP*: Der schwere Bauchtreffer des rechten Orks blutete sehr stark und muss ihn rasch geschwächt haben. An dieser Verletzung wäre er ohne Behandlung ebenfalls gestorben.

5 TaP*: Die Verletzungen des rechten Orks gleichen – bis auf die am Hals – eher Rissen als Schnitten, falls das Schwert die Waffe war, muss es stumpf oder von schlechtem Stahl gewesen sein.

7 TaP*: Die Halswunde hat viel weniger geblutet als zu erwarten ist. Sie wurde vermutlich nach der Bauchwunde zugefügt, als *Roragh* schon im Sterben lag.

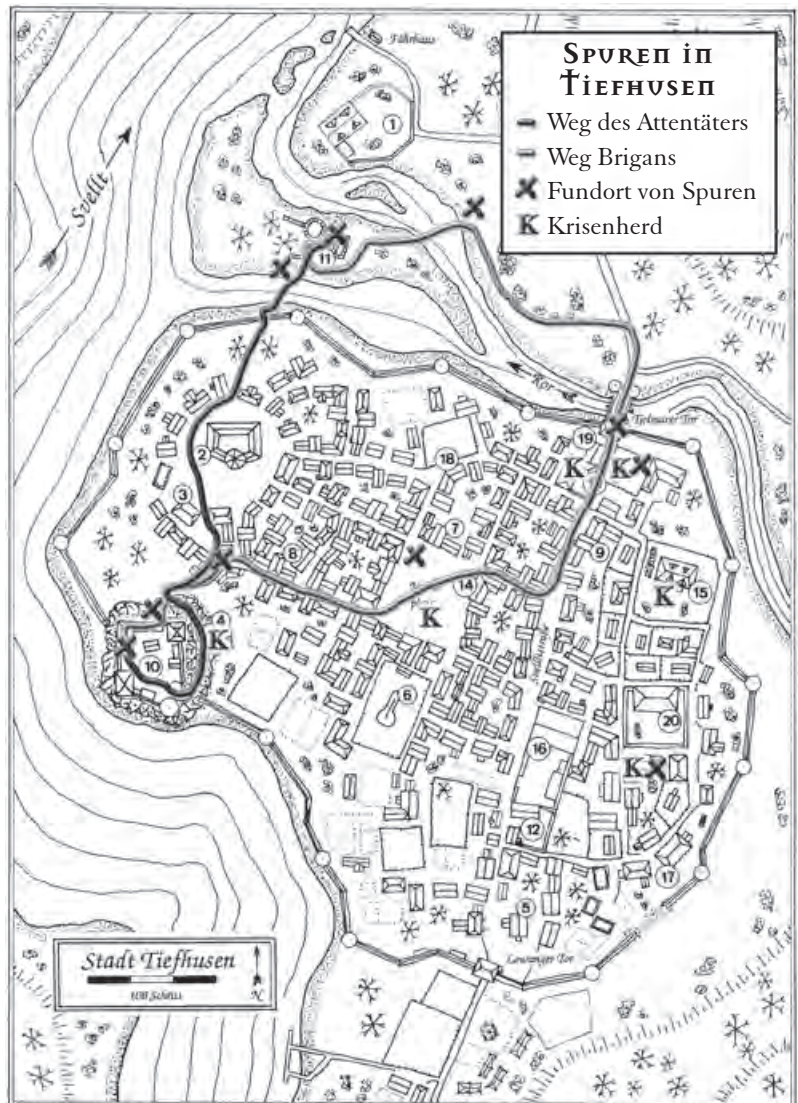
KRIEGSKUNST

1 TaP*: Der linke Ork, *Gravezz*, hat seine Waffe nicht gezogen und nur eine einzige tödliche Verletzung. Er hat sich nicht gewehrt. Der rechte Ork, *Roragh*, wurde mehrfach verletzt, hat seinen Arbach in der Hand und dieser ist blutverschmiert. Er hat sich verteidigt.

3 TaP*: Offensichtlich wurde *Gravezz* überrascht und als erster getötet. Daraufhin hat *Roragh* sich gewehrt und den Angreifer wohl verletzt. Ein solcher Kampf muss einiges an Lärm verursacht haben.

5 TaP*: *Gravezz* wurde von vorne getötet und hat seinen Angreifer gesehen. Da er sich nicht gewehrt hat, kann man vermuten, dass er dem Angreifer vertraute oder zumindest keinen Feind in ihm sah.

Sinnschärfe-Probe –5: In der Blutlache bei *Roraghs* Leiche findet sich ein Fußabdruck. Hier mögen die Spieler durchaus ein bisschen rätseln, ob er erst später durch einen Schaulustigen oder die Gardisten hierher kam, eine **Fährstensuchen-Probe +6** oder **Heilkunde Wunden +8** offenbaren jedoch, dass er nicht ganz frisch, sondern schon etwas älter ist, da das Blut an den Rändern verkrustet ist.



FÄHRSTENSUCHEN

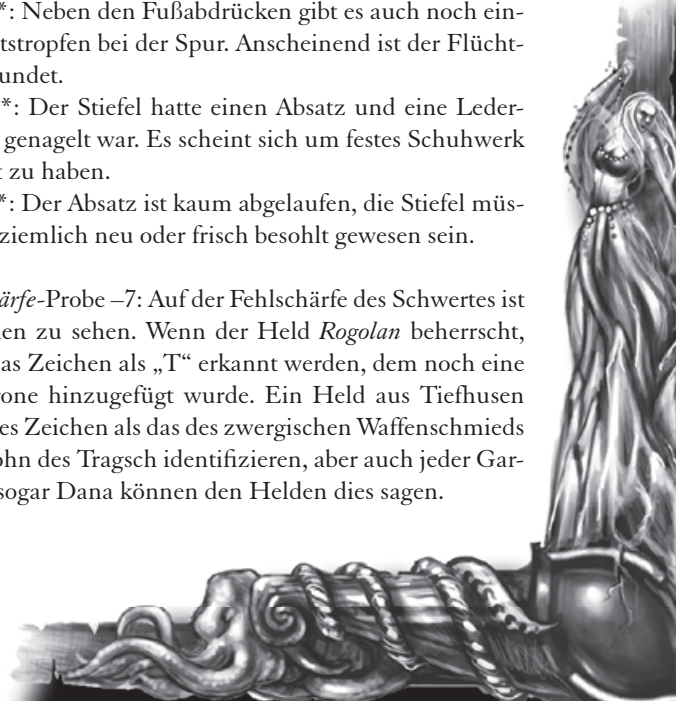
1 TaP*: Es handelt sich um den Abdruck eines Stiefels, der vom Tatort wegführend eine Spur aus blutigen Abdrücken hinterlassen hat.

3 TaP*: Neben den Fußabdrücken gibt es auch noch einzelne Blutstropfen bei der Spur. Anscheinend ist der Flüchtling verwundet.

5 TaP*: Der Stiefel hatte einen Absatz und eine Ledersohle, die genagelt war. Es scheint sich um festes Schuhwerk gehandelt zu haben.

7 TaP*: Der Absatz ist kaum abgelaufen, die Stiefel müssen noch ziemlich neu oder frisch besohlt gewesen sein.

Sinnschärfe-Probe –7: Auf der Fehlschärfe des Schwertes ist ein Zeichen zu sehen. Wenn der Held *Rogolan* beherrscht, so kann das Zeichen als „T“ erkannt werden, dem noch eine kleine Krone hinzugefügt wurde. Ein Held aus Tiefhusen kann dieses Zeichen als das des zwergischen Waffenschmieds *Tordor Sohn des Tragsch* identifizieren, aber auch jeder Gardist oder sogar *Dana* können den Helden dies sagen.





SCHWERTER, SÄBEL, ZWEIHANDSCHWERTER, ZWEIHANDSÄBEL (JE AT+5) ODER GROBSCHMIED

- ☛ 1 TaP*: Das Schwert ist aus gutem Stahl hergestellt und scharf. Es scheint noch annähernd neu zu sein, da es keine Scharten aufweist.
- ☛ 5 TaP*: Es wurde noch nicht nachgeschliffen.
- ☛ 7 TaP*: Ein Arbach ist traditionell eine nicht sehr scharfe Waffe, die eher Wunden reißt als zu schneiden. Der Arbach von Roragh könnte für dessen Wunden verantwortlich sein. Er ist ziemlich stumpf und zudem schartig.

Bis hierher dauert die Untersuchung eine halbe Stunde (+1 ZP).

Im letzten Fall können die Helden mit Unterstützung von Dana das gesamte Personal zusammenrufen und fragen, ob jemand etwas Verdächtiges gehört oder gesehen hat. Befragen die Helden die Bediensteten wird die Magd *Travina* (*1009 BF, leicht rundlich, gerötete Wangen, braune Haare zu einem dicken Zopf geflochten, weiße Bluse, einfaches Mieder und Leinenrock mit Schürze) aussagen, dass sie eine halbe Stunde vor dem Leichenfund Lärm gehört hat. Sie konnte nicht nachsehen, da sie im Tanzsaal zu tun hatte. Sonst hat niemand etwas bemerkt. Die Befragung der Angestellten kostet die Helden eine weitere halbe Stunde (+1ZP), wollen die Helden noch Wachen oder Gäste befragen, dauert die Befragung entsprechend länger.

DAS LEBEN VOR DEM TOD – WER WAREN DIE OPFER?

Über die Orks kann man ihnen sagen können, dass Roragh länger in der Stadt war, ‚der Andere‘ gerade erst neu. Befragen die Helden Orks, sind diese zunächst sehr misstrauisch und es ist Einfühlungsvermögen nötig, das nicht friedlich wirken darf. Fordern Sie Proben auf *Menschenkenntnis* und *Überreden*, damit sie mit den Helden reden. So können sie erfahren, dass Roragh schon zwei Jahre in der Stadt war und Gravezz gerade nach bestandener Mannbarkeitsprüfung hierher kam. Er hatte noch Schwierigkeiten mit Sprache und Sitten der Menschen und betrachtete sie argwöhnisch. Damit können die Helden einen Hinweis darauf bekommen, dass der Täter kein Mensch war, sonst hätte Gravezz sich nicht so sorglos verhalten. Zum Khurkach wurde er, weil er einen ausgewachsenen Höhlenbären besiegt hat, dessen Fell und Zähne er als Trophäen zurückbrachte. Er wurde in die Stadt geschickt, um sich zu beweisen und sich Tiere, die Orks gebären (orkische Frauen) und Sklaven zu verdienen. Roragh hatte sich bereits mehrfach bewiesen; ihm waren zwei Tiere, die Orks gebären und ein Sklave zugeteilt. Sollten die Helden Shadur Orrn auf die beiden getöteten Wachen ansprechen, kann er ihnen alle Informationen ge-

ben und wird zudem noch ihre Vorzüge als loyale Kämpfer Brazoraghs loben. Damit möchte er vor allem Druck auf die Helden ausüben, was mit einer *Menschenkenntnis*-Probe +5 erkannt werden kann. Eine Gelegenheit ihn zu sprechen gibt es erst später im Holzkastell.

Bei Menschen dauert die Befragung pro zwei Personen eine Viertelstunde (+1/2 ZP). Bei Orks verdoppelt sich diese Zeitspanne. Die Befragung von Shadur Orrn dauert eine halbe Stunde (+1ZP).

JA WO HIN LIEF ER DENN? – DER FLUCHTWEG

Eine nahe liegende Idee ist, den blutigen Stiefelabdrücken zu folgen. Um die Spur im Inneren des Gebäudes zu verfolgen ist eine einfache *Fährstensuchen*-Probe notwendig, da die blutige Stiefelspur bald verschwindet und nur noch die gelegentlichen Blutstropfen den Weg weisen. Gelingt die Probe, so können die Helden der Spur den Flur entlang zu einer Wendeltreppe, dann diese hinauf und oben durch einen weiteren Flur bis zu einer Tür folgen. Diese Tür führt auf den Wehrgang hinaus, wo die Spur durch den anhaltenden Regen größtenteils weggespült ist.

Durch eine *Fährstensuchen*-Probe +9 oder eine einfache *Sinnenschärfe*-Probe beim Ablaufen des Wehrgangs kann auf halbem Weg zwischen dem Palas und dem vorderen Turm ein Seil gefunden werden, welches um die Zinne geschlungen ist und an der Außenseite der Mauer herabhängt. Falls die Helden das Seil nicht finden, wird es etwa eine Stunde später einer Wache auffallen, die dies umgehend meldet, sodass die Helden davon erfahren können.

Klettern die Helden hier hinunter (einfache *Klettern*-Probe), finden sie unten im aufgeweichten Erdreich des Burghügels deutliche Spuren, denen sie zur Straße folgen können. Hier jedoch verliert sich die Spur in jedem Fall, da Blutstropfen lange gewegewaschen und die Stiefelabdrücke auf dem Pflaster nicht auszumachen sind. Falls die Helden auf gut Glück die Straße in Richtung Stadt hinuntergehen, können sie sich hier nach möglichen Zeugen umsehen.

Das Verfolgen der Spur bis zur Straße dauert gut eine halbe Stunde (+1 ZP).

Eine genauere Untersuchung des Seils fördert zu Tage, dass es zwar durchnässt aber sonst vollständig intakt und unbenutzt ist. Dazu trägt es an einem Ende das königliche Siegel, scheint also aus den Beständen der Burg zu stammen. Wenn die Helden einen Burgbewohner befragen, wo es solche Seile gibt, so werden sie an den Quartiermeister *Wadbert Dinkel* verwiesen, der das Zeughaus verwaltet (siehe 19).

AUGEN DER STRASSE – DIE SUCHE NACH ZEUGEN

Wenn es den Helden gelungen ist, der Spur des Täters bis zur Straße zu folgen, so können sie sich an der Stelle, wo der Weg



sich teilt, nach Zeugen Ausschau halten und werden hier einige abgerissene Gestalten ausmachen können (einfache *Sinnenschärfe*-Probe). Dabei handelt es sich um Bettler und Arme, die sich von den Festgästen Almosen erwarteten, wenn diese erheitert nach der Feier die Burg verlassen.

Je nachdem wie die Helden auftreten, werden die Bettler sie meiden oder versuchen ein Almosen von ihnen zu erhalten. Falls sie nach jemandem fragen, der vor einer gewissen Zeit diesen Weg entlang kam, werden die Bettler verstohlen nicken und abwarten.

Für eine kleine Münze ist einer der Bettler bereit, den Helden zu verraten, dass jemand aus der Festung kam. Je nachdem wie viel die Helden ihm gegeben haben können sie unterschiedlich viele Informationen erhalten:

- ☞ 1 Kreuzer: Ja, da war jemand.
- ☞ 5 Kreuzer: Es war eine Königswache.
- ☞ 1 Heller: Er ging in Richtung Markt.
- ☞ 5 Heller: Die Bettlerin Cardula hat ihn angesprochen.
- ☞ 1 Silbertaler: Er führt die Helden zu ihr.

Falls die Helden ihm zum Anfang noch nicht „genug“ für seinen Geschmack geben, so wird er sie nach ersten Auskünften fragend ansehen und warten, ob sie noch weitere Kreuzer für mehr Informationen springen lassen.

Kommen die Helden zu *Cardula*, so erwartet sie eine hagere Frau mit eingefallenen Wangen. Doch selbst unter der ganzen Schicht an Dreck, kann man noch erkennen, dass sie hübsch sein könnte, wenn sie gewaschen und halbwegs gut ernährt wäre. Sie hat braune Locken, die ihr stumpf und nass vom Kopf hängen und trägt ein verschlissenes und geflicktes Kleid, welches früher wohl einmal blau war. Ein kleiner Bauchansatz verrät, dass sie schwanger ist. Wenn die Helden sich ihr nähern, wird sie ein Lächeln auf ihre Züge zaubern und sich einem der attraktiveren männlichen Helden nähern: „Hallo, mein Schöner! Suchst du noch Begleitung für heute Nacht?“

Wenn der Held dies ablehnt, wird sie alle flehentlich ansehen: „Dann bitte, gute Leute, gebt einer armen Frau ein paar Kreuzer, dass sie etwas essen kann. Travia und Peraine mögen es euch danken!“

Bieten die Helden ihr Geld für Informationen oder stecken sie ihr so ein paar Kreuzer zu, so wird sie sehr hilfsbereit. Folgendes können die Helden von ihr erfahren:

- ☞ Es war jemand, der wie eine Königswache gekleidet war – Umhang und Stiefel sowie dunkle Hose.
- ☞ Er schwankte leicht beim Gehen.
- ☞ Sie wollte sich ihm für den Abend anbieten, da sie dachte, er sei betrunken.
- ☞ Als sie ihn ansprach konnte sie unter die Kapuze sehen und hat sich erschrocken: Es war kein Mensch, sondern ein Ork.
- ☞ Sie konnte sehen, dass er verletzt war.
- ☞ Er presste ein Bündel an sich.
- ☞ Nachdem er sie rüde weggestoßen hatte, verschwand er die Straße zum Markt entlang.

Erreichen die Helden den Marktplatz, so können sie auch hier in den Schatten einige dunkle Gestalten hocken oder zusammengekauert liegen sehen.

Die Bettler und Straßendiebe hier erwarten heute Nacht keine Almosen und keine Opfer mehr und so haben sich die meisten einen halbwegs trockenen Platz zum Schlafen gesucht. Wenn die Helden sich umsehen, so können sie unter einem Marktstand zusammengekauert einen Jungen hocken sehen, der sie ängstlich mustert.

Sprechen die Helden den Jungen an, so muss es ihnen zunächst einmal gelingen, seine Angst zu zerstreuen. Dazu gibt es zwei Möglichkeiten: Einfühlungsvermögen oder Gold. Halten die Helden ihm zum Beispiel einen Silbertaler hin, so vergisst er jegliche Angst und fragt, was sie dafür wollen. Ansonsten kann ein Held versuchen, ihm klar zu machen, dass ihm keine Gefahr droht (*Überreden*-Probe, bedenken Sie die Erschwernisse durch SO, er hat SO 2).

Schaffen es die Helden auf die eine oder andere Weise, ihn für sich zu gewinnen, so wird er sich als Yann vorstellen und kann berichten, dass etwa zu der Zeit, die die Helden angeben, ein Ork aus der genannten Gasse kam und quer über den Platz ging. Er humpelte und schien verletzt zu sein, einen Mantel hat er nicht getragen aber ein langes Bündel an sich gepresst, als wäre es sehr wertvoll. Er verschwand in der nördlichen Ecke des Platzes in der Gasse, die zur Svelltstraße führt.

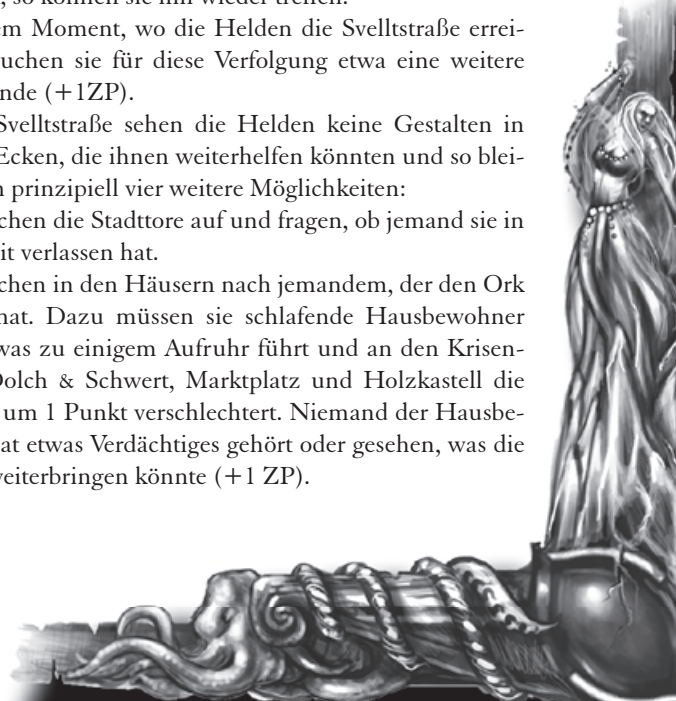
Die Helden können natürlich auch einen der Schläfer wecken, doch dieser schläft schon länger und hat nichts mitbekommen, was für die Helden von Interesse ist. Er wird aber trotzdem versuchen, ihnen für wertlose Informationen oder blanke Lügen einen Heller aus der Tasche zu ziehen und so tun, als wüsste er etwas.

Wenn er ein wenig Klimpergeld bekommt, teilt er den Helden folgendes mit: „Ist schon ein Weilchen her, dass er aus der Gasse kam. Eilig hatte er's. Immer über den Platz und dann in die Gasse in Richtung Svelltstraße ist er geeilt. Weiter konnt' ich ihn nich' sehen.“ Danach schnappt er seine Münzen und macht sich auf den Weg in die Taverne „Dolch & Schwert“, um sie zu versaufen. Tauchen die Helden hier später auf, so können sie ihn wieder treffen.

Bis zu dem Moment, wo die Helden die Svelltstraße erreichen, brauchen sie für diese Verfolgung etwa eine weitere halbe Stunde (+1ZP).

Auf der Svelltstraße sehen die Helden keine Gestalten in dunklen Ecken, die ihnen weiterhelfen könnten und so bleiben ihnen prinzipiell vier weitere Möglichkeiten:

- ☞ Sie suchen die Stadttore auf und fragen, ob jemand sie in letzter Zeit verlassen hat.
- ☞ Sie suchen in den Häusern nach jemandem, der den Ork gesehen hat. Dazu müssen sie schlafende Hausbewohner wecken, was zu einigem Aufruhr führt und an den Krisenherden Dolch & Schwert, Marktplatz und Holzkastell die Situation um 1 Punkt verschlechtert. Niemand der Hausbewohner hat etwas Verdächtiges gehört oder gesehen, was die Helden weiterbringen könnte (+1 ZP).





☞ Sie suchen die Umgebung nach Spuren ab, was sie beliebig lange tun können (+1ZP / Probe auf *Fährten suchen*), ihnen aber keine neuen Erkenntnisse bringt.

☞ Sie fragen bei wachen Personen entlang der Straße. Dafür bieten sich in südlicher Richtung die Herberge Firuns Gruß und der Traviatempel an (jeweils +1ZP). An beiden Stellen ist man hilfsbereit, wenn die Helden erklären worum es geht, doch niemand hat hier einen verletzten Ork gesehen. Wenn die Helden keine wirklich gute Lügengeschichte haben, verschlechtert sich dadurch die Situation an den Krisenherden Dolch & Schwert, Marktplatz und Holzkastell um je 1 Punkt. In nördlicher Richtung bietet sich die Schänke Dolch & Schwert an, wo die Helden tatsächlich fündig werden können (siehe Kapitel **Hoch den Humpen**). Fragen die Helden die orkischen Wachen am Holzkastell, so werden diese nicht antworten, solange die Helden nicht mit Shadur Orrn gesprochen haben (siehe Kapitel **In Tairachs Reich**).

IRIBAARS IRRWEGE I – ICH WEIß ETWAS, DAS IHR NICHT WISST!

Wenn die Helden entweder planlos durch die Stadt laufen oder aber am Marktplatz jemand anderen als den jungen Yann ansprechen, so können sie an einen Bettler oder Spieler geraten, der zwar nichts gesehen hat, aber aus den neugierigen Fremden ein paar Taler herausholen will. Er wird die Helden ansprechen: „*Die hohen Herren und Damen sehen aus, als suchten sie jemanden?*“

Wenn die Helden entweder nach dem Ork oder nach einem blonden Mann fragen, so wird er umso detaillierter antworten, je detaillierter die Frage war. Da der Bettler oder Spieler tatsächlich keine Ahnung hat, was oder wen die Helden suchen und auch keine Informationen hat, wird er sich eine Lüge ausdenken, die möglichst gut zur Frage passt und doch recht beliebig ist, sodass ihm dies nicht unbedingt nachzuweisen ist. Mögliche Antworten wären:

Frage nach einem auffälligen Ork:

☞ Spieler: Ja, einer hat sich im Dolch & Schwert mit einem Menschen getroffen und dann die Stadt verlassen (siehe Der Schatz unter dem Eichbaum, kann die Spieler auf die richtige Fährte locken). Falls die Helden fragen, ob er verletzt war, wird er angeben, dass er humpelte. Dies ist jedoch gelogen, tatsächlich torkelte er, weil er betrunken war. Falls die Helden nach Stiefeln oder Mantel fragen, sagt er nur, dass er darauf nicht geachtet habe. Wenn die Helden nach einem Bündel oder dem Speer fragen, so wird er antworten, dass der Ork etwas an sich gepresst hielt, er aber nicht erkennen konnte, was es war (die Schatzkarte).

☞ Bettler: Da war einer, der ist zum Haus des Pelzhändlers / des Schmiedes Tordor gegangen. Und er war bewaffnet! (So können Sie die Helden zu einem Krisenherd schicken). Falls die Helden noch fragen, ob er verletzt war oder Stiefel oder einen Mantel trug, so wird der Bettler angeben, dass es

dunkel war und er ihn nicht so genau sehen konnte. Wenn die Helden nach einem Speer fragen, so wird er ihnen sagen, dass der Ork bewaffnet war, er aber nicht genau erkennen konnte, ob es ein Speer war.

Wenn die Helden nach einem blonden Mann fragen:

☞ Spieler: Er hat Brigant ganz sicher nicht gesehen, kann aber angeben, dass Grasberg Kendrärer, der Wirt der Taverne Dolch & Schwert blond ist, mit vielen Orks Umgang hat und immer mal wieder für kurze Zeit aus der Wirtsstube verschwindet. Egal wonach die Helden fragen, er wird nicht davor zurückschrecken, dem Wirt schlimme Sachen anzuhängen, da dieser sich seit einigen Tagen weigert, weiter für ihn anzuschreiben.

☞ Bettler: „Hm, das ist recht allgemein, ich habe heute Abend mehrere gesehen. Wie sah er denn etwas genauer aus oder wo soll er gewesen sein?“ Hier haben Sie als Meister die Wahl, ob Sie Ihren Helden eine erneute Lügengeschichte aufzählen wollen oder ob Sie ihnen (speziell in Variante B) einen Hinweis auf Brigant Sarger geben wollen.

Diese Szene bietet Ihnen als Meister einen Joker, um entweder Ihre Helden auf den richtigen Weg oder in die Irre zu führen.

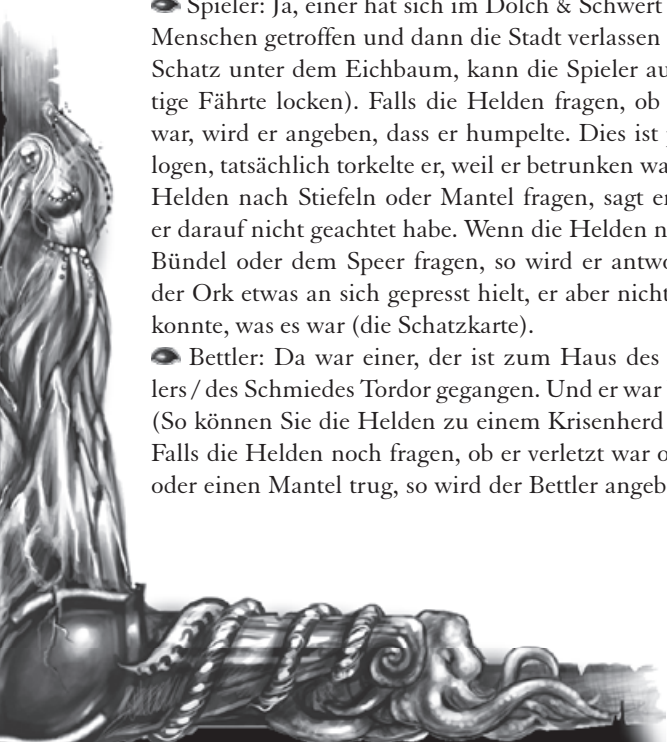
KORS RUF I – DEMAGOGEN AM MARKTPLATZ

Otho Urdorf und seine Begleiter aus den Truppen von Reno I. wiegeln am Marktplatz die Leute auf, sich gegen die Orks zu erheben. Es finden sich mehr und mehr Zuhörer und die Redner verbreiten später (ca. 2:30 Uhr, 10ZP) auch, was sich im Palast ereignet hat, wenn sie nicht daran gehindert werden. Ab einem Wert von 4 an diesem Krisenherd werden die versammelten Menschen von der hier ansässigen Händlerin *Runhild Hermertal* verlangen, Waffen auszugeben, damit sie die Orks vertreiben können. Wenn der Krisenherd eskaliert, wird die Menge zunächst das Geschäft der Waffenhändlerin plündern und danach (1 ZP später) zieht die ganze Meute weiter zum Holzkastell, wodurch die Lage dort bei ihrem Eintreffen sofort eskaliert.

Selbst wenn die Helden hier mehrfach vermitteln, werden sich immer wieder Menschen auf dem Markt zusammenfinden, da sowohl Otho Urdorf als auch seine Begleiter und später auch Brigant Sarger sich immer wieder darum bemühen, die Menschen anzustacheln.

Falls die Helden hier kurz vor der Eskalation einschreiten und versuchen den Mob zu zerstreuen, kann es durchaus dazu kommen, dass die Helden angegriffen werden. Für die Werte der Gegner orientieren Sie sich bitte an denen der Schläger aus dem Abschnitt **Dolch & Schwert**.

In diesem Fall entscheidet der Erfolg der Helden in den ersten Kampfrunden über den Verlauf. Wenn die Helden zu unterliegen drohen oder sehr brutal gegen die Menschen





vorgehen, wird es zur Eskalation kommen. Schaffen sie es hingegen schnell, einige Raufbolde unschädlich zu machen ohne sie zu töten, so wird der Rest der Leute ihnen Gehör schenken und sie können mäßigend auf die Menschen einwirken. Doch selbst in diesem Fall benötigen Sie noch eine *Überreden*-Probe + doppelten Wert des Krisenherdes, um für Ruhe und Besonnenheit zu sorgen.

Wünschen Sie noch etwas mehr Spannung in der ganzen Angelegenheit, so passiert gerade zu dem Zeitpunkt, als die Stimmung am Kochen ist, eine Patrouille aus vier Orks den Marktplatz und wird von den versammelten Menschen angegriffen. Hier haben die Helden nun die Möglichkeit, sich als Verteidiger der Orks hervorzutun. Erschweren Sie in diesem Fall alle Proben auf *Überreden* zusätzlich zum aktuellen Wert des Krisenherdes um weitere 4, weil die Helden die Orks vor den aufgebrachten Menschen beschützen, was diese weiter erzürnt. So werden die Helden sicherlich auch als „Orkfreunde“ und „Verräter“ beschimpft, ehe es ihnen gelingt, für Ruhe und Ordnung zu sorgen. Hier können Sie durchaus auch Proben auf *Selbstbeherrschung* von den Helden verlangen, um bei diesen Anschuldigungen ruhig und beherrscht zu bleiben. Die Werte der Orkpatrouille entsprechen denen der Khurkach im Anhang.

Insgesamt dauert die Deeskalation hier eine halbe Stunde (+1 ZP).

Wenn die Helden Brigan als Hauptverdächtigen ausgemacht haben und ihn suchen, bietet sich dieser Krisenherd als Finaleschauplatz an, da sich hier viele Unterstützer für beide Seiten finden lassen.

DIE ERSTE CHANCE AUF EIN FINALE – FLAMMENDE REDEN AM MARKTPLATZ

Falls der Krisenherd Tairachtempel entweder befriedet oder bereits eskaliert war, als die Helden begonnen haben nach Brigan zu suchen, der am Marktplatz jedoch noch nicht eskaliert war, so können die Helden Brigan hier bei Otho Urdorf finden, der eine flammende Rede zur Vertreibung der Orks aus der Stadt hält. Falls der Krisenherd Tairachtempel eskaliert ist, finden sich auch die Rondrageweiheten, Gardisten und Darian hier, welcher mit Quevictis in der Hand Otho beim Aufputschen der Menge unterstützt.

An diesem Ort liegt das Hauptproblem der Helden darin, dass Otho Urdorf ganz genau weiß, dass Brigan schuldig ist und ihn mit all seinen Möglichkeiten in Schutz nehmen wird. So haben die Helden hier einen fast ebenbürtigen Gegner, wenn es um das Überführen von Brigan geht. Dabei wird Otho vor keiner Lüge oder Anschuldigung zurückschrecken, wenn sie ihm sinnvoll scheint. So kann er die Helden als Orkfreunde bezeichnen, die den Held Brigan verunglimpfen wollen, wenn die Helden Brigan der Lüge bezichtigen, so wird er umgekehrt die Helden als Lügner hinstellen. In diesem Fall

bietet es sich an, vergleichende Proben auf *Überreden* zu verlangen, wobei Otho vom guten Ruf des Kaisers Reno I. profitiert, in dessen Namen er spricht (KL14 / IN13 / CH14, *Überreden* 13, Guter Ruf 8: Erleichterung von -4 Punkten). Grundsätzlich haben die Helden auch hier die Möglichkeit, die Menge durch Argumente und Eindruck von der Unrechtmäßigkeit ihres Tuns zu überzeugen oder Brigan unauffällig aus der Menge zu entfernen. Ein Rondraurteil werden sie hier in der aufgeheizten Stimmung und bei vorwiegend normalen Bürgern nicht sinnvoll durchsetzen können. Falls die Helden Brigan unauffällig beiseite schaffen wollen, so verlangen Sie Proben auf *Körperbeherrschung*, *Raufen* oder *Ring* und geeignete Ablenkungsmaßnahmen wie z.B. die Diskussion zwischen einem Helden und Otho, eine DUNKELHEIT oder Ähnliches.

Falls dieser Versuch misslingt, so wird es hier zu einer Schlägerei kommen, in deren Verlauf zunächst keine Waffen gezogen werden, solange auch die Helden waffenlos kämpfen. Falls die Helden es auf einen bewaffneten Konflikt anlegen, so werden das auch ihre Gegner tun. An dieser Stelle haben die Helden schlecht ausgebildete, aber sehr zahlreiche Gegner, sodass sich jeder Held zu Beginn zwei bis drei Gegnern gegenübersehen sollte. Nach einigen Kampfunden weitet sich die Schlägerei aus und bald schon weiß niemand mehr wer hier eigentlich warum auf wen einschlägt und die allgemein aufgestaute Aggression entlädt sich auf die Umstehenden. Die Helden müssen hier 10 KR überstehen, dann hat sich die Schlägerei soweit ausgeweitet, dass sie sich aus dem Staub machen können.

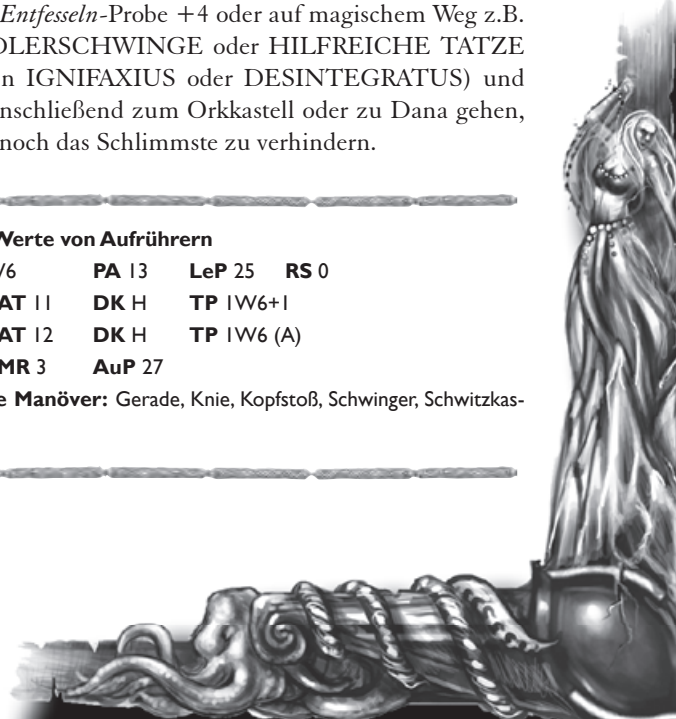
Dies sollte ihnen noch einige Proben auf Ausweichen und *Körperbeherrschung* abverlangen sowie auf *Raufen* oder *Ring*, wenn sie Brigan nicht bewusstlos geschlagen haben.

Hier haben die Helden die Wahl, Brigan direkt zu den Orks oder aber zu Dana zu bringen. Falls die Helden hier von Otho gefangen werden, so wird er sie fesseln und in einem benachbarten Haus einsperren lassen, das einem Aufrührer gehört. Er möchte sie keinesfalls in den Palast zu Dana bringen, da er fürchtet, dass seine Lügengeschichte auffliegen wird. So haben die Helden hier die Möglichkeit sich selbst zu befreien (*Entfesseln*-Probe +4 oder auf magischem Weg z.B. durch ADLERSCHWINGE oder HILFREICHE TATZE oder einen IGNIFAXIUS oder DESINTEGRATUS) und können anschließend zum Orkkastell oder zu Dana gehen, um doch noch das Schlimmste zu verhindern.

Typische Werte von Aufrührern

INI	10+1W6	PA	13	LeP	25	RS	0
Dolch:	AT 11	DK	H	TP	1W6+1		
Raufen:	AT 12	DK	H	TP	1W6 (A)		
GS	8	MR	3	AuP	27		

Besondere Manöver: Gerade, Knie, Kopfstoß, Schwinger, Schwitzkasten, Tritt





WO STECKT ER PUR? – DIE STADTTÖRE

Die Wachen an den Stadttoren sind ausgesprochen hilfsbereit, wenn sie das Legitimationsschreiben sehen oder ein Held von entsprechendem Stand anwesend ist. Welche Informationen die Helden hier genau erhalten können, hängt davon ab, wie schnell die Spieler auftauchen und zu welchem Tor sie gehen.

Am *Lowanger Tor* gibt es deutlich weniger Informationen zu holen:

- ☛ Wache haben derzeit *Triglinde* und *Umradan*.
- ☛ Kein Ork hat seit Einbruch der Dunkelheit mehr das Tor passiert.
- ☛ In der Rahjastunde (4 ZP, 23:30 Uhr) ist die Patrouille unter *Vigor* durch dieses Tor zurückgekehrt (siehe *Tjolmarer Tor*). Sie haben keine Besonderheiten gemeldet.
- ☛ Es gab keine besonderen Vorkommnisse.

Die Befragung der Wachen dauert etwa eine halbe Stunde (+1 ZP).

Am *Tjolmarer Tor* gibt es hingegen interessante Informationen für die Helden zu holen:

- ☛ Hier tun *Cordmar* und *Jenna* Dienst.
- ☛ Eine Wachpatrouille aus drei Mann unter *Vigor* verließ am Beginn der Perainestunde (–1 ZP: 21 Uhr) die Stadt für den üblichen Wachgang entlang der Mauer. Sie werden die Stadt wieder durch das *Lowanger Tor* betreten (siehe dort).
- ☛ Wenig später (0 ZP: 21:30 Uhr) verließ ein Ork die Stadt und verschwand über die Brücke in der Dunkelheit. Wenn die Helden sich genauer nach diesem Ork erkundigen, so können die Wachen angeben, dass er leicht humpelte und ein Bündel an sich gepresst hielt. Falls die Helden gezielt danach fragen, kann *Jenna* sich erinnern, dass der Ork Stiefel getragen hat – sie hatte sich darüber gewundert und gedacht, dass die Schwarzpelze jetzt zu verweichlichen beginnen.
- ☛ Zu Beginn der Ingerimmstunde (1 ZP: 22 Uhr) verließ ein weiterer, scheinbar betrunkenen Ork die Stadt. Er torkelte hinaus und über die Brücke, wo er ebenfalls in der Dunkelheit verschwand.

Ab diesem Punkt sind die Wachen sehr daran interessiert zu erfahren, was genau im Palast vorgefallen ist. Sie können berichten, dass *Shadur Ornn* in der Ingerimmstunde mit seinen Kämpfern und dem König(!!) zurück ins Holzkastell kam und es dort seither unruhig ist.

In der Variante A können die Helden je nach aktueller Uhrzeit erfahren, dass *Brigan Sarger* in der Rahjastunde (4 ZP, 23:30 Uhr) die Stadt verließ und zu Beginn der Rondrastunde (7 ZP, 1 Uhr) zurückgekehrt ist. Da er den Speer verborgen hatte, haben die Wachen ihn nicht gesehen.

Falls die Helden den Wachen tatsächlich erzählen, was im Palast vorgefallen ist, so wird sich dieses schnell in der Stadt verbreiten und für Unruhe sorgen. Erhöhen Sie in diesem Fall die Werte der Krisenherde *Dolch & Schwert* sowie Holzkastell um 2 Punkte, alle anderen um 1 Punkt. In jedem Fall dauert die Befragung auch hier eine halbe Stunde (+1 ZP).

HOCH DEN HUMPEL – IM DOLCH & SCHWERT

Suchen die Helden Informationen zum verletzten Ork, können sie ins *Dolch & Schwert* kommen. Hier schlägt ihnen eine Duftmischung aus Schweiß, Urin, billigem Fusel und Erbrochenem entgegen.

Die Schänke *Dolch & Schwert* ist ein wahrer Schmelztiegel der verschiedenen Völker – auf unterster Ebene.

Wenn die Helden jemanden ansprechen, würfeln Sie verdeckt eine *Menschenkenntnis*-Probe, gelingt diese geraten die Helden an jemanden, der tatsächlich etwas zu erzählen hat:

- ☛ 1-3 TaP*: Er verlangt Geld für Informationen.
- ☛ 4-6 TaP*: Er setzt seine Informationen als Einsatz in einem Spiel.
- ☛ 7+ TaP*: Er verlangt, nicht als Quelle genannt zu werden.

Die Menge der Informationen kann von einer CH-, *Überreden*- oder *Überzeugen*-Probe abhängig sein, wobei ein höheres ‚Bestechungsgeld‘ durchaus Wirkung zeigt:

- ☛ 1 TaP*: Seit Einbruch der Dunkelheit haben mehrere Orks die Schänke betreten, woher sie kamen, kann der Informant nicht sagen, aber keiner von ihnen hatte frische Verletzungen oder Stiefel an. Vier von ihnen haben die Taverne auch schon wieder verlassen und sind ins Orkkastell gegangen.
- ☛ 2-3 TaP*: Ein weiterer Ork ist dann leicht betrunken um die neunte Stunde wieder gegangen und hat die Stadt durch das Tor nach Norden verlassen.
- ☛ 4 TaP*: Zuvor hat er gegen einen Menschen gewonnen, der seine Spielschulden mit einer Karte bezahlt hat, auf der wohl der Weg zu einem Schatz eingezeichnet war. Der Mensch ist kurz darauf auch gegangen.
- ☛ 5-6 TaP*: Bald danach hat ein weiterer Ork die Stadt durch das Tor verlassen, er kam allerdings nicht hier aus der Schänke. Er humpelte.
- ☛ 7+ TaP*: Er hatte ein Bündel bei sich und trug Stiefel.

Falls die Helden hier in der Taverne erwähnen, dass im Palast zwei Orks getötet wurden oder dass der König als Geisel bei den Orks ist, so steigen die Krisenherde Orkkastell und *Dolch & Schwert* sofort um zwei Punkte.

Die Nachforschungen hier dauern insgesamt eine halbe Stunde (+1 ZP).

Falls die Helden sich hier mit ihrem königlichen Schreiben Gehör und Gehorsam verschaffen wollen oder zur Taktik der Einschüchterung greifen, so können Sie gerne auch eine deftige Kneipenschlägerei einbauen (siehe nächster Abschnitt).



KORS RUF 2 – KNEIPENSCHLÄGEREI

Nachdem der König in das Kastell gebracht wurde, gehen bald wilde Vermutungen über den Grund in der Schänke um und mit fortschreitender Zeit und steigendem Alkoholpegel werden diese immer aberwitziger, bis schließlich die ersten Orks grölen, der „Herr der Glatthäute“ habe sich endlich in seine Rolle als Sklave gefügt, wobei sie lauthals Schläge und Tritte an die anwesenden Menschen verteilen und manch einer, der am Abend Gold oder Wertgegenstände an Menschen verloren hat, fordert diese nun mit gehobenen Fäusten zurück, einige gar mit blanker Waffe.

So kommt es bei Eskalation zu einer deftigen Kneipenschlägerei, in deren Verlauf ein Großteil des Mobiliars zu Bruch geht und in der Folge als Waffe verwendet wird. Auch Tonkrüge und -flaschen werden als improvisierte Waffen oder Wurfgeschosse verwendet und ein durch das Fenster hinaus fliegender Mensch oder Ork mag die Helden recht einfach auf den Krisenherd hinweisen. Hier empfehlen sich klare Ausrufe aus der Schänke wie „Glatthautverräter“, „Dir zieh ich den Schwarzpelz ab!“ oder eben „Ai Kattach!“, was die Helden darauf hinweisen könnte, dass hier mehr als eine normale Kneipenschlägerei in Gang kommt.

Falls die Helden sich nicht in die Vorgänge der Taverne eingemischt haben, wird der Krisenherd genau dadurch eskalieren, dass die Stadtgarde hier nach einem betrunkenen Ork sucht, der angeblich etwas mit den Taten zu tun haben soll. Nachdem der Krisenherd eskaliert ist, dauert die Kneipenschlägerei selbst etwa eine halbe Stunde (1 ZP) an, danach haben die Orks gesiegt. Die Schankstube inklusive der hier befindlichen Bier- und Schnapsfässer und -flaschen ist dabei weitgehend zerstört worden, der Wirt Grasberg Kendrarer hat sich in jedem Fall rechtzeitig zurückgezogen, um selbst keinen Schaden zu nehmen. Im Anschluss machen sich die restlichen sechs Orks auf den Rückweg ins Kastell, wobei hier interessant ist, wie die Situation dort gerade ist.

Erhöhen Sie durch die verletzten, blutverschmierten Orks, die teilweise Waffen bei sich tragen, den Wert am Holzkastell sofort um 2 Punkte. Falls es dadurch zur Eskalation kommt, versuchen die hier versammelten Menschen den Orks „den Rest zu geben“, was ihnen ob der Überzahl, dem Alkoholpegel und den Verletzungen der Orks sicher irgendwann gelingen würde.

Allerdings werden daraufhin die Orkwachen des Kastells versuchen, ihren Gefährten einen Weg ins Kastell frei zu schlagen, wodurch es schnell zu einem bewaffneten Konflikt kommt.



Werte typischer Schläger

Orks

INI 11+1W6 **PA** 12 **LeP** 38 **AuP** 43
Raufen:AT 14 **DK** H **TP** 1W6+1 (A)
GS 8 **MR** 2 **RS** 1

Besondere Manöver: Biss, Gerade, Kopfstoß, Schwinger, Tritt, Wurf

Menschen

INI 10+1W6 **PA** 10 **LeP** 31 **AuP** 33
Raufen:AT 12 **DK** H **TP** 1W6 (A)
GS 8 **MR** 4 **RS** 1

Besondere Manöver: Auspendeln, Block, Fußfeger, Griff, Halten, Knie, Kopfstoß, Schmutzige Tricks, Schwinger, Schwitzkasten, Tritt

DA FEHLT DOCH WAS – IM ZEUGHHAUS

Suchen die Helden *Wadbert Dinkel* (*983 BF, graue Haare, nur noch ein Auge, das andere verlor er schon vor dem Orkensturm beim Kampf gegen orkische Wegelagerer, hager und sehnig, rote Trinkernase) in seiner kleinen Kammer auf, so unterbricht er für sie das Leeren seiner Schnapsflasche und kann das Seil nach kurzer Betrachtung als eines aus dem Zeughaus identifizieren. Normalerweise werden die Seile als Leihgabe an Handwerker oder für Handelszüge der königlich Tiefhusener Handelscompagnie herausgegeben. Welches Seil wann ausgegeben wurde lässt sich nicht nachvollziehen, aber dieses wirkt, als stamme es aus der diesjährigen Frühjahrslieferung, da es noch so neu ist.

Die Helden können ihn bitten zu prüfen, wer seitdem Seile erhalten hat. In diesem Fall wird er sich seufzend mit einem Blick auf die Schnapsflasche erheben, dann aber schnurstracks zum Zeughaus gehen, um in den entsprechenden Unterlagen nachzusehen. Er merkt aber gleich an, dass es einige Zeit dauern wird, die Eintragungen durchzusehen.

Die Unterredung dauert etwa eine halbe Stunde (+1 ZP), Wadberts Nachforschungen etwa eine (2 ZP).

Wenn die Helden nach Ablauf dieser Zeit ins Zeughaus kommen, werden sie den Quartiermeister recht aufgewühlt erleben, wie er Regale durchstöbert und immer wieder etwas vor sich hin murmelt.

Wird er angesprochen, so blickt er die Helden bestürzt an: „Diebstahl! Stellt Ihr Euch das vor!“

Er schüttelt den Kopf, lässt sich auf einen Stuhl sinken und blickt die Helden traurig an. „Ich bin die Aufzeichnungen durchgegangen, aber von den neuen Seilen wurde noch keins ausgegeben. Zuerst dachte ich, das Seil sei eine Fälschung, um den König in Verruf zu bringen, doch ich habe nachgezählt – es fehlt eines. Es muss gestohlen worden sein!“

Sollten die Helden anmerken, dass auch ein Fehler in den Unterlagen vorliegen kann, so wird er ungehalten reagieren: „Ich mache meine Aufzeichnungen immer akkurat! So eine Schlamperei gibt es bei mir nicht!“





Sollten die Helden das Türschloss des Zeughauses näher in Augenschein nehmen, so können sie mit einer *Sinnenschärfe*-Probe +5 tatsächlich feststellen, dass sich Kratzer am Schlüsselloch befinden, die sich mit einer einfachen *Schlösser knacken*-Probe als Öffnungsversuch erkennen lassen. Falls einer der Helden sich versuchen will: es braucht eine *Schlösser knacken*-Probe +5, um das Schloss zu öffnen oder zu schließen. Falls die Helden Wadbert wegen des Einbruchverdachtess bitten, eine komplette Inventur zu machen oder die Schwerter durchzuzählen, so wird er sich sofort an die Arbeit machen. Soll er nur die Anzahl der Schwerter prüfen, so dauert dies nur wenige Minuten und es stellt sich heraus, dass ebenfalls eines fehlt.

Wenn die Helden schon beim Schmied waren, können sie mutmaßen, dass es sich um das gefundene handelt. Waren sie noch nicht beim Schmied, können sie bei einer Betrachtung der vorhandenen Schwerter ein ähnliches Zeichen erkennen, welches sich beim Vergleich als identisch herausstellt. Bis hierher brauchen die Helden eine halbe Stunde (+1 ZP).

Sollten die Helden keine komplette Inventur in Auftrag geben, so wird Wadbert diese aus eigenen Stücken in Angriff nehmen, wenn die Helden wieder weg sind und eine Stunde (2 ZP) später festgestellt haben, dass neben dem Seil und dem Schwert auch noch ein Dolch fehlt. Einen ähnlichen kann er den Helden zeigen, wenn sie ihn später nochmals aufsuchen.

Sprechen die Helden ihn auf den Umhang an, der offensichtlich vom Attentäter getragen wurde, so kann er sich anbieten, die Listen ebenfalls nach der Ausgabe von Mänteln zu durchsuchen. Dies wird eine halbe Stunde (1 ZP) dauern.

Suchen die Helden ihn anschließend erneut auf, so kann er ihnen eine Liste mit Personen geben, die in den letzten zwei Monaten einen Mantel erhalten haben:

- Broderich Garin (Kommandant Königswache) + Wafepflegezeug
- Dalmir Gebron (Königswache) + Sturmlaterne
- Brigan Sarger (Diener Darian) + Stiefel
- Jermis Balgom (Kontor)
- Xalbert Kendrärer (Kontor) + Dolch

KORS RUF 3 – DER TAIRACH-TEMPEL

Der heutige Tairachtempel war vor dem Orkensturm ein Rondratempel, worauf jedoch nicht mehr viel hinweist. Die meisten Menschen der Stadt kennen die Geschichte der letzten Rondrageweihten Odelinde Radker, die inzwischen zu einer Art Lokalheiligen und Symbol für den Kampf gegen die Orks geworden ist. So hat Darian von Westak-Tiefhusen im Geheimen Rondra gelobt, in seiner Regierungszeit den Tempel von den Schwarzpelzen zu säubern und ihn wieder der Kriegsgöttin zu weihen. Das weiß allerdings selbst Brigan nicht.

Nachdem Darian den Speer von Brigan erhalten hat und dieser auf ihn einredet, dass es nun an der Zeit sei, die Orks aus

der Stadt zu jagen, glaubt er tatsächlich an ein Zeichen Rondras und natürlich will er als Dank zunächst sein Versprechen an sie einlösen und die Orks aus dem früheren Rondratempel vertreiben und ihn wieder für die Göttin vorbereiten.

Zuvor schon haben einige Rondraanhänger der Delegation aus Donnerbach sich in der Nähe des Tempels versammelt und einer der Älteren erzählt die Geschichte der heldenhaften Opferung von Odelinde, deren Gebeine angeblich noch heute im Tempel zu finden sein sollen, wo sie dem Schamanen dienstbar sein muss. Dies heizt die Stimmung unter den Versammelten schon ein wenig an, bis Darian erscheint (2:30 Uhr, 10 ZP).

Dann sammelt sich schnell eine Schar fähiger Kämpfer unter der Führung des Kronprinzen und derzeitigen Stadtherren vor dem Tairachtempel und verlangt lautstark, dass der Tairachpriester das Gebäude verlassen und wieder den Menschen übergeben soll. Dieser denkt jedoch nicht daran und verschanzt sich mit seinem Schüler.

So schaukelt sich die Menge immer weiter hoch, bis es bei der Eskalation schließlich zum Sturm auf den Tempel kommt. In dessen Verlauf wird zunächst die Tür eingeschlagen und dann dringen die Kämpfer in den Tempelraum ein, in dem heute nur noch wenig an den früheren Rondratempel erinnert. So beginnen auch sofort die ersten die Wanddekoration aus kupfernen und mit Blut gemalten Halbmonden zu entfernen, während andere den Schüler des Schamanen erschlagen und die restlichen königlichen Wachen Zarrach gefangen setzen und auf den Altar zerren. Hier soll Darian ihn Rondra als Blutopfer darbringen, womit sich zeigt, dass der Rondraglaube der Menschen hier bereits von den Orks beeinflusst ist. Erscheinen die Helden rechtzeitig, bevor die Lage eskaliert, so mögen sie mit Hinweisen auf die Zwangslage des Königs und seine Funktion als Geisel den Mob recht schnell auflösen. Wenn Sie als Meister es möchten, kann Brigan auch hier im Mob sein, sodass die Helden ihn gegebenenfalls gleich stellen können, was doch zu einiger Verwirrung unter den Anwesenden führt. In jedem Fall werden sich dann einige der Donnerbacher sowie der königlichen Garde hinter ihn stellen. Von den Getreuen Otho Urdorfs ist niemand hier.

Falls die Helden es nicht schaffen, den Mob zu beruhigen, so ist es auch möglich, dass sie ihn fortschicken, z.B. zum Holzkastell um den König zu befreien, und so den Tairachtempel und den Schamanen darin bewahren. Einen offenen Kampf gegen die Rondrianer und die Wachen werden die Helden mit Sicherheit verlieren, was ihnen auch klar sein sollte, wenn sie die etwa 30 gut ausgebildeten Kämpfer sehen.

Tatsächlich stellen Arlan von Löwenhaupt und Dana von Westak-Tiefhusen die einfachste Lösung zur Deeskalation des Krisenherdes dar. Wenn die Helden in den Palast eilen und ihnen von dem Menschauflauf und seinem Ansinnen berichten, so werden die beiden die Helden nach draußen begleiten und können dann ihre jeweiligen Lager zur Vernunft und damit auch zur Ruhe bringen, sodass der Krisenherd durch ihr Eingreifen tatsächlich dauerhaft befriedet werden kann.



Eine eher phexgefällige Art den Angreifern die Freude zu nehmen ist, den Schamanen und seinen Schüler durch ein rückwärtiges Fenster aus dem Tempel zu bringen, was jedoch ein paar Proben auf *Klettern* und vor allem *Überreden* +6 erfordern sollte, um ihn davon zu überzeugen.

Typische Werte von königlichen Wachen

INI 12+1W6	PA 15	LeP 32	RS 1-2
Streitkolben:	AT 16	DK N	TP 1W6+4
Säbel:	AT 16	DK N	TP 1W6+3
Streitaxt:	AT 16	DK N	TP 1W6+4
Raufen:	AT 14	DK H	TP 1W6+1
GS 8	MR 4-5	AuP 36	

Besondere Manöver: Aufmerksamkeit, Finte, Wuchtschlag

Typische Werte der Rondrageweihten

INI 13+1W6	PA 17	LeP 36	RS 4
Breitschwert:	AT 19	DK N	TP 1W6+4
Rondrakamm:	AT 18	DK NS	TP 2W6+2
Zweihänder:	AT 17	DK NS	TP 2W6+4
Raufen:	AT 16	DK H	TP 1W6+1
GS 8	MR 6	AuP 38	

Besondere Manöver: Aufmerksamkeit, Ausfall, Binden, Finte, Halbschwert, Kampfrelexe, Meisterparade, Wuchtschlag

Auf diesen Krisenherd können die Helden in der Nähe des Palastes oder im Palast jederzeit aufmerksam werden. Er bietet sich auch als Finalschauplatz an, wenn die Helden Brigan bereits als hochgradig verdächtig oder als Täter identifiziert haben. Hier können sich viele Unterstützer für beide Seiten finden und Dana und Arlan können ihren Auftritt zur Unterstützung der Helden haben – wie auch der Orkschamane Zarrach (siehe folgender Abschnitt).

DIE ZWEITE CHANCE AUF EIN FINALE – BRODELNDES BLUT AM TAIRACHTEMPEL

Wenn die Helden schon recht früh den Täter ausmachen und der Krisenherd am Tairachtempel weder eskaliert ist, noch von den Helden befriedet wurde, so können sie Brigan noch hier antreffen. In diesem Fall können die Helden entweder versuchen, Brigan unauffällig aus der Menge zu holen und festzunehmen, wozu sie sich mit erschwerten *Körperbeherrschungs*-Proben zu ihm durchdrängeln und ihn dann mittels *Ringen* oder *Raufen* festsetzen und auch wieder aus der Menge entfernen müssen. Sollte ihnen das nicht gelingen oder wollen sie zugleich die Menschen vom Sturm auf den Tempel abhalten, so müssen sie sich zunächst mit dem Krisenherd beschäftigen und die Menschen beruhigen. Orientieren Sie sich hierfür an den Angaben im letzten Abschnitt.

An dieser Stelle hat er Darian sowie 5 Mitglieder der Stadtwache und zwei Rondrageweihte aus Donnerbach auf seiner Seite, die ihn gegen die Helden verteidigen werden, wenn diese versuchen ihn festzunehmen. Da all diese in den Helden keine Feinde sehen, werden sie nur dann zur Waffe greifen, wenn die Helden dies ebenfalls tun. Es sollte jedoch auch im Interesse der Helden sein, diesen Konflikt eher unblutig zu lösen.

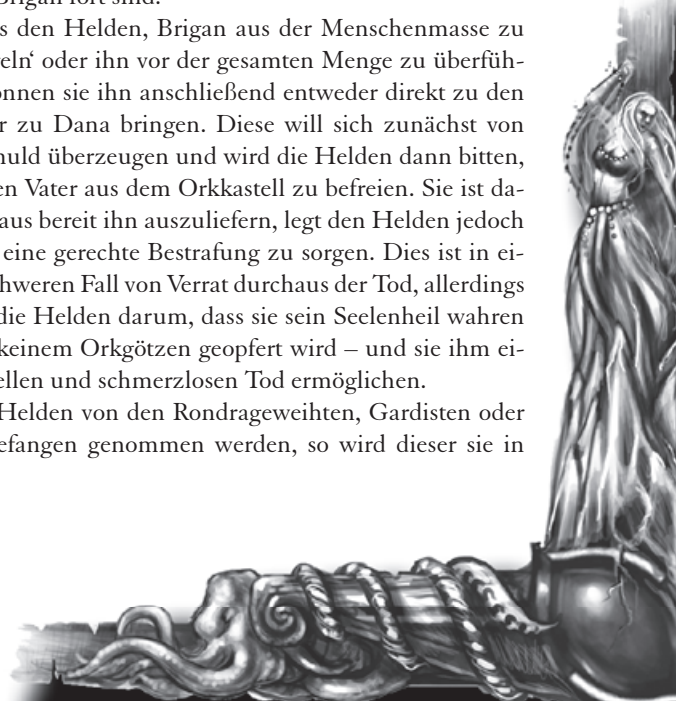
Falls die Helden ein Rondraurteil vorschlagen, so werden sich die Anwesenden Geweihten, Gardisten und Darian sofort darauf einlassen und letzterer wird Brigan für diesen Kampf Quevictis aushändigen, mit dem er gegen einen der Helden antreten soll. Wenn Brigan in diesem Kampf unterliegt, so wird ein Großteil der Anwesenden seine Schuld als erwiesen ansehen. Alternativ können Sie hier auch eine gewaltige Rauferei abhandeln, in deren Verlauf es den Helden gelingen muss, Brigan zu überwältigen und aus der Menge herauszubringen, da sie kaum alle 30 Personen besiegen können.

Gerade wenn die Helden in Bedrängnis kommen, kann ihnen im Kampf Zarrach zu Hilfe kommen, welcher mittels des Rituals *KHURKACHAI TAIRACHI (Wege der Zauberei 160)* die inzwischen mumifizierten Körper von Odelinde Radker und zwei früheren Tempeldienern zu unheiligem Leben erweckt und auf die Menschen losschickt. Dies sorgt vor allem unter den einfachen Menschen für Panik, sodass viele fliehen und die Helden können versuchen sich diesen anzuschließen. Auch einige der Stadtgardisten flüchten, während der restliche Teil sich zusammen mit Darian und den Rondrageweihten den unheiligen Erscheinungen widmet und diese auch nach kurzem Kampf vernichtet. Wir gehen hier davon aus, dass die Helden sich nicht an diesem Kampf beteiligen. Natürlich stehen den Helden auch magische (*DUNKELHEIT*, *NEBELWAND*) oder alchemistische (*Schwadenbeutel*) Mittel zur Verfügung, um ungesehen aus der Menge zu entkommen.

Falls es hier zu einem größeren Kampf kommt und Brigan nicht diplomatisch oder durch ein Rondraurteil überführt wird, gilt der Krisenherd Tairachtempel in der Folge als eskaliert, da die Menschen ihn stürmen werden, wenn die Helden und Brigan fort sind.

Gelingt es den Helden, Brigan aus der Menschenmasse zu 'schmuggeln' oder ihn vor der gesamten Menge zu überführen, so können sie ihn anschließend entweder direkt zu den Orks oder zu Dana bringen. Diese will sich zunächst von seiner Schuld überzeugen und wird die Helden dann bitten, mit ihr den Vater aus dem Orkkastell zu befreien. Sie ist dafür durchaus bereit ihn auszuliefern, legt den Helden jedoch nahe, für eine gerechte Bestrafung zu sorgen. Dies ist in einem so schweren Fall von Verrat durchaus der Tod, allerdings bittet sie die Helden darum, dass sie sein Seelenheil wahren – er also keinem Orkgötzen geopfert wird – und sie ihm einen schnellen und schmerzlosen Tod ermöglichen.

Falls die Helden von den Rondrageweihten, Gardisten oder Darian gefangen genommen werden, so wird dieser sie in





den Palast bringen und vor Dana zur Rede stellen, wo sie dann erneut die Möglichkeit haben, die Ergebnisse ihrer Untersuchungen darzustellen. Hier können Sie sich für den Erfolg an der Darstellung der Spieler oder am Ergebnis einer *Überreden*-Probe +5 orientieren. Wenn es ihnen gelungen ist, Dana und später auch Darian von ihren Erkenntnissen zu überzeugen, so werden sie allerdings feststellen müssen, dass Brigan samt Quevictis verschwunden ist. Tatsächlich hat er sich auf den Weg zum Marktplatz gemacht, um Otho von der Entwicklung zu erzählen und ist dann mit diesem und seinen Leuten zum Orkkastell gegangen, wo sie eine Entscheidung erzwingen wollen. Erhöhen Sie den Wert des Krisenherdes Orkkastell um 2 Punkte.

Typische Werte der Gardisten

INI 12+1W6 **PA** 15 **LeP** 32 **RS** 1-2
Streitkolben: **AT** 16 **DK** N **TP** 1W6+4
Streitaxt: **AT** 16 **DK** N **TP** 1W6+4
Raufen: **AT** 14 **DK** H **TP** 1W6+1 (A)
GS 8 **MR** 4-5 **AuP** 36 **AW** 7

Besondere Manöver: Aufmerksamkeit, Finte, Waffenlos: Bornländisch, Wuchtschlag

Typische Werte der Rondrageweihten

INI 13+1W6 **PA** 17 **LeP** 36 **RS** 4
Breitschwert: **AT** 19 **DK** N **TP** 1W6+4
Rondrakamm: **AT** 18 **DK** NS **TP** 2W6+2
Raufen: **AT** 16 **DK** H **TP** 1W6+1 (A)
GS 8 **MR** 6 **AuP** 38 **AW** 10

Besondere Manöver: Aufmerksamkeit, Ausfall, Binden, Finte, Halbschwert, Kampfreflexe, Meisterparade, Waffenlos: Hammerfaust, Wuchtschlag

Werte von anderen Aufrührern

INI 14+1W6 **PA** 13 **LeP** 26 **RS** 0
Dolch: **AT** 14 **DK** H **TP** 1W6+1
Raufen: **AT** 11 **DK** H **TP** 1W6(A)
GS 8 **MR** 2 **AuP** 26 **AW** 7

WERKZEUG DES TODES I – BEIM WAFFENSCHMIED TORDOR, SOHN DES TRAGSCH

Eine sehr offensichtliche Spur am Tatort ist das Schwert, welches im Hals des einen toten Orks steckt. Dieser Spur wird die Stadtgarde zuerst nachgehen, sehen sie doch in dem Schwert die Tatwaffe. Die Helden können diese Meinung teilen oder auch nicht, das Schwert ist in jedem Fall interessant, da der Besitzer wohl mit dem Mord und Diebstahl zu tun hat.

Da die Helden vermutlich wissen, dass Tordor Sohn des Tragsch die Waffe geschmiedet hat, bietet es sich an, ihn zu

befragen. Dabei sind die Helden insofern in der schlechteren Position, als dass die Gardisten das Schwert an sich genommen haben, um damit den Schmied zur Rede zu stellen. So können die Helden entweder die Gardisten begleiten oder später mit einer Zeichnung oder Beschreibung des Schwertes beim Schmied vorstellig werden.

Je nachdem wann die Helden zum Schmied kommen, sind sie entweder die ersten, treffen hier auf die Stadtgarde oder kommen nach ihr, was die Situation jeweils grundsätzlich ändert. Treffen die Helden zuerst ein, weiß Tordor noch von nichts und sie müssen ihn aus dem Bett klopfen. So wird er zwar etwas ungehalten sein, aber durch das königliche Legitimationsschreiben oder eine gute Lügengeschichte durchaus kooperativ. Kommen die Helden während der ZP 5 oder 6 hierher (also in der nächtlichen Praiosstunde) so treffen sie hier auf die Wachen, welche den Zwerg recht grob verhören. Hier können sie als Vermittler zwischen ihm und der Garde auftreten und sich so sein Vertrauen erarbeiten, damit er ihnen danach wohlwollend gegenübersteht. Kommen die Helden später, so ist er aufgebracht und nervös und wird ungehalten auf weitere Fragen reagieren, zumal sich einige betrunkene und später auch nüchterne Orks zu einem Lynchmob formen und drohen das Haus zu stürmen (siehe folgender Abschnitt). Wenn die Helden hier vermitteln können, haben sie sich seine Dankbarkeit und Hilfe verdient.

In jedem Fall ist es wichtig, welchen Vorwand die Helden angeben. Falls sie nur sagen, dass sie ein Verbrechen oder einen Mord aufklären, so wird er den Helden Auskunft geben, wenn sie die ersten sind. Sonst weiß er durch die Stadtgarde bereits, dass mit dem Schwert Orks ermordet wurden und wird versuchen, den Täter zu verschleiern, da ihm der Mord an Orks als gutes Werk erscheint und er dem Täter Deckung geben möchte.

Hier sollten Sie eine verdeckte *Menschenkenntnis*-Probe für die Helden würfeln, bei deren Gelingen ihnen klar werden kann, dass er etwas verbirgt (1 TaP*) oder gar, dass er den Täter schützen will (7+ TaP*).

Falls die Helden ihn überzeugen können, dass sonst viel mehr Menschenleben auf dem Spiel stünden (*Überreden*-Probe +8) oder aber ihm klarmachen, dass das Schwert gar nicht die Tatwaffe ist, sondern jemand in Misskredit gebracht werden soll (*Überreden*-Probe +4), so können sie von ihm folgendes erfahren:

- ☞ Das Schwert stammt aus seiner Fertigung.
- ☞ Es wurde mit der letzten Lieferung vor einem Mond an die königliche Garde überstellt.
- ☞ Wer von der Garde es erhalten hat, kann er nicht sagen, die Verteilung wird in der Burg vorgenommen.

Falls die Helden sich sein Wohlwollen durch Besänftigung oder Vertreibung der Orks gesichert haben, können Sie die obigen Zuschläge halbieren.

Wenn die Helden ihn nicht von der Zusammenarbeit überzeugen können, so bleibt ihnen immer noch der Weg der Durchsuchung und sie können in seinem Werkbuch feststel-



len, dass entsprechende Schwerter vor einem Mond an die Garde geliefert wurden.

Weitere Schwerter hat er für drei Personen gefertigt: Für *Sigfrieda Helmasdottir*, einen unbenannten reisenden Söldner und *Ornulf* aus kaiserlichem Gefolge. Dazu können die Helden Auftragsarbeiten wie Beile, Dolche und Wurfmesser für örtliche Bürger finden und sogar einige Aufträge für Zwerge mit Felsspalteln oder Zwergenschlägeln. Dazu verschiedenste Reparaturarbeiten vom Schleifen einer Klinge bis zum Flickern einer gebrochenen Waffe. All diese Informationen, außer der königlichen Lieferung, haben nichts mit dem Fall zu tun.

Wenn die Helden sich im Palast nach den Schwertern aus der Lieferung erkundigen wollen, so können Sie dies im Zeughaus tun (siehe **Da fehlt doch was**).

KORS RUF 4 – DIE SCHMIEDE

Im Laufe der Nacht sammeln sich an der Schmiede einige Orks, die gehört haben, dass zwei Orks mit einer Waffe aus der Fertigung des Zwerge getötet wurden. Dies hat Tordor nach dem Besuch der Stadtgarde bei ihm, selbst stolz in der Nachbarschaft herumerzählt und so haben es auch die Orks erfahren. Als die ersten Schwarzpelze vor seinem Haus auftauchen, ruft er ihnen sogar noch hochmütig zu, dass das Ende ihrer Herrschaft über die Stadt nahe sei und er die Waffen zu ihrem Untergang liefert.

Als sich jedoch mehr und mehr Orks um sein Haus sammeln und die ersten Fackeln dabei haben (Krisenherd Wert ab 3), beginnt er sich in seinem Haus zu verbarrikadieren. Bei einem Wert von 6 am Krisenherd beginnen die Orks an die Tür und die geschlossenen Fensterläden zu hämmern und wenn der Krisenherd den Wert 7 erreicht, brechen sie die Tür auf und dringen in das Haus ein, um Tordor zu töten und das Haus auszuplündern und zu brandschatzen.

Wenn die Helden rechtzeitig auf den Krisenherd aufmerksam werden, können sie die Orks entweder durch dominantes Auftreten (*Überreden*, *Spezialisierung* *Einschüchtern*) vertreiben oder aber *Shadur Orrn* von den Vorkommnissen in Kenntnis setzen, der daraufhin tatsächlich zwei Orks seiner Leibgarde (*Karugruk* und *Torgrak*, beide kennen die Helden schon vom Empfang) ausschickt, um an der Schmiede wieder für Ordnung zu sorgen und die Orks zur Raison zu bringen. Ihm ist nicht daran gelegen, die Menschen noch weiter zu provozieren und einen Handwerker, der gute Waffen zum Tribut liefert zu töten.

Falls die Helden die hier befindlichen Orks angreifen oder mit Gewalt in den eskalierenden Krisenherd eingreifen wollen finden Sie hier die Werte der Orks:

Werte der Orks:

INI 14+1W6	PA 13	LeP 38	RS 1
Arbach: AT 16	DK N	TP 1W6+4	
Byakka: AT 16	DK N	TP 1W6+5	
Raufen: AT 14	DK H	TP 1W6+2	
GS 8	MR 2	AuP 42	

Besondere Manöver: Aufmerksamkeit, Wuchtschlag, Meisterparade, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung I, Sturmangriff

Wenn die Helden Tordor vor den Orks beschützen, so wird er sich durchaus dankbar zeigen (siehe letzter Abschnitt) und kann ihnen auch etwas Gold geben, falls sie danach fragen.

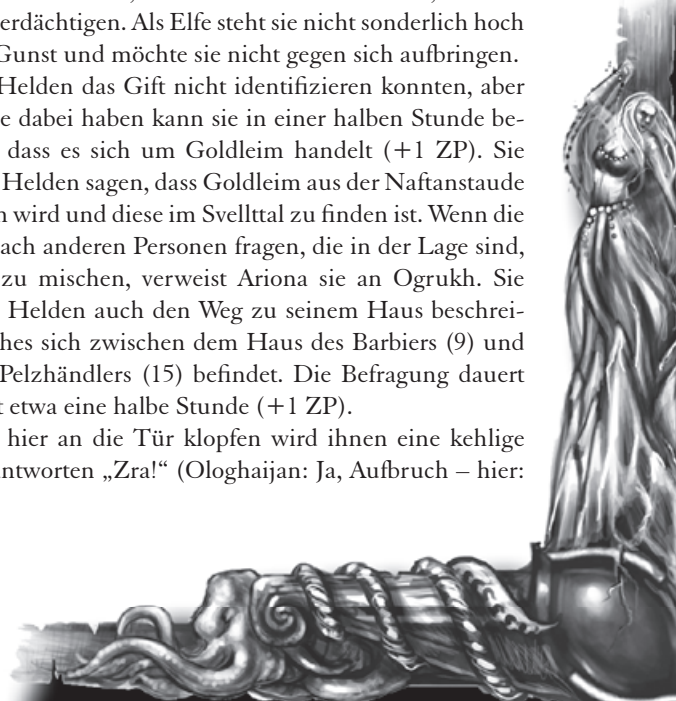
WERKZEUG DES TODES 2 – WO KOMMT DAS GIFT HER?

Haben die Helden herausgefunden, dass Tscharisch mit einer vergifteten Waffe getötet wurde, können sie den Hersteller suchen. Eine mögliche Quelle ist die Elfe *Ariona Silbertau* (Auelle, *991 BF, 1,93 Schritt, schwarze Haare, saphirblaue Augen, grazil, siehe **Reich des Roten Mondes 75**), welche einen Kräuterladen in der Stadt unterhält. Sie hat ihren Laden schon geschlossen, doch wenn die Helden hartnäckig klopfen wird sie ihnen öffnen. Sie ist generell nicht abgeneigt, den Helden zu helfen, möchte allerdings schon wissen, worum es geht.

Dabei gehört Ariona zu den wenigen Personen, die mit einem Geheimnis tatsächlich umgehen können. Falls die Helden ihr eine *Ritter-Rondramir-Geschichte* auftischen oder aber mit ihrem Legitimationsschreiben Informationen erhalten wollen, wird sie Fragen eher abfällig beantworten und sich keine Mühe geben zu helfen.

Falls die Helden sie richtig einschätzen (*Menschenkenntnis*-Probe +4) und ihr weitgehend erzählen worum es geht, so ist sie durchaus hilfsbereit. Speziell wenn erwähnt wird, dass mit dem Gift ein Ork getötet wurde, wird sie alles tun, um den Helden zu helfen, schon weil sie nicht möchte, dass die Orks sie verdächtigen. Als Elfe steht sie nicht sonderlich hoch in deren Gunst und möchte sie nicht gegen sich aufbringen. Falls die Helden das Gift nicht identifizieren konnten, aber eine Probe dabei haben kann sie in einer halben Stunde bestimmen, dass es sich um Goldleim handelt (+1 ZP). Sie kann den Helden sagen, dass Goldleim aus der Naftanstaude gewonnen wird und diese im Svellttal zu finden ist. Wenn die Helden nach anderen Personen fragen, die in der Lage sind, so etwas zu mischen, verweist Ariona sie an Ogrukh. Sie kann den Helden auch den Weg zu seinem Haus beschreiben, welches sich zwischen dem Haus des Barbiers (9) und dem des Pelzhändlers (15) befindet. Die Befragung dauert insgesamt etwa eine halbe Stunde (+1 ZP).

Wenn sie hier an die Tür klopfen wird ihnen eine kehlige Stimme antworten „Zra!“ (Ologhaijan: Ja, Aufbruch – hier:





„Herein!“). Wenn die Helden die Tür öffnen, schlägt ihnen eine Duftwolke aus scharfen und lieblichen Kräutern, Schweiß, Fäkalien, Eintopf und Alkohol entgegen. In der Hütte können die Helden im flackernden Schein des Feuers unter einem Kessel einen Ork sehen, der ein grünes Gewand trägt. Er mustert die Helden interessiert und spricht in sehr gebrochenem Garethi: „Ah, noch Glatthaut! Was du suchen?“

Damit haben die Helden einen ersten Hinweis: Es war schon ein Mensch hier und hat etwas gekauft. Nun bietet sich für gewitzte Lügner die Möglichkeit einfach „das Gleiche!“ zu sagen und zu schauen, was der letzte Käufer erworben hat. Tatsächlich hegt Ogrukh keinerlei Misstrauen gegen die Menschen und wird in diesem Fall sofort eine weitere Portion Goldleim in ein Eisentiegelchen geben und dafür „zehn Hand Gold“ verlangen (50 Dukaten). Dass es sich bei der Flüssigkeit im Tiegel um Goldleim handelt, lässt sich mit einer einfachen *Alchimie*-Probe oder *Pflanzenkunde* +6 feststellen. Falls die Helden zögern, versucht er mit einem „khur!“ (gut) Werbung für seine Ware zu machen.

Wenn die Helden von ihm erfahren möchten, wer die Glatthaut war, welche vorher eingekauft hat, so müssen sie diese Information entweder bezahlen oder aber triftige Gründe für ihr Ansinnen haben – und das Legitimationsschreiben Darnas ist hier überhaupt keine Hilfe, ganz im Gegenteil zur Anwesenheit von zum Beispiel Karugruk oder Gruguzz.

Falls die Helden die Portion Goldleim gekauft haben, erhalten sie für nur „noch Hand Gold“ (5 Dukaten) die Informationen zum Käufer, falls sie es nicht kaufen für „zwei Hand Gold“ (10 Dukaten). Ogrukh kann den Helden den Käufer zwar beschreiben und ihnen sagen „gelb Haar hatte wie Gold und blau Mar (Ologhaijan: Auge). Groß gewest wie du!“ Dabei deutet er auf einen Helden mit einer Größe von etwa 1,8 Schritt. Mehr weiß Ogrukh nicht über Brigan Sarger.

Falls die Helden sich für ihn interessieren oder ihnen eine *Götter/Kulte*-Probe +7 gelingt, so können sie erkennen, dass es sich bei ihm um einen Rikaipriester handelt. Tatsächlich hat er es vorgezogen hier auf eigene Rechnung anstatt für den Stamm zu arbeiten.

KORS RUF 5 – DEM PELZHÄNDLER DAS FELL ABZIEHEN

Im Lauf der Nacht werden die Orks versuchen, das Haus des reichen Pelzhändlers *Rogald Gemebsen* zu plündern. Sie versprechen sich hier reiche Beute, da er mit Bein und Mammuton handelt, was bei ihnen begehrte Trophäen sind – von seinem Gold und Kupfer ganz abgesehen.

Werden die Helden auf den Krisenherd aufmerksam, können sie hier zehn Orks sehen, die gerade dabei sind, den Zaun zu überklettern oder in das Haus einzusteigen – je nachdem wann die Helden eintreffen.

Wenn sie früh hinzukommen, haben die Helden noch die Möglichkeit die Situation ohne Kampf zu lösen. Hier haben

sie gute Chancen, wenn sie an die Ehre der Orks appellieren, immerhin ist es nicht besonders ruhmreich mit zehn Kämpfern einen einzigen Händler nieder zu machen. Auch eine Drohung mit Shadur Orrn und ihrer Versetzung in die Kaste der Ergoch oder Yurach wegen Missachtung des Häuptlings mag funktionieren, wenn sie überzeugend vorgetragen wird (*Überreden*-Proben +5 oder *Überzeugen*-Proben).

Wenn es den Helden nicht gelingt, die Orks friedlich von ihrem Vorhaben abzubringen, können sie sich ihnen in den Weg stellen. Von den Orks sind die meisten nicht oder nur spärlich bewaffnet, da sie mit einer einfachen Plünderung gerechnet haben, sodass einige waffenlos kämpfen werden. Andere sind mit Byakka oder Arbach bewaffnet. Wenn es zum Kampf kommt werden zwei der Orks die Wachhunde angreifen, die anderen acht die Helden.

Die Orks werden aufgeben und sich zurückziehen, wenn sie mindestens zwei Wunden haben, ihre Lebenspunkte auf 10 oder ihre Ausdauer auf 5 sinken.

Werte der Orks:

INI 14+1W6	PA 13	LeP 38	RS 1
Arbach: AT 16	DK N	TP 1W6+4	
Byakka: AT 16	DK N	TP 1W6+5	
Raufen: AT 14	DK H	TP 1W6+2	
GS 8	MR 2	AuP 42	

Besondere Manöver: Aufmerksamkeit, Wuchtschlag, Meisterparade, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung I, Sturmangriff

NACHTS SIND ALLE KELLER GRAV – DER PHEXTEMPEL

Suchen die Helden den Phextempel, müssen sie feststellen, dass es keinen gibt. Falls sich jemand mit Ortskenntnis unter ihnen befindet, weiß er, dass es einen versteckten Tempel gibt.

Um diesen zu finden, muss der Held eine Probe auf *Gassenwissen* +5 und *Füchsisch* ablegen. Die Suche dauert eine halbe Stunde (+1 ZP).

Betreten die Helden den Tempel, können sie vom Hochgeweihten Eiber Doguler Informationen erhalten. Er kann Kontakt zu Cardula und Yann vermitteln oder herausfinden, wer in das Zeughaus eingebrochen ist. Dafür benötigt er jeweils ca. eine halbe Stunde (1 ZP).

Fragen die Helden nach dem Dieb, wird ihnen etwas später ein Bettler eine Notiz übergeben:

Der Egel (Dieb) erwartet euch eine halbe Stunde vor dem gerechten Himmelslicht (Praios) hinter dem besten Schatz Tiefhusens (Goldschatz). Er bringt euch ein Huhn (Geheimnis) zum Zappelsoltan (Kletterseil).

Tatsächlich haben die Phexgeweihten den Dieb ausfindig gemacht und ihm auferlegt, den Helden zu helfen.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr den vereinbarten Treffpunkt erreicht, erwartet euch dort eine hagere Gestalt in dunkler Kleidung. Diese versucht, nicht erkannt zu werden und beginnt leise zu sprechen:

„Ihr sucht den, der mich Seil, Schwert und Dolch aus dem Zeughaus stehlen hieß. Er war etwa 35 Götterläufe alt, hatte blondes, schulterlanges Haar und grüne Augen. Er war durchtrainiert, aber nicht massiv und so

groß wie ich (etwa 1,78 Schritt). Er trug gute Sachen und gab mir zwei Dukaten für den Raub. Die Beute wollte er haben.“

Danach duckt er sich in den Schatten und versucht eilig zu verschwinden.

Sollten die Helden ihn stellen oder bedrohen, hat er keine weiteren Informationen für sie. Das Treffen dauert eine halbe Stunde (+1 ZP).

TAIRACHS REICH – SPUREN BEI DEN ORKS

In diesem Kapitel sind die Spuren beschrieben, denen die Helden im Orkkastell nachgehen können. Wenn die Helden das Orkkastell betreten oder hier jemanden etwas fragen wollen, so spielen Sie zunächst die ersten beiden Szenen, die anderen können Sie zu einem beliebigen Zeitpunkt spielen.

ANDERE VÖLKER – ANDERE SITTEN

Falls die Helden bei den Orks im Holzkastell Nachforschungen anstellen wollen, so kommen sie zunächst nur bis zu den beiden Wachen *Nurrogh* und *Brazzek* (siehe **Anhang**), die vor dem Eingang zum Kastell stehen und ausschließlich Orks hereinlassen. Diese Anweisung haben sie von Shadur Ornn nach seiner Rückkehr erhalten, ohne zu wissen, warum dies so ist. Dazu hat er ihnen auch befohlen, Menschen keine Fragen zu beantworten, solange er dies nicht erlaubt hat.

Falls die Helden nun also die Wachen ansprechen, werden diese ihnen mitteilen, dass sie derzeit das Kastell nicht betreten können und sie ihnen auch nicht helfen können. Wenn die Helden darauf bestehen, dass sie eine Auskunft brauchen, so wird Nurrogh ihnen sagen, dass sie dafür eine Erlaubnis von Shadur Ornn brauchen, die sie aber nicht haben. Hier haben die Helden ein Problem: Der einzige Ork, der ihnen erlauben kann mit den anderen zu reden, ist im Lager und sie selbst kommen nicht rein, um sich diese Erlaubnis zu holen. Prinzipiell gibt es zwei Wege aus der Misere: Die Orks lassen Shadur Ornn holen oder übergeben ihr Legitimationsschreiben der Wache, welche es ihm bringen. Bitten die Helden Nurrogh um eines davon, so wird er sie auslachen. Als Meister sollten Sie einem Spieler mit Kulturkunde Orks darauf hinweisen, dass dies als Schwächeeingeständnis gesehen wird. Ein Held mit Kulturkunde Svellttal mag noch eine KL-Probe ablegen, um diesen Schluss zu ziehen. Generell gilt bei Nurrogh, dass er ein stolzer Krieger ist, der die orkischen Traditionen hoch hält, hier werden die Helden vor allem dann etwas erreichen, wenn sie forsch, aggressiv und stark auftreten – und männlich sind oder zumindest erscheinen.

Treten die Helden entsprechend herrisch auf und fordern Shadur Ornn zu holen oder ihm das Schriftstück zu bringen,

legen sie eine *Überreden*-Probe +4 ab, wobei eine Spezialisierung auf Einschüchtern helfen kann. Bei dieser Forderung mag eine völlig überzogene Drohung wie „Sonst stürme ich das Kastell“ durchaus Wirkung zeigen, sofern sie Kampfkraft und Mut zeigt. Sätze wie „sonst vergiften wir euch das Essen“ haben eher einen gegenteiligen Effekt. Haben die Helden Erfolg, so wird Nurrogh klaglos und stolz davongehen, eventuell mit einem abfälligen Blick auf das Stück Papier.

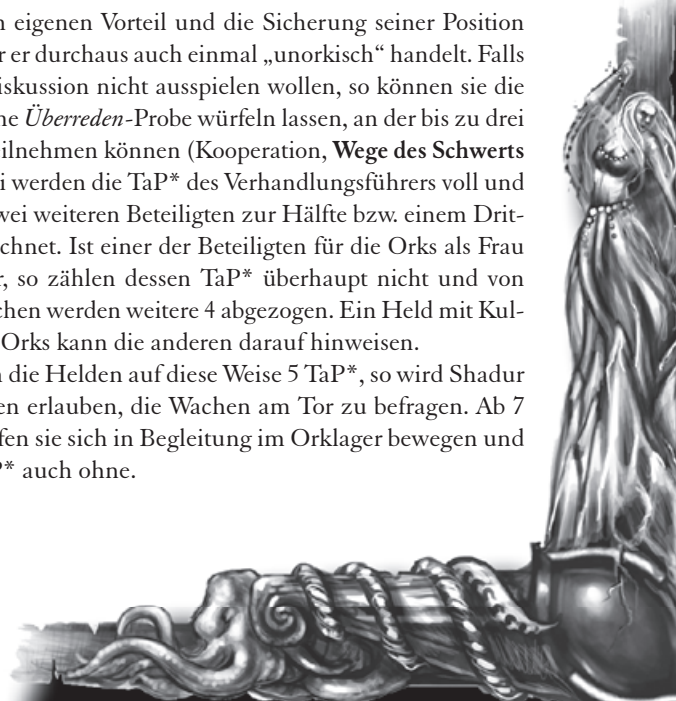
Bei Brazzek hingegen können die Helden mit ein wenig Gold auch auf anderem Weg an ihr Ziel kommen, was ihnen dann allerdings nicht gerade die Hochachtung von Nurrogh einbringt ...

Bald darauf erscheint Shadur Ornn selbst am Tor, um sich ein Bild von den Menschen zu machen, die so nachdrücklich Einlass fordern bzw. mit einem Schreiben mit königlichem Siegel kommen ohne zu wissen, dass er nicht lesen kann.

Nun ist es an den Helden, mit Shadur Ornn zu verhandeln, dass sie im Lager ermitteln und die Wachen befragen dürfen. Hierfür können sie ihm vor Augen führen, dass es in seinem Interesse ist, den Mörder zu finden – denn vielleicht bringt er gerade die nächsten Orks um?

Hier helfen den Helden solche schlaun Fangfragen tatsächlich mehr als beeindruckendes Auftreten, was Sie ihnen nach einer gelungenen *Menschenkenntnis*-Probe +5 (Aufschläge siehe oben) durchaus mitteilen können. Shadur Ornn ist vor allem auf seinen eigenen Vorteil und die Sicherung seiner Position aus, wofür er durchaus auch einmal „unorkisch“ handelt. Falls Sie die Diskussion nicht ausspielen wollen, so können sie die Spieler eine *Überreden*-Probe würfeln lassen, an der bis zu drei Helden teilnehmen können (Kooperation, **Wege des Schwerts** 15). Dabei werden die TaP* des Verhandlungsführers voll und die von zwei weiteren Beteiligten zur Hälfte bzw. einem Drittel angerechnet. Ist einer der Beteiligten für die Orks als Frau erkennbar, so zählen dessen TaP* überhaupt nicht und von den restlichen werden weitere 4 abgezogen. Ein Held mit Kulturkunde Orks kann die anderen darauf hinweisen.

Erreichen die Helden auf diese Weise 5 TaP*, so wird Shadur Ornn ihnen erlauben, die Wachen am Tor zu befragen. Ab 7 TaP* dürfen sie sich in Begleitung im Orklager bewegen und ab 10 TaP* auch ohne.





HIER IST ER NICHT – DIE WACHEN AM KASTELL

Falls eine Frau versucht, einen Ork anzusprechen, wird er diese vollkommen ignorieren. Wenn ihn anschließend ein männlicher Held anspricht und die Probe gelingt, so mag der Ork ihn noch darauf hinweisen, dass er seiner Sklavin nicht zu reden erlauben sollte und er ihr statt der Kleider besser etwas Schmuck kaufen solle, das sei hübscher anzusehen. Fragen die Helden die Wachen nach einem Ork, der in der letzten Zeit ins Lager zurückgekommen ist und ggf. verletzt war, so können sie Folgendes erfahren:

- ☛ Nur die Orks von der Feier sowie noch vier aus der Schenke *Dolch & Schwert* sind nach Einbruch der Dunkelheit ins Lager zurückgekehrt.
- ☛ Drei der vier aus dem *Dolch & Schwert* waren betrunken.
- ☛ Falls die Helden danach fragen: alle waren unverletzt.
- ☛ Falls die Helden danach fragen: keiner davon hatte ein Bündel dabei.
- ☛ Brazzek hat jedoch zwei Orks das Tor passieren und die Stadt verlassen sehen, einer kam aus dem *Dolch & Schwert* und taumelte, einer kam aus der Stadt, humpelte und hatte ein Bündel bei sich. Diese Informationen wird er bereitwillig für gewisse Mengen an ‚Sondertribut‘ geben.
- ☛ Falls die Helden danach fragen: letzterer trug Stiefel, worüber sich Brazzek noch gewundert hat. Es muss sich wohl um einen verweichlichten Ergoch gehandelt haben. Dabei schnaubt er abfällig.

Dabei sollten Sie die Informationen, welche die Orks ohne Nachfrage preisgeben an den TaP* der *Überreden*-Probe orientieren und es den Helden so schwerer oder leichter machen die notwendigen Informationen zu erhalten. Falls die Helden sich nach den getöteten Orks umhören wollen, so orientieren Sie sich bitte an den Informationen im Abschnitt *Das Leben vor dem Tod*.

Falls Sie möchten, kann Brazzek Tscharisch in dem verletzten Ork erkannt haben, sodass die Helden sich nun gleich nach ihm erkundigen können (siehe folgender Abschnitt). In diesem Fall macht er noch eine abfällige Bemerkung, dass ein solches Verhalten (Stiefel) eines Khurkach unwürdig sei.

DER NAME EINES PHANTOMS – WER WAR DAS ΔΕΠΠ ΠΥΠ?

Wenn die Helden die Leiche des Orks gefunden haben, werden sie vermuten, dass dieser der Täter war. Sie wissen aber noch nicht, warum die Tat begangen wurde, wo der Speer ist und wer den Ork getötet hat.

Wenn die Helden die Leiche zum Tor zurückschaffen, so können die Wachen ihn als den erkennen, der am späten Abend verletzt das Tor passiert und das Bündel bei sich hatte. Seinen Namen kennen sie jedoch nicht. Falls die Helden mit dem toten Ork zum Tor kommen, erhöhen Sie die Werte für die Krisenherde *Dolch & Schwert* und *Pelzhändler* um je 1.

Wenn die Helden im Orklager vorsprechen, so kann die Leiche identifiziert werden, allerdings sorgt das Auftauchen eines weiteren toten Orks für Unruhe, sowohl im Holzkastell als auch im *Dolch & Schwert*. Erhöhen Sie die Werte der beiden Krisenherde um je 2 Punkte. So kann es gut passieren, dass die Helden sich allein dadurch, dass sie den toten Ork hierher bringen, mitten in einem kleinen Aufruhr finden, in dem sie entweder als Helden der Befreiung (Holzkastell) oder aber als Übeltäter und Aufrührer (*Dolch & Schwert*) gelten.

Falls die Helden die Orks im Lager dazu bringen konnten, dass sie mit ihnen reden, so können sie erfahren, dass der tote Ork Tscharisch hieß und ein recht junger Khurkach war. Befragen die Helden einen anderen Khurkach (siehe Anhang) so können sie mit einer *Überreden*-Probe das Folgende erfahren:

- ☛ 1 TaP*: Tscharisch hat letztes Jahr seine Mannbarkeitsprüfung bestanden.
- ☛ 3 TaP*: Seine Trophäe waren die Zähne eines Höhlenbären, dafür wurde er als Khurkach eingestuft und kam mit anderen jungen Orks als Wache hierher, um sich zu beweisen.
- ☛ 5 TaP*: Er war ein guter Kämpfer und sehr ehrgeizig. Er hat deutlich überlegene Krieger gefordert, die Duelle aber ausnahmslos verloren und musste viel von seinem Zoll wieder abgeben.
- ☛ 8 TaP*: In diesen Duellen forderte er von seinen Gegnern Tiere, die Orks gebären oder Dinge, die Ansehen bringen.

Mit einer zusätzlich gelungenen *Menschenkenntnis*-Probe ist Folgendes zu erfahren:

- ☛ 1 TaP*: Der Ork mochte Tscharisch nicht sonderlich.
- ☛ 3 TaP*: Er ist nicht traurig über seinen Tod, Glatthäuten gegenüber aber misstrauisch.
- ☛ 5 TaP*: Er fragt sich, ob die Helden die Täter sind.
- ☛ 8 TaP*: Er misstraut auch Tscharisch und fragt sich, weshalb der wohl getötet wurde.

Sprechen die Helden ihn auf sein Misstrauen an, so lassen Sie sie erneut eine *Überreden*-Probe würfeln oder das ganze überzeugend ausspielen:

- ☛ 1 TaP*: Tscharisch wollte mehr Macht, Ansehen und Tiere, die Orks gebären, früher oder später hätte er auch mich gefordert.
- ☛ 3 TaP*: Er war mit seiner bisherigen Behandlung unzufrieden, hat aber in den letzten Wochen keine Duelle mehr gefordert, um seine Stellung zu verbessern.
- ☛ 5 TaP*: Trotzdem hat er einmal betrunken geprahlt, dass sie bald alle zu ihm aufschauen werden.
- ☛ 8 TaP*: Er war in letzter Zeit viel fort und wurde einmal von einer Patrouille mit einem Menschen gesehen, mit dem er sich in einer dunklen Ecke versteckte. Er hat den Pfad Brazoraghs wohl verlassen.

Wollen die Helden hingegen Shadur Orrn befragen, so wird dieser zunächst nach dem Anblick der Leiche auch dafür Blutrache von den Glatthäuten fordern und es ist an den



Helden, ihn davon zu überzeugen, dass er der Mörder der anderen Orks war. Sollten Ihre Spieler hier sehr überzeugend auftreten, so können Sie auch ohne Probe annehmen, dass Shadur ihnen glaubt, sonst verlangen Sie eine *Überreden*-Probe +5 (Aufschläge wie oben). Sollten die Helden damit Erfolg haben, so kann er ihnen alle oben genannten Informationen geben. Eine *Menschenkenntnis*-Probe (Aufschläge wie oben) bringt auch hier noch weitere Erkenntnisse:

- 👁 1 TaP*: Shadur mochte Tsharisch nicht und vertraute ihm nicht.
- 👁 5 TaP*: Shadur ist nicht traurig über seinen Tod – eher im Gegenteil – will aber keine Schwäche zeigen und tritt deshalb für die Blutrache ein.
- 👁 8 TaP*: Er fragt sich, warum Tsharisch getötet hat und getötet wurde, es macht für ihn keinen Sinn.

Sprechen die Helden ihn darauf an, so lassen Sie diese erneut eine *Überreden*-Probe ablegen (Aufschläge wie oben) um ihn darüber auszufragen:

- 👁 1 TaP*: Tsharisch wollte mehr Macht, Ansehen und Tiere, die Orks gebären, er war mehrfach bei Shadur, um dies und ein eigenes Zelt zu fordern.
- 👁 3 TaP*: Er war mit seiner bisherigen Behandlung unzufrieden, hat aber in den letzten Wochen keine Duelle mehr gefordert oder von ihm etwas verlangt, um seine Stellung zu verbessern.
- 👁 5 TaP*: Trotzdem hat er ihm zuletzt an den Kopf geworfen, dass er Tairach näher sei als Brazoragh.
- 👁 8 TaP*: Er war in letzter Zeit viel fort und wurde einmal von einer Patrouille mit einem Menschen gesehen, mit dem er sich in einer dunklen Ecke versteckte. Er hat den Pfad Brazoraghs wohl verlassen.

Sprechen die Helden Shadur oder einen der anderen Khurkach auf die Ruine und den Fundort der Leiche an, so können Sie je nach Probe mehr erfahren:

Überreden:

- 👁 1 TaP*: Die Insel ist verflucht, kluge Orks halten sich davon fern.
- 👁 3 TaP*: Nur die Schamanen dürfen die Insel betreten, dort ist ein Tor nach Turim Tairakhi (Ologhaijan / Oloarkh mit TaW 5+: Tairachs Totenreich).
- 👁 5 TaP*: Feige Glatthäute erhalten dort keinen Einlass, versuchen es aber häufig in der Nacht, dann gehen dort die Geister der Verstorbenen um. Orkgeister gibt es keine da, denn die erhalten natürlich Einlass.

Menschenkenntnis:

- 👁 1 TaP*: Der Ork fürchtet die Insel.
- 👁 3 TaP*: Der Ork fürchtet auch die Schamanen.
- 👁 5 TaP*: Er würde es Menschen nie verzeihen, wenn sie ihn der Furcht bezichtigen.

Sollte den Helden bei einer der *Überreden*-Proben im Lager ein Patzer unterlaufen oder die Probe um mehr als 10 Punkte

scheitern, so wird ein Khurkach sie für eine unbedachte und beleidigende Aussage zum Duell fordern und sie des Mordes an Tsharisch bezeichnen. Erhöhen Sie in diesem Fall die Werte der Krisenherde Holzkastell, Pelzhändler und Dolch & Schwert um je 1.

Der Held kann sich nun entweder zum Duell stellen, welches bis zur Aufgabe eines Gegners ausgetragen wird, oder die Helden können versuchen sich zurückzuziehen. Wollen sie dies versuchen, so sollte einem von ihnen eine *Überreden*-Probe+10 (+ ggf. Aufschlag) gelingen. Andernfalls fühlt sich der Ork immer noch beleidigt und die Helden können das Kastell nicht wieder betreten und hier keine weiteren Nachforschungen anstellen. Auch steigt der Wert für den Krisenherd Holzkastell um 2 weitere Punkte und für die abschließenden Verhandlungen erhalten die Helden Minuspunkte auf der Orkseite.

Stellt sich der entsprechende Held zum Duell, kann der Gewinner im Anschluss vom Verlierer etwas fordern – sei es ein Gegenstand, eine Information oder eine Tat, die er ausführen muss. Zunächst jedoch muss das Duell entschieden werden. Wählen Sie als Gegner einen der Khurkach aus dem Anhang, dem Helden steht die Wahl seiner Waffe frei.

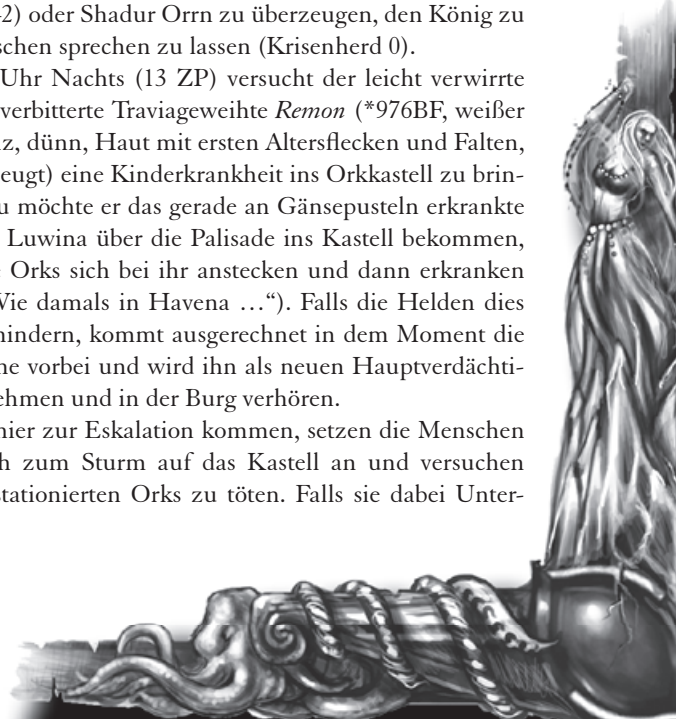
Falls der Ork gewinnt, wird er von dem Menschen entweder ein Statussymbol fordern (Metallwaffe, Schmuckstück, Wapenrock) oder aber eine gewisse Menge Gold (20 Dukaten).

KORS RUF 4 – DAS HOLZKASTELL

Der offensichtlichste Krisenherd ist das Holzkastell der Orks. Hier sammeln sich schon recht früh die ersten Menschen, die wissen wollen, was der König im Kastell macht. Es dauert allerdings eine ganze Weile, bis die Stimmung hier wirklich überkocht, da die geballte Anwesenheit von Orkkriegern die Menschen recht lange von einem Angriff abhält. Dafür wird es den Helden niemals ganz gelingen, diesen Krisenherd zu befrieden, da immer wieder neue Unzufriedene auftauchen. Die Helden können versuchen, die Menge durch Worte zur Vernunft zu bringen (*Überreden* oder *Überzeugen* +8, Krisenherd –2) oder Shadur Orrn zu überzeugen, den König zu den Menschen sprechen zu lassen (Krisenherd 0).

Gegen 4 Uhr Nachts (13 ZP) versucht der leicht verwirrte und sehr verbitterte Traviageweihte *Remon* (*976BF, weißer Haarkranz, dünn, Haut mit ersten Altersflecken und Falten, leicht gebeugt) eine Kinderkrankheit ins Orkkastell zu bringen. Dazu möchte er das gerade an Gänsepusteln erkrankte Mädchen Luwina über die Palisade ins Kastell bekommen, damit die Orks sich bei ihr anstecken und dann erkranken sollen („Wie damals in Havena ...“). Falls die Helden dies nicht verhindern, kommt ausgerechnet in dem Moment die Stadtwache vorbei und wird ihn als neuen Hauptverdächtigen festnehmen und in der Burg verhören.

Sollte es hier zur Eskalation kommen, setzen die Menschen tatsächlich zum Sturm auf das Kastell an und versuchen die hier stationierten Orks zu töten. Falls sie dabei Unter-





stützung von den königlichen Garden und der Delegation aus Donnerbach erhalten, weil die Helden am Tairachtempel nicht für Ruhe gesorgt haben, so haben sie eine gewisse Aussicht auf Erfolg. Allerdings wird der Angriff in jedem Fall viele Menschen das Leben kosten, was jedem Helden nach einer gelungenen Probe auf *Kriegskunst* sofort klar ist. In dem Kastell befinden sich 50 ausgebildete Krieger der Orks und selbst wenn es gelingen sollte, diese zu vernichten, so wird die Rache des gesamten Stammes nicht lange auf sich warten lassen und Tiefhusen bald umso härter treffen. Um die Orks tatsächlich zu vertreiben, finden sich zu wenig erfahrene Kämpfer in den Reihen der Aufständischen und das Kommando ist viel zu unstrukturiert.

Falls die Helden sich an die Spitze des Sturmes auf das Kastell setzen wollen, so machen Sie ihnen als Meister in jedem Fall klar, dass dies den Tod des Königs bedeuten wird, und dass viele unschuldige Menschen sterben und verklart werden, wenn die Orks Vergeltung an der Stadt üben. Dann ist es eine Entscheidung Ihrer Spieler.

Dieser Krisenherd eignet sich gut als Schauplatz des Finales (siehe folgender Abschnitt).

DIE DRITTE CHANCE AUF EIN FINALE – GEWETZTE KLINGEN AM KASTELL

Die Helden können mit oder ohne Brigan am Holzkastell auftauchen. Haben sie ihn nicht dabei, befindet er sich in der Menge eher am Rand und wartet auf ‚seine‘ Rache. Das Tor ist inzwischen geschlossen und im Inneren des Kastells findet sich Shadur Orrn mit seinen Kriegern bereits in Kampfbereitschaft. Das Aufpeitschen der Menge wird hier Otho übernehmen, der von Darian unterstützt wird.

Von einer erhöhten Position kann ein Held mit einer *Sinnschärfe*-Probe +3 Brigan ausmachen. Die Helden können mit einer *Schleichen*-Probe unbemerkt zu ihm vordringen und ihn in ihre Gewalt bringen. Allerdings ist ihnen der Weg ins Orkkastell zu Shadur versperrt. Hier können die Helden über die Palisade klettern (Probe +3, mit Seil +/–0), werden drinnen aber sofort von Orkkriegern umstellt. Die Waffen der Helden werden eingesammelt, ehe Shadur überhaupt an sie herantritt.

Alternativ können die Helden auch versuchen, die Menge vor dem Kastell zu beruhigen, um dann mit Brigan das Tor zu benutzen. Dazu ist es ratsam, dass der Held sich eine erhöhte Sprechposition verschafft, um gesehen zu werden. Auch Otho und Darian haben sich vor dem Kastell Kisten aufgestellt, auf denen sie stehen und zu den Menschen sprechen. Die Helden können nun entweder zu diesen vordringen und deren Platz einnehmen – was sie sich nicht kampfflos gefallen lassen werden. Dazu werden Renos Leute den Helden nicht kampfflos das Feld überlassen, sodass der Sprecher vor Othos Schergen geschützt werden muss, die versuchen werden, den Sprecher vom Podest zu zerren. Sonst können die Helden an einem anderen Ort eine erhöhte Po-



sition beziehen, z.B. auf einem Karren neben der Taverne Dolch & Schwert, auf dem Dach der Gaststätte oder gar auf der Palisade, deren Spitze mit einer *Klettern*-Probe +3 (mit Seil +/–0) erreicht werden kann. Dann können sie sich ein Rededuell mit Otho liefern, für das gilt, dass Otho aufgrund des Guten Rufes von Reno I. eine Erleichterung (KL 14 / IN 13 / CH 14, *Überreden* 13, Guter Ruf 8: Erleichterung von 4 Punkten) und die Helden aufgrund der aufgeheizten Stimmung eine Erschwerung erhalten (+ Wert des Krisenherdes). Falls Sie wünschen, können Sie je nach Argumenten und Beweisen der Helden deren Probe weiter erleichtern. Hier gilt, dass es für die Helden unmöglich ist, den Krisenherd endgültig zu befrieden. Alles, was sie erreichen ist, dass man sie mit Brigan zum Orkkastell durchlässt, wo sie Einlass erhalten, aber ebenfalls sofort von Orkkriegern umzingelt werden, während das Tor wieder geschlossen wird. Auch hier werden die Orks erwarten, dass die Helden ihre Waffen ablegen, bevor Shadur zu ihnen tritt. Fahren Sie dann mit den Verhandlungen fort (siehe Tsas Freude).

Falls die Helden versuchen wollen mit einer Ablenkungstaktik ins Kastell zu kommen (NEBELWAND, Schwadenbeutel oder Ähnliches) so wird dies in jedem Fall zu einer waffenlosen Auseinandersetzung führen, mit etwas Geschick sollte es den Helden jedoch gelingen, sogar mit Brigan bis zum Tor durchzukommen. Verlangen Sie hier Proben auf Ausweichen, *Körperbeherrschung* und waffenlose Paraden,



ggf. auch *Raufen-* oder *Ring-*Angriffe, wenn die Helden einen Gegner aus dem Weg räumen müssen. Am Tor angekommen bleibt das Ergebnis jedoch wieder das gleiche, auch in diesem Fall werden die Helden entwaffnet.

Falls die Helden vor dem Kastell im Wortgefecht oder im Handgemenge zu unterliegen drohen, können Sie sich entweder mit dem gefangenen Brigant ins Kastell retten oder Sie als Meister können Dana als ‚königliche Kavallerie‘ auftreten lassen, die allein durch ihre Anwesenheit den Helden Gehör verschaffen kann.

Typische Werte von Aufrührern

INI 11+IW6	PA 13	LeP 28	RS 0
Dolch: AT 13	DK H	TP 1W6+1	
Raufen: AT 15	DK H	TP 1W6 (A)	
GS 8	MR 3	AuP 29	

Besondere Manöver: Gerade, Knie, Kopfstoß, Schwinger, Schwitzkasten, Tritt

PERAINE UND EFFERD – DIE SUCHE AUßERHALB DER STADT

Wenn die Helden den Weg des flüchtigen Täters verfolgen, können sie mit einer *Fährstensuchen*-Probe +5 (+13 ohne Licht) zwei Spuren finden, die den Weg verlassen. Die eine führt nach links den Fluss entlang, die andere nach Nordosten zwischen den Bäumen den Hügel hinauf. Ab 3 TaP* kann der Held zudem erkennen, dass die Spur nach Nordosten von blanken Füßen, die am Fluss entlang von Stiefeln stammt. Bei der schnellen Variante A: Ab 5 TaP* erkennt der Held, dass die Spur am Fluss entlang von zwei Personen stammt, die nicht zusammen, aber kurz hintereinander gingen.

Den Helden sollte klar sein, dass sie der Spur am Fluss folgen müssen (Stiefel), die andere Spur führt zum Abschnitt ‚Der Schatz unter dem Eichbaum‘.

In der schnellen Variante A können die Helden nach etwa 400 Schritten mit einer *Sinnenschärfe*-Probe +5 (+13 ohne Licht) an einem Dornenbusch einen dunklen Fetzen finden. Gelingt eine Probe auf *Schneidern*, können sie erkennen, dass Stoff und Farbe mit den Umhängen der Stadtgarde übereinstimmen.

Dieses Stück Stoff fehlt an Brigants Mantel und kann den Helden als Hinweis dienen, dass er den Ork getötet und den Speer mitgenommen hat. Hundert Schritte weiter führt eine der Spuren direkt in den Fluss, die andere endet an einem Busch, von dem aus Schleifspuren zum Fluss führen. Hier können die Helden ein kleines Ruderboot finden und von diesem aus mit einer *Fährstensuchen*-Probe +8 (+15 ohne Licht) eine weitere einzelne Spur, die nach Osten führt. Folgen die Helden ihr, kommen sie zur Straße. Falls die Helden die Fährleute wecken, erfahren sie, dass heute Nacht niemand hier war. Die Helden können mit dem Boot zur Insel übersetzen (Probe auf *Boote fahren*).

In Variante B gibt es am Ufer kein Boot und nur die Spuren des Orks, die ins Wasser führen. So müssen die Helden durch das brusttiefe Wasser waten (*Schwimmen-* oder *Körperbeherrschungs*-Probe +3). Es finden sich an der anderen Seite der Insel die Schleifspur eines Bootes und Fußspuren, die zur Ruine führen. An einem Busch am Ufer kann mittels gelungener *Sinnenschärfe*-Probe +5 (+13 ohne Licht) ein blauer Stofffetzen gefunden werden (s.o.). Wollen die Helden über den Fluss setzen, um das Boot zu finden, braucht es eine *Schwimmen*-Probe +3, da das Wasser schnell fließt. Drüben liegt das Boot im Gestrüpp versteckt und es führt eine Fußspur zur Stadtmauer (normale *Fährstensuchen*-Probe: Stiefel). Erklettern die Helden die Mauer, können sie mit einer *Sinnenschärfe*-Probe +7 sehen, dass Moos um eine Zinne herum abgerieben ist, wo Brigants Seil festgemacht war.

Die Verfolgung dauert bis auf die Insel eine halbe Stunde (+1 ZP). Für die Bergung des Bootes kommt in Variante B eine weitere halbe Stunde dazu (+1 ZP), ebenso für einen Besuch auf der Nachbarinsel.

MICH LAUFT EIN GEIST – HIER SPUKT ES DOCH

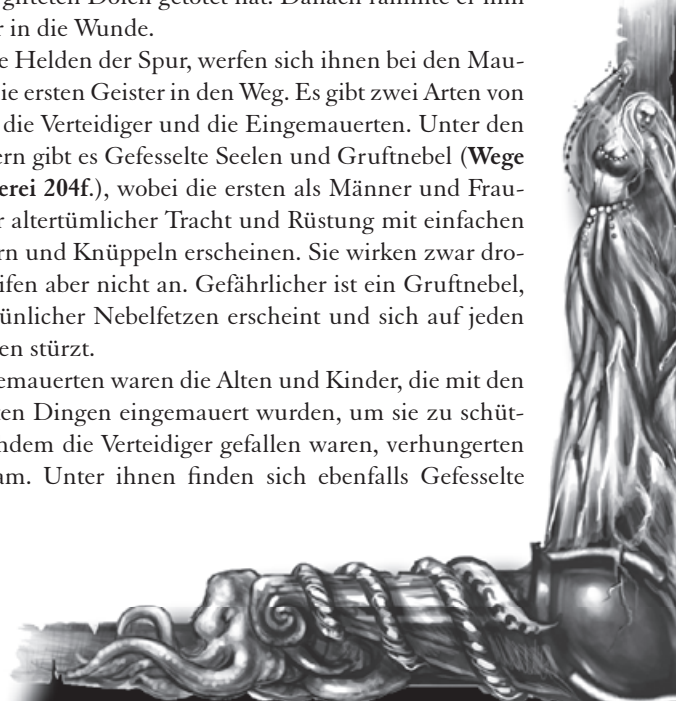
Bei der Feste Roremund können die Helden mit einer *Sinnenschärfe*-Probe leises Wispern oder auch grünliches Leuchten in den Ruinen sehen. Dabei handelt es sich um die Geister der einst hier getöteten Menschen. Die Geister sind durch die Ereignisse aktiv.

Die Ruine der Festung besteht nur noch aus dem Erdgeschoss des Bergfrieds sowie einigen Grundmauern, die völlig von Moos und Flechten überwuchert sind und zwischen denen Büsche, Gras und Blumen gedeihen. Auf dieser Insel können die Helden mit einer *Fährstensuchen*-Probe (ohne Licht +8) Spuren finden: eine Fußspur führt aus dem Fluss zur Ruine, eine weitere folgt ihr vom Landeplatz des Bootes aus.

Die Spur führt in den Winkel zwischen Bergfried und einer Grundmauer. Hier haben sich Brigant und Tscharisch getroffen, als Brigant den Speer abgeholt und Tscharisch dabei mit einem vergifteten Dolch getötet hat. Danach rammte er ihm den Speer in die Wunde.

Folgen die Helden der Spur, werfen sich ihnen bei den Mauerresten die ersten Geister in den Weg. Es gibt zwei Arten von Geistern: die Verteidiger und die Eingemauerten. Unter den Verteidigern gibt es Gefesselte Seelen und Gruftnebel (**Wege der Zauberei 204f.**), wobei die ersten als Männer und Frauen in sehr altertümlicher Tracht und Rüstung mit einfachen Schwertern und Knüppeln erscheinen. Sie wirken zwar drohend, greifen aber nicht an. Gefährlicher ist ein Gruftnebel, der als grünlicher Nebelfetzen erscheint und sich auf jeden Lebendigen stürzt.

Die Eingemauerten waren die Alten und Kinder, die mit den wertvollsten Dingen eingemauert wurden, um sie zu schützen. Nachdem die Verteidiger gefallen waren, verhungerten sie langsam. Unter ihnen finden sich ebenfalls Gefesselte





Seelen und dazu ein Spuk, der als milchig-weiße Hand erscheint.

Wollen die Helden alles in Ruhe untersuchen, müssen sie zunächst die Geister entfernen. Dies kann auf magische (z.B. GEISTERBANN, PENTAGRAMMA) oder karmale Weise (z.B. ZERSCHMETTERNDER BANNSTRAHL, BANNFLUCH DES HEILIGEN KHALID) erfolgen oder bei Gruftnebel und Spuk auch durch Kampf. Wenn die Helden sich mit den Gefesselten Seelen unterhalten, können Sie bei gut gelungenen Proben (CH +6, *Überreden* +10, *Überzeugen* +5) entscheiden, dass diese den anderen Geistern Einhalt gebieten. Befindet sich unter den Helden ein Borongeweihter, werden die Geister nicht angreifen. Die Gefesselten Seelen können die Geschichte vom Untergang der Festung erzählen (**Reich des Roten Mondes** 182).

Werte der Geister

Gruftnebel:

Beschwörung: +4 **Beherrschung:** +4

Austreibung: +7

INI 10+1W6 **PA** 0 **LeP** 20 **RS** 9

AT 14 **DK** HNS **TP** 3 SP

GS 30 **MR** 18 **GW** 10

Besondere Manöver: Gezielter Angriff (1W20 SP)

Besondere Eigenschaften: Astralsinn (14), Formlosigkeit I, Geisterpanzer, Immunität profane Waffen, Gifte und Krankheiten, Körperlosigkeit I, Präsenz I, Schreckgestalt I, Unsichtbarkeit II, Verwundbarkeit (Boron).

Spuk

Beschwörung: +5 **Beherrschung:** +4

Austreibung: +7

INI 12+1W6 **PA** 0 **LeP** 40 **RS** 8

AT 10 **DK** 7 Schr **TP** 3W6+6*

GS 8 **MR** 15 **GW** 8

Besondere Manöver: Gezielter Angriff gegen unbelebte Materie

Bemerkungen: *Strukturschaden an Materie

Besondere Eigenschaften: Astralsinn (14), Formlosigkeit I, Gegenstände beleben, Geisterpanzer, Immunität profane Waffen, Gifte und Krankheiten, Körperlosigkeit I, Präsenz I, Schaden gegen unbelebte Materie, Schreckgestalt II, Unsichtbarkeit II, Verwundbarkeit (Boron).

Gewinnen die Helden, ziehen sich die Gefesselten Seelen zurück. Die Helden können sie trotzdem ansprechen. Ein Gespräch mit den Geistern kostet eine halbe Stunde (+1 ZP), der Kampf keine.

Die Helden können sich im Boron-Tempel Hilfe holen, um die Geister zu beruhigen. In diesem Fall greifen die Geister nicht an. Alternativ können die Helden die Leiche bergen (*Körperbeherrschung* oder GE) und flüchten.

DER SAGT NICHTS MEHR – EIN TOTER MÖRDER

Nun können die Helden den toten Ork untersuchen:

Der Ork ist tot, das ist auch ohne Probe zu sehen. Er trägt einen Arbach bei sich, an dem relativ frisches Blut klebt.

Heilkunde Wunden (ohne Licht +7):

☞ 2 TaP*: Er hat mehrere Verletzungen, von denen die meisten verschorft sind. Die auffälligsten sind ein Schnitt am Arm und ein Stich in den Oberschenkel (beide verschorft) sowie ein Stich in die Brust (nicht verschorft).

☞ 4 TaP*: Diese Wunde wurde von einem Speer oder einer Lanze verursacht. Die Ränder wirken unscharf und leicht verbrannt oder verätzt.

☞ 6 TaP*: Der Tod trat gegen Mitternacht ein.

☞ 8 TaP*: Die verschorften Wunden wurden eher gerissen als geschnitten und wirken wie die der toten Orks.

Sinnenschärfe (ohne Licht +7):

☞ 1 TaP*: Der Ork trägt Stiefel.

☞ 3 TaP*: In einer Faust hält er einige blonde Haare, die etwa einen Spann lang sind. Es sind Menschenhaare.

☞ 6 TaP*: An einem der Stiefel finden sich neben Schlamm, Wasser und Grasresten auch eingetrocknete Reste von Blut.





Heilkunde Gift / Alchimie +2 (ohne Licht +7):

- ☞ 1 TaP*: Der Wundrand wirkt verätzt.
- ☞ 5 TaP*: An Waffengiften kommt Goldleim in Frage, dieses ist dazu schmerzhaft und verursacht zusätzlichen Schaden.
- ☞ 7 TaP*: Goldleim wird aus der Naftanstaude gewonnen und löst jedes organische Material auf.

Pflanzenkunde +5: Die Naftanstaude wächst im Svellttal.

İRİBAARS İRRWEGE 2 – DER SCHATZ UNTERM EICHBAUM

Dass Murahgk an diesem Abend eine Schatzkarte für Spielschulden erhalten hat, ist nur Zufall. Die Helden können in der Schänke Dolch & Schwert oder am Tjolmarer Tor von ihm hören. Bei Nachfrage können sie erfahren, dass er einen Streuner ziemlich ausgenommen, ihm aber das ganze Geld für ein Pergament zurückgegeben und schnell die Gaststätte verlassen hat. Der Mensch ist gegangen.

Das Pergament ist eine Schatzkarte – die der Streuner selbst gemalt hat. Mit dieser hat sich der Ork schnurstracks auf den Weg zum Hügel nordwestlich der Stadt gemacht, wo unter einer Eiche beim Orkensturm ein Händler aus der Stadt einen Schatz versteckt haben soll. Hier wühlt er mit bloßen Händen und wird ungehalten auf jede Störung reagieren. Falls er denkt, die Helden wollen ihm den Schatz rauben, wird er sie mit blanken Fäusten angreifen:

Werte von Murahgk

INI 12+1W6 PA 10 LeP 42 RS 1

Fäuste: AT 16 DK H TP 1W6+2 (A)

GS 8 MR 2 AuP 39

Besondere Manöver: Aufmerksamkeit, Wuchtschlag, Hammerfaust, Sturmangriff, Niederwerfen

Sollte er im Kampf den Tod finden, steigt der Wert des Krisenherdes Holzkastell um 2.

İM HAUS DES TODES – DER BORONTempel

Spielen Sie die schnelle Variante A und haben sich die Helden am Stadttor umgehört, können die Helden sich am Borontempel (**Reich des Roten Mondes** 74) nach Brigan erkundigen. Wenn sie an die Tür des Gebäudes aus dunkelgrauem Schiefer klopfen, wird ihnen kurz darauf von Bruder Harad aufgetan.

Sind die Helden zur gleichen Zeit wie Brigan hier, wird er behaupten, ein Opfer für die getötete Wache zu überbringen. Den Helden kann auffallen, dass er stark mit Schlamm verschmiert und mit einem tropfnassen Mantel im Tempelraum ist und zum Beten nicht niederkniet, weil er den Speer verstecken muss. Auch fehlt an seinem Umhang ein Stück, das die Helden vielleicht gefunden haben.

Entdecken die Helden den Speer bei ihm oder konfrontieren sie ihn direkt mit ihren Beobachtungen, so wird er zugeben, auf der Insel den Attentäter gestellt und getötet und den Speer zurück gewonnen zu haben, – und dass er Boron um Vergebung bitten will.

Mit einer *Menschenkenntnis*-Probe +8 können die Helden erkennen, dass er lügt. Falls sie ihn scharfsinnig unter Druck setzen (um Beispiel durch *Überreden* (Einschüchtern) oder die Drohung, ihn den Orks auszuliefern) können sie ihm hier ein Geständnis entlocken und Sie können direkt zum Abschnitt Der wahre Täter übergehen.

Ist Brigan schon wieder weg, so können die Helden sich nach ihm erkundigen und erfahren von Harad oder Ludmilla, dass er in der nächtlichen Praiosstunde (0:30, 6 ZP) hier war und eine Spende von einem Dukaten für einen toten Gardisten überbringen wollte, damit für seine Seele gebetet wird. Mit einer *Menschenkenntnis*-Probe +3 erkennen die Helden, dass der Borongeweihte verärgert ist. Auf Nachfrage können sie von ihm oder der Novizin erfahren, dass es ungebührlich ist, wegen eines solch geringen Wunsches einen Borongeweihten zu wecken und er zudem nicht mal seinen verdreckten und nassen Mantel abgenommen hat.

Falls Sie die längere Variante B spielen, gibt es hier keine Informationen für die Helden.

PRAIOS GERECHTIGKEIT – DER WAHRE SCHULDIGE

PUZZLESPIEL – WAS WISSEN WIR?

Je nachdem, was die Helden im Laufe der Recherche herausgefunden haben, können sie verschiedene Personen für den Täter halten und sich Teile der Tat zusammenreimen. Hier folgt eine kurze Übersicht der Erkenntnisse samt Quellen:

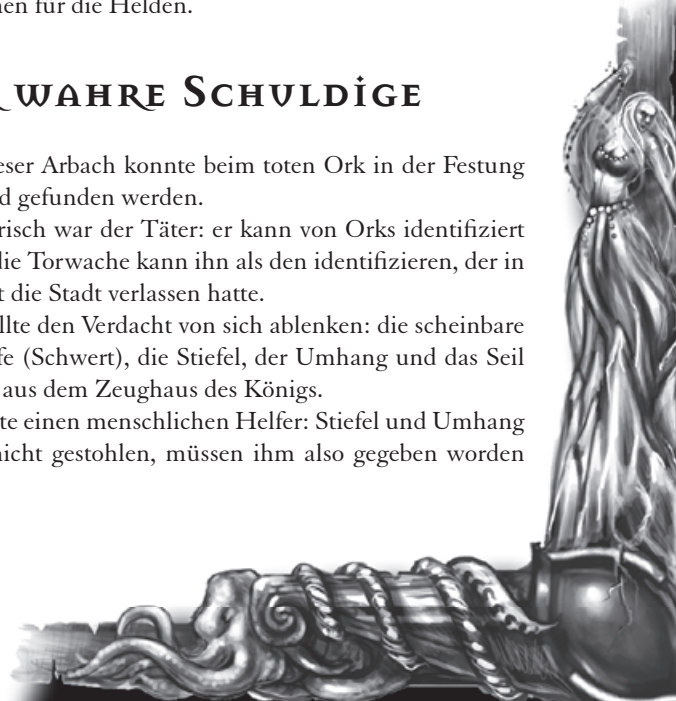
☞ Der Täter war ein Ork: Gravezz vertraute ihm; die Bettlerin hat einen Ork im Mantel der Stadtgarde angesprochen; ein verletzter Ork in Stiefeln hat das Tjolmarer Tor nach der Tat passiert; die Mordwaffe war eigentlich stumpf (ein Ar-

bach); dieser Arbach konnte beim toten Ork in der Festung Roremund gefunden werden.

☞ Tsharisch war der Täter: er kann von Orks identifiziert werden; die Torwache kann ihn als den identifizieren, der in der Nacht die Stadt verlassen hatte.

☞ Er wollte den Verdacht von sich ablenken: die scheinbare Mordwaffe (Schwert), die Stiefel, der Umhang und das Seil stammen aus dem Zeughaus des Königs.

☞ Er hatte einen menschlichen Helfer: Stiefel und Umhang wurden nicht gestohlen, müssen ihm also gegeben worden





sein; der Diebstahl der Waffen und des Seils wurde von einem Menschen in Auftrag gegeben; er hat im Orklager geprahlt, dass er bald eine bessere Stellung haben wird.

☛ Der Helfer hat ihn getötet: Er wurde mit einem Stich getötet, vertraute also seinem Mörder; der Mörder wusste genau, wo er ihn findet, war vielleicht gar mit ihm verabredet; der Speer Alarichs ist nach wie vor verschwunden, vermutlich hat ihn der Helfer an sich genommen; an einem Strauch am Ufer fand sich ein blauer Stofffetzen, der von der Kleidung des Täters stammen dürfte.

☛ Der Helfer hat sich Mühe gegeben, seine Spuren zu verwischen und falsche Spuren zu legen: beide Male war die scheinbare nicht die wirkliche Mordwaffe; das Attentat im Palast und den Einbruch ins Zeughaus hat er durch andere durchführen lassen.

☛ Der Helfer war blond: Tsharisch hatte blonde Haare in der Faust; ein blonder Mann heuerte den Dieb für das Zeughaus an und kaufte das Gift.

ES GIBT EIN BILD – VERDÄCHTIGUNGEN

Haben die Helden Tsharisch nicht gefunden, können sie einen Ork verdächtigen. Solange Shadur keine stichhaltigen Beweise bekommt, wird er jeden Verdacht gegen einen Ork ablehnen und drohen, den König zu töten.

Finden die Helden Tsharisch, erkennen aber die Hintergründe nicht, so ist Shadur bei entsprechenden Beweisen bereit, den König frei zu lassen. Dafür brauchen sie eine Probe auf *Überreden*, die je nach Beweisen und Zeugen erschwert oder erleichtert sein kann (Probe +15, pro Beweisstück/Zeuge um -3 bis -5). In diesem Fall werden die Verhandlungen für die Helden nicht einfach, sind aber lösbar.

Suchen die Helden nach Tsharischs Mörder, fallen mehrere ins Auge:

Brigan Sarger: besorgte Stiefel und Mantel aus dem Zeughaus; ist blond; verließ in der Nacht die Stadt (Variante A); die Beschreibung des Diebes passt; auch die Beschreibung von Ogrukh.

Otho Urdorf von Bispelquell-Svalltingen: bietet sich ob seiner Bemühungen um einen Aufstand, um „den König aus den Klauen der dreckigen Schwarzpelze zu retten und diese endlich aus der Stadt zu werfen!“ als verdächtig an.

Der Traviageweihte ist nach seiner Tat der Hauptverdächtige der Stadtgarde.

Ein Mitglied der königlichen Garde kann durch das Schwert, das Seil und den Umhang verdächtig sein. Es bieten sich Modwin (33 Jahre, ziemlich kurze, blonde Haare, braune Augen, Kettenhemd, Streitkolben, mittelgroß, Bauchansatz) oder Nerra (24 Jahre, lange blonde Haare zu einem Zopf geflochten, blaue Augen, mittelgroß, schlank, durchtrainiert, Lederrüstung, Streitaxt) an.

Natürlich können andere Personen in den Fokus geraten, hier können Sie Verdächtige improvisieren.

DEN SCHNAPPEN WIR UNS – DER WAHRE TÄTER

Die Helden können ihren Verdächtigen direkt stellen oder weitere Beweise für seine Schuld / Unschuld suchen. Allgemein können sie ermitteln ob ihr Verdächtiger:

☛ im Besitz von Quevictis ist,

☛ ein Alibi für die Zeit des Mordes hat.

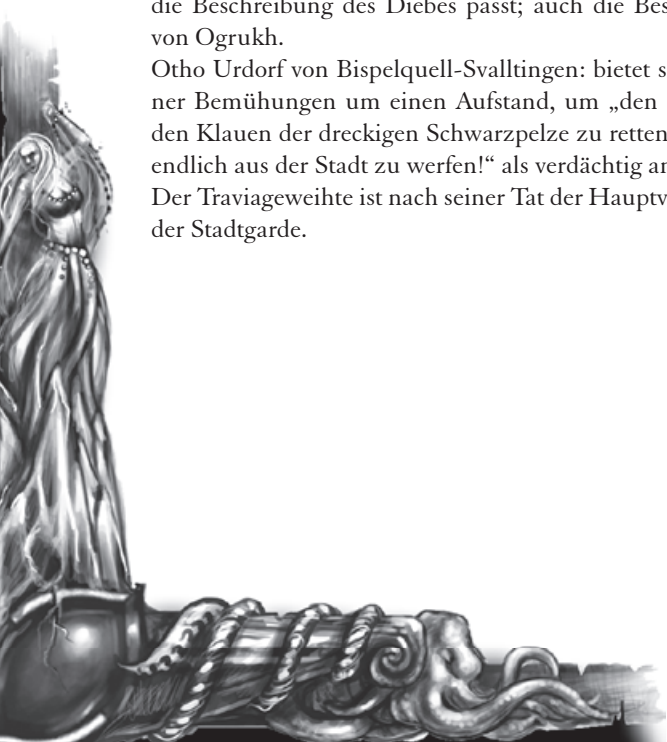
Falls die Helden Brigan verdächtigen, können sie in seine Kammer einbrechen, um Beweise zu finden (*Schlösser knacken* +3). Selbst wenn die Helden dafür die Erlaubnis von Dana von Westak-Tiefhusen haben, müssen sie einbrechen, da nur Brigan und Darian einen Schlüssel haben. In der Kammer können sie einen Umhang finden, an dem der Stofffetzen fehlt und einen Dolch aus dem Zeughaus (gestohlen) mit Resten von Goldleim daran.

Treffen die Helden Darian, können sie Quevictis bei ihm sehen und erfahren, dass Brigan Sarger diesen gebracht hat.

Der Traviageweihte ist älter und hat graue Haare sowie ein Alibi für den Mord. Zu dieser Zeit war er im Tempel, was das Mädchen und die restlichen Geweihten und Waisenkinder bezeugen können.

Otho hat braune Haare, aber in seinem Gefolge den jungen Kämpfer *Wiedevert* (22 Jahre, blonde, halblange Haare im Pagenschnitt, grüne Augen, schlaksig, hochgewachsen, zerschlissene Lederkleidung), der sich schüchtern im Hintergrund hält. Sowohl er wie auch Otho haben ein Alibi durch ihre Begleiter. Bei einem Verhör Othos kann den Helden mit einer *Menschenkenntnis*-Probe +10 auffallen, dass er etwas verbirgt. Er weiß, wer der Schuldige ist, allerdings ist ihm das schwer zu entlocken (*Überreden*-Probe +15, TaP* der *Menschenkenntnis*-Probe erleichtern).

Auch Modwin und Nerra erhalten durch ihre Kollegen ein Alibi und besitzen den Speer nicht. Bei anderen Verdächtigen ist es Ihre Entscheidung, wie schwer Sie es den Helden machen.





RONDRA BEFOHLEN? – DAS FINALE

Wenn die Helden sicher sind, dass Brigan Sarger Tscharisch getötet hat, gibt es mehrere Vorgehensweisen: Die Helden sprechen bei Dana vor, stellen ihn zur Rede oder setzen ihn direkt fest.

Im ersten Fall wird Dana die Helden bitten, ihn möglichst ohne Blutvergießen festzusetzen, damit ihr Vater aus dem Gewahrsam der Orks befreit werden kann. Im zweiten Fall wird Brigan sich als Held aufspielen und betonen, dass er dem Ork gefolgt ist und ihn dann getötet hat, um ihm den Speer wieder abzunehmen. Bei dieser Geschichte wird er je nach anwesenden Personen wortgewaltig von Otho Urdorf und seinen Begleitern unterstützt und auch von Darian in Schutz genommen und gelobt.

Nun ist es an den Helden, die Unwahrheit seiner Geschichte zu beweisen, zum Beispiel indem sie anmerken, dass der Ork durch das Stadttor gegangen ist, Brigan aber nicht (Variante B), warum er angegeben hat, zum Boron-Tempel zu wollen, obwohl er den Ork verfolgte (Variante A), oder dass Brigan den Ork ohne Gegenwehr getötet hat, ihn also kannte. Die wohl einfachste Möglichkeit ist, ihn durch geschickte Fragen in Widersprüche zu verwickeln.

Und natürlich können die Helden ihm „Fangfragen“ stellen: Woher wusste er überhaupt, dass er dem Ork folgen musste? Er habe ihn aus der Burg fliehen sehen und nach dem Leichenfund gedacht, dass es der Täter gewesen sein muss und ist ihm gefolgt. Hier können die Helden anmerken, dass man den Fluchtweg vom Festraum aus nicht sehen kann.

Warum hat er seine Beobachtung und den Fund einer Spur nicht der Stadtgarde gemeldet?

Er wollte die Ehre für sich. Das bringt anwesende Personen gegen ihn auf, wenn die Helden anmerken, dass er damit das Leben des Königs gefährdet hat und gibt auch Darian zu denken.

Warum lag genau dort, wo er bei der Verfolgung auf die Insel übersetzen musste ein Boot bereit?

Darauf hat er keine Antwort, das sei Zufall gewesen.

Warum hatte er Waffengift dabei?

Falls die Helden diese Entdeckung gemacht haben, kann es eine Schlüsselinformation sein, um Darian gegen Brigan aufzubringen. Er verabscheut aus seinem Rondraglauben heraus den Einsatz von Waffengiften.

Bei all diesen Fragen können Sie für die Helden verdeckt Proben auf *Menschenkenntnis* würfeln. Gelingt eine davon mit $8 + \text{TäP}^*$ so können sie bei der ganzen Geschichte spüren, dass Brigan lügt und bei ihren Nachfragen, dass er ins Schwitzen kommt und nach einem Ausweg sucht. Bei Nachfragen der Helden können Sie verdeckte *Überreden*-Proben würfeln und bei $10 + \text{TäP}^*$ verhaspelt Brigan sich in Widersprüche, alternativ können Sie diesen Teil auch ausspielen.

Wenn die Helden ihn schließlich festsetzen wollen, hängt es von der Umgebung ab, wie leicht oder schwer es ihnen fällt. Eigentlich sollte sich Brigan an einem der Krisenherde auf-

halten, wenn die Helden nach ihm suchen, sodass er in einer Menschenmasse ist und Darian und später Otho Urdorf bei ihm sind, die ihn in Schutz nehmen. Hinweise zur Ausgestaltung finden Sie bei den jeweiligen Schauplätzen.

FLIPKE FÜßE – BRIGANS FLUCHT

Stellen die Helden ihn, wird er durch die Gassen fliehen. Dabei wird er versuchen Otho zu warnen und, falls die Helden nur schwache Beweise gegen ihn haben, zu Darian zu flüchten und sich unter seinen Schutz stellen. Sollte dies beides nicht mehr möglich sein, flieht er aus der Stadt.

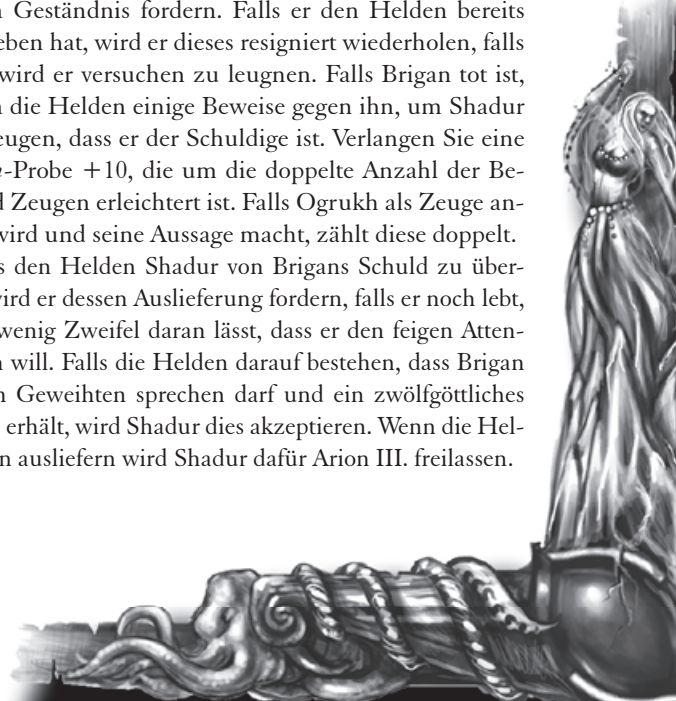
Dazu wird er versuchen sein Boot zu erreichen, und mit diesem über den Fluss zu entkommen. Die Helden werden ihn wieder einfangen wollen, was ihnen als Meister zwei Möglichkeiten lässt: Entweder verlangen Sie hier *Athletik*-Proben, die für alle ohne Ortskenntnis um 3 erschwert sind, da Brigan Schleichwege nimmt. Die halben TäP^* einer *Gassenwissen*-Probe dürfen gegen die Erschwernis gerechnet werden. Um Brigan einzuholen muss ein Held bei zwei *Athletik*-Proben insgesamt $7 + \text{TäP}^*$ übrig behalten.

Alternativ können Sie eine Hetzjagd ausspielen, bei der er den Helden Fässer in den Weg kippt, über eine Hinterhofmauer flüchtet (*Klettern*) und versucht seine Verfolger durch schnelle Richtungswechsel in engen Gassen abzuschütteln (*Athletik*, *Sinnenschärfe*, *Gassenwissen*).

Wenn die Helden ihn erreicht haben, müssen sie ihn fassen, wozu sich Angriffe im Ringen oder auch Zauber wie ein *PARALYSIS* oder *FORTIFEX* anbieten. Brigan ist nicht besonders tapfer und wird sich ergeben.

SCHNELLES ENDE – DAS URTEIL

Wenn die Helden Brigan und gegebenenfalls Quevictis zu Shadur bringen und ihn als Schuldigen bezeichnen, wird dieser ein Geständnis fordern. Falls er den Helden bereits eines gegeben hat, wird er dieses resigniert wiederholen, falls nicht, so wird er versuchen zu leugnen. Falls Brigan tot ist, benötigen die Helden einige Beweise gegen ihn, um Shadur zu überzeugen, dass er der Schuldige ist. Verlangen Sie eine *Überreden*-Probe $+10$, die um die doppelte Anzahl der Beweise und Zeugen erleichtert ist. Falls Ogrukh als Zeuge angegeben wird und seine Aussage macht, zählt diese doppelt. Gelingt es den Helden Shadur von Brigans Schuld zu überzeugen, wird er dessen Auslieferung fordern, falls er noch lebt, wobei er wenig Zweifel daran lässt, dass er den feigen Attentäter töten will. Falls die Helden darauf bestehen, dass Brigan mit einem Geweihten sprechen darf und ein zwölfgöttliches Begräbnis erhält, wird Shadur dies akzeptieren. Wenn die Helden Brigan ausliefern wird Shadur dafür Arion III. freilassen.





Sollte Brigan tot sein, die Helden Shadur aber trotzdem überzeugen können, wird er als Ausgleich für die entgangene Rache Quevictis fordern. In diesem Fall wird Shadur den König im Austausch gegen den Speer freilassen.

Besitzen die Helden den Speer nicht, wird Shadur sie auffordern diesen zu besorgen und mit etwas Verhandlungsgeschick der Helden (*Überreden* +4) genügt ihm hier ein Wort des Königs, dass er den Speer erhalten wird.

Wie die Helden es auch schaffen den König frei zu bekommen, falls sie den Mob noch nicht beruhigt haben, müssen sie dies nun tun. Zunächst müssen die Menschen sehen, dass Arion III. wieder frei ist. So müssen die Helden die Redner von ihren Kisten herunter holen und Arion III. anschließend vor Angriffen schützen. Gelingt ihnen dies 10 Kampfrunden lang, kann der König die Menschen beruhigen und sie folgen seinem Befehl nach Hause zu gehen.

Gleich darauf wird der König Otho Urdorf von Bispelquell-Svalltingen samt seinen Leuten der Stadt verweisen und mit seinem Sohn ein kurzes, ernstes Gespräch unter vier Augen führen. Dann dankt er den Helden und bittet sie, ihn zu Shadur Ornn zu begleiten. So kommen die Helden in das Zelt des Häuptlings, wo dieser mit seinen zwei Leibwächtern Karugruk und Torgrak bereits wartet. Hier können die Helden nun berichten, doch auch die Orks sind gut über die Vorfälle informiert, wodurch Sie als Meister von Vorfällen berichten können, die die Helden nicht erlebt haben.

Der König und Shadur sind sich schnell einig, dass beide Seiten Fehler gemacht haben und es den Frieden zerstören würde, jeden einzelnen zu bestrafen. So bitten Sie die Helden einen gerechten Kompromiss auszuhandeln, wie der Frieden ab diesem Moment in der Stadt aussehen soll.

TSAS FREUDE – DER FRIEDE KEHRT ZURÜCK

Je nachdem wie erfolgreich die Helden bei ihren Aktionen waren wird es ihnen schwerer oder leichter fallen beiden Seiten die Kompromisse schmackhaft zu machen.

Folgende Dinge bringen Boni oder Mali auf die folgenden Proben:

Heldenaktion / Angebot	Orks	Menschen
Tscharisch wurde nicht gefunden, die Helden wissen nicht, wer der Täter war	+10	+10
Tscharisch wurde gefunden und als Täter erkannt	-4	-4
Brigans Mittäterschaft und sein doppeltes Spiel wurden erkannt	-6	-6
Brigan lebt und wird den Orks übergeben	-7	+10
Brigan lebt und wird den Orks nicht übergeben	+8	-4
Brigan wurde getötet	+4	0
Quevictis wird den Orks überlassen	-6	+10
Quevictis bleibt beim König	+6	-6
Krisenherd Holzkastell ist eskaliert	+5	0
Helden haben am Holzkastell vermittelt	-3	0
Krisenherd Dolch & Schwert ist eskaliert	+3	+3
Helden haben in der Schänke vermittelt	0	-3
Krisenherd Pelzhändler ist eskaliert	0	+3
Helden haben das Haus des Pelzhändlers verteidigt	+5	-3
Krisenherd Schmiede ist eskaliert	0	+3
Helden haben an der Schmiede vermittelt	+5	-3
Krisenherd Marktplatz ist eskaliert	+3	+3
Helden haben hier die Orks verteidigt	-3	+5
Krisenherd Tairachtempel ist eskaliert	+7	-4
Der Tairachschamane wurde getötet	+9	-6
Der Tairachtempel soll eine Andachtsstätte der Menschen werden	+5	-4
Er soll Rondra geweiht werden	+5	-4
Ein anderes Gebäude wird als Tairachtempel angeboten	-2	+1
Die Helden haben Orks getötet	+3/Ork	-1/Ork
Die Helden haben Menschen getötet	-1/Mensch	+3/Mensch
Es wird Blutgeld für getötete Orks geboten	-1/100D	+1/100D
Es werden geringere / höhere Tributzahlungen geboten	-/+1/100D	+/-1/100D
Ein Held hat im Kastell ein Duell abgelehnt	+2	0
Ein Held hat ein Duell gehabt und gewonnen / verloren	-2/-1	-2/-0



Summieren Sie alle Aufschläge und Boni. Mit einer gelungenen *Menschenkenntnis*- oder *Staatskunde*-Probe können die Helden einschätzen, welche Verhandlungen schwieriger werden und so ggf. der Seite noch Angebote machen. Falls die Helden nicht auf einige Ideen kommen, können die Parteien auch Dinge fordern.

Wenn die Helden mit dem Ergebnis zufrieden sind, ist es an ihnen, die jeweilige Seite durch eine *Überreden*- oder *Überzeugen*-Probe zur Annahme des Kompromisses zu bringen. Ohne Kulturkunde Svellttal gilt beim König +2.

Die Helden müssen einen Verhandlungsführer benennen, der mit den Orks oder Menschen verhandelt, was nicht die gleiche Person sein muss. Sie können dabei auf die Talente *Handel*, *Menschenkenntnis*, *Ologhaijan* / *Oloarkh* (nur bei den Orks) ausweichen und eine Probe als Hilfstalent zulassen (*Wege des Schwerts* 15) oder aber bis zu drei Helden die Zusammenarbeit bei der Verhandlung erlauben (*Wege des Schwerts* 15).

AVES GABEN – ABENTEUERPUNKTE UND ERFAHRUNG

Als irdische Belohnung erhalten die Spieler für das Bestehen des Abenteuers **250 Abenteuerpunkte**, dazu weitere **50 Abenteuerpunkte** wenn sie die Hintergründe der Tat aufdecken konnten und noch einmal **100 Abenteuerpunkte** wenn es gelungen ist, einen neuen Frieden zwischen Menschen und Orks auszuhandeln.

Dazu können die Helden sich **3 Spezielle Erfahrungen** gutschreiben, die vom Verlauf des Abenteuers abhängen. Es bieten sich *Gassenwissen*, *Überreden*, *Oloarkh*, *Fährtensuchen*, *Orientierung*, *Rechtskunde* oder *Menschenkenntnis* an. Wählen Sie hier Passendes für die Gruppe oder auch einzelne Helden aus.

Außerdem kann jeder Held wahlweise Kulturkunde (Orks) oder Kulturkunde (Svellttal) zu normalen Kosten erwerben.



HESIPDES HILFEN – DER ΑΠΗΛΑΓ

DRAMATIS PERSONAE

BRIGAN SARGER: MENSCH – SCHURKE

Brigan Sarger ist der Gegenspieler der Helden und ihre Aufgabe ist es, das herauszufinden. Falls die Helden ihn stellen und vernehmen, so kann er ihnen seine Lebensgeschichte und seinen Plan ganz oder teilweise erzählen.

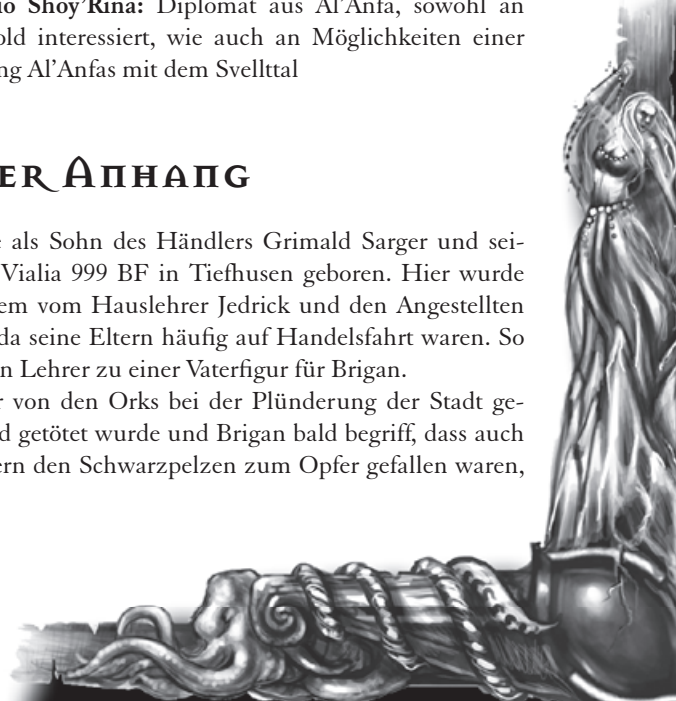
KÖNIGSSPIEL IM OFFIZIELLEN AVENTURIEN

Als Ergebnis der **Lebendiges-Aventurien-Abenteuer** werden in der offiziellen Geschichtsschreibung Aventuriens die folgenden Ereignisse aus Königsspiel Einzug halten:

- alle Krisenherde bis auf das Holzkastell eskalieren
- Brigan wird am Holzkastell gefangen genommen und die Helden beruhigen die Menge, um hinein zu gelangen
- der Schamane und sein Schüler sterben und der frühere Tempel wird eine Andachtsstätte
- es wird an anderer Stelle ein Tairachtempel gebaut
- Brigan wird ausgeliefert, von Shadur hingerichtet und zwölfgöttlich begraben
- der jährliche Tribut der Menschen wird erhöht, die Unzufriedenheit steigt
- auch wenn sich Shadur Orrn und Arion III. um Ruhe und Frieden bemühen, kommt es in der Folge immer wieder zu Auseinandersetzungen und die Stimmung ist deutlich gewaltbereiter als zuvor

Falls Sie Ihren Spielern die offiziellen Helden des Abenteuers an die Hand geben wollen, finden Sie diese auf www.das-schwarzeauge.de:

- **Eichward von Kolburg:** Graumagier aus Andergast, im Auftrag des ODL bei der Versteigerung von Sternenmetall
- **Firian Eisspeer:** Firungeweiheter, betreut derzeit den Tempel in Tiefhusen
- **Iannara Blättertau:** Auelfe aus dem Svellttal, begleitet einen Freund zum königlichen Empfang
- **Juminka Linjeff:** norbardische Händlerin im Auftrag Stoerrebrandts auf der Versteigerung von Sternengold
- **Saref ibn Saiman:** Händler der Mada Basari, sowohl wegen Sternenmetall wie auch zum Knüpfen von Handelsbeziehungen nach Tiefhusen gekommen
- **Ulwine Wachter:** Svellterin aus Tiefhusen, soll auf dem Fest für Ruhe und Ordnung sorgen, ist dem König verpflichtet
- **Urrach:** halborkischer Schmied aus Tiefhusen, gilt als vorbildlich integrierter Ork, hat sich den Menschen angepasst
- **Vitario Shoy'Rina:** Diplomat aus Al'Anfa, sowohl an Sternengold interessiert, wie auch an Möglichkeiten einer Verbindung Al'Anfas mit dem Svellttal





breitete sich in ihm ein Hass auf die Besitzer aus, der zu seinem Lebenszweck wurde. So kam er einige Zeit als Waise in den Traviatempel, wo er neben vielen anderen Waisen versorgt wurde, und später wegen seiner guten Ausbildung an den königlichen Hof.

Auch nachdem er zunächst Diener, dann Leibdiener und sogar Sekretär von Darian von Westak-Tiefhusen wurde, hat sich sein Hass auf die Orks nicht gelegt und in Darian hat er einen Gleichgesinnten gefunden, der danach düstet, die Schwarzpelze aus der Stadt zu werfen.

Im Jahr 1033 BF freundet er sich bei einem von dessen Besuchen mit Otho Urdorf von Bispelquell-Svalltingen an und dieser erkennt den blinden Hass in Brigan und beginnt mit ihm zusammen einen Plan zu schmieden, wie die Orks aus der Stadt vertrieben werden können. Dabei wollen sie sowohl Zwietracht unter den Orks säen, indem einer von ihnen andere töten soll, wie auch den Menschen ein Zeichen setzen, dass die Zeit des Aufstandes gekommen ist. So erschleicht sich Brigan das Vertrauen von Tscharisch und beginnt diesem von der Erfüllung seiner Träume zu erzählen.

Als der König im Jahr 1035 BF die Sternengoldversteigerung ansetzt, sehen die Verschwörer die Zeit des Handelns als gekommen, hoffen sie doch, dass auch viele von den auswärtigen Kämpfern sich am Aufstand gegen die Orks beteiligen werden. So meldet sich Otho als Vertreter von Reno I. zur Versteigerung an und bringt einige seiner Leute mit, um den Aufstand zu unterstützen.

Werte von Brigan Sarger

Geb: 999 BF **Größe:** 1,82 Schritt **Gewicht:** 80 Stein
Haarfarbe: blond **Augen:** blau
MU 14 **KL** 13 **IN** 13 **CH** 12 **FF** 13
GE 12 **KO** 12 **KK** 11 **WS** 10 **AW** 7
INI 11+1W6 **PA** 13 **LeP** 29 **AuP** 31
Dolch: **AT** 14 **DK** H **TP** 1W6+1
Raufen: **AT** 11 **DK** H **TP** 1W6 (A)
GS 8 **MR** 4 **RS** 0 **BE** 0

Manöver: Finte, Beinarbeit, Tritt, Schwitzkasten

Wichtige Vor- und Nachteile: Soziale Anpassungsfähigkeit, Verbindungen (Darian, Königsfamilie) / Größenwahn 7, Vorurteile (Orks) 10

Wichtige Talente: Selbstbeherrschung 5, Sinnenschärfe 6, Menschenkenntnis 8, Überreden (Lügen) 9 (11), Gassenwissen 9

TSCHARISCH: ORK-TÄTER

Tscharisch entstammte der Gravachai-Sippe der Grachk und errang in seiner Mannbarkeitsprüfung die gesplitterte Kriegslanze und den silbergrauen Skalp eines Weidener Ritters. Aufgrund dieser für die Gravachai wertvollen Trophäe in der Farbe ihres Hauptgottes Gravesh wurde er in die Kaste der Khurkach aufgenommen und nach Tiefhusen geschickt, um sich zu beweisen.

Zunächst trat er selbstsicher und ehrgeizig auf und wollte sich schnell 'Tiere, die Orks gebären' und Sklaven verdienen

und in der Hierarchie aufsteigen. Doch durch seinen Ehrgeiz eckte er immer wieder an und häufig kam es zu Zwischenfällen, was Shadur Orrn dazu bewog, ihn dem erfahrenen Khurkach Morchak zu unterstellen. In dessen Nachsicht den Menschen gegenüber sah Tscharisch jedoch nur Schwäche und so dauerte es nicht lange und er forderte ihn zum Duell heraus – und verlor. Dadurch in seiner Ehre gekränkt forderte er noch weitere Khurkach heraus – meist um den Preis ihrer Frauen und verlor die meisten Duelle.

So wurde er zunehmend isoliert, da alle Orks ihn mit Vorsicht behandelten und ihm nicht trauten und die Menschen ihn fürchteten. So spielte er schließlich sogar mit dem Gedanken fortzugehen, als Brigan an ihn herantrat. Zunächst hielt er die Ratschläge des Menschen für dummes Geschwätz, doch schon bald trugen seine Einflüsterungen Früchte in Form von Zweifeln, die Tscharisch an seinem bisherigen Weg überfielen. Und so folgte er den Ratschlägen von Brigan, bei den Patrouillen keine Menschen anzugreifen und die vermeintliche Schwäche der anderen Orks zu ignorieren und erkannte schon nach wenigen Tagen, wie er von Shadur mit mehr Wohlwollen bedacht wurde und ließ sich von Brigan weitere Tipps geben.

So weihte ihn Brigan in seinen 'großen Plan' ein, mit dem er angeblich Shadur absetzen und dafür Tscharisch als Unterhändler und Herr über die Stadt einsetzen wollte. Dafür verlangte er von ihm lediglich, dass er die „Tiere, die Menschen gebären“ für sich behalten und von Tscharisch zum menschlichen Herren der Stadt gemacht wurde. Dies erschien dem Ork ein gerechter Tausch und so ließ er sich auf den Handel ein, bei dem er den Speer Quevictis stehlen und dabei zwei Orks töten sollte. Als Brigan schließlich erschien, um wie vereinbart den Speer zu holen, wurde er vom vergifteten Dolch überrascht und starb ohne Gegenwehr.

Er hatte schwarzes Fell, braune Augen und war von mittlerer Größe und kräftigem Körperbau.

ARION III. VON WESTAK-TIEFHUSEN

Auch wenn ihn die Menschen unangefochten als Herrscher akzeptieren und er ausgesprochen beliebt ist, macht die orkische Besatzung es ihm nicht leicht sein Land zu regieren. Tatsächlich ist er nur mehr nominell Herrscher und muss weitgehend tun, was Shadur Orrn ihm befiehlt. Sein letztes bisschen Entscheidungsfreiheit nutzt er, um den Menschen mehr Sicherheit zu geben und im Geheimen für den Tag zu arbeiten, da es endlich gelingen kann, das Joch der Orks abzuschütteln.

Da er weiß, dass die Orks in nächster Zeit nicht zu besiegen sind, beschreitet er offen den Weg von Handel und Diplomatie, legt jedoch für den Ernstfall bereits langsam ein Arsenal von Waffen in einem abgelegenen Keller der Burg an. Dies und seine Herrschaft finanziert er aus der Königlich Tiefhusener Handelscompagnie, welche seine einzige verbliebene, aber auch gute Einnahmequelle ist. Ihm macht die ungestüme Art seines Sohnes Sorgen und er fürchtet, dass dieser zu früh angreifen und den Plan zunichte machen wird.



Ein Bild von Arion III. sowie eine Beschreibung der königlichen Familie findet sich in **Reich des Roten Mondes** auf Seite 157.

DARIA VON WESTAK-TIEFHUSEN

Die Königin können die Helden vor allem während des Empfangs kennenlernen, wo sie ganz von der Aufgabe erfüllt ist, einen passenden Mann für ihre Töchter zu finden. Bei dieser Suche ist sie vor allem auf Danas Schönheit und Liebreiz angewiesen, da der Auserwählte recht weit hinten in der Erbfolge der Familie stehen wird und somit kaum Hoffnung auf den Thron hat.

DARIAN VON WESTAK-TIEFHUSEN

Darian von Westak-Tiefhusen (*1004 BF) ist der älteste Sohn von Arion III. und seiner Frau und der Kronprinz von Tiefhusen. Er verbrachte seine Knappenzeit am Herzogshof von Elenvina, genoss eine ritterliche Ausbildung und erhielt auch seinen Ritterschlag hier. Dann ehelichte er auf Wunsch seines Vaters Dorcas Eludwina Calderine Rhajada von Leihenhof, welche ihn in der Folge nach Tiefhusen begleitete. Bei seinem Eintreffen in Tiefhusen hat er Rondra im Stillen gelobt, eines Tages den früheren Rondra-Tempel der Stadt wieder der Kriegsgöttin zu weihen. Seit seine Frau schwanger ist und er der Geburt seines ersten Kindes entgegenseht erwacht in ihm die Unruhe, 'seiner' Stadt endlich von den Schwarzpelzen zu befreien und sie wieder unter menschliche Herrschaft zu stellen.

Auf dem Empfang hält er sich bewusst eher im Hintergrund und lässt seine Eltern und seine Schwester die Konversation führen. Lediglich bei potenziellen Verbündeten gegen die Orks, wie der Delegation aus Donnerbach, hält er sich etwas länger auf. Als Zeichen seines Standes trägt er ein Langschwert in einer Scheide am Gürtel, die mit Samt überzogen und mit Goldstickereien verziert ist. Er trägt seine dunkelbraunen Haare im Wehrheimer Bürstenschnitt.

DANA VON WESTAK-TIEFHUSEN

Dana (*1007 BF) ist die älteste Tochter von Arion III. und seit ihrer Jugend eher Phex als Rondra verbunden. Sie wuchs am Königshof in Tiefhusen auf und verbrachte einige Jahre Lehrzeit in Lowangen, bevor sie in ihre Heimat zurückkehrte, wo sie in naher Zukunft die Leitung der Königlich Tiefhusener Handelscompagnie übernehmen soll.

Die junge Frau ist im Handel erfahren und eine hartnäckige Verhandlungspartnerin, im Umgang mit der hohen Gesellschaft jedoch noch eher ungeübt, und dass sie im Mittelpunkt des gesamten Empfangs steht, verstärkt ihre Nervosität noch. Sie verfügt über gute Umgangsformen, doch bei Personen aus weiter entfernten Ländern wird ihr Mangel an Erfahrung und Kenntnissen schnell auffallen. Sie ist eine angenehme Gesellschaft, die mit ihrer wichtigen Rolle auf dem Empfang etwas überfordert scheint und durch ihre Nervosität noch an Liebreiz gewinnt.

Im späteren Verlauf des Abenteuers wird sie als Auftraggeberin der Helden vor allem von ihrer Sorge dominiert, die ihr

auch deutlich anzusehen ist. Gemäß ihrem Naturell wird sie die Helden drängen eher eine phexische denn eine rondrianische Lösung zu suchen, da sie fürchtet, dass ein Kampf sehr vielen unschuldigen Menschen den Tod bringen und die Orks doch nicht vertreiben wird. Nach der Eskalation auf dem Fest wird Arlan von Löwenhaupt an ihrer Seite sein und sie mit seiner persönlichen Leibwache beschützen.

Dana ist vor allem gegen Ende des Abenteuers ein Ruhepol, der die Helden auch durch gut gestellte Fragen auf die Lösung von Problemen stoßen oder über den Phextempel gar verdeckt Hilfe organisieren kann.

ARLAN VON LÖWENHAUPT

Arlan von Löwenhaupt (*1016 BF) ist der Sohn von Walpurga von Weiden und dem verstorbenen Dietrad von Ehrenstein. Der designierte Thronfolger des Herzogtums Weiden leistet derzeit seine Knappenzeit bei Aldare VIII. in Donnerbach ab und ist mit deren Delegation nach Tiefhusen gekommen. Er ist sowohl von ernsthafter Art wie seine Mutter aber auch lebenslustig, ähnlich seinem inzwischen verstorbenen Vater. Begleitet wird er auf Schritt und Tritt von seiner Leibgarde aus fünf Arlanrittern sowie von drei Rondrageweihten der Delegation.

Arlan hat blonde, eher kurz geschnittene Haare und trägt ein sehr fein gearbeitetes Kettenhemd. Seine blauen Augen blicken in der Regel freundlich und sein Auftreten zeigt deutlich die höfische Schule.

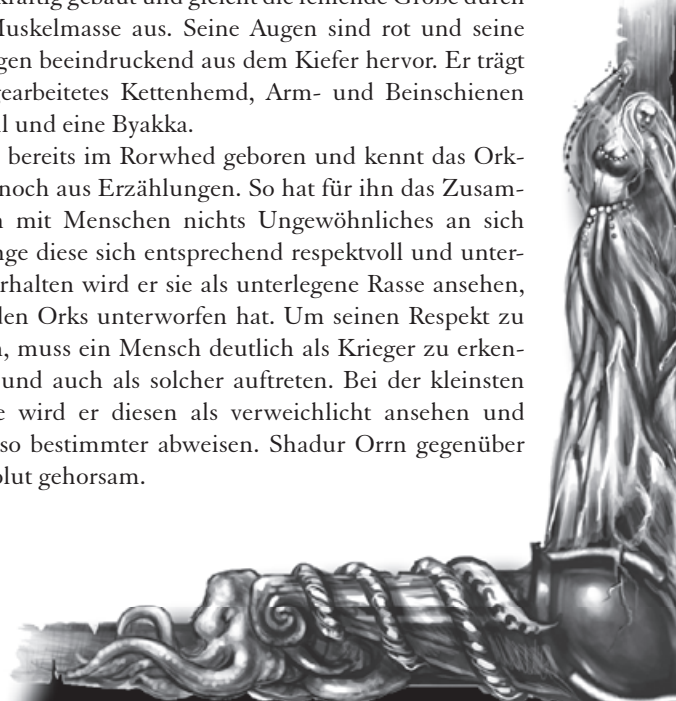
Auch wenn die Gruppe offiziell angereist ist, um einige Elfenwaffen zu erstehen, die Arion III. in seiner Sammlung hat, so interessiert er sich doch vor allem für Dana, der er den gesamten Abend und auch das weitere Abenteuer über den Hof machen wird.

Eine Beschreibung und ein Bild von ihm finden Sie in **Schild des Reiches** auf Seite 146.

NURROGH – ORKWACHE AM KASTELL

Nurrogh ist ein Ork der Sippe Urmk vom Stamm der Gravachai. Er ist eher klein gewachsen und hat braun-schwarzes Fell. Dieses trägt er am Kopf länger, wo es blutrot eingefärbt ist. Er ist kräftig gebaut und gleicht die fehlende Größe durch schiere Muskelmasse aus. Seine Augen sind rot und seine Hauer ragen beeindruckend aus dem Kiefer hervor. Er trägt ein gut gearbeitetes Kettenhemd, Arm- und Beinschienen aus Metall und eine Byakka.

Er wurde bereits im Rorwhed geboren und kennt das Orkland nur noch aus Erzählungen. So hat für ihn das Zusammenleben mit Menschen nichts Ungewöhnliches an sich und solange diese sich entsprechend respektvoll und unterwürfig verhalten wird er sie als unterlegene Rasse ansehen, die sich den Orks unterworfen hat. Um seinen Respekt zu gewinnen, muss ein Mensch deutlich als Krieger zu erkennen sein und auch als solcher auftreten. Bei der kleinsten Schwäche wird er diesen als verweichlicht ansehen und dann umso bestimmter abweisen. Shadur Orrn gegenüber ist er absolut gehorsam.





Falls ein Mensch ihn abwertend oder ‚von-oben-herab‘ behandelt, wird er diesen in die Schranken weisen – zunächst indem er ihn anschreit, später auch durchaus mit Gewalt. Jeden Widerspruch eines Menschen sieht er als Angriff auf die orkische Herrschaft und so braucht es jemanden, der ihm geschickt das Wort im Mund umdreht, denn der Klügste ist er nicht.

Falls es einem Menschen gelingt, ihm im Kampf die Stirn zu bieten, so wird er sich ehrlich überrascht und auch beeindruckt zeigen und demjenigen nach Sitte der orkischen Du-elle einen Wunsch zubilligen – der jedoch nicht überzogen sein sollte, da er sonst eher eine Revanche fordern wird.

Zitate:

„Glatthaut, besser mach fort!“

„Maruk will so, also ist so!“

Geb: 1017 BF	Größe: 1,52 Schritt	Gewicht: 60 Stein
Fell: braun-schwarz	Augen: rot	
MU 16	KL 9	IN 11
GE 14	KO 17	KK 18
INI 13+1W6	PA 17	LeP 38
Byakka: AT 19	DK N	TP 1W6+7
Raufen: AT 13	DK H	TP 1W6+2
GS 8	MR 3	RS 3
		BE 2

BRAZZEK – ORKWACHE AM KASTELL

Brazzek entstammt der Sippe der Urmk vom Stamm der Gravachai und hat einen tiefschwarzen Pelz und rote Augen. Er ist ansehnlich gewachsen und massig, aber ein Großteil davon ist Fett, welches von reichlichem Essen und Alkohol herrührt. Er gehört zu dem Teil der Besatzer, die sich an das gemütliche Leben gewöhnt und seine kriegesischen Ideale weitgehend aufgegeben hat. Er lässt sich gerne zu einem Essen oder einem Bier einladen und legt dafür oder für ein paar schöne, glänzende Münzen schon einmal Befehle etwas freier aus.

Seine Erscheinung wirkt mit der Masse, der Lederrüstung und dem gewaltigen Gruufhai an seiner Seite zwar abschreckend und er gibt sich auch Mühe martialisch aufzutreten, eine *Menschenkenntnis*-Probe +10 offenbart jedoch seine Schwäche.

Er gibt sich Shadur Orrn gegenüber absolut loyal, allerdings nur solange dieser auch unangefochtener Herrscher über das Kastell ist. Wenn sich ein anderer Ork zum Herren aufschwingt und ein einfacheres Leben bietet, so wird er als Opportunist, der vor allem seinen Vorteil und seine ruhiges Leben im Blick hat, sofort die Seiten wechseln.

Zitate:

„Glatthäute sein glücklich haben Maruk wie Brazzek!“

„Brazzek sorg für Glatthaut, Glatthaut sorg für Brazzek!“

Geb: 1019 BF	Größe: 1,61 Schritt	Gewicht: 65 Stein
Fell: tiefschwarz	Augen: rot	
MU 14	KL 10	IN 12
GE 15	KO 15	KK 15
INI 11+1W6	PA 13	LeP 37
Gruufhai: AT 14	DK N	TP 1W6+6
Raufen: AT 13	DK H	TP 1W6+1
GS 8	MR 3	RS 1
		BE 0

Manöver: Aufmerksamkeit, Ausfall, Hammerschlag, Kampfreflexe, Niederwerfen, Sturmangriff, Wuchtschlag, Waffenlos: Hammerfaust

Wichtige Vor- und Nachteile: Eisern, Zäher Hund/ Goldgier 8, Jähzorn 8, Verwöhnt 5

Wichtige Talente: Selbstbeherrschung 3, Sinnenschärfe 4, Menschenkenntnis 2

KARUGRUK – LEIBWACHE SHADURS

Karugruk ist ein Ork aus der Olochtai-Sippe der Angazzek und fällt allein schon durch seinen dichten, silbergrauen Pelz und die schwarzen Augen auf. Er ist ein stolzer Krieger, der sich durch seine kämpferischen Fähigkeiten vor den Korogai behaupten konnte und von Shadur wegen seiner Intelligenz zur Leibwache berufen wurde.

Im Gegensatz zu den meisten anderen Orks betrachtet er Menschen weder als geborene Sklaven noch als unwürdig oder verwehlicht. Er ist intelligent genug zu erkennen, dass dies nur auf einige zutrifft, es aber durchaus fähige Kämpfer und Handwerker unter ihnen gibt. So können gerade Schmiede, Zwerge und Ingerimmgeweihte, aber auch Krieger auf seinen Respekt hoffen, wenn sie sich entsprechend selbstbewusst geben und die orkische Kultur respektieren. Er verehrt nach wie vor das Feuer Angarai und sieht Gravesesh als dessen Diener.

Er ist überraschend geduldig und überlegt – allerdings nur nach Maßstäben der Orks. So mag er durchaus einmal eine Herausforderung oder Beleidigung überhören und auf die Unwissenheit des Gegenübers schieben, womit allerdings jeglicher Respekt hinüber ist. Bei der zweiten Beleidigung jedoch wird auch er gewaltbereit reagieren.

Karugruk teilt die Sorge Shadurs, dass ein Aufstand der Menschen sich negativ für die Orks auswirken wird, sowohl was den Tribut wie auch die Friedensbedingungen angeht und so ist er bereit, den Helden zu helfen, wenn sie ihm vernünftig erklären können, warum er etwas Bestimmtes tun sollte. Dabei wird er durchaus an der Seite der Menschen gegen Orks kämpfen, falls das nötig sein sollte.

Zitate:

„Du sprichst klug, Mensch, lass uns das Unheil aufhalten!“

„Folgt mir!“

„Ich sehe keinen Sinn in deinen Worten, Ergoch!“

Geb: 1017 BF	Größe: 1,64 Schritt	Gewicht: 70 Stein
Fell: silbergrau	Augen: schwarz	



MU 16 **KL** 13 **IN** 11 **CH** 9 **FF** 11
GE 14 **KO** 15 **KK** 17 **WS** 10 **AW** 7
INI 14+1W6 **PA** 16 **LeP** 37 **AuP** 43
Arbach: **AT** 18 **DK** N **TP** 1W6+5
Raufen: **AT** 13 **DK** H **TP** 1W6+2
GS 8 **MR** 4 **RS** 2 **BE** 1

Manöver: Aufmerksamkeit, Ausfall, Hammerschlag, Kampfrelexe, Meisterparade, Niederwerfen, Sturmangriff, Wuchtschlag, Waffenlos: Hammerfaust

Wichtige Vor- und Nachteile: Eisern, Kampfrausch / Jähzorn 5

Wichtige Talente: Selbstbeherrschung 7, Sinnenschärfe 9, Menschenkenntnis 9

TORGRAK EISENFAUST – LEIBWACHE SHADURS

Torgrak ist ein Ork aus der Leibwache Shadurs und dafür bekannt, dass ihm jeder nur einmal widerspricht. Er ist der Ork für grobe Aufträge und verlässt sich vor allem auf seine Kraft und ist ein gefährlicher Kämpfer, der schon so manchen Menschen zu Boron geschickt hat. Seine Ehre gilt ihm viel und lediglich Shadur Orrn kann ihn aufhalten, wenn er diese verletzt sieht. Torgrak ist von beeindruckender Größe und wirkt ob seiner Muskelmasse gedrungen. Er hat dunkelbraunes Fell und trägt sein längeres Haupthaar zu Zöpfen geflochten. Dies hat er einem Thorwaler abgeschaut, der ihn besiegt hat und nun glaubt er, dass Zöpfe einen Kämpfer stärker machen. Im Gesicht hat er Tätowierungen von Spiralen, die er für ein Zeichen von Stärke und Willenskraft hält.

Shadur Orrn gegenüber ist er absolut loyal und würde ihn niemals angreifen oder einen Befehl verweigern. Den Helden (außer Thorwalern) wird er mit Verachtung begegnen und sie werden seine Meinung nicht ändern, ohne ihn im Duell zu besiegen. Wenn Shadur ihm befiehlt den Helden bei etwas zu helfen, wird er absolut loyal an ihrer Seite stehen – und erwarten, dass sie ihn als Anführer akzeptieren.

Zitate:

„Glatthaut schauen, kann lernen wie macht richtig!“

„Glatthaut ai Zrak!“

Geb: 1017 BF **Größe:** 1,70 Schritt **Gewicht:** 80 Stein
Fell: dunkelbraun **Augen:** gelb
MU 17 **KL** 8 **IN** 12 **CH** 9 **FF** 11
GE 13 **KO** 17 **KK** 18 **WS** 11 **AW** 7
INI 13+1W6 **PA** 16 **LeP** 40 **AuP** 46
Gruufhai: **AT** 21 **DK** N **TP** 1W6+8
Raufen: **AT** 15 **DK** H **TP** 1W6+2
GS 8 **MR** 2 **RS** 4 **BE** 3

Manöver: Aufmerksamkeit, Ausfall, Hammerschlag, Kampfrelexe, Niederwerfen, Sturmangriff, Wuchtschlag, Waffenlos: Hammerfaust

Wichtige Vor- und Nachteile: Ausdauernd (2), Eisern, Schnelle Heilung 1 / Autoritätsgläubig 6, Blutdurst 5, Jähzorn 8

Wichtige Talente: Selbstbeherrschung 3, Sinnenschärfe 6, Menschenkenntnis 4

MURAHGK – EIN ORKISCHER SCHATZSUCHER

Murahgk kam als ambitionierter Orkkrieger in die Stadt und wollte sich hier in Tapferkeit und Ehre beweisen, musste jedoch erkennen, dass es kaum Gelegenheit gibt, seine Tapferkeit im Kampf zu beweisen. So wandte er sich bald dem Alkohol im Dolch & Schwert zu und begann zu spielen.

Er träumt auch heute noch davon sich in den Augen der anderen zu beweisen, ist aber längst träge geworden und als ihm ein Streuner eine (gefälschte) Schatzkarte als Gegenwert für seine Spielschulden anbietet, ergreift er halbbetrunken die Chance endlich etwas Besonderes in seinem Leben zu schaffen. Er wird seinen Schatz verteidigen, zur Not auch mit Gewalt.

Zitate:

„Glatthaut bring Schnaps! Morrrzal!“

„Ke ramram Woschra!“

Geb: 1020 BF **Größe:** 1,63 Schritt **Gew:** 70 Stein

Fell: blau-schwarz **Augen:** gelb

MU 14 **KL** 9 **IN** 12 **CH** 9 **FF** 12

GE 14 **KO** 15 **KK** 15 **WS** 10 **AW** 7

INI 10+1W6 **PA** 11 **LeP** 36 **AuP** 42

Byakka: **AT** 12 **DK** N **TP** 1W6+5

Raufen: **AT** 11 **DK** H **TP** 1W6+1

GS 8 **MR** 3 **RS** 1 **BE** 1

Manöver: Aufmerksamkeit, Niederwerfen, Sturmangriff, Wuchtschlag, Waffenlos: Hammerfaust

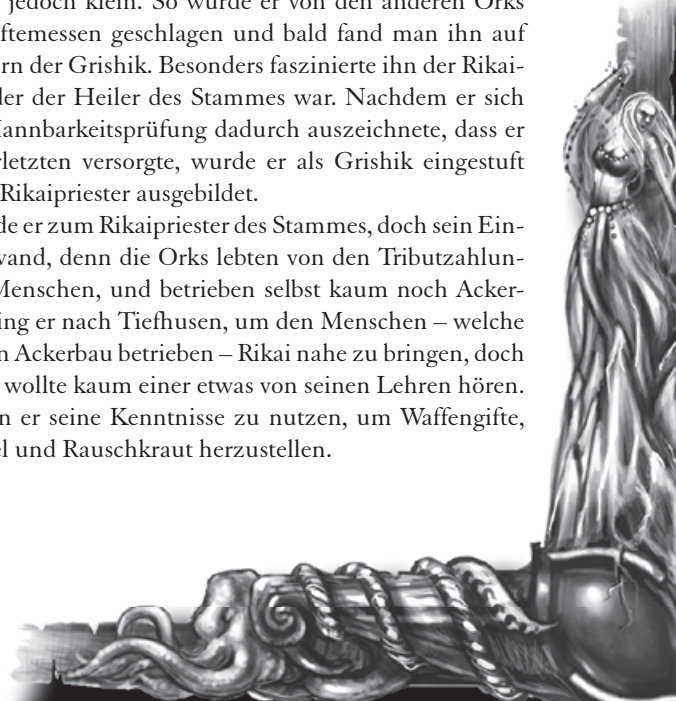
Wichtige Vor- und Nachteile: Eisern, Kampfrausch / Sucht (Alkohol) 7, Spielsucht 5

Wichtige Talente: Selbstbeherrschung 2, Sinnenschärfe 5, Menschenkenntnis 2, Zechen 12

OGRUKH – KRÄUTERKUNDIGER UND RIKAI-PRIESTER

Ogrukh wurde im Rorwhed geboren und ist hier aufgewachsen, blieb jedoch klein. So wurde er von den anderen Orks beim Kräfteressen geschlagen und bald fand man ihn auf den Feldern der Grishik. Besonders faszinierte ihn der Rikai-priester, der der Heiler des Stammes war. Nachdem er sich bei der Mannbarkeitsprüfung dadurch auszeichnete, dass er einen Verletzten versorgte, wurde er als Grishik eingestuft und vom Rikaipriester ausgebildet.

Bald wurde er zum Rikaipriester des Stammes, doch sein Einfluss schwand, denn die Orks lebten von den Tributzahlungen der Menschen, und betrieben selbst kaum noch Ackerbau. So ging er nach Tiefhusen, um den Menschen – welche ja nun den Ackerbau betrieben – Rikai nahe zu bringen, doch auch hier wollte kaum einer etwas von seinen Lehren hören. So begann er seine Kenntnisse zu nutzen, um Waffengifte, Heilmittel und Rauschkraut herzustellen.





Zitate:

„Glatthaut woll Izzragh?“
„Khur! Nur fünf Hand Gold!“
„Ke gurroch, Riḳai aiharrel!“

Geb: 1012 BF **Größe:** 1,41 Schritt **Gewicht:** 45 Stein

Fell: braun-schwarz **Augen:** gelb

MU 11 **KL** 13 **IN** 15 **CH** 12 **FF** 12

GE 11 **KO** 12 **KK** 10 **WS** 8 **AW** 10

INI 13+1W6 **PA** 13 **LeP** 30 **AuP** 37

Byakka: **AT** 10 **DK** N **TP** 1W6+4

Raufen: **AT** 9 **DK** H **TP** 1W6

GS 7 **MR** 2 **RS** 0 **BE** 0

Manöver: Aufmerksamkeit, Ausweichen I

Wichtige Vor- und Nachteile: Eisern / Jähzorn 4, Kleinwüchsig

Wichtige Talente: Alchimie 7, Pflanzenkunde 10, Selbstbeherrschung 3, Sinnenschärfe 6, Menschenkenntnis 4

AİKACH – KHURKACH DER ORKS

Aikach ist die größtmögliche Annäherung an das, was Menschen sich unter einem Ork vorstellen. Er ist mittelgroß, von kräftiger, gedrungener Statur, hat einen struppigen, schwarzen Pelz, trägt sein Haupthaar ungleichmäßig geschnitten und hat rote Augen. Sein Kettenhemd ist mit dem Fell verfilzt, er trägt metallische Beinschienen, einen Arbach und eine Byakka.

Zitate:

„Urrach, harre Ergoch?“
„Woschra zeigen, dass Zrak, dann Aikach wird sie achten!“
„Maruk Shadur sagt, ich euch antworten.“

Geb: 1013 BF **Größe:** 1,59 Schritt **Gew:** 64Stein

Fell: schwarz **Augen:** rot

INI 14+1W6 **PA** 18 **LeP** 43 **AuP** 48

Byakka: **AT** 19 **DK** N **TP** 1W6+6

Arbach: **AT** 17 **DK** N **TP** 1W6+5

Raufen: **AT** 15 **DK** H **TP** 1W6+2

GS 8 **MR** 4 **RS** 3 **BE** 2

Manöver: Aufmerksamkeit, Befreiungsschlag, Gegenhalten, Kampfflexe, Niederwerfen, Sturmangriff, Wuchtschlag, Waffenlos: Hammerfaust

Wichtige Vor- und Nachteile: Eisern, Hohe Lebenskraft (2) / Blut-
rausch, Jähzorn 7, Vorurteile 7 (Menschen)

Wichtige Talente: Selbstbeherrschung 6, Sinnenschärfe 6, Menschenkenntnis 3

GRUGUZZ – KHURKACH DER ORKS

Gruguzz entstammt der Sippe Rukhg vom Stamm der Gravachai und fiel früh dadurch auf, dass er andere herumkommandierte. Durch seine Kraft war er schon bald gefürchtet und hatte eine kleine Schar von ‚Untergebenen‘.

Bei der Mannbarkeitsprüfung erlegten diese zusammen einen Höhlenbären, den Gruguzz von den anderen verwunden ließ, ehe er ihm den Todesstoß versetzte. Dafür wurde die Gruppe in die Kaste der Khurkach eingeordnet, doch Mardugh Orkhan schickte ihn allein nach Tiefhusen, da er ihm zu gefährlich für seine Herrschaft schien.

Hier versuchte Gruguzz erneut sich mit Gewalt Respekt zu verschaffen, wurde jedoch von älteren und erfahrenen Khurkach besiegt und in der Rangordnung zurückgesetzt, sodass er sich Schwächere suchte, die er in Angst und Schrecken versetzen konnte. Heute ist er traumkrautsüchtig und macht allein Ogrukh Angst.

Er ist breit gebaut und kann ungeheure Kräfte entfalten, wenn er in Wut gerät. Sein braun-schwarzes Fell wirkt ungepflegt und er trägt Parasiten mit sich herum. Seine roten Augen sind blutunterlaufen, und sein Atem stinkt wie Aas.

Zitate:

„Woschra in Staub!“
„Gold und Kupfer! Morrza!“
„Ogrukh! Izzragh!“

Geb: 1017BF **Größe:** 1,59 Schritt **Gewicht:** 70 Stein

Fell: braun-schwarz **Augen:** rot

INI 14+1W6 **PA** 16 **LeP** 42 **AuP** 46

Gruuffhai: **AT** 16 **DK** N **TP** 1W6+9

Raufen: **AT** 12 **DK** H **TP** 1W6+3

GS 8 **MR** 3 **RS** 2 **BE** 1

Manöver: Aufmerksamkeit, Hammerschlag, Kampfflexe, Niederwerfen, Sturmangriff, Wuchtschlag, Waffenlos: Hammerfaust

Wichtige Vor- und Nachteile: Eisern, Herausragende Eigenschaft (KK) / Arroganz 8, Eitelkeit 7, Jähzorn 7, Sucht (Rauschkraut) 12

Wichtige Talente: Selbstbeherrschung 1, Sinnenschärfe 5, Menschenkenntnis 4, Überreden (Einschüchtern) 8 (10)

MORCHAK – KHURKACH DER ORKS

Morchak hat gelernt, das Beste aus der Besatzung zu machen. Er hat Nachsicht mit ‚feigen Glatthäuten‘ und wird für Unterwürfigkeit oder Tribut über eine Beleidigung hinwegsehen. Er sieht aufmüpfige Menschen wie ein Krieger Kinder. Dazu besitzt er Humor.

Gerade wegen dieser Offenheit schätzt ihn Shadur und setzt ihn häufig als Anführer von Wachtrups in der Stadt ein, wenn er sicher sein will, dass es nicht zu unkontrollierten Ausschreitungen kommen soll.

So können die Helden auch in der Stadt auf ihn treffen.

Zitate:

„Besser ihr Glatthäute bringt eure Kameraden zur Vernunft, sonst wird ihr Blut Tairach nähren!“
„Lasst es gut sein. Falls ihr mich fordern wollt, solltet ihr noch üben.“



DAS ZEICHEN AM PHEXTEMPEL

Geb: 1019 BF **Größe:** 1,61 Schritt **Gewicht:** 65 Stein
Fell: schwarz **Augen:** braun
INI 13+1W6 **PA** 15 **LeP** 38 **AuP** 44
Arbach: AT 17 **DK** N **TP** 1W6+5
Raufen: AT 15 **DK** H **TP** 1W6+2
GS 8 **MR** 4 **RS** 3 **BE** 2

Manöver: Aufmerksamkeit, Finte, Kampfreflexe, Meisterparade, Sturmangriff, Windmühle, Wuchtschlag, Waffenlos: Hammerfaust

Wichtige Vor- und Nachteile: Eisern, Soziale Anpassungsfähigkeit / Jähzorn 4

Wichtige Talente: Selbstbeherrschung 6, Sinnenschärfe 8, Menschenkenntnis 8, Überreden 10

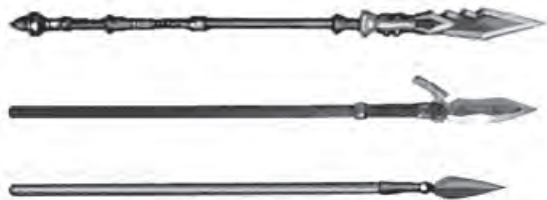
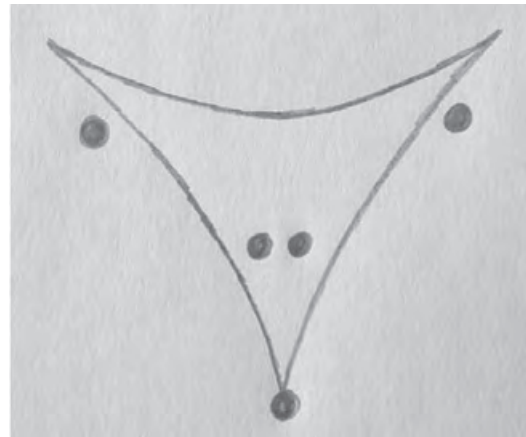
Falls Sie Ihren Spielern ein kleines Rätsel zum Überlegen geben wollen, können Sie ihnen das Zeichen als Handout vorlegen, sodass sie das Klopfsymbol selbst ableiten müssen. Das Zeichen stellt einen stark stilisierten Fuchskopf dar, der mit Einkerbungen für das Klopfen versehen ist. Diese sind von oben nach unten zu Lesen, wobei jeder Punkt für ein Klopfen, die Abstände für die Pausen stehen. Das Klopfsymbol um die Tür zu öffnen lautet also:

Klopf – Pause – Klopf – Pause – Klopf – Klopf – Pause – Klopf.

QUEVICTIS – SPEER DES ALARICH VON WESTAK-TIEFHUSEN

Der Stoßspeer der Tiefhusener Königsfamilie ist von Legenden umgeben, und es heißt, der erste Träger Alarich Westak habe damit allein eine Orkarmee besiegt, weil jeder Ork nach einem Treffer willen- und kraftlos zusammengebrochen sei. Seither ist die Waffe ein Symbol für den Kampf gegen die Orks.

Quevictis wurde um das Jahr 800 BF von einem zwergischen Meisterschmied und einem elfischen Speerschnitzer geschaffen, die der Waffe ihre Form gaben. Der Speer ist nach den Anweisungen eines Magiers gefertigt, der ihn verzauberte. Der Griff trägt Zeichen in Zhayad, der Speer ist verzaubert mit einem ARCANOVI (Matrixgeber) und einem CORPOF-RIGO KÄLTESCHOCK (8ZfP*), der ausgelöst wird, wenn die Speerspitze mit Orkblut in Kontakt kommt. Die Kraft für den Zauber zieht die Waffe aus der Lebenskraft des Opfers, wodurch es 1W6+3 LeP zusätzlich verliert.



Stoßspeer: **TP** 2W6+5 **TP/KK** 13/2
Gewicht 150 **Länge** 200 **INI** -1
WM 0/-1 **DK** S **BF** 3 **Zweihändig**





ÜBERSICHTSTABELLE

Stunde	Uhrzeit	ZP	Helden	Stadtwatche	Tscharisch	Brigan Sarger	Tairach-Tempel	Markt-platz	Dolch&Schwert	Holz-kastell	Pelz-händler	Zwergen-schmiede		
Peraïne	12:00	-1	Beim Empfang	Beim Empfang	Führt Attentat aus, flieht	Beim Empfang	0	0	0	0	0	0		
		0	Leichenfund	Leichenfund	Passiert Tor	Leichenfund								
Ingerimm	22:00	+1	Anwerbung	Untersuchung der Leichen	Erreicht das Ufer	Wartet ab								
		+2		Durchsuchung der Burg	Erreicht das Versteck				+1	+1				
Rahja	23:00	+3				Wartet	Bricht auf zum Treffen		+1					
		+4		Durchsuchung der Wohnung von Wachen			Passiert Tor / Mauer, erreicht Ufer	+1		+1				
Praios	0:00	+5		Bei Tordor Sohn des Tragsch	Wird ermordet	Treffen / Borontempel						+2		
		+6				Tot	Passiert Tor / Mauer					+1		
Rondra	1:00	+7	Besprechung in der Burg			Zurück im Palast		+1	+1	+1	+1		+1	
		+8						Hetzt Darian auf					+1	
Efferd	2:00	+9		Befragung an den Toren, wer die Stadt verließ			an verschiedenen Krisenherden	+2	+2				+1	
		+10												
Travia	3:00	+11		Durchsuchung Dolch & Schwert					+2	+2	+1	+1		
		+12						+2	+3					
Boron	4:00	+13		Festnahme des Traviageweihten					+2	+2	+2			
		+14		Verhör des Geweihten			+2	+2				+2		
Hesinde	5:00	+15		Unter dem Kommando von Darian an verschiedenen Krisenherden, arbeitet nicht mehr an der Aufklärung							+2			
		+16					+2		+1	+1				
Firun	6:00	+17						+1						
		+18							+1	+1	+1	+1		
Tsa	7:00	+19						+1						
		+20						+2		+1	+1		+1	
Phex	8:00	+21							+1					
		+22								+1	+1			
Peraïne	9:00	+23							+1			+1	+1	
		+24						+3		+1	+1			
Ingerimm	10:00	+25							+1				+1	
		+26					Am Holzkastell			+1	+1			
Rahja	11:00	+27							+1		+1		+1	+1
		+28							+2		+1	+1		
Praios	12:00	+29								+1			+1	
		+30								+1	+1			
Rondra	13:00	+31						+7	+7	+7	+7	+7	+7	



ERGÄNZENDE SZENEN UND WEITERE INFORMATIONEN

Diese weiterführenden Szenen und Informationen können dem Meister dazu dienen, die Nachforschungen in Tiefhusen mit weiterem Leben zu erfüllen und das Spiel in der Königsstadt mit weiteren Schlaglichtern zu versehen. Sie können diese Informationen und Begebenheiten dann jeweils in den Abschnitten **Satinavs Spiegel** (Seite 6), **Phexens Pfade** (Seite 12) und **Tairachs Reich** (Seite 25) einsetzen.

SATINAVS SPIEGEL – DIE HINTERGRÜNDE

WAS DIE HELDEN WISSEN UND DIE SPIELER WISSEN SOLLTEN (ERGÄNZUNG)

Tiefhusen wurde 395 BF als Festung *Roremund* gegründet, die 595 BF von den Orks geschleift wurde. Die Ruinen dieser Festung finden sich noch heute nördlich der Stadt. Im Jahr 645 BF gründete der Händler *Radher Westak* nahe den Ruinen die neue Stadt Tiefhusen. Kurz darauf rief er sich zum König der Stadt aus und seine Nachkommen regieren noch heute als Könige über die Stadt und das Umland.

Unter *Irina Westak* war Tiefhusen 653 BF Gründungsmitglied im *Svelltschen Städtebund* und 812 BF führte König *Alarich* das Heer des Städtebundes gegen die Orks und trieb sie ins Orkland zurück. Sein Speer *Quevictis* ist seitdem ein Herrschaftsinsignium Tiefhusens und findet sich prominent auch im Wappen.

PHEXENS PFAD – ERMITTLUNGEN IN TIEFHUSEN

IRIBAARS İRRWEGE 3 – FLIPKE FINGER UND DUNKLE SCHATTEN

Wenn die Helden nach der Rondrastunde (1 Uhr) den Marktplatz passieren, können sie hier einen Menschauflauf sehen, der sich wegen der Reden von Otho Urdorf gebildet hat (siehe Abschnitt **Demagogen am Marktplatz**). Gelingt ihnen eine *Sinnenschärfe*-Probe +6 (für Helden mit dem Vorteil *Dämmerungssicht* nur +3) so können sie bemerken, dass im allgemeinen Trubel ein Einbrecher versucht, in das Haus eines wohlhabenden Bürgers einzusteigen. Ortskundige Helden können das Haus als das des Zimmermanns *Hannu Ringwald* erkennen. Dieser ist durch den Wiederaufbau der Stadt zu einigem Wohlstand gekommen, in letzter Zeit hat sein Ruf jedoch deutlich gelitten, da er den Orks beim Bau des Holzkastells geholfen hat.

Der Einbrecher ist ein örtlicher Phexanhänger, der den Zimmermann um eben das Gold erleichtern will, dass er für seine Arbeit von den Orks erhalten hat. Gerade hat der Einbrecher einen Fensterladen geöffnet und ist dabei in das Haus einzusteigen, wobei die Helden ihn stellen können. Alternativ

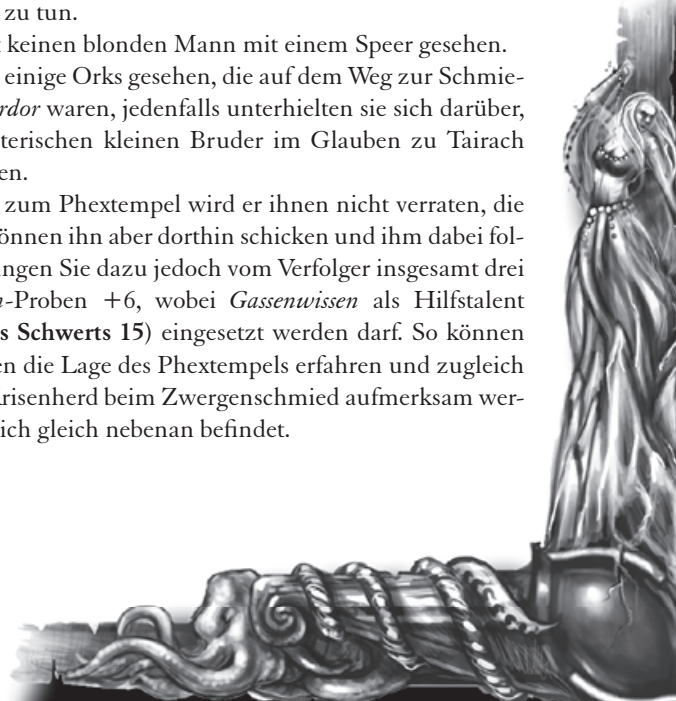
können sie sich auf die Lauer legen und warten, bis er das Anwesen samt Beute wieder verlässt, was jedoch einige Zeit dauert (+1 ZP). Während dieser Zeit kann ein Teil der Helden sich um den Krisenherd Marktplatz kümmern (siehe **Demagogen am Marktplatz**).

Stellen die Helden den Einbrecher, so versucht er zunächst zu fliehen. Zwei Helden haben die Möglichkeit ihn mit einer *Raufen-* oder *Ring-*AT zu fassen, denen er auszuweichen versucht (AW 11). Gelingt es ihm durchzubrechen, versucht er in den engen Gassen der Stadt zu entkommen, wo er sich hervorragend auskennt. Verlangen Sie hier *Athletik*-Proben der Helden, die für nicht ortskundige Helden um 5 Punkte erschwert sind, wobei der halbe TaW *Gassenwissen* als Bonus gegen diese Erschwernis gerechnet werden darf. Hat ein Held mehr als 4 TaP* bei seiner Probe übrig, so ist es ihm gelungen den Einbrecher zu stellen. Falls Sie möchten, können Sie hier natürlich auch gerne eine Verfolgungsjagd durch die halbe Stadt anschließen, um die Helden an einen bestimmten Ort zu bekommen, wenn das notwendig ist.

Bekommen die Helden den Einbrecher irgendwie zu fassen, so ergibt er sich bei der ersten Drohung oder dem ersten Kooperationsangebot und bittet um sein Leben und seine Freiheit: Dafür bietet er den Helden entweder die Beute, Informationen oder seine Dienste an. Sein Name ist *Perdan* und er gibt den Helden gegenüber an, dem Orkfreund nur das abnehmen zu wollen, was er durch Handel mit den Schwarzpelzen gewonnen hat, wie es eben Phexens Wille ist. Die Helden können ihn nun auf verschiedenen Wegen nutzen. Falls sie ihn nach Informationen fragen, so kann er ihnen, passend zur Frage, Folgendes sagen:

- ☞ Es gibt einen Phextempel in der Stadt.
- ☞ Er ist geheim und mit einem Zinken gekennzeichnet.
- ☞ Perdan kann dort für die Helden Erkundigungen einholen oder um Hilfe bitten.
- ☞ Er weiß nicht, wer in das Zeughaus eingebrochen ist, kann aber im Tempel nachforschen, ob man dort etwas weiß.
- ☞ Der Phextempel hat nichts mit den gerade entstehenden Unruhen zu tun.
- ☞ Er hat keinen blonden Mann mit einem Speer gesehen.
- ☞ Er hat einige Orks gesehen, die auf dem Weg zur Schmiede von *Tordor* waren, jedenfalls unterhielten sie sich darüber, den verräterischen kleinen Bruder im Glauben zu Tairach zu schicken.

Den Weg zum Phextempel wird er ihnen nicht verraten, die Helden können ihn aber dorthin schicken und ihm dabei folgen. Verlangen Sie dazu jedoch vom Verfolger insgesamt drei *Schleichen*-Proben +6, wobei *Gassenwissen* als Hilfstalent (**Wege des Schwerts 15**) eingesetzt werden darf. So können die Helden die Lage des Phextempels erfahren und zugleich auf den Krisenherd beim Zwergenschmied aufmerksam werden, der sich gleich nebenan befindet.





İRİBAARS İRRWEGE 4 –

ALKOHOL MACHT MUTIG UND DUMM

Ab 3 Uhr nachts (11 ZP) ist die Situation in der Stadt so weit eskaliert, dass es an verschiedenen Stellen in der Stadt brodelte. So treiben sich die beiden betrunkenen Flussschiffer *Orwulf* und *Imald* in der Stadt herum und haben zum Ende ihres feuchtfröhlichen Abends im „Entenschnabel“ beschlossen, dass es langsam an der Zeit wäre, die Orks aus der Stadt zu werfen – und wer wäre dafür besser geeignet als sie selbst?

So torkeln sie durch die Straßen, grölen lauthals „Schlitz sie auf und stecht sie ab! Das Orkpack hat uns lang genug unterjocht!“. Die Helden können Zeugen werden, wie die beiden tatsächlich einer bewaffneten Patrouille der Orks hinterher eilen, die sie mit bloßen Händen und ihren Dolchen angreifen wollen, um ihre Worte in Taten zu verwandeln.

Hier sollte es an den Helden sein ein sinnloses Gemetzel der Orks an den Fischern zu verhindern. Falls die Helden nicht eingreifen werden die Fischer die Orks angreifen, und von ihnen ohne nennenswerte Gegenwehr getötet. Erhöhen Sie in diesem Fall die Krisenherde Tairachtempel, Marktplatz und Holzkastell um je 1 Punkt, da die Menschenleichen bald gefunden werden und man von einem Orkangriff ausgeht.

Falls die Helden dazwischengehen, können sie entweder versuchen die Betrunknen zu überreden, sich schleunigst auf den Weg nach Hause zu machen (*Überreden*-Probe +6), oder aber sie können versuchen sie mit einem gezielten Schlag ins Reich der Träume zu befördern und bei der Obrigkeit, in einem Tempel oder auch an anderer Stelle abgeben. Natürlich können die Helden auch den betrunkenen Fischern gegen die Orkpatrouille zur Seite stehen. Allen zusammen sollte es ein Leichtes sein, die Orks auszuschalten (die Werte der Orks finden Sie im nächsten Abschnitt).

Wenn es den Helden gelingt, die Unruhestifter nur mit Worten von den Orks fern zu halten und nach Hause oder woanders in Sicherheit zu bringen, so mag das am Schluss zu ihren Gunsten zählen. Falls sie die Orks töten und die Leichen nicht beseitigen, wird dies für weitere Unruhe unter den Orks sorgen. Erhöhen Sie in diesem Fall die Krisenherde Pelzhändler und Schmied um je 1 Punkt. Auch wird dies am Ende ihre Verhandlungsposition bei den Orks schwächen.

Wie auch immer die Helden sich entscheiden, wenn sie in die Szene eingreifen verlieren sie ein wenig Zeit (+1 ZP).

In diesem Fall gilt für die finalen Verhandlungen zusätzlich:

Heldenaktion / Angebot	Orks	Menschen
Die Helden haben die Schiffer gerettet		
und die Orks haben überlebt	-2	-2
Die Helden haben die Orkpatrouille niedergemacht	+5	-3

İRİBAARS İRRWEGE 5 –

BLUTDURST AUF ZWEI UND VIER BEINEN

Bei ihren Wegen durch die Stadt können die Helden später in der Nacht, wenn die Stimmung bereits aufgeheizt ist, auf eine Gruppe von zwei Orks und zwei orkischen Kriegshun-

den treffen, die Jagd auf Menschen machen. Die zwei jungen Khurkach nutzen die aggressive Atmosphäre in der Stadt und die aufgewiegelten Menschen, um sich abzureagieren und zu kämpfen. Dazu haben sie das Lager gegen den Befehl des Häuptlings mit zwei Kriegshunden verlassen und hetzen mit diesen gerade einen jungen Burschen durch die Straßen, der auf dem Rückweg von seiner Verlobten war und von dem Aufruhr noch herzlich wenig mitbekommen hat.

Die Helden können ihm begegnen, als er völlig außer Atem und völlig in Panik um eine Häusercke biegt und ihnen quasi in die Arme läuft. Er hat nicht mehr die Kraft weiter zu laufen und so die Helden ihm nicht ausweichen, wird er einem von ihnen entkräftet in die Arme sinken. Nur wenige Schritte hinter ihm biegen auch die orkischen Kriegshunde um die Ecke und versuchen sich auf ihr Opfer zu stürzen – sie greifen aber auch jeden anderen Menschen an, der sich ihnen in den Weg stellt.

Falls die Helden sich den Hunden in den Weg stellen, um dem Jungen das Leben zu retten, so werden sie zunächst in den Kampf mit den beiden Hunden verwickelt, welchen nach zwei Kampfrunden die Orks folgen. Diese biegen mit Arbach und Byakka bewaffnet ebenfalls um die Ecke und stürzen sich in den Kampf gegen die Helden. An dieser Stelle sind tatsächlich alle Verhandlungsversuche der Helden fehl am Platz, diese Orks wollen Menschenblut.

Werte der Orkkrieger:

INI 16+1W6	PA 16	LeP 45	RS 3
Arbach: AT 19	DK N	TP 1W6+4	
Arbach: AT 17	DK N	TP 1W6+4	
Byakka: AT 18	DK N	TP 1W6+6	
GS 7	MR 4	AuP 50	

Besondere Manöver: Aufmerksamkeit, Wuchtschlag, Meisterparade, Niederwerfen, Sturmangriff

Werte eines orkischen Kampfhundes:

INI 10+1W6	PA 6	LeP 24	RS 2
Biss: AT 13	DK H	TP 1W6+3	
GS 11	MR 2/1	AuP 60	GW 6

Besondere Manöver: Gezielter Angriff / Verbeißen / Niederwerfen (2), Raserei (3, bei Verletzung)

Wenn die Helden den Kampf gewinnen, so wird der junge Mann ihnen herzlich danken und sich als *Niswulf* vorstellen. Er war gerade auf dem Heimweg von seiner Verlobten *Dardia* als die Orks ihn sahen und ihm ohne Vorwarnung die Hunde auf den Hals gehetzt haben. Er bietet den Helden seine Barschaft in Höhe von anderthalb Silbertalern als Dank an und bittet sie, ihn nach Hause zu begleiten.

Wo genau er wohnt ist nicht festgelegt, hier haben Sie als Meister freie Hand, die Spieler zu einem Ort zu dirigieren, an dem Sie sie gerne hätten.



Wenn die Helden die beiden Orks töten, so wird sich das durch Niswulf herumsprechen und ihnen im Finale die Verhandlung mit den Orks erschweren. Sie können die Orks allerdings auch am Leben lassen und die Bewusstlosen in das Kastell bringen, was ihnen einen Bonus bei den abschließenden Verhandlungen einbringt. In diesem Fall gilt für die finalen Verhandlungen zusätzlich:

Heldenaktion / Angebot	Orks	Menschen
Die Helden haben Niswulf gerettet und die Orks getötet	+4	-2
Die Helden haben Niswulf gerettet und die Orks verschont	-2	-2

TAIRACHS REICH – SPUREN BEI DEN ORKS

KORS RUF 4 – DAS HOLZKASTELL (ERGÄNZUNG)

Als Meister können Sie hier nach der Eskalation anderer Krisenherde aufgebrachte Nachbarn des zwergischen Schmiedes oder des Pelzhändlers auftauchen lassen, oder Aufrührer, die vom Tairachtempel oder vom Marktplatz hierher kommen, oder die Orks direkt aus dem *Dolch & Schwert* gegenüber. Dieser Krisenherd unterscheidet sich insofern von den anderen, als dass hier immer wieder einzelne Personen versuchen den Orks zu schaden, was die Helden mitbekommen und verhindern können, wodurch jeweils die Situation etwas ruhiger wird (Wert des Krisenherdes pro erfolgreich verhinderter Aktion -1). Alle einzelnen Aktionen von mehr oder weniger mutigen Aufrührern können den Helden durch einfache *Sinnenschärfe*-Proben auffallen, wenn sie sich in der Nähe des Holzkastells aufhalten:

Die zwei betrunkenen Spieler *Goswin* (*1010 BF, 1,73 Schritt, braune, fettige Haare, braune Augen, riecht nach Alkohol und Schweiß, billige Kleidung) und *Truwar* (*1007 BF, 1,81 Schritt, schwarze, kurze Haare, graue Augen, bessere aber vielfach geflickte Kleidung) aus dem *Dolch & Schwert*

haben heute einiges an Kreuzern an den Ork *Karrakh* (*1014 BF, schwarzes Fell, zerschlissenes Kettenhemd, Arbach und Byakka, Halskette aus Bärenzähnen, Goldohrringe) verloren und machen Ärger bei den Wachen am Holzkastell und wiegeln die hier befindlichen Menschen auf, weil sie denken, er habe betrogen. Dies stimmt zwar nicht, die beiden glauben aber fest daran, dass ein Ork sie ohne Betrug niemals hätte besiegen können, sodass auch eine *Menschenkenntnis*-Probe keine Lüge zeigt. Da die Helden keine Möglichkeit haben, die Wahrheit der Behauptung festzustellen, bleibt ihnen entweder sie festzunehmen, sie zu überreden zu verschwinden (*Überreden*-Probe +6), sie zu überzeugen, dass der Ork ehrlich war (*Überreden*-Probe +3) oder ihnen ein Phexurteil anzubieten. Falls die Helden auf die Idee kommen, den beiden ein Spiel anzubieten, damit Phex zeigen kann, wer Recht hat, sollten sie den Helden einen Bonus auf ihre IN- oder *Brett-/Kartenspiel*-Probe gönnen.

Der Zimmermann *Dagbold* versucht Feuer an die Palisade zu legen, um sich auf diese Weise sowohl an den Orks wie auch an seinem Kollegen *Hannu Ringwald* zu rächen. Er hat ein kleines Fässchen Lampenöl mitgebracht, in das er einen Lumpen gestopft hat, den er nun anzündet. So hofft er auf ein großes Feuer, das das Kastell weitgehend zerstören soll. Die Helden können ihn fassen und zudem das Feuer an der Lunte löschen oder aber das Fässchen schnell von der Holzpalisade wegbringen. Verlangen Sie hier FF-Proben, sonst verbrennen die Helden sich die Finger (1W3 SP). Dagbold selbst versucht zu fliehen, wenn die Helden auf ihn zukommen. Tatsächlich ist er ein Hasenfuß und ein recht flinker noch dazu, sodass die Helden ihn nur mit einer gelungenen *Athletik*-Probe +6 sowie einer anschließenden, gelungenen AT auf *Raufen* oder *Ringeln* zu fassen bekommen können. Falls Sie möchten, können Sie hier natürlich eine Verfolgung durch die Stadt anschließen. Gelingt es den Helden, ihn in die Finger zu bekommen, wird er berichten, dass Hannu Ringwald den Orks beim Bauen der Palisade geholfen hat und er ihn seitdem als Verräter an der Zunft und der Stadt betrachtet. Ansonsten ist der Mann recht harmlos und wenn die Helden ihn bestimmt nach Hause schicken wird zumindest er für die restliche Nacht keinen Ärger mehr machen.





DER ZORN DES SATVUL

von Maria Eckervogt und
Tobias Töpp

Stichworte zum Abenteuer: Unerklärliche Unfälle, eine mysteriöse Krankheit und geheime Kulte stürzen Dról in chaotische Zustände, während ein uraltes Wesen erwacht.

Ort: Dról, Horasreich

Zeit: Rahja 1036 BF

Komplexität (Meister / Spieler): mittel / mittel

Erfahrung (Helden): mittel



VORWORT

IN GRAVER VORZEIT

Als Los über Sumus erschlagenem Körper weinte, entstanden aus seinen Tränen die Tiere und aus den Haaren Sumus die Pflanzen. Die jeweils Ersten ihrer Art wurden zu Tier- oder Pflanzenkönigen. So entstanden unter anderem auch die Könige der Pilze. Weder so majestätisch wie die großen Eichen, noch so lieblich wie die schönen Rosen wirken die Uralten der Pilze unauffällig im Verborgenen. Ihre Namen sind unbekannt, denn die Welt hat sie vergessen.

Doch einer der Pilzkönige erhielt einen Namen von den Menschen: Die Waldmenschen flüstern furchtsam von *Kawanyaq* (*mohisch* „kalt liegender Lauerer“) und dieser Name wurde nicht vergessen.

Kawanyaq war mit einem Dasein in den Schatten unzufrieden und wurde über die Zeitalter hinweg immer verdrossener über das Schicksal, das ihm bestimmt war. In seinem Unglück wurde er empfänglich für die Verführungen des Namenlosen. Er lauschte dem dreizehnten Gott und dieser flüsterte Gift in sein Ohr. Dunkle Begierden wuchsen in Kawanyaqs Herzen heran.

Sein Hunger nach Wachstum verschlang seine Achtung vor dem Leben anderer. Doch fühlte er sich nicht stark genug, aus eigener Kraft seinen Platz in der Welt zu erweitern. Für die Gabe, unter der Erde im Verborgenen zu wachen, gebär er in einer düsteren Stunde den *Rattenpilz* als Geschenk an den Namenlosen. Kawanyaq wuchs heimlich zu gewaltiger Größe heran, bis seine Fadenwurzeln sich über unzählige Meilen erstreckten und er nicht mehr verheimlichen konnte, dass sein Wachstum parasitär und auf Kosten aller anderen Lebewesen stattfand.

Da erhoben sich die Herrscher der anderen Pflanzen und Tiere und setzten ihn gefangen. Über Jahrhunderte hinweg fristete er sein Dasein in einer dunklen Höhle, wo kein Licht seine düsteren Gedanken verdrängen und kein Geist den seinen berühren konnte.

Dies sah *Rocanea* – die Königin der Rosen – und hatte Mitleid mit ihm. Sie sang *Kawanyaq* in einen tiefen Schlaf, damit er in einer helleren Zeit wieder den Glanz des *Praiosmals* erfahren möge. Dieser schlummerte lange und in unruhigen Träumen im Dunklen der Erde. *Rocanea* und ihr Hofstaat erbauten ihren Palast auf seinem Gefängnis und sangen für ihn, um Licht in seine finsternen Träume zu bringen.

10. ZEITALTER

Die Jahrtausende brachten Vergessenheit über die *Frevel Kawanyaqs*, doch hatte er nicht vergessen, dass man ihn eingesperrt hatte. Und so nutzte er einen unbemerkten Augenblick, um seine Wurzeln nach der Rosenkönigin auszustrecken und unbemerkt von ihrer Kraft zu trinken. Als *Rocanea* dies bemerkte, waren ihre Wurzeln bereits eng umschlungen und untrennbar mit den seinigen verbunden. Der Kampf gegen seinen Zorn schwächte die schöne Königin und sie wurde krank und welk. Ihre Kinder allein konnten jedoch *Kawanyaq* nicht in seinem Schlaf gefangen halten.

So kam es, dass im 10. Zeitalter der König die Welt erneut erblickte und erkannte, dass ihr Antlitz sich geändert hatte. Die Herrscher der damaligen Welt – Echsenwesen – verehrten ihn als *H'Ranga*, vor dessen Wutausbrüchen sie sich fürchteten und dem ihre Schamanen besänftigende Gaben darbrachten.

Es lebte allzeit ein Priester in *Kawanyaqs* Höhle, der ihm opferte und ihm die Achtung schenkte, die der König sich immer gewünscht hatte. *Kawanyaq* streckte seine Wurzeln nach den Schamanen aus, wuchs in und auf ihnen und erfuhr dadurch ein gewisses Maß an Freiheit. Im Gegenzug gewährte er ihnen ein unnatürlich langes Leben. Die *Achaz* errichteten dem *H'Ranga* eine große Pyramide, um seine Aufmerksamkeit dort zu fesseln und seinen Blick von ihrem Stamm abzulenken.



Ab 1100 v.BF

Doch nichts ist von Dauer und mit dem Sieg *Gerons des Einhändigen* über das Ungeheuer vom Loch Harodról und dem Erscheinen der Menschen wurde der Niedergang der echsischen Hochkultur und damit von Kawanyaqs Reich eingeläutet. Seine treuen und demütigen Diener wurden vertrieben und er verfiel erneut in zorniges Brüten.

Sein Tempel über der Erde wurde zerstört. Doch ist die Lage des alten Heiligtums in der Höhle den Achaz noch immer bekannt und heilig. Bis heute beschreitet ein Schamane kurz vor den Tagen des Namenlosen, wenn die Begierden Kawanyaqs am größten sind, die alten Pilgerpfade und versucht, den Zorn des unter der Erde schlafenden H'Ranga zu besänftigen.

Die sporadischen Opfer der Achaz reichten jedoch nicht aus, Kawanyaq zu besänftigen. Des Königs Zorn war zu groß, glaubte er doch, von seinen Untertanen verraten und verlassen worden zu sein. Er vernahm nur noch das unheilvolle Flüstern des Namenlosen und dehnte sich von seiner Höhle am Meer über die ganze Region aus.

Auf der Suche nach neuen Untertanen, die ihm und seinen Kindern die verdiente Huldigung darbringen würden sandte er seine Sporen mit dem Wind aus, und sie wurzelten auf allem, was lebendig war. Er trachtete danach, alles was da war seinem Reich einzuverleiben und erstickte alles, was sich widersetzte.

DIE CHIRAKAH

Die Rosenkönigin selbst war zu schwach, gegen Kawanyaq zu kämpfen, doch fand sie Verbündete in den Waldmenschen vom Stamme der *Chirakah*. Diese hatten in Kawanyaq bereits einen großen Satuul – einen bösen, mächtigen Geist – erkannt, der sich des Dschungels und allen Lebens bemächtigen wollte.

Rocanea offenbarte sich dem Schamanen *An-Chi* (*mohisch* „tanzendes Messer“) und schenkte ihm das Wissen um ein Ritual, mit der er Kawanyaq aufzuhalten vermochte, sowie ein einzelnes, nie welkendes Blatt ihrer Blüten als Zeichen des Bündnisses zwischen ihr und den Menschen des Waldes. Dank dieses Bündnisses gelang es den Chirakah schließlich, am alten Achazheiligtum ein neues Gefängnis für den König zu weben.

Doch das Gefängnis des Pilzkönigs war zerbrechlich und musste immer wieder mit frischer Lebenskraft gestärkt werden, damit das feine Sikaryan-Gewebe seiner Ketten nicht brüchig wird. Kraft, die die Chirakah mit Blutopfern darbrachten.

Doch auch wenn sie es vermocht hatten, dem Wachstum Kawanyaqs Einhalt zu gebieten, so war es ihnen nicht gegeben sich dem unaufhaltsamen Strom der Siedler aus dem Norden entgegenzustellen. Die Fremden siedelten überall und gründeten am Ende sogar die Stadt **Dról** an jenem Ort, an den die Chirakah den König gefesselt hatten. Friede zwischen den

Völkern währte nie lange, denn um ihrer Stammesaufgabe nachzukommen, griffen die Chirakah die Dörfer und Städte der Siedler an. Am Ende vergebens, da mit zunehmender Befestigung Dróls die Gelegenheiten immer seltener wurden, an denen ein Schamane bis in die Höhle des Satuul vordringen konnte, um das Ritual durchzuführen.

Um 700 BF

Nach der Missionierung der Waldmenschen durch die Tsakirche vor etwa 400 Jahren ging das Wissen um die Gefahr endgültig unter. Kawanyaq war noch gefangen und die Menschen erlebten sein Wirken nicht mehr. Sie hielten die Erzählungen der Alten für ketzerische Sagen ohne wahren Kern. So trug niemand länger Sorge für das Gefängnis des Königs. Nur in düsteren Geschichten aus alter Zeit lebt das Grauen fort, das hier einst stattfand und bis heute ist der Ort für viele Chirakah ein Tabu.

Im Rahja des Jahres 700 BF waren die magischen Fesseln endgültig so brüchig, dass der Pilzkönig erwachte. Er sandte seine Kinder an die Oberfläche, um seine Stellung in der Welt wieder herzustellen. Überall in Dról wuchsen kleine, rot-graue Pilze, die den Pflanzen und Tieren wortwörtlich die Luft zum Atmen nahmen und alles Leben zu ersticken drohten.

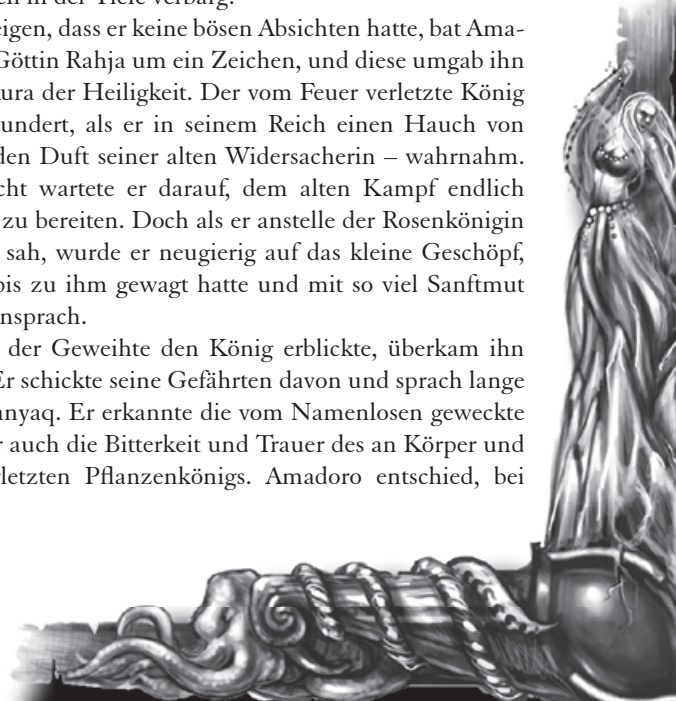
Heimlich säte er den von ihm erschaffenen Rattenpilz aus, der sich zwischen seinen anderen Kindern versteckte und viele Geweihte der Stadt dahinraffte.

DER GROSSE BRAND

In einem verzweifelten Akt setzten einige Bürger die am schlimmsten befallenen Stadtteile in Flammen, um den Verderbnis bringenden Pilzen Einhalt zu gebieten. Während des Wütens der Pilze in Dról stürzte ein Teil der Höhlen ein, in die sich Kawanyaq zurückgezogen hatte. Der Rahjageweihte *Amadoro* spürte die dunkle und verbitterte Präsenz Kawanyaqs tief unter der Erde. Mit einigen mutigen Freunden stieg er in die Dunkelheit hinab um zu ergründen, welches Unheil sich in der Tiefe verbarg.

Um zu zeigen, dass er keine bösen Absichten hatte, bat Amadoro die Göttin Rahja um ein Zeichen, und diese umgab ihn mit der Aura der Heiligkeit. Der vom Feuer verletzte König war verwundert, als er in seinem Reich einen Hauch von Rosen – den Duft seiner alten Widersacherin – wahrnahm. Geschwächt wartete er darauf, dem alten Kampf endlich ein Ende zu bereiten. Doch als er anstelle der Rosenkönigin Amadoro sah, wurde er neugierig auf das kleine Geschöpf, das sich bis zu ihm gewagt hatte und mit so viel Sanftmut auf ihn einsprach.

Denn als der Geweihte den König erblickte, überkam ihn Mitleid. Er schickte seine Gefährten davon und sprach lange mit Kawanyaq. Er erkannte die vom Namenlosen geweckte Gier, aber auch die Bitterkeit und Trauer des an Körper und Geist verletzten Pflanzenkönigs. Amadoro entschied, bei





ihm zu bleiben und sein Herz mit Gesang und Geschichten zu erleichtern. Denn auch wenn Kawanyaq lange dem Flüstern des Namenlosen gelauscht hatte, so erkannte Amadoro noch eine verletzbare, lichte Seite in ihm und glaubte, dass Hoffnung für seine Seele bestand.

Amadoros Gefährten verstanden nicht, welches Schicksal der Geweihte für sich gewählt hatte und hielten ihn für tot. Sie ehrten jedoch Amadoros letzten Wunsch, darüber zu schweigen, was sie unter der Erde gesehen hatten, denn der Geweihte hatte geahnt, dass die Dröler sein Opfer nicht verstehen würden, was er gefunden hatte und was getan werden musste.

DIE HÄNGENDEN GÄRTEN

In der Hoffnung, die Gefahr für immer zu begraben, sorgten die Zurückgekehrten dafür, dass über der Einsturzstelle die hängenden Gärten errichtet wurden. Sie hatten unter der Erde die Überreste der versunkenen Achaz-Pyramide gesehen und empfanden die hängenden Gärten dieser Form nach. Sie sollten ein lichter Spiegel des unterirdischen Reichs sein und ein blühendes Grabmal für Amadoro.

Kawanyaq war durch den Brand geschwächt und sein Gemüt wurde durch die sanfte Fürsorge des Geweihten beruhigt, sodass in den kommenden Jahrhunderten nur noch das Auftreten eines rötlich-grünlichen Flächenpilzes von den gelegentlichen Wutausbrüchen des Pilzkönigs zeugte. Diese allerdings vermochte kein Dröler mehr zu deuten, denn die Beteiligten um die Ereignisse des großen Brandes bewahrten ihr Stillschweigen.

Der sporadisch an den hängenden Gärten auftretende Pilz wurde immer wieder mit profanen Mitteln entfernt und seine Existenz vor der Öffentlichkeit verschwiegen, denn die Gärtner hielten den Parasiten für gewöhnliches Unkraut.

DAS HEUTIGE DRÔL

Durch die Symbiose mit Kawanyaq wurde Amadoro eine beachtliche Lebensspanne verliehen, die weit über der eines normalen Menschen liegt. Doch kein Leben währt ewig, auch wenn es durch göttliche Gnade oder magisches Wirken verlängert wird. Und so liegt der Geweihte unter der Stadt inzwischen im Sterben.

Zum Zeitpunkt des Abenteuers ist der Pilzkönig wach und von Trauer und Wut über den abermaligen „Verrat“ erfüllt. Kawanyaq verbreitet seine Sporen über die Stadt – teils in der Hoffnung einen neuen, ihm gewogenen Gefährten zu finden, teils aus seinem Drang nach Wachstum. Bei Menschen, Tieren und Pflanzen in Drôl ist bald ein flechtenartiger, rotgrünlicher Bewuchs festzustellen.

Doch noch kämpfen zwei Seelen im Herzen des Pilzkönigs. Die vom Namenlosen angestachelte Gier wird das erste Mal seit Jahrtausenden von Kawanyaq in Frage gestellt, denn die Worte und Lieder des Rahjageweihten haben in ihm eine vorher unbekannte Sehnsucht nach Licht und Heiterkeit

geweckt, die er durch seine Ausbreitung vernichten würde. Mehr als jemals zuvor ist dem Pilzkönig bewusst, dass seine eigene Seele auf dem Spiel steht und so hat er seine fürchterlichste Waffe – den Rattenpilz – aus Sorge um die die Versuchungen des Namenlosen bisher noch nicht eingesetzt. Doch die Tage des Namenlosen kommen näher und so ist es an den Helden, schnell zu reagieren, damit dem lauter werdenden Flüstern aus uralter Zeit etwas entgegen gesetzt werden kann.

ABLAUF DES ABENTEUERS

Die Helden werden während eines Festakts der Rosenwoche in die Ereignisse verstrickt, als inmitten der Festlichkeiten im Stadtpark ein Teil des Parkgeländes einstürzt.

In seine geheimnistuerischen Gewohnheiten aus früherer Zeit zurückfallend, hat Kawanyaq große Hohlräume unter der Erde geschaffen, die er mit Sporen und Pilzen gefüllt hat. Die dünne Decke einer Höhle wird während der Festlichkeiten zu stark belastet und stürzt ein. In einer großen Staubwolke verbreiten sich Sporen über das Festgelände und später – vom Wind getragen – über die ganze Stadt.

Um eine Verbreitung der vermeintlichen Seuche zu verhindern, verhängt *Alrigia ya Costermana*, die Fürstin von Drôl, eine Quarantäne über die Stadt. Die älteren Dröler können sich noch gut an das *Wüten der Roten Keuche* (1018 bis 1020 BF) erinnern und fürchten Ähnliches auf sie zukommen. In der Tat hatte sich *Saya di Zeforika* vor einigen Jahren bei der Schaffung des sogenannten *Dröler Rotzes* von früheren Ausbrüchen des Pilzbefalls inspirieren lassen.

In der angespannten Stimmung vermischen sich alte Legenden und neue Informationen. Fürstin Alrigia ya Costermana beauftragt die Helden, sich der Sache anzunehmen.

Die Helden stellen in der Stadt Nachforschungen an und reden mit Achaz und Chirakah über deren Überlieferungen. Dabei können Sie ihren Weg frei durch die Stadt wählen. Auf einer Plantage können sie einen Chirakah-Kult kennenlernen, der versucht, zu alten Wurzeln zurückzufinden.

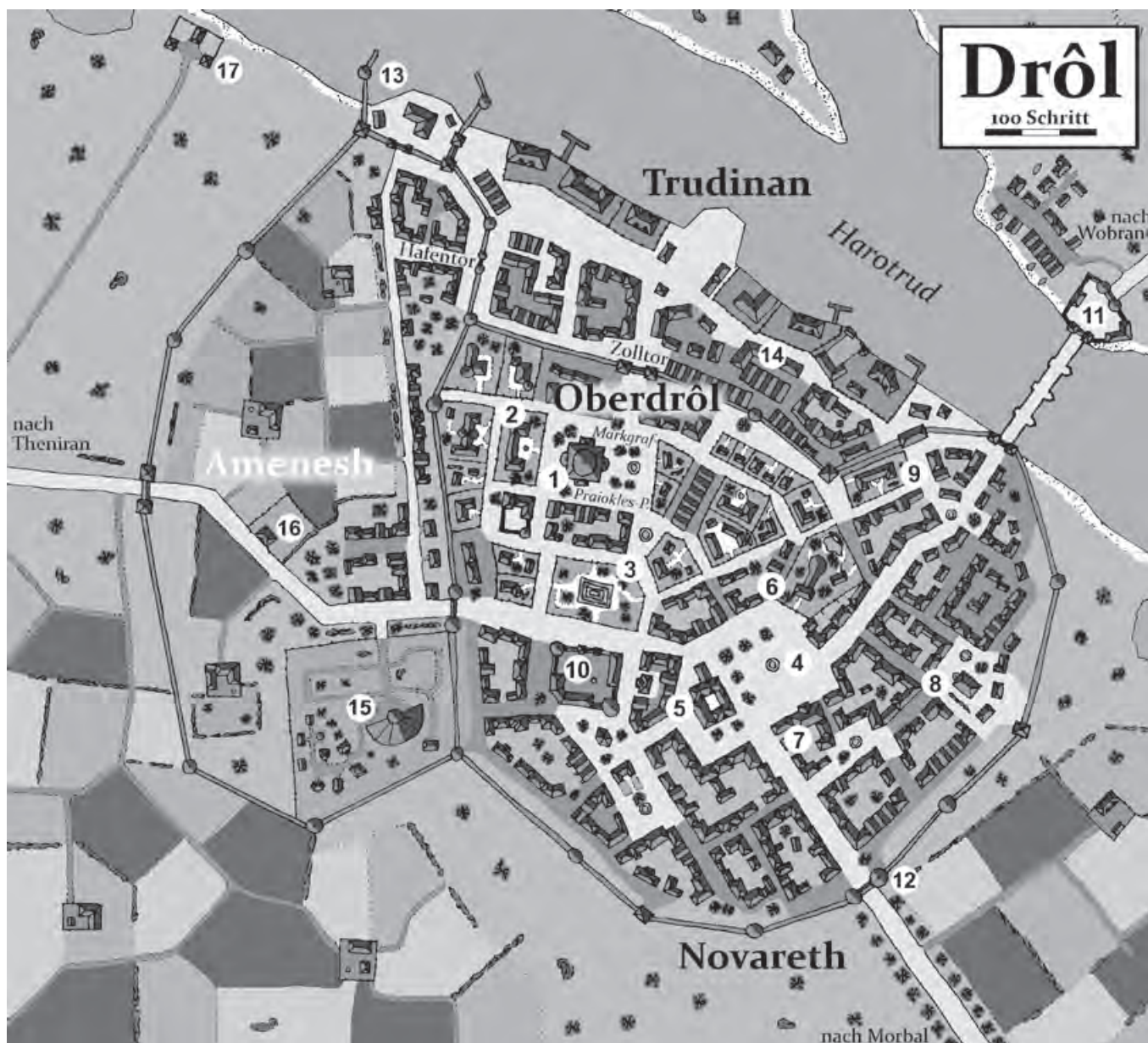
Über kurz oder lang steigen die Helden in das unterirdische Höhlensystem hinab, wo sie das Achazheiligtum finden und letztendlich direkt mit dem Pilzkönig und dem sterbenden Geweihten reden.

Die Helden können frei entscheiden zu kämpfen, sich mit der Rosenkönigin zu verbünden oder um Kawanyaqs Seele zu kämpfen und eine friedliche Einigung erzielen.

Ein Wort zu den Helden

Das Abenteuer richtet sich an eine Heldengruppe mittlerer Erfahrung, kann mit wenigen Anpassungen aber auch mit unerfahrenen Helden gespielt werden.

Empfohlen werden Charaktere aus der Region von Drôl, da diese besonders leicht in das Abenteuer eingebunden werden



können und sie aktiv das Schicksal ihrer Heimat mitbestimmen können.

Waldmenschen – besonders Chirakah können in dem Setting viel Spannendes über die Geschichte ihres Volkes erfahren. Gut geeignet sind ferner alle gängigen Heldentypen, wobei Heilkundige, Gelehrte und Geweihte besonders glänzen können. Helden, die gerne Probleme mit dem Schwert lösen, kommen weniger auf Ihre Kosten.

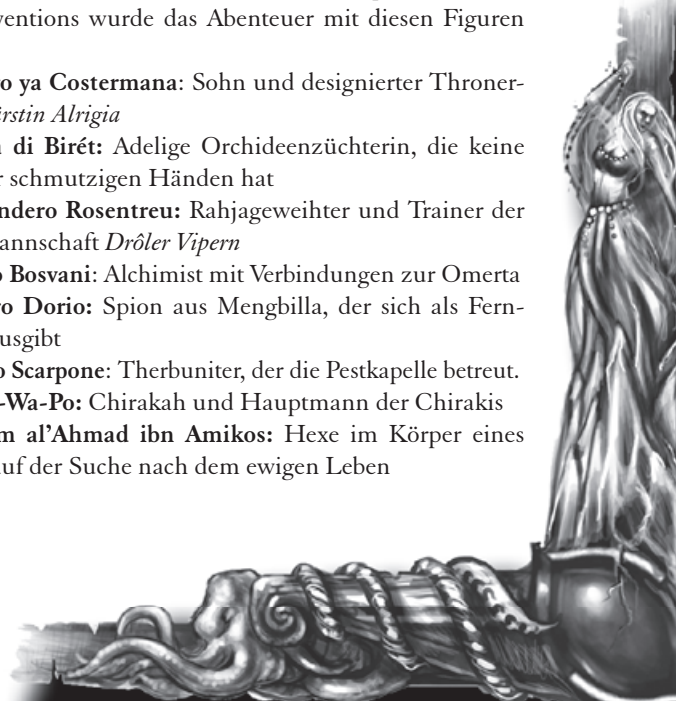
Achaz sind in Drôl nicht gerne gesehen und müssen mit Schwierigkeiten im Abenteuer rechnen. Elfen und Orks sind selten im Süden zu finden, und dürften Schwierigkeiten haben, das Vertrauen der Drôler zu gewinnen.

VOH PANG VHD ΠΑΜΕΠ

Ziehen Sie es vor den Spielern vorgefertigte Helden an die Hand zu geben, so bieten sich Figuren an, die in Drôl ansäs-

sig sind und die in Zukunft noch eine Rolle spielen werden. Auf Conventions wurde das Abenteuer mit diesen Figuren gespielt.

- **Phedro ya Costermana:** Sohn und designierter Thronerbe von *Fürstin Alrigia*
- **Elissa di Birét:** Adelige Orchideenzüchterin, die keine Scheu vor schmutzigen Händen hat
- **Lessandro Rosentreu:** Rahjageweiheter und Trainer der Immanmannschaft *Drôler Vipern*
- **Orelia Bosvani:** Alchimist mit Verbindungen zur Omerta
- **Sandro Dorio:** Spion aus Mengbilla, der sich als Fernhändler ausgibt
- **Thalio Scarpone:** Therbunit, der die Pestkapelle betreut.
- **Tscha-Wa-Po:** Chirakah und Hauptmann der Chirakis
- **Hakim al'Ahmad ibn Amikos:** Hexe im Körper eines Mannes auf der Suche nach dem ewigen Leben





DIE STADT DRÔL

Im Schmelztiegel zwischen südlichen Sitten und horasischer Kultur ist Drôl eine Brutstätte der Dekadenz und Korruption. Der Glanz der Stadt ist seit Jahrhunderten vergangen. Die allgegenwärtigen Rosen bedecken gnädig baufällige Palastanlagen, wilder Wein und Rohalsbart umranken alte Mauern und lassen Ruinen in einem romantischen Licht erscheinen. Der Genuss von Rauschkräutern ist allgegenwärtig und die Drôler haben ein inniges Verhältnis zu Rahja. Die Praioskirche unterhält zwar noch einen Tempel in der Stadt, spielt im alltäglichen Leben jedoch kaum mehr eine übergeordnete Rolle. Der Effertempel, einer der prächtigsten und größten des Kontinents, erfreut sich bei den Drôlern großer Beliebtheit. Die klugen Geweihten halten sich aus den täglichen Geschäften der Stadt jedoch weitgehend heraus. Ausführliche Informationen zur Stadt finden Sie in der Regionalspielhilfe **Reich des Horas** auf den Seiten 179 ff.

DIE RELIGION DER CHIRAKAH

Bei den Chirakah vermischt sich Zwölfgötterglaube mit der Wudu-Kultur der Waldmenschen. Dies ist vor allem der Praioskirche ein steter Dorn im Auge.

Die Chirakah glauben, dass nicht Kamaluq, sondern Tsa die Menschen aus Maismehl geschaffen hat. Fleischverzehr und Gewalt sind tabu. Die alten Traditionen bestehen jedoch im Verborgenen weiter. Schamanen dekorieren ihre Ritualplätze mit Heiligenbildern und Tempelkerzen ebenso wie mit schamanistischen Federn und Fetischen. Sie rufen Effert beim Regentanz an und geleiten die Seelen der Verstorbenen „zu Tsa in das Land am anderen Ende des Regenbogens“ (siehe auch **Wege der Götter**, Seite 165).

ALRIGIA YA COSTERMANA

Alrigia ya Costermana, mit bürgerlichem Namen *Alrike Kostermann*, nahm die Stadt Drôl als Condottiera mit ihrem Söldnertrupp *Ferrox Ferroque* während der liebevollen Thronfolgekriege für die Seite von *Timor Firdayon* ein. Später bestätigte *Khadan-Horas* ihren Anspruch auf die Stadt. Die Bürgerliche wird vom Adel skeptisch betrachtet, fehlt es ihr doch an der Finesse einer Herrscherin, die in diesen Kreisen aufgewachsen ist. Offen stellt sich ihr niemand entgegen, doch warten viele Mitglieder des alten Machtgefüges darauf, dass sie Schwäche zeigt.

Beim einfachen Volk ist sie ausgesprochen beliebt, steht sie doch in Opposition zu den alten Eliten, welche die Stadt lange Zeit ausgebeutet haben. Vor allem bei den Chirakah, die durch umfangreiche Reformen der Fürstin heute deutlich mehr Freiheiten genießen, wird *Alrigia* wie eine Heilige verehrt. So wurde zum Beispiel das Waffenverbot abgeschafft. Viele Drôler Kinder tragen heute Namen wie Alrike oder Alrigio und vereinzelt findet man zwischen Heiligenfiguren auch Holzstiche Alrigias auf den Schreinen der Chirakah.

STADTGESCHICHTE

In grauer Vorzeit: Der Pflanzenkönig *Kawanyaq* entsteht, lauscht den Einflüsterungen des Namenlosen und beginnt ohne Maß zu wachsen. Die anderen Pflanzen- und Tierkönige bekämpfen ihn zunächst erfolglos, bis er durch *Rocanea*, die Königin der Rosen, in den Schlaf gesungen wird.

10. Zeitalter: *Kawanyaq* findet einen Weg, die Kraft der Rosenkönigin zu stehlen und während sie welkt, erstarkt er. Die Echsenwesen verehren ihn als H'Ranga.

11. Zeitalter: Die *Chirakah* übernehmen die Wacht über *Kawanyaq* als Stammesaufgabe.

Um 1100 v.BF: Beginn der güldenländischen Besiedlung. Es wird schwieriger für die *Chirakah*, den „Satuul“ unter der Stadt in seinem Gefängnis zu halten.

878 v.BF: Beurkundete Gründung Drôls.

Um 650 BF: Die Tsakirche möchte die immer häufigeren blutigen Angriffe der *Chirakah* friedlich abwenden und entsendet Missionare zu den Waldmenschen.

700 BF: Der *Große Brand* zerstört weite Teile der Stadt. Gerüchten zufolge steckt *Mengbilla* hinter der Katastrophe, die hunderte Todesopfer fordert. In Wahrheit haben einige verzweifelte Drôler ihre eigene Stadt angezündet, um der Ausbreitung des *Kawanyaq*s Herr zu werden. Der Rahjageweihte *Amadoro* beginnt seine Wacht in der Höhle.

703-713 BF: Bau der Hängenden Gärten.

800 BF: Der hochverschuldete Markgraf *Heliario III. di Balligur* fällt vor Selem. Sein Erbe ist gezwungen einen großen Teil seiner Macht an das *Schattenkabinett* abzutreten. Dieses phexnahe Gremium aus Mächtigen bestimmt nun wesentlich über die Belange der Stadt.

858 BF: *Praiodor III di Balligur* wird abgesetzt. Das *Schattenkabinett* erklärt Drôl zum Freistaat.

862 BF: *Mengbilla* erobert Drôl.

5. Firun 1012 BF: Das *Horasreich* erobert Drôl. Sklaverei wird abgeschafft.

1018-1020 BF: Die *Rote Keuche* rafft einen Großteil der Bevölkerung hin.

30. Firun 1029 BF: Die Condottiera *Alrigia ya Costermana* besetzt Drôl. Der Wähler der Ordnung *Praionor VII. di Balligur* geht ins Exil nach *Hôt-Alem*.

15. Tsa 1029 BF: *Alrigia ya Costermana* wird zur Fürstin von Drôl, der Senat verliert an Macht und Einfluss.

KULTURELLE BESONDERHEITEN IN DRÔL

In Drôl vermischt sich bosparanische und mohische Kultur. Dies äußert sich nicht nur bei den Chirakah, die kurze Haare und Leinenhemden tragen, sondern auch bei den Bosparanern. Ein dunkler Hautton gilt als ausgesprochen vornehm. Die Oberschicht benutzt Bronzepuder, um sich abzdunkeln. In



einigen alten Familien ist es sogar vorgekommen, dass bewusst Kinder mit Waldmenschen gezeugt wurden, um den Familienton abzdunkeln. Je mehr Glitzer (erzeugt von Goldstaub) in dem Puder ist, desto wohlhabender ist der Geschminkte. Eine von der Sonne verbrannte Haut ist jedoch auch weiterhin das Zeichen niederer Arbeiter oder Sklaven. Um trotzdem etwas Weiß zu zeigen und seine Herkunft zu unterstreichen, ist es üblich, sich einen weißen Strich ins Gesicht zu wischen. Im Laufe der Jahre entwickelten sich aus dem einfachen Strich kunstvolle Wischmuster: Blumenorna-

mente auf üppigen Dekolletés, verwegene Linien auf dem Hals eines Edelmanns bis hin zu komplizierten Mustern im Gesicht. Diese komplexen Muster aufzutragen nimmt je nach Kunstfertigkeit bis zu mehreren Stunden in Anspruch. Nach der Befreiung der Sklaven durch die Eroberung durch das Horasreich sind die Chirakah im Gegenzug dazu übergegangen, sich mit weißer Farbe Muster ins Gesicht zu malen. Dies führte dazu, dass gerade die jüngere Generation manchmal aus Protest „weiß“ trägt und sich eher an der horasischen Mode orientiert.

ROSEΠWOCHE

Zu Beginn des Abenteuers befinden sich die Helden anlässlich der Rosenwoche in Dról zum Festakt. Die Rosenwoche ist weithin bekannt und ein Ereignis, das viele Auswärtige anzieht.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Rosenwoche, die letzte Woche des Monats Rahja, wird in Dról traditionell mit ausufernden Feierlichkeiten zu Ehren Rahjas begangen.

Die ganze Stadt ist prächtig geschmückt. Weiße Bänder halten Rosensträuße über Türschwellen, Fahnen hängen aus Fenstern und Blütenblätter schmücken die Wege. Am prächtigsten jedoch ist der Stadtpark mit seinen hängenden Gärten geschmückt. In Sträuchern, auf Bäumen und an marmornen Statuen hängen bunte Lampions und Spitzentücher.

Der Ort birzt vor Leben: An Straßenständen wird Wein ausgeschenkt. Musiker untermalen die Stimmung mit

fröhlicher Musik und lange Tische sind aufgestellt worden, an denen getrunken und gegessen wird. Die dekadenten Feierlichkeiten sind weithin bekannt und ebenso berüchtigt.

Zuckergebäck, das von Händlern mit Bauchläden verkauft wird, zieht zahlreiche Bienen an. Zwischen den fetten Blütendolden der Parkblumen flattern Schmetterlinge und der würzige Duft von Rauschkräutern aus ruhigeren Ecken des verwinkelten Parks erfüllt die Luft. Zwischen Chabab-Spießen und süßem Wein lässt man es sich in diesen Tagen gut gehen.

Alles was Rang und Namen hat ist zu den Festlichkeiten erschienen und für die Dauer der Feier scheinen alte Feindseligkeiten begraben zu sein.

Die Helden haben anfangs Zeit, sich ein wenig auf dem Fest zu amüsieren und gegebenenfalls einander kennenzulernen.





WORÜBER GEREDET WIRD

- Die Chirakah sollen auf Grund einer Vision wieder zu ihrem alten, heidnischen Glauben zurückgefunden haben (+/- siehe Beschreibung des Kultes).
- Ein Gärtner soll bei den Vorarbeiten zum Fest in ein Erdloch gefallen sein und sich verletzt haben (+). Das zeigt doch wieder, dass Fürstin Alrigia zu wenig für eine ordentliche Pflege der Anlagen ausgibt (-).
- Das Schattenkabinett erstarkt wieder (+), und steht unter der Kontrolle des Sohnes der Fürstin Phedro, der seine Mutter stürzen will (-).
- Alrigia wird beim einfachen Volk wie eine Erlöserin verehrt (+), aber wer hoch steigt, wird tief fallen (wer weiß).
- Goldene Maisblüte, die berühmteste Kurtisane der Stadt, hat den Trunk der Unsterblichkeit gefunden. Nur so lässt sich ihr immer noch junges Aussehen erklären (-).

WOMIT MAN SICH VERGNIÜGT

Die Stimmung auf der Feier ist ausgelassen und fröhlich. Jede größere Institution der Stadt versucht, ihren Teil zum Gelingen der Feier beizutragen. Die Dröler Dekadenz ist sprichwörtlich, sparen Sie bei der Gestaltung der Feier nicht mit entsprechenden Elementen.

Genussmittel sind in Dröl weitgehend frei verfügbar. Wer einen gut gefüllten Geldbeutel sein Eigen nennt, kann an einem mit roten Seidentüchern behangenen Stand Rahjaika und Rauschmittel wie *Wasserrausch* oder *Purpurmohn* erwerben. Für weniger Geld bekommt man immerhin noch gemahlene Affenhoden.

Das berühmte Bordell *Purpurkammern* veranstaltet einen Dichterwettstreit um das „leidenschaftlichste Liebesgedicht“. Der Preis ist eine Nacht mit *Goldene Maisblüte*, einer begehrten, aber wählerischen Chirakah-Schönheit.

Bei den Akoluthen der Phexkirche können Kinder an einem Rad drehen und Süßigkeiten gewinnen.

Die jungen, unverheirateten Frauen der Stadt haben sich in kaum verhüllende Spitzenkleider gewandert und umtanzen mit Bändern den „Rahjabaum“.

Gegen ein kleines Entgelt können Besucher sich von hübschen Chirakah-Frauen und -Männern mit Rosenöl massieren lassen.

Für eine großzügige Spende hat man sich die Dienste der magiebegabten Zuckerbäcker *Luminoff & Morcalino* (siehe **Stätten okkulten Geheimnisse 176 ff.**) gesichert, welche die Gäste mit erlesenem Gebäck oder flambiertem Eis auf Marzipan verwöhnen. Der Schüler *Pietro* wirkt unglücklich darüber, dass ihm nur zugetraut wird, den Wein mittels CALDOFRIGO angenehm zu temperieren.

Die Praioskirche lädt auf dem Palastvorplatz zu einem Theaterspiel der Patrizierkinder ein. Das Stück betont die jugendfreien Aspekte der Rahja und erzählt die Geschichte der heiligen *Dorlen*, die mit dem *Joborner Liebeslicht* die *Joborner Verbrüderung* auslöste.

Findige Händler verkaufen Erinnerungsstücke aus Dröl. Beliebte Mitbringsel sind mit Rosenmustern gebrannte Kacheln und Rosenholzschatullen. Unter der einfachen Bevölkerung erfreuen sich Becher mit dem rosenumrankten Antlitz der Fürstin großer Beliebtheit.

Eine alte Chirakah verkauft „Liebespuppen“, an denen unter fremdartig wirkenden Gesängen eine Haarlocke des Objekts der Begierde befestigt wird.

Mit Pferdmasken und bunter Körperbemalung tanzen Chirakah zu Trommeln durch die belebten Straßen von Novaret und verstreuen Rosenblätter.

Ein als Gast angereister Weidener Ritter empört sich über einen Stand, an dem Fetische in Löwenform verkauft werden. Er hält die Rondrastatuetten für Ketzerei, denn die Löwin wird nicht brüllend, sondern schlafend dargestellt. Der Händler argumentiert, dass der Fetisch „den Zorn der Löwin“ besänftigen soll.

DER STADTPARK

Der Stadtpark ist weithin für seine Schönheit bekannt: Überrankte Mäuerchen, Sitzecken, Feigenbäume und Rosenspaliere unterteilen ihn in kleinere Bereiche, in die man über geharkte Wege aus hellem Kies lustwandeln kann. Zwischen Marmorstatuen, die meist rahjaische Motive zeigen, wachsen viele Blumen und schwängern die Luft mit ihrem schweren Duft.

DIE HÄNGENDEN GÄRTEN

Die hängenden Gärten in der Mitte des Parks gelten als eines der 12 Menschenwunder. Der pyramidenartige Bau von etwa 30 mal 20 Schritt ist in vier begehbare Terrassen unterteilt, die von exotischen Pflanzen und Blumen bewachsen sind. Einige Pflanzen wie Lotos oder Rahjalieb sind hier heimisch, andere Gewächse wie Wasserrausch, Malven oder Sumpfdotterblumen wachsen üblicherweise nicht in diesen Breitengraden. Einige Blumen sollen sogar aus dem Gildenland stammen.

Treppen aus weißem Eternenmarmor führen von allen vier Himmelsrichtungen die Pyramide hoch. Auf der Spitze befindet sich ein gemauerter, mit Seerosen überwachsender Teich in dessen Mitte sich die Statue des Rahjageweihten *Amadoro* erhebt.

Der Teich wird aus einem unterirdischen See gespeist, dessen Wasser im Inneren der Pyramide durch komplizierte Bewässerungstechnik nach oben gefördert wird. Vom Teich aus strömen kleine Bäche in verspielten Wasserfällen die Pyramide hinab und wässern in verschnörkelten Bachläufen die Terrassen.



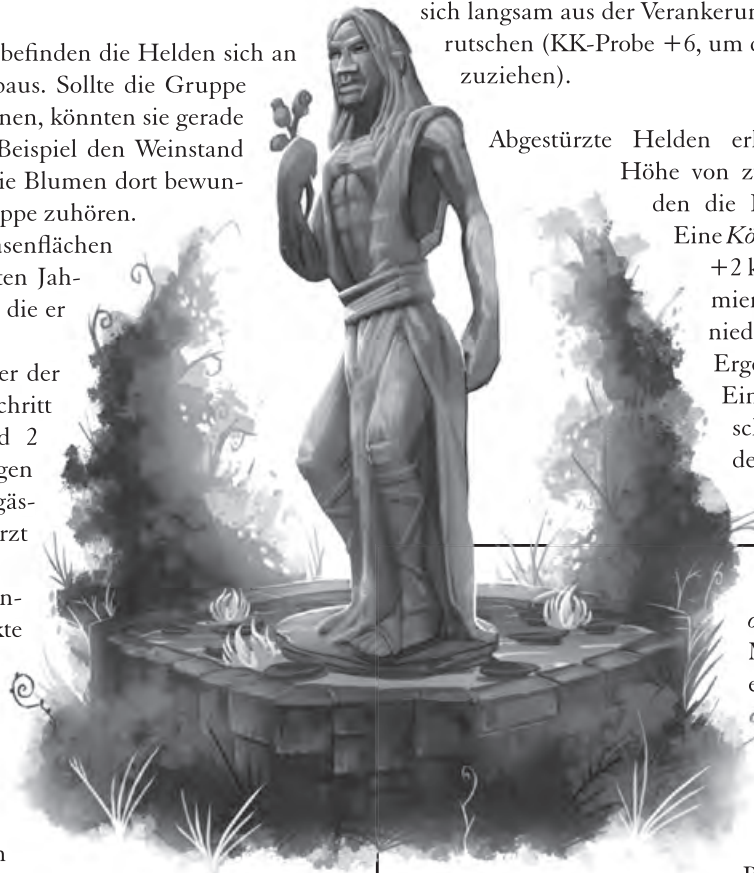
DER EINSTURZ

Im Laufe des Nachmittags befinden die Helden sich an einer Ecke des Pyramidenbaus. Sollte die Gruppe sich nicht vorher schon kennen, könnten sie gerade ein ähnliches Ziel – zum Beispiel den Weinstand der Rahjakirche – haben, die Blumen dort bewundern oder einer Musikergruppe zuhören.

Unter den Beeten und Rasenflächen hat Kawanyaq in den letzten Jahren Hohlräume geschaffen, die er als Sporenkammern nutzt.

Die dünne Decke über einer der größeren Kammern (10 Schritt lang, 15 Schritt breit und 2 Schritt hoch) ist den ständigen Belastungen durch die Festgäste nicht gewachsen und stürzt ein.

Für Helden mit entsprechender Gabe kann eine verdeckte *Gefahreninstinkt*-Probe gewürfelt werden. Bei Bestehen wird der Held ein leichtes Beben wahrnehmen und kann die Umstehenden warnen (nachfolgende *Ausweichen*-Proben um TaP* erleichtert).



Ein Händler hält sich an einem Rosenspalier fest, das sich langsam aus der Verankerung löst und droht, abzurutschen (KK-Probe +6, um den dicken Mann hochzuziehen).

Abgestürzte Helden erleiden Fallschaden in Höhe von zweimal (W6–1), gegen den die Rüstung nicht schützt.

Eine *Körperbeherrschungs*-Probe +2 kann den Schaden minimieren. Pro TaP* kann der niedrigste Würfel aus dem Ergebnis entfernt werden.

Eine *Ausweichen*-Probe schützt vor herabstürzenden Trümmern (W6+2 Schadenspunkte).

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Man hört noch die entsetzten Schreie der Festgäste, dann folgt auch schon der schmerzhaft Aufprall auf dem Grund der Grube. Rundherum fallen

Trümmer und Festaufbau-

ten in die Höhle und eine dicke Staubwolke steigt vom Boden auf, brennt in den Augen und reizt zum Husten. Als sich die Luft klärt, kann man sehen, dass die Festgesellschaft durch die Decke einer unterirdischen Höhle gebrochen ist.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Kiesel auf dem Weg am Fuß der Pyramide beginnen plötzlich zu zittern. Das Streichquartett auf der Terrasse hält in seinem Spiel inne. Wein schwappt über den Rand der Kristallgläser und benetzt die weißen Spitzendeckchen.

Auf dem Boden zeichnet sich einen Riss ab. Panik bricht aus, als der Grund in die Tiefe sackt.

Mit einer *Ausweichen*-Probe +6 können sich die Helden davor retten, in die sich öffnende Grube zu stürzen.

Wer das Ausweichen schafft, kann anderen Gästen helfen. Er riskiert dabei aber auch selber in die Grube zu fallen:

Ein Greisin mit Gehstock wird umgestoßen und kann nicht mehr alleine aufstehen (KK-Probe +3 um die alte Dame aus der Gefahrenzone zu ziehen).

Das Dach eines Standes bricht aus seiner Verankerung und droht, auf ein spielendes Kleinkind zu fallen (GE-Probe um das Kind aus der Sturzbahn zu ziehen).

Das Spitzentuch einer jungen Dame ist an einer Statue hängen geblieben und hat sich beim Sturz um ihren Hals gewickelt. Sie droht, zu ersticken (FF-Probe +2, um den Stoff zu lösen).

UNTERSUCHUNG DER EINSTURZSTELLE

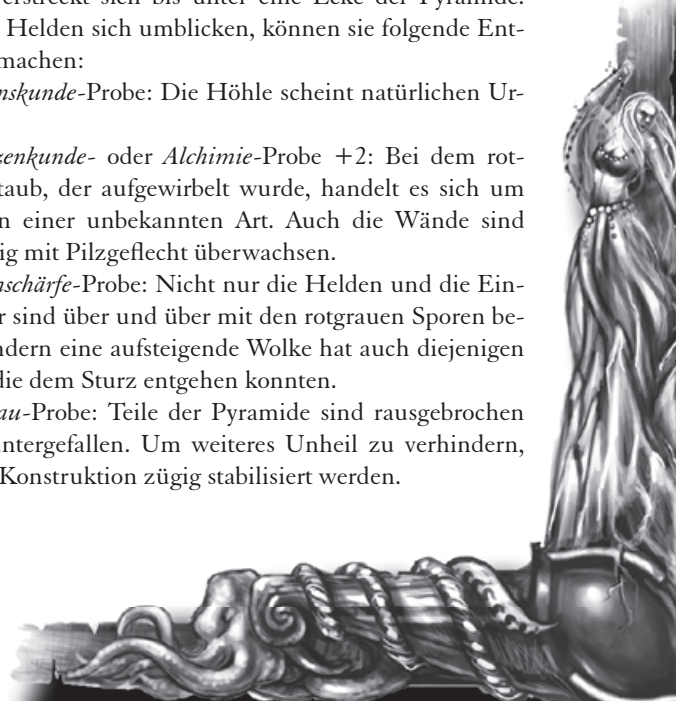
Der Einsturzbereich ist etwa 10 mal 15 Schritt groß, 2 Schritt tief, und erstreckt sich bis unter eine Ecke der Pyramide. Wenn die Helden sich umblicken, können sie folgende Entdeckung machen:

Gesteinskunde-Probe: Die Höhle scheint natürlichen Ursprungs.

Pflanzenkunde- oder *Alchimie*-Probe +2: Bei dem rotgrauen Staub, der aufgewirbelt wurde, handelt es sich um Pilzsporen einer unbekannten Art. Auch die Wände sind großflächig mit Pilzgeflecht überwachsen.

Sinnenschürfe-Probe: Nicht nur die Helden und die Einsturzopfer sind über und über mit den rotgrauen Sporen bedeckt, sondern eine aufsteigende Wolke hat auch diejenigen bedeckt, die dem Sturz entgehen konnten.

Bergbau-Probe: Teile der Pyramide sind rausgebrochen und heruntergefallen. Um weiteres Unheil zu verhindern, sollte die Konstruktion zügig stabilisiert werden.





☛ **Zwergennase-Probe:** Unter dem Schutt ist nicht zu erkennen, ob die Höhle durch Gänge noch unter die Pyramide führt. Helden mit der Gabe *Zwergennase* können dies jedoch erahnen. Um weitere Gänge freizulegen muss jedoch erst Schutt beseitigt und die Decke gestützt werden. Mit einer gelungenen *Bergbau*-Probe kann geschätzt werden, dass es mindestens einen Tag und erfahrende Handwerker benötigt, um weitere Einstürze zu vermeiden.

In der Höhle, durch das Aufsteigen der Sporenwolke, aber auch im direkten Umfeld der Einsturzstelle, kommen die Helden das erste Mal mit den Pilzsporen von Kawanyaq in Berührung. Der Pilzkönig kann daher hier schon einen oder mehrere Helden befallen.

Schnell eilen besorgte Bürger heran und helfen den Opfern des Einsturzes aus der Grube. Für eine Erstversorgung steht der örtliche Medicus den Helden zur Seite. Der Dottore (*Heilkunde Wunden* 15, gut ausgerüstet) betreut kleinere und größere Verletzungen der Festgäste und wurde eilig herbeigeht.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Medicus drängt mit einer großen Arzttasche durch die gaffende Menschenmenge. Mit geübten Bewegungen kümmert er sich um die Leiden der Verletzten.

Dann jedoch fällt sein Blick in die Grube und der alte Arzt wird bleich und sichtbar nervös.

„Bei der gütigen Herrin! Das kann nicht wahr sein!“

Portas hat Angst vor einer Seuche und verordnet daher umgehend die Untersuchung aller Einsturzpfer sowie der umstehenden Schaulustigen.

DOttore ERNANDO PORTAS

Ernando Portas (*991 BF, Spitzbart, Nickelbrille, Magiedilettant) ist dem Pilz schon früher begegnet – an einem befallenen Menschen. Einer der Gärtner ist wegen eines merkwürdigen Flechtenbewuchses bei ihm in Behandlung. Die Krankheit scheint sich rasant zu verschlimmern und der Kranke zeigt bereits Anfälle von geistiger Verwirrung und Desorientierung.

Da er die Krankheit nicht identifizieren konnte, wandte er sich an den Therbûniter *Thalio Scarpone*. Die beiden Heilkundigen hatten sich ratlos vorerst auf eine Beobachtung geeinigt.

Bei der Versorgung der Unfallopfer erkennt der Medicus die Ähnlichkeit zwischen dem Flechtenwuchs an seinem Patienten und im eingestürzten Hohlraum. Der Medicus ist sich sicher, die Quelle einer gefährlichen Krankheit gefunden zu haben.

Er lässt der Fürstin eine Nachricht senden, um diese zu informieren. Noch während er die Einsturzpfer einsammelt, „um sie an einen ruhigeren Ort zur Behandlung zu bringen“, weist er herbeieilende Gardisten an, den Bereich um die Einsturzstelle aus Sicherheitsgründen großflächig abzuriegeln. Wer sich weigert, mit zum Anwesen des Arztes zu gehen, wird von Gardisten freundlich aber bestimmt aufgefordert, dem Rat des Dottore zu folgen.

KAWANYAQ

An verschiedenen Stellen im Abenteuer haben die Helden die Gelegenheit, Kawanyaqs Ausläufer oder durch ihn befallene Personen und Gegenstände zu untersuchen. Eine magische Untersuchung ist an der Einsturzstelle und bei den Kranken sehr wahrscheinlich, wird aber bei beiden Gelegenheiten ein ähnliches Bild offenbaren. Der Krankheitsverlauf sowie die Ergebnisse einer Analyse sind daher hier zusammengefasst dargestellt. Im weiteren Verlauf des Abenteuers können Sie auf diese Beschreibung zurückgreifen.

Begleitet kein Magier die Gruppe, können die Helden Magiebegabte aus Drôl, z.B. den Schwarzmagier *Arestas de Torreano* (*996 BF, schwarzes Haar, dunkle Augen, dunkler Teint, sardonisch, Halbnovadi) bitten, Ihnen zu helfen.

ANSTECKUNG

Kommt ein Opfer mit den Sporen *Kawanyaqs* in Berührung, kann der Pilz auf ihm wurzeln. Eine gelungene KO-Probe verhindert die Ansteckung. Die Probe ist um 3 erleichtert, wenn die Sporen nicht eingeatmet werden.

Ist jemand den Sporen längere Zeit ausgesetzt, so wird die Probe stündlich wiederholt und dabei kumulativ um 1 erschwert.

PRÄVENTION

Gegen das Einatmen hilft es, sich ein feuchtes Tuch vor Mund und Nase zu binden.

Besonders effektiv hilft Rosenöl gegen den Befall. Helden, die sich mit Rosenöl einreiben und getränkte Tücher vor Mund und Nase binden, haben eine Erleichterung von 10 Punkten auf die Konstitutionsprobe. Die Anwendung sollte stündlich aufgefrischt werden.

KRANKHEITSVERLAUF

☛ Binnen 3W20 Stunden zeigt sich ein rotgräulicher, flechtenartiger Bewuchs auf dem Körper des Patienten.

☛ 2W6 Stunden nach den ersten Symptomen erleidet der Patient visionsartige Anfälle. Die geistige Verbindung vermittelt Gefühle und Sinneseindrücke Kawanyaqs. Der Kranke handelt entsprechend der geteilten Empfindung (Schreien,



Blind attackieren, Weinen ...) und kann sich anschließend nur vage an das Erlebte erinnern. Eine Probe auf MR +3 schützt den Patienten vor den Anfällen. Jeden Tag erschwert sich diese Probe um einen Punkt.

☞ Sobald der Befallene Visionen erhält, ist er empfänglich für eine Beherrschung durch Kawanyaq. Dies setzt eine willentliche Handlung des Pilzkönigs voraus. Regeltechnisch muss Kawanyaq ein Wurf gegen die Magieresistenz des Opfers gelingen, um die Beherrschung zu initiieren.

☞ Danach steht dem Kranken stündlich eine MU-Probe erleichtert um MR zu. Gelingt der Wurf, so kann die Beherrschung durchbrochen werden. Eine erneute Beherrschung ist frühestens nach Ablauf von W6 Stunden möglich.

☞ Soll ein Kranker gezwungen werden, etwas gegen seine Überzeugung zu tun (jemanden beispielsweise grundlos angreifen) so kann eine *Selbstbeherrschungs*-Probe abgelegt werden, bei deren Gelingen der Infizierte stattdessen stocksteif stehen bleibt.

☞ Antimagie wie BEHERRSCHUNG BRECHEN oder EINFLUSS BANNEN kann die Beherrschung aufheben. Es dauert W6 Stunden, bis der Pilzkönig erneut versuchen kann, Besitz von seinem Opfer zu ergreifen.

☞ Binnen 3W20 Tagen überwuchert der Pilz die Atmungsorgane des Wirtskörpers. Der Wirt stirbt.

☞ Der Pilzkönig kann das Wuchern in Einzelfällen, wie bei Amadoro, willentlich steuern. Geht der Wirtskörper eine freiwillige Verbindung mit dem Pilz ein, kann er sehr lange Zeit überleben, während Kawanyaq dem Wirtskörper willentlich Lebenskraft überträgt.

Heilkunde Krankheiten

Der Pilzbefall ist keine Krankheit, die mit profanen Mitteln besiegt werden kann. Es können aber die Symptome und der Leidensdruck gemindert werden, etwa durch Mittel, die den Patienten leichter atmen lassen oder allgemein seine Konstitution steigern.

Heilzauber

Heilzauber können dem Kranken LeP zurückgeben, aber nicht die Heilung einleiten. Ein reversalisierter FLUCH DER PESTILENZ wirkt hier nicht, da es sich bei dem Befall nicht um eine regeltechnische Krankheit handelt.

Antimagie

BEHERRSCHUNG BRECHEN, EINFLUSS BANNEN, VERSTÄNDIGUNG STÖREN können den Krankheitsverlauf aufhalten und die Beherrschung sowie die Visionen unterbinden. Es gilt pauschal eine Erschwernis von 10 Punkten auf die Sprüche.

Götterwirken

Liturgien, die explizit gegen Krankheiten oder dämonische Einflüsse wirken, haben keinen Effekt. Liturgien, die gegen

Beeinflussung durch Beherrschung wirken, entfalten ihre volle Wirkung. Das Gleiche gilt für magiebannende Liturgien. Es ist möglich, durch z.B. einen großen Speisesegen die Sporen aus dem Essen zu entfernen. Voll wirksam sind außerdem FÜRBITTEN DES HEILIGEN THERBÜN sowie LOHN DER UNVERZAGTEN. Allenfalls ein ARCANUM INTERDICTUM könnte Kawanyaq direkt schaden.

MAGISCHE ANALYSE

Intensitätsanalyse

(ODEM ARCANUM oder SICHT AUF MADAS WELT):

Analyseschwierigkeit +6

☞ 0-2 ZiP*: Ein rötlicher Schimmer deutet auf Magie hin.

☞ 3-6 ZiP*: Die magischen Fäden sind dünn wie ein Seidenfaden, bündeln sich aber zu einem sehr dicken Strang. Es besteht eine Verbindung zu einem Punkt unter der Erde (Kawanyaqs Ruhestätte).

☞ 7-11 ZiP*: Die Magie bündelt sich an Kopf und Brust des Befallenen. Keine Hinweise auf Blutmagie oder dämonisches Wirken.

☞ 12+ ZiP*: Die Flussrichtung der Verbindung zwischen dem entfernten Punkt und dem Befallenen zeigt, dass die Magie zum Kopf des Opfers hinfließt und aus seinem Brustbereich herausfließt.

Strukturanalyse

(ANALYS ARCANSTRUKTUR oder BLICK DER WEBERIN)

Analyseschwierigkeit +14

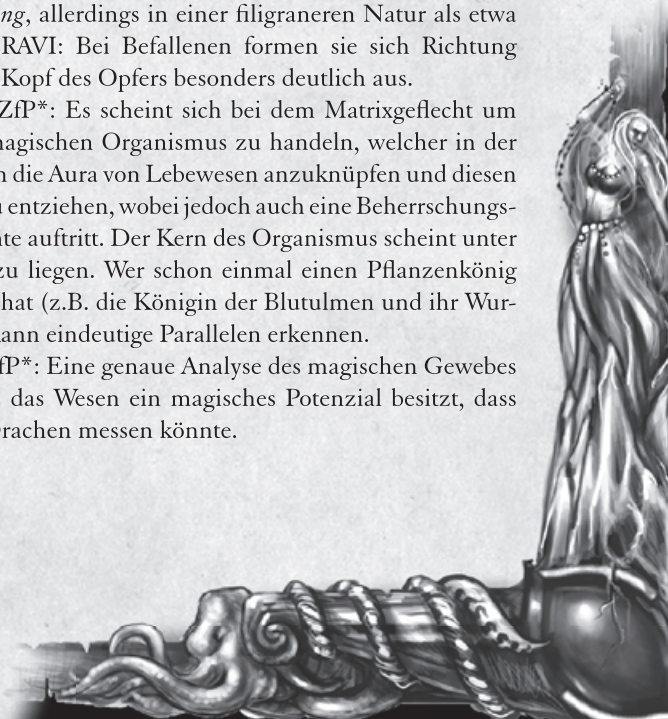
☞ 0-3 ZiP*: Es handelt sich nicht um Spruchzauberei sondern urtümliche, unstrukturierte, ja wilde Magie. Es ist keine dämonische Komponente erkennbar.

☞ 4-7 ZiP*: Eine Repräsentation ist nicht erkennbar. Die hier erkennbaren arkanen Geflechte scheinen Teil eines größeren Ganzen zu sein, wie man es vielleicht von einem Mindergeist kennt.

☞ 8-12 ZiP*: Neben der Strahlung eines magischen Wesens scheint von den Knoten ebenfalls eine magische Strahlung auszugehen. Die Matrixfäden tragen eindeutig das Merkmal *Beherrschung*, allerdings in einer filigraneren Natur als etwa ein IMPERAVI: Bei Befallenen formen sie sich Richtung Herz und Kopf des Opfers besonders deutlich aus.

☞ 13-18 ZiP*: Es scheint sich bei dem Matrixgeflecht um eine Art magischen Organismus zu handeln, welcher in der Lage ist, an die Aura von Lebewesen anzuknüpfen und diesen Energie zu entziehen, wobei jedoch auch eine Beherrschungskomponente auftritt. Der Kern des Organismus scheint unter der Erde zu liegen. Wer schon einmal einen Pflanzenkönig betrachtet hat (z.B. die Königin der Blutulmen und ihr Wurzelwerk) kann eindeutige Parallelen erkennen.

☞ 19+ ZiP*: Eine genaue Analyse des magischen Gewebes zeigt, dass das Wesen ein magisches Potenzial besitzt, dass sich mit Drachen messen könnte.





BEIM MEDICUS

Der Medicus hat ein Anwesen in Oberdröl. Im Innenhof des Hauses plätschert Wasser aus einem Springbrunnen und es ist angenehm kühl. Der Dottore kümmert sich wo nötig um Verletzungen der Patienten.

Nach wenigen Minuten trifft Fürstin Alrigia mit weiteren Stadtgardisten ein. Die mit Armbrüsten ausgestatteten Gardisten besetzen umsichtig und zügig sämtliche Ausgänge aus dem Haus und behalten die Einsturzopfer misstrauisch im Blick. Sowohl die Fürstin als auch die Gardisten halten Abstand zu den Opfern.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die ruhige und Souveränität ausstrahlende Stimme der Fürstin, mit der sie gerade noch ihre Soldaten angewiesen hat, das Haus abzuriegeln, richtet sich jetzt an euch und die anderen Gäste des Dottore:

„Bitte bewahrt Ruhe! Diese Maßnahme dient Eurer eigenen Sicherheit. Eure Angehörigen werden informiert, dass es keinen Grund zur Sorge gibt. Bis zur Klärung des Sachverhalts bietet Euch Ernando seine Gastfreundschaft an. Wir versichern Euch, dass sich alles aufklären wird.“

Die Fürstin möchte das Ausbreiten einer Seuche und die damit verbundene Panik vermeiden. Die Einsturzopfer sind über und über mit den Sporen bedeckt, die man auch auf dem ersten Kranken gefunden hat, und gelten damit als potenziell infiziert.

Der Medicus und die Fürstin beratschlagen sich abseits neugieriger Ohren. Mit einer gelungenen *Sinnenschärfe*-Probe +3 kann man das Gespräch jedoch mitverfolgen:

- ☛ Die Krankheit ist schon bei einem weiteren Opfer aufgetreten und unbekannt.
- ☛ Als Quelle stehen die Pilze in der Grube im Verdacht.
- ☛ Fürstin Alrigia ordnet an: „Keine dieser Personen darf das Haus verlassen bis sie entweder tot ist, ein Gegenmittel gefunden wurde oder sie zwei Wochen lang keine Krankheitsanzeichen zeigt.“
- ☛ Eine Gruppe von Spezialisten sollte zusammengestellt werden, um der geheimnisvollen Seuche auf die Spur zu kommen.

Die Helden sollten sich nach Möglichkeit selber bewerben, bei der Untersuchung der Krankheit zu helfen.

Alternativ können der Dottore oder die Fürstin die Helden bitten, sich genau darum zu kümmern. Die Helden sind nach dem Einsturz mit hoher Wahrscheinlichkeit selber infiziert, was sie zu idealen Kandidaten macht. Noch mehr Unschuldige möchte Alrigia nicht gefährden und die anderen Einsturzopfer sind zu verängstigt oder aus anderen Gründen ungeeignet.

WAS DER MEDICUS WEIß

Alrigia bittet die Helden und den Medicus zu einem kurzen Gespräch ins Haus, ist aber weiterhin darauf bedacht, Abstand zu halten, um sich selber zu schützen.

Die Helden entlässt sie nur mit Bedenken aus der Quarantäne. Aber die Gefahr, dass noch mehr Unschuldige sich anstecken hält sie für größer. Sie verbindet die Aufhebung der Quarantäne mit der Auflage, dass die Helden niemanden berühren dürfen. Portas empfiehlt einen Mundschutz gegen „giftige Krankheitsgase“.

Die Helden bekommen dann einen Überblick über die bisherigen Erkenntnisse:

☛ Vor fünf Tagen hat sich der Gartenpfleger *Phrenos Illurios* den Fuß gebrochen, als er in ein vermeintliches Kaninchenloch getreten ist. Er wurde wegen des Bruchs zu Dottore Portas gebracht. Auf Nachfrage erinnert sich Portas, dass der Patient mit den unbekannten Sporen bedeckt war. Er hatte das zu dem Zeitpunkt nicht für ungewöhnlich gehalten, immerhin war der Mann bei der Gartenarbeit.

☛ Seit drei Tagen zeigte er Symptome einer unbekannten Hautkrankheit. Der Medicus hat den Kranken auch aus wissenschaftlicher Neugierde bei sich aufgenommen – und um ihn besser pflegen zu können.

☛ Seit zwei Tagen hat der Patient Anfälle, in denen er kaum verständliche Laute von sich gibt und wild um sich schlägt. Der herbeigerufene Therbunit *Thalio Scarpone* hat den Mann untersucht, konnte die Krankheit aber auch nicht identifizieren. Der Patient wurde vorsorglich isoliert und die Fürstin informiert.

☛ Portas verspürt ein „Kribbeln in den Fingern“ wenn er sich dem Patienten nähert. Er deutet das als Zeichen für Hexerei (er besitzt die Übernatürliche Begabung *ODEM ARCANUM*).

☛ Dem Patienten geht es immer schlechter. Die Anfälle mehren sich und der Flechtenbewuchs ist in die Atemorgane eingedrungen. Der Patient hat Atemnot und bisher hat kein Heilmittel Wirkung gezeigt.

☛ Bei der Einsturzstelle hat der Medicus die Verbindung zwischen der roten Flechte auf dem Körper des Kranken und der Flechte an den Wänden der Höhle hergestellt.

☛ Portas vermutet, dass nur ein direkter Kontakt mit den Sporen zur Ansteckung führt, denn er und seine Diener sind noch gesund. Die Quarantäne hält er trotzdem für sinnvoll, denn: „Die rote Keuche wurde anfangs auch unterschätzt.“

☛ Er rät dazu, neben der Suche nach Informationen über die Pilze auch mögliche Ansteckungsherde wie die Höhle unsfindig zu machen und zu verbrennen.

Die Helden dürfen die Stadt erst nach einem Bad in Essigwasser und einem Kleidungswechsel betreten. Die Fürstin bittet darum, die Vorkommnisse diskret zu behandeln, denn sie weiß noch aus Kriegszeiten, dass eine Panik oft mehr Menschenleben kostet als die meisten Krankheiten.



FÜRSTIN ALRIGIAS MOTIVATION

Alrigia ya Costermana möchte in der Öffentlichkeit als diejenige wahrgenommen werden, die in der schwierigen Lage einen klaren Kopf behalten hat.

Die stolze Herrscherin will nicht als hilfesuchend erlebt werden, daher kann sie sich nicht mit einem Hilfsgesuch an die Tempel wenden. Sollten die Helden aber „in ihrem Auftrag“ bei den Kirchen recherchieren, so kann sie dennoch Ihr Gesicht wahren und trotzdem bei den Kirchen um Rat zu fragen.

Diese Motivation wird Alrigia den Helden nicht enthüllen. Mit einer *Staatskunde*-Probe +3 können sich die Helden diesen Zusammenhang selber erschließen.

DER KRAKE IM HINTERZIMMER

In einem Hinterzimmer können die Helden den befallenen Gärtner Phrenos Illurios (*993 BF, blaue Augen, kurze graue Haare) untersuchen. Die Haut ist ungesund gräulich verfärbt und stellenweise mit einer rotgrauen Flechte bewachsen, die das halbe Gesicht bedeckt und bis in die Nase hinein reicht. Er ist erschöpft und sich auf Fragen zu konzentrieren fällt ihm sichtlich schwer. Man hat ihn mit Ledergurten fixiert, da

der Kranke mehrfach seine Pfleger angegriffen hat. Während die Helden den Kranken untersuchen, können sie Zeuge eines Anfalls werden:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Rote Flechten bedecken die Haut des Gärtners, der röchelnd in seinem Bett liegt. Plötzlich reißt er seine Augen weit auf und starrt blicklos ins Leere. Sein ganzer Körper beginnt zu zittern und ihr vernehmt undeutliches Gebrabbel. Nur mit Mühe kann man die Worte „Wachsen“ und „Verrat“ ausmachen. Unter seinen zuckenden Bewegungen knarzen die Ledergurte bedenklich.

Nach einigen Minuten beruhigt sich der Gärtner wieder. Er kann sich an nichts erinnern, nur ein diffuses Gefühl von Wut und Trauer ist geblieben.

Phrenos teilt den Helden mit, dass er auf der Südseite der Pyramide gearbeitet hat, als er eingebrochen ist. Die große Einsturzstelle befand sich auf der Nordseite der Pyramide. Ihm ist ansonsten nichts Besonderes aufgefallen. Er selber arbeitet aber auch erst seit einem halben Jahr in den Hängenden Gärten. Vielleicht kann einer seiner Kollegen mehr über Pilzbefälle sagen?

RECHERCHE

Nachdem die Helden am Beispiel des armen Gartenpflegers erfahren konnten, welches Schicksal ihnen selber bevorstehen könnte, und die Fürstin mit der Bitte um Nachforschungen an sie herangetreten ist, gibt es eine Vielzahl von möglichen Stellen in Dröl, an denen die Helden Nachforschungen anstellen können.

ABLAUF DER RECHERCHE

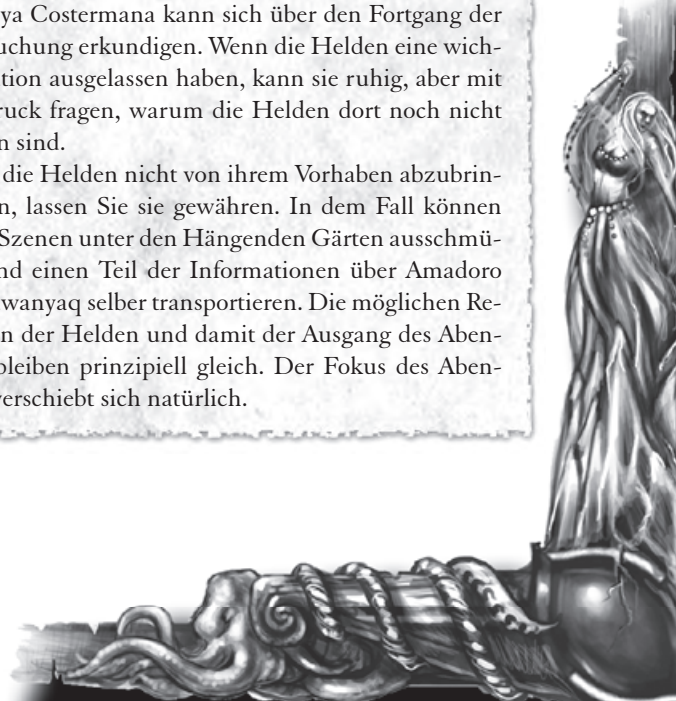
Kaum eine Heldengruppe wird alle beschriebenen Quellen aufsuchen und es besteht die Gefahr, dass die Helden sehr früh ins Innere der Hängenden Gärten steigen wollen. Das ist zwar vom Abenteuerhergang unproblematisch, die Spieler verpassen dadurch aber einen großen Teil der Hintergrundinformationen.

Sie können die Helden ein wenig dadurch bremsen, dass der Zugang erst freigelegt werden muss, was einige Zeit dauert. Ein Gärtner könnte die Helden warnen, dass ohne kundige Führung der Zugang zu den Bewässerungsanlagen lebensgefährlich ist (was die Helden wiederum zum Efferdtempel leiten würde).

Es ist jederzeit möglich, dass wichtige Quellen von Meistern direkt an die Helden herangetragen werden. So kann jederzeit ein beliebiger Chirakah der Stadt die Helden auf das „*tiefgehende Wissen des Schamanen auf der Raio de Sol*“ hinweisen. Andere Bürger könnten einfach von der Recherche der Helden gehört haben und darauf hinweisen, dass bestimmte Aufzeichnungen an diesem oder jenem Ort existieren.

Alrigia ya Costermana kann sich über den Fortgang der Untersuchung erkundigen. Wenn die Helden eine wichtige Station ausgelassen haben, kann sie ruhig, aber mit Nachdruck fragen, warum die Helden dort noch nicht gewesen sind.

Sollten die Helden nicht von ihrem Vorhaben abzubringen sein, lassen Sie sie gewähren. In dem Fall können Sie die Szenen unter den Hängenden Gärten ausschmücken und einen Teil der Informationen über Amadoro und Kawanyaq selber transportieren. Die möglichen Reaktionen der Helden und damit der Ausgang des Abenteuers bleiben prinzipiell gleich. Der Fokus des Abenteuers verschiebt sich natürlich.





DIE HÄNGENDEN GÄRTEN

Die Hängenden Gärten werden wahrscheinlich die erste Anlaufstelle der Helden sein. Das Loch wurde mittlerweile von einem eilends herbeigerufenen Magier mittels HASELBUSCH provisorisch überdeckt. Man hat den Bereich weiträumig abgesperrt, versucht den Vorfall aber zu vertuschen, um die Festlichkeiten nicht zu stören. Ein nervös wirkender Gardist steht etwas abseits der Grube.

Drei Gartenpfleger (offene grüne Wämser, kremenlose Filzhüte) reinigen das Gelände um die Einsturzstelle von Schutt.

Wenn die Helden die Grube untersuchen wollen, müssen sie sich erst mit Gartenwerkzeugen einen Weg nach unten bahnen (GE-Probe+5). Auf dem Grund der Einsturzstelle liegen Bruchstücke der Mauereinfassung der untersten Terrasse, zerbrochene Stühle und Tische. Das Erdreich ist dicht vom rötlich grauem Pilzgeflecht durchzogen.

Sollten die Helden größere Grabungen vornehmen wollen, äußern die Gartenpfleger ernsthafte Bedenken, ob es nicht für die Menschen im Park ein unnötig hohes Risiko zur Folge hat, wenn die Erde aufgewühlt wird. Der Plan der Fürstin besagt außerdem, den vermeintlichen Ansteckungsherd in den Stunden vor Sonnenaufgang, wenn die meisten Festgäste ihren Rausch ausschlafen, auszubrennen und dann zügig mit magischer Hilfe bewachsen zu lassen. So lässt sich die Gefahr vernichten und der Vorfall gleichzeitig kaschieren.

DIE GARTENPFLEGER

Der Park wird von insgesamt vier Gärtnern betreut. *Phrenos* haben die Helden bereits im Haus des Doktors getroffen. Die Gartenpfleger sind hilfsbereit, führen jedoch keine Bücher über die Gärten. Bei entsprechenden Fragen raten sie dazu, bei den Tempeln, im Senatsgebäude oder dem Palazzo Principale nachzufragen.

☛ *Umberto Tifonio* (*967 BF, buckelig, lebt in ständiger Sorge, wegen seines Alters ersetzt zu werden) hat auf Befehl des Senats über Jahre das Auftreten des Pilzes vertuscht. Aus Sorge um seinen Posten schwieg er weiter, als erste Anzeichen für die Instabilität des Geländes auftauchten. Nachdem nun Menschenleben auf dem Spiel stehen, macht der Greis sich große Vorwürfe.

☛ *Rosinia Lisantis* (*995 BF, dunkelblonde, wilde Haare, sehnige Gestalt) ist *Phrenos* Lebensgefährtin. Sie ist in großer Sorge um ihren Mann und gibt *Umberto* die Schuld an *Phrenos* Situation, da es ohne dessen Vertuschung nicht so weit hätte kommen müssen.

☛ *Huka* (mohisch „Fürchtet sich nicht“, *1007 BF, 1,61 BF, Chirakah) ist die Tochter einer ehemaligen Plantagensklavin. *Huka* ist zwölfgöttergläubig, aber sehr abergläubisch und hat nun große Angst vor dem, was unter der Erde lauern mag. Was sie bisher für alte Märchen hielt, erscheint ihr plötzlich sehr real. Ihre Mutter *Tiwanca*, die immer noch auf der Plantage *Raio de Sol* außerhalb der Stadt arbeitet, erzählte ihr

als Kind von einem Dämon, der in den Hängenden Gärten wohnt. Wollen die Helden mehr darüber wissen, sollten sie die Plantage aufzusuchen und mit den alten Chirakah reden (siehe Kapitel 4).

WAS MAN VON DEN GÄRTNERN ERFAHREN KANN

☛ Der Pilz ist seit Jahren ein Ärgernis. Bisher konnte man ihn aber mit profanen Mitteln (wie zum Beispiel schlichtem Unkraut jäten) zurückdrängen. Er hat bisher keine Tiere oder Menschen befallen.

☛ Seit einem Jahr hat der Pilzbefall zugenommen. Übernatürliches hat man nicht dahinter vermutet, die Gärtner hielten den Pilz einfach für ein hartnäckiges Unkraut.

☛ Phasen mit stärkerem Befall wurden früher von Mitgliedern des Schattenkabinetts dazu verwendet, politischen Gegnern „mangelnde Fürsorge für das Wahrzeichen der Stadt“ vorzuwerfen.

☛ Vor einigen Wochen, als der Bewuchs immer deutlicher wurde, hat *Umberto* über einen Gönner (*Fildörn Cerastelli*, Reich des *Horas* 183) einen Botaniker der Herzog-Eolan-Universität von *Methumis* beauftragt, den Pilz zu untersuchen. Professor *Kolja Urskowitzs* ist vor Kurzem in *Drôl* eingetroffen, hat sich nach einer oberflächlichen Untersuchung aber von den Festlichkeiten ablenken lassen. Der Botaniker befindet sich noch in der Stadt (siehe Kapitel Professor *Kolja Urskowitzs*).

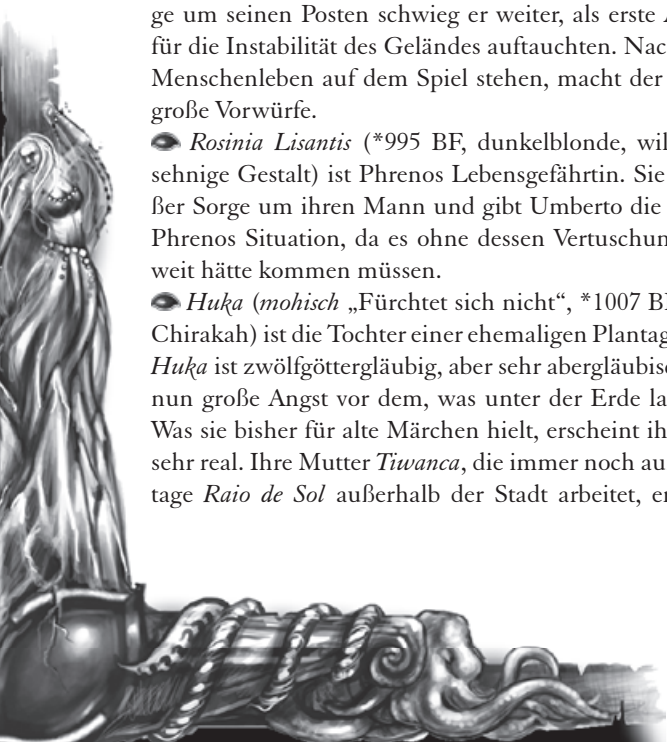
☛ Die Pflege der Gärten wird von den städtischen Institutionen gemeinsam finanziert, wobei etwa die Hälfte der Kosten vom *Rahja-* und *Efferdtempel* getragen werden. Die verbleibende Hälfte stammt von anderen Institutionen und aus Steuergeldern.

☛ Angeblich haben vor 300 Jahren Agenten aus *Mengbilla* die Stadt in Brand gesteckt. Der *Rahjageweihte Amadoro* hat während des Feuers sein Leben gegeben, um unbekannte Fremde zu retten. Ihm zu Ehren wurden die *Hängenden Gärten* erbaut. Sie sollten als Mahnmal der Versöhnung dienen. Böse Zungen behaupten, dass es sich bei den Fremden um die *mengbillanischen* Agenten gehandelt hat.

☛ Eine Statue von *Amadoro* ist auf der obersten Ebene der Pyramide inmitten des Brunnens zu finden. Genauer weiß man bestimmt im *Rahjatempel*.

☛ Warum die Hängenden Gärten in Pyramidenform errichtet wurden, ist den Gärtnern ein Rätsel. Angeblich ist es die Rekonstruktion eines antiken Bauwerks aus der Region.

☛ Der Teich auf der obersten Ebene wird durch mehrere im Inneren der Pyramide versteckte Schneckenschrauben mit Wasser versorgt. Von diesem Teich aus werden die Terrassen mit Wasser getränkt.





IM HAUS DER GÖTTIN DES RAUSCHES

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das fast vollständig rosenüberwucherte Gebäude wirkt von außen wie ein auf rotem Fels gewachsenes Stück Urwald. Im Inneren gleicht der Tempel in diesen Tagen einem emsigen Bienenstock. Die große Halle wird durch die bunten Bleiglasfenster in schillernde Farben getaucht. Gelächter und Musik liegen in der Luft.

Während der Recherche sind nur zwei Lehrerinnen der Leidenschaft anzutreffen. *Neridia* (*1018 BF, rote Haare, berauscht und etwas albern) und *Janera* (*1001 BF, klein, dunkle Haare, sinnliche Ausstrahlung). Die anderen Geweihten sind bei allen möglichen offiziellen Anlässen in der Stadt unterwegs.

Die Gastgeberin der Leidenschaft *Rahjina di Seraphelli* befindet sich derzeit bei einem geheimen, amourösen Treffen mit einem hochrangigen Mitglied des Senats und lässt sich gezielt verleugnen. Bei einer gelungenen *Überreden*-Probe+8 können die Helden dies zwar von einer der Geweihten erfahren, sie wird aber extrem ungehalten reagieren, wenn die Helden es wagen, sie in einem Akt von Rahjas Leidenschaft zu stören.

Die beiden Geweihten haben alle Hände voll zu tun und verweisen die Helden an die Bibliothek des Tempels. Sie vermuten, dass sich dort mit Sicherheit etwas über den Geweihten *Amadoro* und den Bau der Gärten finden lässt.

Die Bibliothek ist mit all ihren rahjagefälligen Schriften und Bildbänden durchaus beeindruckend. Leider wurden alle

Bücher vor einigen Jahren unter ästhetischen Gesichtspunkten nach Größe und Farbe in die Regale sortiert. Die Buchrücken in den Regalen bilden das Bild einer großen Rose. Wer hier etwas sucht, muss viel Geduld mitbringen: Es müssen 25 TaP* bei einer Talentprobe auf *Lesen/Schreiben (Garethi)* +5 angesammelt werden. Pro Stunde Recherche darf einmal gewürfelt werden. Eine Zusammenarbeit der Helden (*Wege des Schwerts 15*) kann den Vorgang beschleunigen. Wenn die Hochgeweihte vorher befragt wurde, müssen nur 15 TaP* gesammelt werden. Der Vorteil *Nandusgefälliges Wissen* halbiert die Recherche.

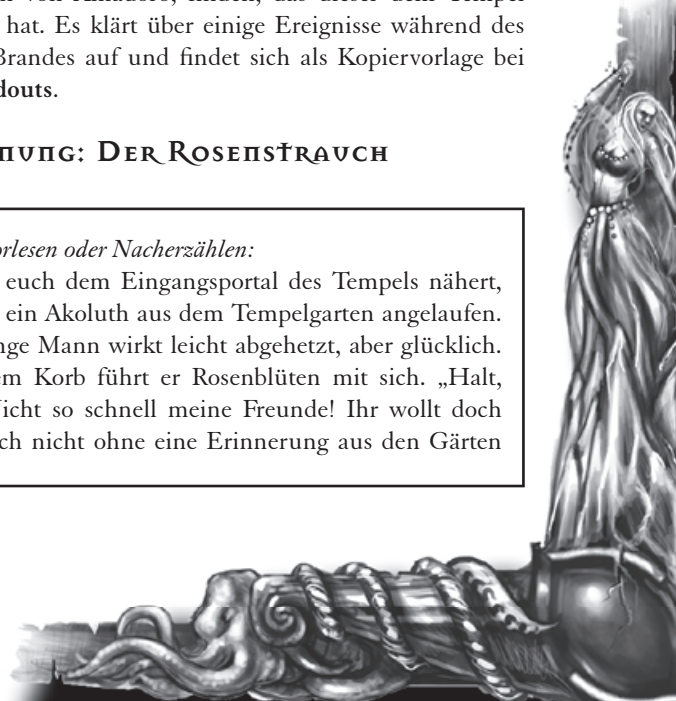
Es ist möglich, *Neridia* oder *Janera* davon zu überzeugen, dass diese die Bestände durchsehen und den Helden Bescheid geben, sobald sie etwas finden – was etwa einen halben Tag dauert. (*Überreden*-Probe +2)

Die Helden können das Tagebuch *Melinios Akostalitis*, eines Bekannten von *Amadoro*, finden, das dieser dem Tempel vermacht hat. Es klärt über einige Ereignisse während des Großen Brandes auf und findet sich als Kopiervorlage bei den *Handouts*.

BEGEGNUNG: DER ROSENSTRAUCH

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr euch dem Eingangsportal des Tempels nähert, kommt ein Akoluth aus dem Tempelgarten angelaufen. Der junge Mann wirkt leicht abgehetzt, aber glücklich. In einem Korb führt er Rosenblüten mit sich. „Halt, halt! Nicht so schnell meine Freunde! Ihr wollt doch sicherlich nicht ohne eine Erinnerung aus den Gärten





der Rahja weiterziehen.“ Mit flinken Händen fischt er einige Rosenblüten aus dem Korb und überreicht jedem von euch eine prachtvolle Blüte. „Nehmt dies als Erinnerung an die Schönheit des Augenblicks von mir an.“

Gaudaro (*1015 BF, schwarze Haare, langer Zopf) ist der Hüter der Rahjanischen Gärten und ein guter Freund der Gartenpfleger. Phrenos Schicksal bestürzt ihn, wenn er davon hört.

Wenn sich die Helden auf ein Gespräch einlassen, sinniert er, dass es einem die Pflanzen nie leicht machen. Er selbst ringt

seit Jahren mit einem alten Rosenstrauch hinten im Garten, der einfach keine Blüten tragen will – nicht einmal in diesen Tagen.

Er hat schon mehrfach versucht ihn zu entfernen, jedoch immer ohne Erfolg. Die dicken Dornenweige widersetzen sich hartnäckig der Gartenschere und die Wurzeln reichen viel tiefer als normal in das Erdreich. „*Wahrscheinlich eine Lektion der Göttin, dass wir nicht allein zu lieben lernen, was bereits schön ist, sondern auch was das Potenzial zu Schönheit in sich trägt.*“

Bei dem erwähnten Strauch handelt es sich um die schwache und schlafende Rosenkönigin, die für die Helden später noch von Bedeutung sein wird.

WAS MAN IM RAHJATEMPEL ERFAHREN KANN

- ☞ Die Geweihten kennen nur die öffentliche Geschichte über den Bau der Gärten und glauben nicht an mengbilanische Brandstifter.
- ☞ Der Geweihte Amadoro war damals der Hochgeweihte des Tempels und rettete vielen Menschen das Leben, indem er eine Hexenjagd auf Chirakah und Mengbillaner verhinderte.
- ☞ Die Hängenden Gärten sind ein Mahnmal der Versöhnung und sollten eigentlich eine Pilgerstätte des Range von Joborn sein.

Das Fensterbild

Ein Buntglasfenster des Tempels zeigt Szenen aus der Zeit des Brandes. Fordern Sie eine *Sinnenschärfe*-Probe von den Helden, um das Fenster zu bemerken.

- ☞ Eines zeigt einen Rahjageweihten, der im Lotussitz umgeben von Erde hockt. Über seinem Kopf ist der Horizont mit in Flammen stehenden Häusern zu sehen. Die Geweihten interpretieren dies als eine Szene, die Amadoros innere Ruhe während des Feuers darstellt. In Wahrheit ist dies keine perspektivische Darstellung, sondern soll ihn unter der Erde darstellen.
- ☞ Zwei Flächen am Rand des Bildes sind vor langer Zeit mit roter Farbe übermalt worden (*Sinnenschärfe*-Probe). Kratzt man die Flächen frei, so sind darunter Darstellungen dunkelhäutiger Menschen zu sehen, die blutende Wunden an den Armen haben. Das Bild stellt das Blutopfer der Chirakah dar. Das können die Helden aber erst mit dem Schreiben Ecuvaros aus dem Haus di Bellmari interpretieren, das sich als Kopiervorlage bei den **Handouts** findet.

Das Tagebuch

Das Tagebuch (siehe **Handouts**) von Melinios Akostalitis ist das einzige Zeitzeugnis aus der Zeit des Brandes. Er vererbte es nach seinem Tod dem Tempel zusammen mit seinen gesamten Besitztümern.



- ☞ Der Händler Melinios war ein Freund Amadoros.
- ☞ Vor dem Brand griff ein heimtückischer Pilz um sich.
- ☞ Befallene Menschen irrten willenlos durch die Straßen.
- ☞ Er macht abwechselnd die Chirakah und die Mengbillaner für das Unglück verantwortlich.
- ☞ Auf Grund von falschen Schuldgefühlen und aus Angst vor der Pilz-Seuche steckte Melinios den Tabakmarkt in Brand, um dem Pilz Einhalt zu gebieten.
- ☞ Der Brand geriet außer Kontrolle und kostete tausende Leben.



IM TEMPEL DES EFFERD

Der Efferdtempel in Drôl ist einer der prunkvollsten des Gottes auf Dere. Der Bewahrer von Wind und Wogen *Larecio di Bellmari* (*977 BF, kräftige Statur, Vollbart und Glatze, in zyklöpäischem Stil gekleidet) hält sich aus allen politischen Dingen heraus; und rät dies auch jenen, die bei ihm Rat suchen. Die Vorgänge im Zusammenhang mit den Gärten beunruhigen ihn und er ist bereit, sein Wissen über die Vergangenheit zu teilen. Der passionierte Historiker kann die Helden auf Dinge hinweisen, über welche diese noch nicht nachgedacht haben. Da die meisten Gläubigen auf der Feier sind, hat er viel Zeit für die Helden.

WAS MAN IM EFFERDTEMPEL ERFAHREN KANN

- ☛ Larecio kennt die offizielle Geschichte des Brandes sowie die verbreitete Geschichte um die mengbillanischen Brandstifter.
- ☛ Ein Efferdwunder hat die Stadt vor dem Brand gerettet. Das ist der Grund, warum der Efferdtempel von der dankbaren Bevölkerung über den Ruinen des alten Praiostempels erbaut wurde.
- ☛ Wo heute die Hängenden Gärten stehen, lag vor dem Brand der alte Tabakmarkt. Dort soll das Feuer ausgebrochen sein.
- ☛ Sein Vorfahr *Ecuvaro* war der leitende Baumeister der Hängenden Gärten. Über einen Achaz, der zu dieser Zeit mit seiner Familie in Kontakt stand, weiß er nichts.
- ☛ Der Efferdgeweihte ist stolz darauf, dass sein Vorfahr die Gärten und vor allem deren Bewässerung entworfen hat. Die ganze Anlage wird durch ein kompliziertes System aus Schneckenschrauben betrieben, die Wasser aus der Tiefe bis zur Spitze der Pyramide befördern.
- ☛ Seine Familie ist im Besitz von Unterlagen über das Bewässerungssystem und Larecio stellt diese den Helden gerne zur Verfügung. Die Helden müssten die Schriftrollen jedoch aus dem Haus seiner älteren Schwester in Oberdrôl abholen.

DAS ANWESEN DER DI BELLMARIS

Die Familie di Bellmari gehört zu den ältesten Familien der Stadt und hat einen festen Sitz im Senat. Die Familie vertritt eine gemäßigte Position der Fürstin gegenüber. Sie hat zwar an Einnahmen und Macht verloren, hat aber entschieden, dass es einträglicher sein kann, sich mit der neuen Herrschaft gut zu stellen.

Das Familienanwesen ist ein von Efeu überwachsener zweistöckiger Villenbau, dem man sein Alter und den hohen Stand der Familie ansieht. Delfinstatuen und Muschelmö-

saie von Fischen zeigen die Verbundenheit mit dem Gott Efferd. Seit Jahrhunderten entsendet die Familie ihre Zweitgeborenen in den Efferdtempel.

Im Haus lebet Larecios ältere Schwester *Carmina* (*969 BF, grauhaarige alte Frau, überzogenes Standesbewusstsein) mit ihren Dienern. Die alte Frau tut sich schwer mit den vielen Veränderungen der letzten 25 Jahre und vergräbt sich schon seit Jahren im Anwesen der Familie.

Die Pläne überreicht sie den Helden nur, wenn sie sich angemessen hofiert fühlt. (*Überreden*-Probe +4, *Betören*-Probe +2).

Auf der Rückseite der Pläne, die den Aufbau der Pyramide zeigen, klebt das Bekenntnis *Ecuvaro di Bellmaris* (als Kopiervorlage bei den **Handouts** zu finden). Dieser hatte das Schreiben kurz vor seinem Tod auf die Rückseite der Baupläne geklebt und gehofft, dass man es nach seinem Freitod finden würde. 300 Jahre später ist der Kleister vollkommen ausgetrocknet und die beiden Blätter fallen bei der ersten Berührung von den Bauplänen ab.

WAS DIE UNTERLAGEN ECUVARO DI BELLMARIS VERRATEN

Das Bekenntnis

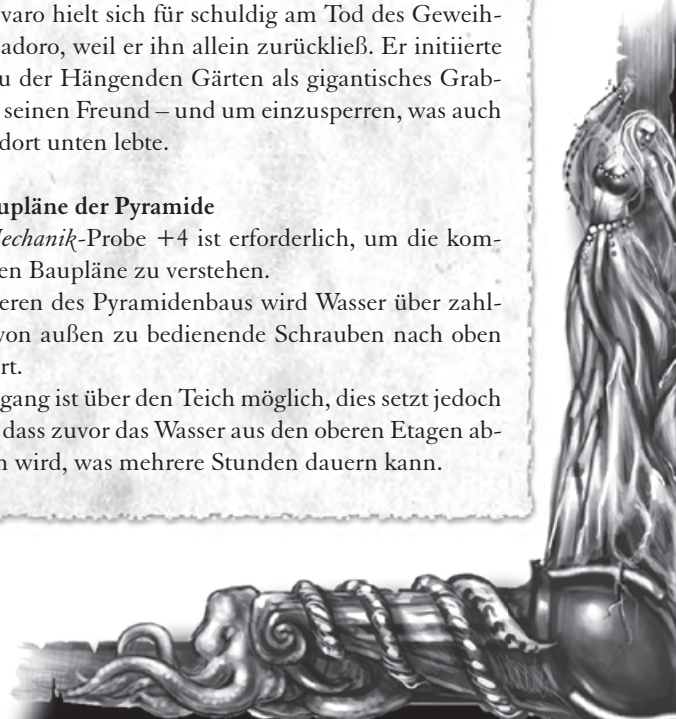
- ☛ Während des Rahjamonds vor 300 Jahren breitete sich schon einmal ein Pilz über die Stadt aus und drohte, alles Leben zu ersticken.
- ☛ Die Geweihten starben damals als Erste.
- ☛ Der Boden unter dem Tabakmarkt brach ein.
- ☛ An der Einsturzstelle begingen Chirakah-Sklaven rituellen Massenselbstmord. Sie schnitten sich die Arme auf und ließen ihr Blut in eine der sich öffnenden Höhlen laufen.
- ☛ Gemeinsam mit dem Geweihten Amadoro stieg Ecuvaro in die unterirdischen Höhlen hinab, wo sie eine versunkene Pyramide fanden.
- ☛ Dort trafen sie ein nicht näher beschriebenes Ungeheuer, vor dem Ecuvaro flüchtete. Amadoro blieb zurück.
- ☛ Ecuvaro hielt sich für schuldig am Tod des Geweihten Amadoro, weil er ihn allein zurückließ. Er initiierte den Bau der Hängenden Gärten als gigantisches Grabmal für seinen Freund – und um einzusperren, was auch immer dort unten lebte.

Die Baupläne der Pyramide

Eine *Mechanik*-Probe +4 ist erforderlich, um die komplizierten Baupläne zu verstehen.

Im Inneren des Pyramidenbaus wird Wasser über zahlreiche von außen zu bedienende Schrauben nach oben befördert.

Der Zugang ist über den Teich möglich, dies setzt jedoch voraus, dass zuvor das Wasser aus den oberen Etagen abgelassen wird, was mehrere Stunden dauern kann.





Das Anwesen der Bellmaris ist eine optionale Möglichkeit für die Begegnung mit dem Hausmädchen *Sang-Gi* (siehe das Kapitel **Das Hausmädchen**), die auf einem Botengang ist. Sang-Gi hält sich sonst im Palazzo Principale auf.

IM PALAZZO PRINCIPALE

Der ehemalige markgräfliche Sitz der Familie di Balligur wurde von Alrigia ya Costermana als Residenz übernommen. Im prunkvollen und weitläufigen Bau können die Helden während der Untersuchungen die Fürstin und ihren Beraterstab treffen und auch Nachforschungen über die Vergangenheit der Stadt anstellen.

Alrigia wird von ihrem Majordomus von Termin zu Termin gehetzt. Kurze prägnante Anweisungen wie auf dem Schlachtfeld prägen ihren Stil bei Fragen und Anweisungen an die Helden. Die Fürstin ist eine kompetente Führerin, welche die Angelegenheit vor allem aus Zeitgründen an die Helden delegiert.

Ihr Bruder Admiral *Bender* (*998, Efferdgeweihter, kahlköpfig, mörderische Rechte im Boxkampf), ist zwar vor Ort, da es sich um kein Problem handelt, dass man mit Fäusten oder einer lauten Stimme regeln kann, ist er mit der Angelegenheit jedoch überfordert.

Als Ziel für Nachforschungen bietet sich die private Bibliothek der di Balligurs an. Die über mehrere Jahrhunderte gewachsene Sammlung besteht aus Reiseberichten, praiosgefälligen Schriften (die eigentlich in den Tempel gehören würden), persönlichen Tagebüchern und einer großen Menge an Verwaltungsdokumenten. Die Bestände wurden bei der Flucht zurückgelassen und wurden bis heute noch nicht vollständig gesichtet und katalogisiert.

ROSE RAHJANA DIE BALLIGUR

Nachforschungen in der Bibliothek wecken das Interesse von *Rose Rahjana di Balligur* (*1005 BF, schwarze Locken, zynisch). Die Nichte des verbannten Wählers der Ordnung *Praionor VII. di Balligur* ist das Unterpfand der Fürstin gegen Machtansprüche ihres Onkels.

Treuen Anhängern der Fürstin wird sie mit schlecht verborgener Feindseligkeit (*Menschenkenntnis*-Probe) begegnen. Sie macht Alrigia für den Tod ihres Gemahls *Brinward von Eslamsbrück* während der Eroberung Dröls verantwortlich. Außerdem gibt die verbitterte Witwe der neuen Fürstin die Schuld, dass ihre Tochter getrennt von ihr bei einem Onkel in Hôt-Alem aufwächst.

Nach sieben Jahren Gefangenschaft kennt sie sich in der Bibliothek bestens aus, denn es ist ihr nicht gestattet, das Palastgelände zu verlassen und ihr bleibt sonst nicht viel zu tun. Sollte es den Helden gelingen ihr Vertrauen zu gewinnen (*Überreden*-Probe +10), kann sie die Dokumente innerhalb weniger Minuten finden.

Alternativ können die Helden sie davon überzeugen, dass sie einen Vorteil davon haben wird, ihnen zu helfen. Zum

Beispiel könnte ein Besuch ihrer Tochter arrangiert werden oder die Helden könnten mit der Fürstin über weitergehende Freiheiten verhandeln.

Sollte den Helden dies nicht gelingen, wird *Rose Rahjana* versuchen, in einem unbeobachteten Augenblick in der Bibliothek die Dokumente an sich zu nehmen und zu verstecken (*Sinnenschärfe*-Probe +8, um dies zu bemerken.).

WAS MAN IM PALAZZO PRINCIPALE ERFAHREN KANN

- Verschiedene Dokumente vom Hof *Heliaro I. di Balligur* berichten von der Zeit des Brandes.
- *Heliaro I.* selber verstarb noch vor dem Brand an den Zorganpocken. Zur gleichen Zeit starben viele Geweihte an der Krankheit.
- Der Brand ist am Tabakmarkt ausgebrochen, und hat einen Großteil der Stadt vernichtet, bevor ein Sturzregen die Stadt rettete.
- Erste Untersuchungen über die Brandursache vermuten mengbillanische Agenten hinter den Ereignissen. Auf Druck verschiedener mächtiger Familien, angeführt von den *di Bellmaris*, wurden die Untersuchungen ergebnislos eingestellt.
- Wenige Wochen nach dem Brand wurde der Familie *di Bellmari* ein Dispens erteilt, unter ihrem Dach und innerhalb der Mauern der Stadt den *Achaz Krrz Attr* zu beherbergen. Der *Achaz* half bei der Planung des Pyramidenbaus.

BEGEGNUNG: DAS HAUSMÄDCHEN

Mit einer gelungenen *Sinnenschärfe*-Probe +6 können die Helden hinter einem Regal im dunkelsten Bereich der Bibliothek das *Chirakah-Hausmädchen Sang-Gi* (*mohisch* „Blüte im Wasser“, *1017 BF, deutlicher Damenbart) entdecken. Das schüchterne Hausmädchen hatte in der Bibliothek Staub gewischt und sich leise zurückgezogen, als die Helden kamen. *Sang-Gi* stand in der Nähe der Einsturzstelle, als das Unglück geschah und entfernte sich unbemerkt, bevor *Portas* eintraf. Nun hat sie Gerüchte in der Stadt gehört, dass verschiedene Bürger von dem „bösen Geist unter der Pyramide“ besessen seien. (Fürstin *Alrigias* Taktik der Geheimhaltung hat nur sehr eingeschränkt Wirkung gezeigt und die Gerüchteküche nicht stoppen können). Sie erkennt die Helden wieder und lauscht ängstlich deren Unterhaltung.

Sang-Gi ist auf der Plantage *Raio de Sol* aufgewachsen und kann sich an Geschichten über einen gefährlichen *Satuul* (*mohisch*: Böser Geist, Dämon) erinnern, der angeblich unter Dröl schlafen soll. Sie erzählt, dass deswegen das Gebiet um die Hängenden Gärten als *tabu* (verboten) gilt. Der Einsturz ängstigt sie, da sie vermutet, dass der *Satuul* nun frei ist. Der Schamane *Pam-Waa* weiß aber bestimmt, wie dieser Geist auszutreiben ist.



Sang-Gi kann außerdem berichten, dass sich seit einiger Zeit wieder ein alter Kult auf den Plantagen ausbreitet, deren Zentrum sich auf der Raio de Sol befindet. Angeblich haben sich die Mitglieder des Kultes von Tsa abgewandt und beten stattdessen eine große Raubkatze an. Es soll sogar zu blutigen Opfer Ritualen gekommen sein. Sang-Gi ist sich nicht sicher, wie viel von den Gerüchten überhaupt stimmt. Aber vielleicht hängt dieser Kult ja mit den Ereignissen in Drôl zusammen?

Sollte das Verhalten der Helden bisher so „hochnäsig“ gewesen sein, dass sie sich mit einem gewöhnlichen Hausmädchen nicht unterhalten würden, so können die Helden vielleicht auch ein Gespräch zwischen Sang-Gi und einer anderen Dienerin belauschen.

WEITERE ANLAUFSTELLEN IN DER STADT

DER PRAIOSTEMPEL

Während des Brandes von Drôl brannte der Praiostempel völlig nieder. Als Alles verloren schien, wurde die Stadt durch ein Efferdwunder in Form eines Sturzregens gerettet. An die Stelle des alten Praiostempels erbauten die Bürger Drôls daher den Efferdtempel, um dem Herrn der Fluten ihre Dankbarkeit mit einem prächtigen Gotteshaus zu zeigen. Der neue Praiostempel ist deutlich kleiner an anderer Stelle errichtet worden.

Der untypisch schlichte und bescheidene Praiostempel gleicht mehr einer Baustelle, als einem Andachtshaus, haben doch die ehemaligen Wahrer der Ordnung von Drôl den Tempelzehnt früher vorrangig für den Bau des eigenen Palastes verwendet, und es gibt einiges aufzuholen.

Über den Bau der Gärten wissen die Geweihten nichts. Alle Annalen des Tempels werden als Privatbesitz der Familie di Balligur behandelt. Diese sind im Palazzo Principale zu finden.

Mit einer *Überzeugen*-Probe +8 können die Helden den Hochgeweihten *Menander von Hylailos* (*995 BF, wohlgenährt, übertrieben herzlich und freundlich) überzeugen, mit zur Einsturzstelle zu kommen, und er wird geneigt sein, den Ort mittel **BLICK AUF MADAS WELT** und der **SEELENPRÜFUNG** zu untersuchen.

DER BORONSTEMPEL

Der Hüter des Raben *Bonnaro Salvia* (* 979 BF, hager, Hakenase, kurze geölte Haare) kann über die Gärten nur wenig berichten, aber nach dem Studium der Tempelregister kann er Hinweise auf Ereignisse zwischen 700 BF und 720 BF geben.

Die Toten des Brandes vom 29. Rahja des Jahres 700 BF waren so zahlreich, dass man sie in einem anonymen Massengrab bestatten musste. Die Beisetzung fand befremdlicherweise erst am 2. Praios 701 BF statt, da Handwerker zuvor die Grube wasserdicht auskleideten.

Bonnaro kann dies nicht erklären. Tatsächlich steckt dahinter der verzweifelte Versuch, zu verhindern, dass sich der Pilz von den Toten aus wieder ausbreiten kann.

Für 720 BF ist die See-Bestattung eines Achaz vermerkt. Die Kosten hierfür trug Familie di Bellmari.

DER PHEXTEMPEL

Der weitläufige Phextempel ist neben dem Efferdtempel der größte Tempelbau der Stadt. Drôl verfügt nur über einen offenen Phextempel, in dem ungeniert jegliche Arten von Geschäften betrieben werden.

Der höchste anwesende Geweihte *Eolan Cerastelli* (*1007 BF, schneidig, hört nur mit halbem Ohr zu) ist ein Neffe von Fildörn Cerastelli, einem skrupellosen Handelsmagnaten, der einer von Alrigias größten Widersachern ist.

Er ist durch den Einfluss seines Onkels in seine Position gekommen und steht Alrigia und ihrer neuen Ordnung feindlich gegenüber. Je dramatischer die Helden die Lage darstellen, desto deutlicher wird, wie unverhohlen der entmachtete Senat und die Mitglieder des ehemaligen Schattenkabinetts (symbolisiert durch die Cerastellis) darauf warten, dass die Fürstin in der Notlage Schwäche zeigt (*Menschenkenntnis*-Probe).

Der Phexgeweihte weiß, dass die Achaz einem H'Ranga unter den Hängenden Gärten opfern, denn er schmuggelt seit Jahren die Achaz in die Stadt und wieder hinaus und bekommt viel Geld dafür. Dieses Wissen wird er jedoch nicht preisgeben, da dann das falsche Spiel mit den Achaz (siehe Kapitel **Der Achaz-Schamane**) auffallen würde.

Eine verdeckt gewürfelte *Menschenkenntnis*-Probe +10 enthüllt, dass der Geweihte mehr weiß, als er zugibt. Um ihn zum Reden zu bringen, benötigt es aber schon drastische Maßnahmen (Magie, Liturgien oder vergleichbar nach Meisterentscheid).

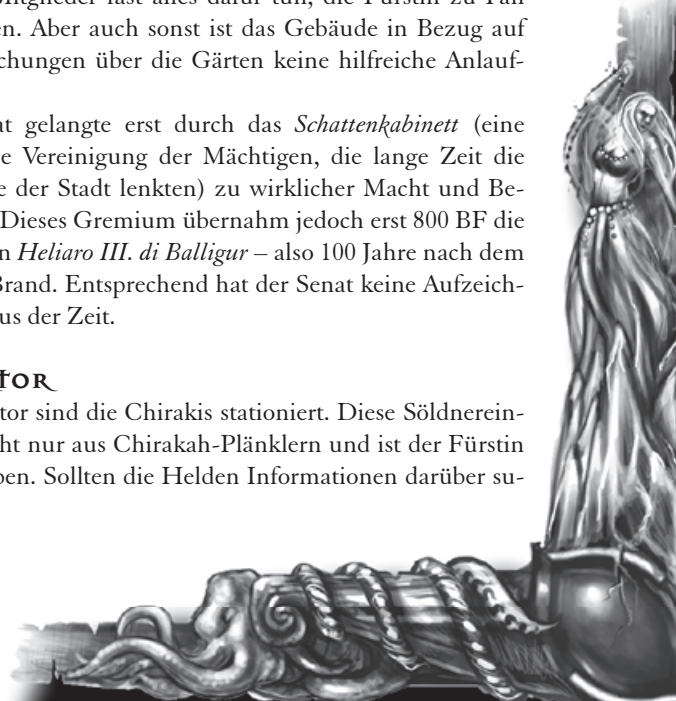
DER SENATSPLAST

Der Senat von Drôl war über die letzten Jahrhunderte hinweg die zentrale Macht der Stadt. Da der Senat von der neuen Fürstin enorm in seiner Macht beschnitten wurde, würden die Mitglieder fast alles dafür tun, die Fürstin zu Fall zu bringen. Aber auch sonst ist das Gebäude in Bezug auf Nachforschungen über die Gärten keine hilfreiche Anlaufstelle.

Der Senat gelangte erst durch das *Schattenkabinett* (eine inoffizielle Vereinigung der Mächtigen, die lange Zeit die Geschicke der Stadt lenkten) zu wirklicher Macht und Bedeutung. Dieses Gremium übernahm jedoch erst 800 BF die Macht von *Heliaro III. di Balligur* – also 100 Jahre nach dem Großen Brand. Entsprechend hat der Senat keine Aufzeichnungen aus der Zeit.

SÜDERTOR

Im Südertor sind die Chirakis stationiert. Diese Söldnereinheit besteht nur aus Chirakah-Plänklern und ist der Fürstin treu ergeben. Sollten die Helden Informationen darüber su-





chen, warum die Hängenden Gärten für die Chirakah tabu sind, können sie sich hier erkundigen. Die Informationen, die sie hier erhalten, decken sich in weiten Teilen mit den Informationen von *Sang-Gi* aus dem Palazzo Principale.

PESTKAPELLE

Die Pestkapelle ist ein neuzeitlicher Bau und dem Perain-eheiligen Sankt *Kedio Kalmall d'Horanzio* (Magister der Halle der Metamorphosen zu Kuslik, erkannte 1018 BF als erster die dämonische Natur der Roten Keuche) gewidmet. In der Pestkapelle gibt es keinerlei Aufzeichnungen über die Pilze oder den Brand.

BEGEGNUNG: PROFESSOR KOLJA URSKOWITZS

Von dem Botaniker der Methumiser Universität erfahren die Helden, wenn sie nachforschen, ob jemals jemand zuvor den Pilz untersucht hat.

Die Suche nach *Kolja Urskowitzs* (*969 BF, gezwirbelter Bart, gebürtiger Bornländer mit schwerem Akzent, vergnügungssüchtig) gestaltet sich schwierig. Der beeindruckende Bartwuchs des Herrn Professor ist zwar mehreren Gästen aufgefallen, der Gelehrte verbringt seine Zeit aber zum größten Teil hinter verschlossenen Zelteingängen. Der fast 70-Jährige hat sich zum Ziel gesetzt vor seinem Tod noch so viele Sinnesfreuden wie möglich zu erleben.

Wenn die Helden sich zu ihm durchfragen (*Gassenwissen*-Probe+3, um ihn ausfindig zu machen), können sie ihn letztendlich im *Zelt der unsichtbaren Freuden* finden. Die wohlhabenden Besucher des Zeltens können sich hier von einer durch einen Trunk unsichtbar gemachten Kurtisane verwöhnen lassen.

Stören die Helden den Professor vor Ablauf der von ihm bezahlten Zeit, reagiert dieser ungehalten und kann nur durch die Rückerstattung des von ihm geleisteten Betrags (5 Dukaten) oder eine *Überreden*-Probe+8 beschwichtigt werden.

DIE VORLÄUFIGEN UNTERSUCHUNGSERGEBNISSE DES GELEHRTEN:

Der Pilz zeigt Verwandtschaft zu Hallimaschen, ist aber größer und farbenprächtiger. Die einzelnen Pilze des Verbandes sehen Röhrlingen ähnlich.

Der Pilz ist ein „perfekter Vertreter seiner Art“. „Wenn sich die Götter je den perfekten Pilz gedacht haben, dann haben sie ihn mit dieser Art geschaffen.“ Er plant, der „neuen Art“ den Namen *Röhrling Koljaikus* zu geben.

Der Pilz ist enorm widerstandsfähig und lebt parasitär, wobei kaum eine Pflanze vor ihm sicher zu sein scheint. Die Ergebnisse der toxikologischen Untersuchung stehen noch aus.

Das einzige, woran der Pilz nicht zu wuchern scheint, sind Rosensträucher. Der Professor hat sogar Erfolge damit erzielt, das Wachstum mit Rosenöl zu verlangsamen. Nach

Meinung des Professors ist Dröl nur deshalb noch nicht überwuchert, weil hier überall Rosen wachsen.

Urskowitzs empfiehlt, die exotischen Pflanzen auf den Hängenden Gärten umzupflanzen (er bietet sein Gewächshaus in Methumis an), und die ganze Pyramide mit Rosen zu bepflanzen. Diesen Vorschlag wollte er Fürstin Alrigia nach den Rahjawochen unterbreiten, da diese vor dem Fest keine Zeit mehr für ihn hatte.

Nach seinen Berechnungen sollte eine wöchentliche Gabe von einem Maß (0,8 Liter) Rosenöl pro Rechtschritt über den Zeitraum von göttergefälligen 12 Wochen ausreichen, um den Pilz abzutöten.

Mit einer *Sinnschärfe*-Probe +5 können die Helden erste Anzeichen eines Befalls an dem Botaniker feststellen.

BEGEGNUNG: DER ACHAZ-SCHAMANE

In den späten Abendstunden können die Helden eine schleichende Gestalt an den Hängenden Gärten beobachten. Eine *Sinnschärfe*-Probe +2 enthüllt, dass die Person einen Schwanz hat – ein Achaz.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Gestalt drückt sich in den Schatten eines großen Busches. Sie ist gegen den dunklen Hintergrund kaum auszumachen, scheint sich aber zu bücken. Im Mondlicht sieht ihr eine kurze Reflexion in Bodennähe.

Wird hier gerade etwas eingegraben?

Stellen die Helden die Gestalt, wird der Achaz versuchen zu flüchten. Für eine Verfolgung gilt:

Zrich Lizz'ach: GS 7, *Athletik* 2 (10/10/9), AuP 26, Dämmerungssicht.

Geschwindigkeit: GS in Schritt pro Sekunde.

Pro TaP* einer erfolgreichen *Athletik*-Probe wird die GS um 0,1 erhöht.

GS–1 pro Punkt Behinderung.

Ein Sprint kostet 2 AuP/KR, verdreifacht aber die GS.

Wegen der Lichtverhältnisse (Mond, Fackeln und Lampions) ist die GS für Helden ohne *Dämmerungssicht* um 1 niedriger. Alle 4 KR wird über eine GE-Probe geprüft, ob der Held ein auftretendes Hindernis (Löcher im Boden, niedrige Büsche, streunende Katzen) umlaufen kann. Sonst verliert er für die nächste KR 2 GS. Bei einem Patzer stürzt er.

Haben die Helden den Achaz eingeholt, wird er nicht versuchen, zu kämpfen und mit den Helden sprechen.

Zrich Lizz'ach (*998 BF, grüne und gelbe Schuppen, unbeholfenes Brabacci) ist Schamane eines kleinen Achazstammes aus der Gegend um Loch Harodröl. Nach einigem Zö-



gern wird er zugeben, dass es einen Handel zwischen seinem Stamm und dem „*Stamm des Fuxxezz*“ gibt. Dieser „Stamm“ (also die Phexkirche) schmuggelt schon seit vielen Generationen an diesem Tag des Jahres einen Achazschamanen in die Stadt und wieder hinaus.

Zrich Lizz'ach erzählt den Helden von einem H'Ranga (einem Gott oder Dämon) unter der Stadt, dem seit Jahrhunderten mit regelmäßigen Opfergaben und Ritualen gehuldet wird. Dieses Jahr obliegt es Zrich Lizz'ach, die heiligen Handlungen an der alten Kultstätte durchzuführen, um sicherzustellen, dass *H'Challi'hmaz* sich nicht vernachlässigt fühlt. Der Beutel des Achaz enthält die rituellen Gaben: Fisch, Schuppen und Edelsteine.

Erzählen die Helden, dass der H'Ranga erwacht und zornig ist, wird Zrich Lizz'ach verängstigt reagieren, soweit dies für Menschen erkennbar ist. Er besteht darauf mit seiner Aufgabe fortzufahren und empfiehlt, dass auch die Drôler dem wütenden H'Ranga Opfergaben bringen. H'Ranga können mit Edelsteinen, Häuten und Schmuck besänftigt werden. Vom Glitzern der Geschenke ist er dann zu abgelenkt, um den Blick auf seinen Stamm zu lenken.

Wenn die Helden aufdecken, dass die Opfergaben der Achaz seit Jahrhunderten entwendet werden, kann ihnen bewusst werden, dass etwas anderes das Wesen unter der Stadt gefangen hält und sich jetzt verändert hat. Bei einer gelungenen KL-Probe können Sie einem Helden einen entsprechenden Hinweis geben. So verdichtet sich die Spur zu den Chirakah.

BEGEGNUNG: DIE ERSTEN BEFALLENEN

Kawanyaqs Einfluss und Ruf zieht zwischenzeitlich die ersten befallenen Menschen in seinen Bann.

Wenn die Helden auf ihrem Weg zwischen den Anlaufstellen an den Gärten vorbei kommen, bemerken sie erst einzelne, später immer mehr Menschen, die stumm und passiv die Pyramide anstarren.

Da Wein und andere Rauschmittel während der Rahjawoche in großen Mengen konsumiert werden, fallen diese „Berauschten“ anfangs nicht direkt auf (IN-Probe).

Wenn die Helden die Hinweise ignorieren, könnte jemand einen Geweihten oder heilkundig wirkenden Helden ansprechen, weil seine Frau / ihr Mann sich so seltsam verhält. Bei genauerem Hinsehen kann man bei den Betroffenen Pilzbefall wie bei Phrenos am Körper erkennen. Die Begegnungen sollen die Ausbreitung des Pilzbefalls verdeutlichen.

Erfährt die Fürstin von weiteren Opfern, versucht sie anfangs, die Opfer unter Quarantäne zu stellen und setzt dies notfalls mit Waffengewalt durch. Eine Massenpanik oder unkontrollierte Flucht aus der Stadt will Alrigia unter allen Umständen verhindern. Im Verlauf des Abenteuers wird dies immer schwerer und Gerüchte verbreiten sich. Spätestens ab dem zweiten Tag lässt sich die Situation nicht mehr vor der Öffentlichkeit verheimlichen.

OPTIONAL:

Ein weiterer Verdächtiger

Nur bei einer gelungenen *Sinnenschärfe*-Probe +10 können die Helden eine weit besser versteckte Gestalt ausmachen: Hinter einem Gebüsch wird der Achaz von dem Phexgeweihten Eolan Cerastelli beobachtet.

Ein meisterlicher Phexstreich

Nachdem ein findiger Adept des Fuchsgottes einige Jahre nach der Gründung Drôls bemerkte, dass jedes Jahr unter Lebensgefahr Achaz in die Stadt schlichen und Edelsteine in der Erde vergruben, handelte er mit dem Stamm eine Vereinbarung aus: Er würde jedes Jahr einen Schamanen der Achaz sicher in die Stadt hinein und wieder heraus schmuggeln. Dafür bezahlen ihn die Achaz mit ihren Erzeugnissen, wie Schildpatt oder Jade.

Was die Achaz nicht wissen: Immer, wenn der Schamane die Stadt wieder verlassen hat, gräbt die Phexkirche die Edelsteine wieder aus und behält sie für sich. Die Achaz sind der Überzeugung, dass der H'Ranga die Opfergaben annimmt, denn im nächsten Jahr sind diese fort.

Konsequenzen

Ein Geständnis des „hilfreichen“ Phexgeweihten in Gegenwart von Zrich Lizz'ach wäre eine für alle Seiten peinliche Angelegenheit.

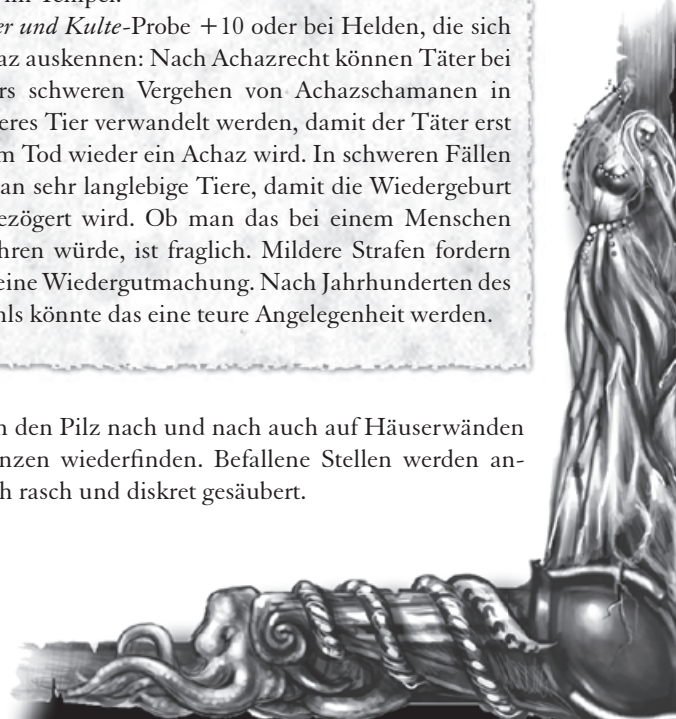
Zrich Lizz'ach bespuckt den Geweihten im Affekt mit HEXENGALLE und plädiert dafür, dass der Geweihte seinem Stamm ausgeliefert wird, damit dieser dort gerichtet wird.

Eolan argumentiert, dass es sich bei dem H'Ranga nur um Aberglauben handelt und er deshalb nichts Unrechtes getan habe.

☛ *Rechtskunde*-Probe: Nach menschlichem Recht kann Eolan als Geweihter nur durch ein Kirchengericht gerichtet werden. Eine milde Strafe für sein Vergehen wären Reparationszahlungen, eine harte Strafe der Verlust seiner Position im Tempel.

☛ *Götter und Kulte*-Probe +10 oder bei Helden, die sich mit Achaz auskennen: Nach Achazrecht können Täter bei besonders schweren Vergehen von Achazschamanen in ein niederes Tier verwandelt werden, damit der Täter erst nach dem Tod wieder ein Achaz wird. In schweren Fällen wählt man sehr langlebige Tiere, damit die Wiedergeburt hinausgezögert wird. Ob man das bei einem Menschen durchführen würde, ist fraglich. Mildere Strafen fordern einfach eine Wiedergutmachung. Nach Jahrhunderten des Diebstahls könnte das eine teure Angelegenheit werden.

Man kann den Pilz nach und nach auch auf Häuserwänden oder Pflanzen wiederfinden. Befallene Stellen werden anfangs noch rasch und diskret gesäubert.





Rosenstöcke werden von dem Befall verschont, denn Rocanea selber ist zwar geschwächt, ihre „Kinder“ haben aber immer noch einen Schutz vor dem Pilz und „singen“ ihn in direkter Umgebung in den Schlaf. Ebenso findet man auf anorganischen Substanzen (Stein, Metall) keinen Befall.

BEGEGNUNG: DIE HEILERIN

Eine alte Chirakah, die sich als Dienerin der drei gütigen Schwestern (Peraïne/Travia/Tsa) bezeichnet, bietet ihre Heilkünste am Rande der Stadt an. Das Angebot kann entweder den Helden direkt unterbreitet werden oder Huka sowie Sang-Gi können die Alte erwähnen.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Frau mit den knorrigen Krallenhänden führt Euch in eine windschiefe Holzhütte hinein. In einer kleinen Kohlschale verbrennen harzige Hölzer und Rauchschwaden ziehen geisterhaft durch den beklemmend kleinen Raum. Die leeren Augen von Fratzenmasken und Tierschädeln scheinen euch von den Wänden des Raums anzustarren.

Flackerndes Licht wirft tiefe Schatten in das Gesicht der Waldmenschenfrau, das sich zu einem zahnlosen Lächeln verzieht. Sie beginnt mit einer Knochenrassel einen fast drohend wirkenden Rhythmus zu schlagen und stimmt einen Gesang aus gutturalen Lauten an.

Unter Gesängen, Trommeln und mystischen Gesten reibt die Frau Brust und Rücken des Kranken mit einer scharf riechenden Paste ein. Befallenen fällt danach in der Tat das Atmen deutlich leichter.

HACIENDA RAIO DE SOL

In der Stadt können die Helden aus mehreren Quellen Gerüchte von einem Chirakah-Kult außerhalb der Stadt hören. Die Anhänger sollen den alten Glauben praktizieren, erzählt man sich. Das Zentrum dieses Kultes soll in der Nähe der Plantage *Raio De Sol* (*Brabacci*: Sonnenstrahl) zu finden sein. Diese Gerüchte kann man quasi von jedem Chirakah in der Stadt hören, beispielhaft Sang-Gi oder Huka. Die meisten Chirakah in der Stadt sind mittlerweile „zivilisiert“ und können zwar den Hinweis geben, dass die Hängenden Gärten *tabu* sind, wissen aber nicht mehr, warum das so ist. Die Chirakah auf der Plantage können aber durchaus noch mehr alte Legenden kennen und den Helden erklären, warum die Hängenden Gärten als *tabu* gelten. Daher werden sich die Helden vermutlich früher oder später zur Hacienda Raio de Sol aufmachen.

Plötzlich hört man lautes Hundeklaffen aus der Ferne und ein Rascheln im Maisfeld neben euch. Kurz darauf stolpert ein abgehetzter, magerer Junge auf den Weg. Sein Rücken ist blutüberströmt und sein Gesicht angstverzerrt.

Der unglückliche *Diago* (* 1020 BF, hübsch, kurze schwarze Haare, Chirakah) ist sichtbar am Ende seiner Kräfte und bricht vor den Helden zusammen. Geben Sie den Helden nur kurz Zeit, zu reagieren, dann stürzen auch schon acht Hunde auf die Straße, die den hilflosen Jungen angreifen, wenn die Helden nicht einschreiten.

HETZJAGD

Da die Hacienda Raio de Sol zu den größeren Plantagen der Umgebung gehört, kann fast jeder Dröler den Helden erklären wie man die knapp acht Meilen entfernte Plantage über eine mäßig ausgebaute Straße entlang des Harotrud vorbei an Feldern und Weiden erreicht.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Zur Hacienda sollte es jetzt nicht mehr weit sein. Links und rechts des Weges seht ihr weitläufige Felder auf denen Tabak, Mais und Zuckerrohr angebaut wird.

Zornbrechter Bluthunde

Größe: 32-37 Finger Schulterhöhe **Gewicht:** 70 Stein

Biss: INI 7+1W6 AT 13 PA 7 TP 1W6+3 DK H

Eigenschaften: MU 11 KL 4 IN 4 CH 6 FF 3 GE 11 KO 11 KK 11

LeP 27 **RS** 1 **LO** 6 **FS** 3 **GS** 10 **AuP** 80 **MR** 1/1 **GW** 6

Vorteile/Nachteile: zäh

Besondere Kampfgeltn: Gezielter Angriff, Verbeißen, Niederwerfen (4), Raserei (1, bei Verletzung)

Aussehen: schwarzgescheckte Muskelmasse auf hohen Beinen, spitze lange Stehohren, langer dünner Schwanz, blutunterlaufene Augen, spitze Schnauze



Wenn die Helden *Diago* retten, kann er ihnen erzählen, was passiert ist:

Diago stammt von der Plantage. Die Chirakah begehen die Rahjawochen dort zurzeit mit einem eigenen Fest. Unerwartet tauchte gestern die 14-jährige Tochter des Verwalters *Jorgen* auf und der naive Junge tanzte mit dem hellhäutigen Mädchen.

Als Jorgen dies sah, passte er den Jungen ab und prügelte auf ihn ein, bis er bewusstlos zusammenbrach. Als Diago wieder zu sich kam, erklärte der sadistische Verwalter ihm, dass er ihm eine Viertelstunde Vorsprung vor den Bluthunden gewähren würde.

AUF DER PLANTAGE

Ein PACHSPIEL FÜR JORGEN

Der Plantagenbesitzer Domicello *Nerso ya Coruja* hält sich anlässlich der Festlichkeiten mit seiner Familie in Drôl auf. Das alltägliche Geschäft der Plantage betreut jedoch ohnehin schon seit Jahrzehnten sein Verwalter Jorgen (*983 BF, kurze graue Haare, grobschlächtig).

In Jorgens Augen hätte Sklaverei nie verboten werden dürfen, das „mohische Drecksgezücht“ ist für ihn weniger wert als seine Hunde. Für die ehemaligen Sklaven auf der Hacienda hat sich also nicht viel geändert, auch wenn es nur ein paar Meilen bis Drôl sind.

Überlassen Sie es den Helden, zu entscheiden, wie mit Jorgen verfahren wird. Sie können ihn vor ein Gericht stellen lassen, es wird aber auch niemand Fragen stellen, wenn sie ihn selber richten.

Eine gelungene *Etikette*-Probe enthüllt, dass Domicello *Nerso ya Coruja* vermutlich versuchen wird, die Sache zu vertuschen. Sollte der Vorfall öffentlich werden, wird er den empörten untadeligen Ehrenmann spielen und seinen Aufseher als Sündenbock opfern.

Von einem Kult auf der Plantage weiß Jorgen nichts: „*Ich werd' doch nicht meine Seele riskieren und mich mit dem Geisterwahn der Wilden befassen – Tsa und Travia, dass ich nicht lache. Warum sollten die hohen Herrinnen sich mit solch seelenlosen Tieren befassen.*“

TROMMELN UND FEUER

Die Chirakah sind dankbar, dass die Helden den Jungen gerettet haben. Sie fürchten zwar die Konsequenzen, wenn die Helden wieder fort sind, Jahrhunderte der erlernten Hilflosigkeit lassen sie die Situation jedoch fatalistisch hinnehmen. Sie laden die Helden ein, mit ihnen die Rahjawoche zu feiern, erwarten eigentlich aber nicht, dass die Helden dies auch annehmen. Die Waldmenschen sind gastfreundlich und lachen viel. Bei Erkundigungen nach dem mysteriösen Kult stellen sie sich unwissend, was eine *Menschenkenntnis*-Probe enthüllt.

Mit einer *Überreden*-Probe +5 können die Helden herausfinden, dass der Kult vom Schamanen Pam-Waa angeführt wird. Alternativ können sie diese Informationen entweder von Diago oder von Hukas Mutter Tiwanca erhalten.

Die Chirakah bezweifeln, dass Pam-Waa mit den Helden sprechen will. Wenn die Helden den Ernst der Lage erklären, wird aber zumindest ein Bote geschickt.

In der Zwischenzeit werden die Rahjawochen auch hier festlich begangen, wobei sich alte Traditionen und zwölfgöttlicher Glaube vermischen. Die Unterschiede zur dekadenten Drôler Oberschicht treten deutlich in Erscheinung.

Das Gelände ist mit roten Tüchern geschmückt und an Bäumen hängen Fetische und Fruchtbarkeitsymbole. Gläubige ritzen sich mit scharfen Zweigen das Symbol Rahjas in ihre Haut. Die Männer tragen Rosen im Haar und aus Maismehl hat man Gebäck hergestellt, das bei genauerer Betrachtung Paare im Liebesakt zeigt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Es dämmt bereits und auf dem Gelände ist ein großes Feuer entzündet worden. Ungezwungene Heiterkeit prägt das Fest auf der Plantage. Das Wenige, das man hat, wird freimütig geteilt.

Vom zentralen Platz zwischen den Hütten dringt der dumpfe Rhythmus von Trommelschlägen. Ein großer Mann tritt auf den Platz – bis auf eine Pferdemaske komplett nackt. Mit roter Farbe – oder ist es Blut? – wurden Symbole auf seinen Körper gemalt. Zum Klang der Trommel tanzt er vor den Anwesenden in sinnlich wiegenden Bewegungen. Diese lassen sie sich nach und nach von den hypnotischen Bewegungen des Tänzers in den Bann ziehen. Erst eine, dann mehrere Chirakah gesellen sich mit in den Kreis, um den Rhythmus aufzunehmen, ihre Körper aneinander zu reiben und ihrerseits mit lockenden Bewegungen weitere Feiernde in den Kreis zu holen.

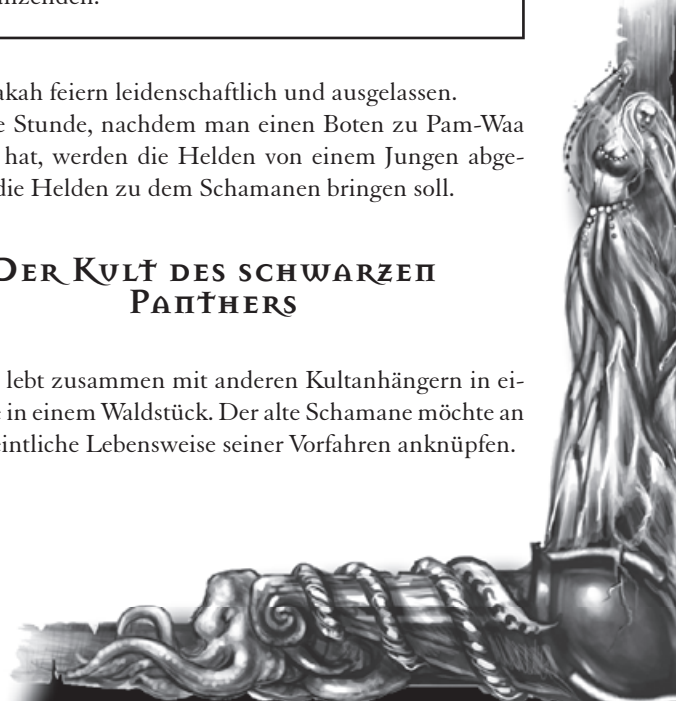
Die Luft ist schwer vom Geruch von Räucherharzen, und immer mehr Festgäste gesellen sich zu den ekstatisch Tanzenden.

Die Chirakah feiern leidenschaftlich und ausgelassen.

Etwa eine Stunde, nachdem man einen Boten zu Pam-Waa geschickt hat, werden die Helden von einem Jungen abgeholt, der die Helden zu dem Schamanen bringen soll.

DER KULT DES SCHWARZEN PAPTHERS

Pam-Waa lebt zusammen mit anderen Kultanhängern in einer Hütte in einem Waldstück. Der alte Schamane möchte an die vermeintliche Lebensweise seiner Vorfahren anknüpfen.





DER KULT

Im Jahr 1035 BF wurde während mysteriöser Ereignisse in Mengbilla das als *G'zill* bekannte Wesen aus seinem Schlaf im Loch Harodrôl geweckt.

G'zill erwies sich als Alveranier des Kr'Thon'Chh. Nach großen Verheerungen in Mengbilla verschwand die Kreatur in Gestalt eines schwarzen Mannpanthers im Dschungel und wird fortan *Kar'Anoth* (Krallen, die das Zwielflicht teilen) genannt und als Averanier des Kor verehrt (siehe dazu auch auf Seite 172).

Einige Monate später kam es in der Nähe von Drôl zu einer schicksalhaften Begegnung zwischen *Kar'Anoth* und dem Chirakah *Tsafried*. *Kar'Anoth* griff *Tsafried* an. Dieser trug vom Kampf viele Narben davon, konnte aber entkommen. Nach dieser Begegnung glaubte *Tsafried*, dass der Waldmenschengott *Kamaluq* „auferstanden“ sei und der Angriff ein Zeichen dafür, dass die Verehrung *Tsas* durch sein Volk ein Frevel an *Kamaluq* ist.

Tsafried nahm den Namen *Pam-Waa* (*mohisch* „der die Erinnerung erneuert“) an und versucht seither, den Lehren des Kultes um *Kamaluq* zu folgen.

Seit der Befreiung aus der Sklaverei sind viele Chirakah auf einer Sinnsuche und so hat der Kult vor allem auf die Jüngeren große Anziehungskraft.

Die Entfremdung der Chirakah von ihren Wurzeln ist jedoch so weit fortgeschritten, dass ihnen nicht auffällt, das *Kamaluq* üblicherweise als Jaguar und nicht als Panther dargestellt wird.

So mischen sich Aberglaube und Folklore, und der Kult hat nur wenig mit der Glaubenswelt echter Waldmenschen zu tun.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nach dem fröhlichen Fest ist es nahezu unheimlich ruhig im Wald. Man führt euch über kaum erkennbare Pfade zu einer Ansiedlung aus Laubhütten, die auf einer kleinen Lichtung unter den weit ausladenden Ästen großer Bäume auftaucht.

Ihr werdet von den Anwesenden durchdringend, fast feindselig gemustert. Die kaum bekleideten Männer und Frauen stehen im Schatten der Hütten und sind im Halbdunkel nur schwer zu erkennen. Nur das Weiß Ihrer Augen leuchtet deutlich durch das Unterholz. Mit ihren Speeren und Blasrohren wirken die schweigenden Waldmenschen urtümlich und wild.

Wortlos werdet ihr zu der größten Hütte geführt und man bedeutet euch, einzutreten.

Der Schamane *Pam-Waa*, (undefinierbares Alter über 50, faltige Haut, Schmuck aus Knochen und Federn) erwartet die

Helden bereits. Er und die anderen Anhänger des Kultes unterscheiden sich von den braven Plantagen- und Stadt-Chirakah. Die typischen Kurzhaarfrisuren lässt man nach alter Tradition wieder lang wachsen. Hosen und Hemden, mit denen Chirakah sonst ihre Zugehörigkeit zur zivilisierten Welt betonen, sind Lendenschurzen und archaisch anmutendem Schmuck gewichen. Die goldbraune Haut wurde mit einer tiefschwarzen Farbe aus Ruß und Pflanzenfett eingefärbt, um so *Kamaluq* noch näher zu sein.

Pam-Waa bedeutet den Helden, sich zu ihm ans Feuer zu setzen, wartet aber ab, bis die Helden von sich aus das Wort ergreifen. Den Helden, der als Erstes redet, wählt er zu seinem Gesprächspartner.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Blick des alten Mannes ruht nachdenklich auf dir. „Du hast *Diago* geholfen.“ setzt er mit überraschend melodischer Stimme an. „Pe-Ya! Ich werde deine Fragen beantworten, dir von der alten Zeit erzählen.“

Der Schamane entzündet eine Pfeife, die einen angenehm süßlichen Duft verströmt und reicht sie dir.

„Doch zuerst weite dein *Tapam*, denn die Geister reden nur mit jenen, die sie sehen können.“

Eine *Alchimie*-Probe +3 kann die Helden vorwarnen, dass die Pfeife mit schwarzem Pfeffer gestopft wurde.

ZITHABAR

Schwarzer Pfeffer oder *Zithabar* (siehe *Zoo-Botanica Aventurica* 275) hat die erstaunliche Eigenschaft wundersame und farbenprächtige Trugbilder zu erzeugen. Üblicherweise jedoch nur, wenn zugleich die *Kabasflöte* ertönt. In diesem Falle wird durch Trommeln der notwendige akustische Reiz für die Trugbilder erzeugt.

Der Schamane erzählt die Legende vom *Satuul* nur Helden, welche die Pfeife mit ihm geraucht haben. Es reicht aus, wenn einer der Helden das Angebot wahrnimmt. Der Rest der Gruppe wird dann von ihm ignoriert.

DIE LEGENDE VOM GROßEN SATUUL

Pam-Waa erzählt die Geschichte unter begleitendem Trommeln. Helden unter dem Einfluss von *Zithabar* können die Geschichte in verwirrenden Traumbildern miterleben, wobei äußere Ereignisse vom Geist der Berauschten in die Geschichte mit eingewoben werden. Wenn nicht alle Helden *Zithabar* eingenommen haben, kann es stimmungsvoll sein, die Traumbilder nur den Helden zur Verfügung zu stellen, die diese auch durchleben.



E: Erzählung des Schamanen

T: Traumbilder

H: Handlungen, Äußere Einflüsse

E: „Am Anfang schuf Kamaluq den Wald. Und in den Wald setzte er die Chirakah. Die Chirakah waren Teil des Waldes. Unser Tapam war das Tapam des Waldes. Es herrschte Harmonie.“

T: *Bilder eines Waldmenschenjägers, der eine Hirschkuh erlegt und die Beute mit euch und dem Rest des Stammes teilt. Ein rhythmischer Herzschlag ist zu hören.*

H: Pam-Waa erzählt und wird von Trommeln begleitet. Eine Frau reicht den Helden eine Schale mit Ziegenmilch.

E: „Dem großen Satuul war der Weg in den Wald verwehrt, denn er war nicht Teil des Waldes. Denn er war ein Feind Kamaluqs. Doch Kamaluq ist unsterblich und der Zorn des Satuul erreichte ihn nicht. So rächte der Satuul sich an den Kindern des Waldes - den Chirakah. Er wünschte entweder selber Teil des Waldes zu sein oder aber den Wald zu vernichten. Teil des Waldes konnte er nicht sein. Also tötete er den Wald.“

T: *Ein dunkler Schatten legt sich über das Dorf, und ein gehörnter Dämon tritt ins Blickfeld, wo er wahllos Frauen und Kinder niederstreckt. Von ihm lösen sich bei jeder Bewegung Sporen, die sich über alles ergießen und alles bedecken. Dann legt sich eine Feuersbrunst über das Land.*

H: Eine der Ziegen von draußen kommt in die Hütte gelaufen und stößt mit den Hörnern eine Räucherschale um, die daraufhin in die Glut fällt und das Feuer kurz auflodern lässt. Durch einen Windstoß werden Löwenzahn Samen in die Hütte geweht, die in der Luft tanzen.

E: „Unser Volk weinte, denn niemand sprach die Namen der Toten und so fand unser Tapam nicht mehr zurück ins Land hinter der Sonne. Dann entsandte der Satuul den Yaq-Hai, damit dieser die Körper unserer Brüder und Schwestern stahl.“

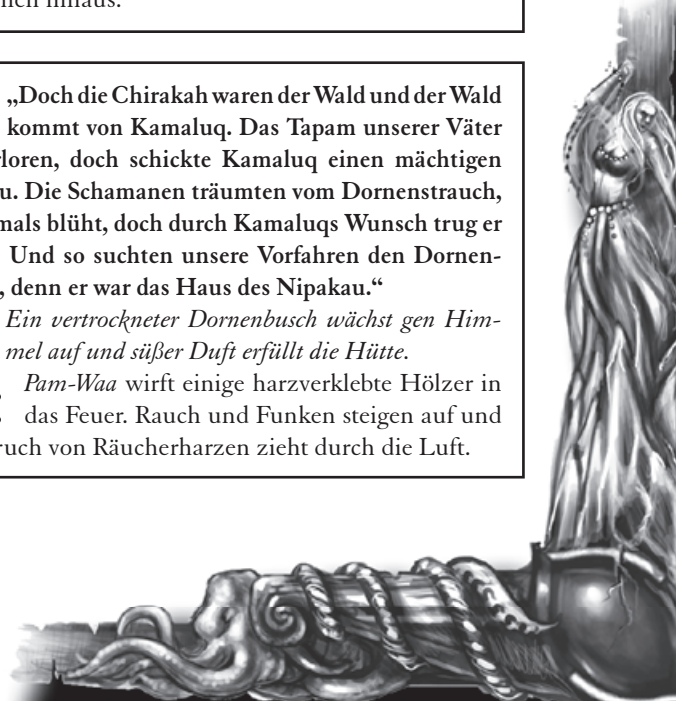
T: *Der Dämon tanzt auf einem Dorfplatz. Totenblasen Chirakah erheben sich vom Boden, ihre Bewegungen sind ungenau. Sie greifen nach den Lebenden.*

H: Die Frau, welche die Ziegenmilch gebracht hat, steht auf und jagt die Ziege mit wedelnden Armen hinaus.

E: „Doch die Chirakah waren der Wald und der Wald kommt von Kamaluq. Das Tapam unserer Väter war verloren, doch schickte Kamaluq einen mächtigen Nipakau. Die Schamanen träumten vom Dornenstrauch, der niemals blüht, doch durch Kamaluqs Wunsch trug er Blüten! Und so suchten unsere Vorfahren den Dornenstrauch, denn er war das Haus des Nipakau.“

T: *Ein vertrockneter Dornenbusch wächst gen Himmel auf und süßer Duft erfüllt die Hütte.*

H: Pam-Waa wirft einige harzverklebte Hölzer in das Feuer. Rauch und Funken steigen auf und der Geruch von Räucherharzen zieht durch die Luft.





E: „Der Nipakau schenkte den Chirakah seine Dornen, denn auch er war ein Teil des Waldes. Und mit den Dornen öffneten die Krieger Kamaluqs ihre Leiber und ihr Blut floss über das Haus des Satuul. Dann gab der Nipakau seine Blüten in ein Feuer, damit der Rauch den Satuul betäubte. Und als er schlief, wob der Nipakau aus dem Blut ein Gefängnis und sperrte den Satuul darin ein.“

T: *Eine Gruppe von Chirakah steht um ein dunkles Loch und schneidet sich die Arme auf. Die Schnitte breiten sich über den ganzen Körper aus und die Haut fällt von den Körpern. Anstelle von Blut fließen rote Blütenblätter aus ihren Körpern.*

H: Pam-Waa fügt mit einem Messer seinem Arm einen Schnitt zu und lässt sein Blut in eine Schüssel mit Wasser laufen.

E: „Der gefangene Satuul schlief lange Zeit und das Haus seines Schlafes ist Tabu, damit niemand den Träumenden weckt. Die Chirakah erkannten die Aufgabe, die Kamaluq ihnen gab und sie hielten mit ihrem Blut das Gefängnis lebendig.“

T: *Um das Loch herum entsteht ein Kreis, aus rotem Licht. Ein Chirakah in der Tracht eines Schamanen betritt den Kreis, schneidet sich in den Arm und vergießt dort sein Blut.*

H: Pam-Waa gießt das Blut aus der Schüssel im Kreis um das Feuer aus.

E: „Aber der Satuul ersann eine List und er rief die Blasshäute in den Wald. Die Blasshäute vertrieben die Chirakah vom Großen Tabu. Sie zeigten ihnen Trugbilder und die Chirakah vergaßen ihre Aufgabe, wie sie auch Kamaluq vergaßen.“

T: *Bleiche Figuren erheben sich. Sie verdrängen und überlagern die Chirakah an der Grube. Der Schein des Kreises verlischt. Dann breiten sich die bleichen Figuren nach überall hin aus und scheinen die Chirakah zu locken.*

H: Der Schamane gießt den Rest seines Blutes ins zischend verebbende Feuer, weiße Rauchschwaden schweben durch die Hütte nach draußen.

E: „Doch Kamaluq hat die Chirakah nicht vergessen und er kam, um uns zurück auf den rechten Weg zu führen. Damit wir wieder ein Teil des Waldes werden und uns schützen können. Denn der Satuul ist erwacht.“

T: *Ein Panther erhebt sich aus der Dunkelheit hinter der Grube. Die Chirakah nehmen ihre Waffen wieder auf.*

H: Der Schamane steht auf, um die Schilftür zu öffnen.

E: „Hört ihr ihn flüstern? In der Luft liegt sein Samen und bald wird er alles verschlungen haben, was lebt. Doch die Chirakah haben den Nipakau verloren und wissen ihn nicht mehr zu finden. Kamaluq wird kommen und er wird mit dem Satuul kämpfen. Und dann werden wir Chirakah erneut Kamaluqs Wald betreten und wir werden Teil des Waldes sein.“

Pam-Waa hält nicht viel von den hässlichen Blasshäuten. Wenn die Helden zu erkennen geben, dass sie gegen den „großen Satuul“ kämpfen wollen, wird er sich aber Mühe geben, die Geschichte für die Helden zu deuten, denn sie verfolgen ein gemeinsames Ziel.

Die Helden sollten aus der Geschichte zwei Informationen gewinnen:

Erstens sollten die Helden spätestens jetzt erkennen, dass etwas unter der Stadt lebt. Für die Chirakah ist der Ort des Schlafes tabu. Alle inzwischen erhaltenen Informationen deuten darauf hin, dass dieser Ort eigentlich nur unter den Hängenden Gärten sein kann.

Zweitens gibt es einen mystischen Strauch, der niemals blüht und dessen Rauch den Satuul betäubt. Dieser Strauch wird von einem wohlgesonnenen Nipakau (einem Geist) bewohnt. Pam-Waa weiß nicht, wo sich dieser Strauch befindet, vermutet aber, dass er in der Nähe der Hängenden Gärten steht.

Pam-Waa glaubt, dass die Helden auserwählt sind, gegen den Satuul zu kämpfen (*Menschenkenntnis*-Probe +3: Er hat wahn-sinnige Angst und würde keinen Fuß in die Stadt setzen).

Er gibt den Helden das Blütenblatt, das die Rosenkönigin seinem Vorfahren als Bündniszeichen überlassen hat.

Ein Zeichen des Bündnisses

Rocanea hatte einst den Chirakah ein einzelnes Blütenblatt als Zeichen des Bündnisses überreicht. Über die Jahrhunderte wurde dieses Blatt, in einer geschnitzten, vom Alter dunkel gewordenen Holzschatulle aufbewahrt, von einem Schamanen an den nächsten vererbt.

Das Blatt ist noch so frisch wie am ersten Tag und verströmt einen wunderbaren Duft.

Eine magische Analyse zeigt eine Struktur, wie sie auch beim Pilzkönig wahrgenommen werden kann. Es ist aber deutlich, dass es sich hier um ein anderes Wesen handelt, so fehlt die Beherrschungskomponente zugunsten des Merkmals Verständigung. Die Strahlung ist sehr schwach, denn das einzelne Blatt ist weit entfernt von der Rosenkönigin und kein eigenständiges Wesen.





RÜCKKEHR NACH DRÔL

Wenn die Helden auf ihrer Rückreise noch etwa eine halbe Stunde von der Stadt entfernt sind, können sie mitverfolgen, wie Kawanyaq seine Pilzsporen explosionsartig in einer großen Wolke über die Stadt verteilt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Drôl liegt schon in Sichtweite und die Sonne lässt die hohen Mauern in einem goldenen Licht erstrahlen. Doch da ändert sich das idyllische Bild. Man hört ein fernes Grollen und über der Stadt erhebt sich eine Wolke aus Staub. Pilzartig formt sie sich in die Höhe, um sich dann über das ganze Gebiet der Stadt auszubreiten.

Nachdem die Sporen über die Stadt verteilt wurden, weitet Fürstin Alrigia die Quarantäne über das gesamte Stadtgebiet aus. Alle Wege aus der Stadt werden abgeriegelt, nur die Helden dürfen auf Grund einer Sondergenehmigung der Fürstin passieren.

Wenn die Helden an den Gärten vorbeikommen, sehen sie, dass die Stelle des Einsturzes inzwischen sehr viel größer ist. Eine Seite der Hängenden Gärten ist weggesackt und eingestürzt. Die Zeltplanen der Stände liegen auf den Dächern der umliegenden Häuser verteilt. Die Sporenwolke hat sie bei dem Ausbruch dorthin geschleudert.

FÜRSTIN ALRIGIAS ANSPRACHE

Auf dem großen Platz vor dem Palazzo Principale ist nahezu die gesamte Bevölkerung Drôls versammelt. Die Bürger sind

verängstigt. Überall auf den Straßen und Häusern, aber auch auf Kleidung und Haaren sind die feinen Sporen des Pilzes zu sehen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Menge ist unruhig und verängstigt. Viele Bürger haben sich Tücher vor Mund und Nase gebunden, um sich vor dem allgegenwärtigen Staub zu schützen.

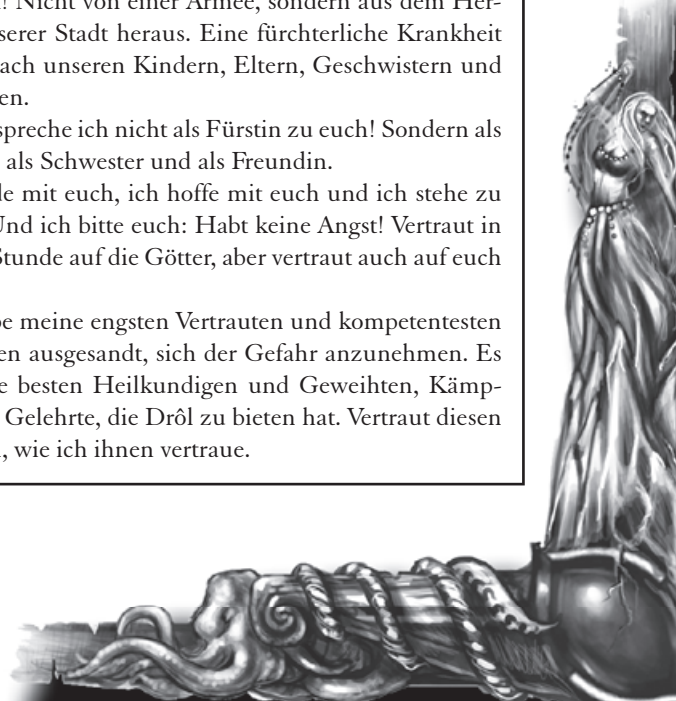
Als Fürstin Alrigia ya Costermana auf den Balkon des Palazzo Principale tritt, verstummt das Stimmengewirr. Alle Augen richten sich auf die hoch aufgerichtete und Zuversicht verströmende Herrscherin.

„Mitbürger! In den letzten Stunden hat ein schreckliches Schicksal diese Stadt getroffen. Wir sind angegriffen worden! Nicht von einer Armee, sondern aus dem Herzen unserer Stadt heraus. Eine fürchterliche Krankheit greift nach unseren Kindern, Eltern, Geschwistern und Freunden.

Heute spreche ich nicht als Fürstin zu euch! Sondern als Mutter, als Schwester und als Freundin.

Ich leide mit euch, ich hoffe mit euch und ich stehe zu euch. Und ich bitte euch: Habt keine Angst! Vertraut in dieser Stunde auf die Götter, aber vertraut auch auf euch selbst.

Ich habe meine engsten Vertrauten und kompetentesten Getreuen ausgesandt, sich der Gefahr anzunehmen. Es sind die besten Heilkundigen und Geweihten, Kämpfer und Gelehrte, die Drôl zu bieten hat. Vertraut diesen Helden, wie ich ihnen vertraue.





Geht in eure Häuser und verhaltet euch ruhig. Dröl ist nicht dazu bestimmt, unterzugehen. Es wird auch diese Krise überstehen und wie nach jedem Rückschlag noch strahlender und schöner wieder auferstehen!
Ich schließe euch alle in meine Gebete ein. Betet mit mir darum, dass die Götter uns die Kraft und Weisheit schenken, alles zu vermögen, um uns zu retten.“

Tatsächlich beruhigt sich die Stimmung in der Stadt ein wenig. Die städtischen Chirakah, die Alrigia auch vorher schon verehrten, reden über die Fürstin wie über eine Heilige. Vom Nordteil des Platzes her kann man einige Chirakah nach der Rede „Alrigia“ als Chor intonieren hören.

Eine *Menschenkenntnis*-Probe +3 enthüllt aufmerksamen Helden, dass Vertreter der Kirchen und des Senats wenig glücklich darüber wirken, wie Alrigia ihnen die Zügel aus der Hand genommen und die Kontrolle an sich gerissen hat. Einigen Gesichtern ist deutlich zu entnehmen, dass man darauf hofft, dass sie ihr Wort nicht halten kann. Aktiv dagegen arbeiten wird aber wohl niemand, da die Alternative zu schrecklich wäre.

CHAOS IN DER STADT

Je weiter die Zeit fortschreitet, desto mehr Gerüchte, Angst und Chaos verbreiten sich in der Stadt, denn nicht alle Bürger halten sich an die Anweisung der Fürstin. Die folgenden Begegnungen können die Eskalation verdeutlichen.

☞ Kawanyaq hat der Stadt den Krieg erklärt und kämpft auf eine ganz eigene Art: Speisepilze bilden plötzlich auf Geheiß ihres Königs neue, giftige Triebe aus. Essen wird von giftigen Schimmelpilzen befallen. Gärten werden von sich rasend schnell ausbreitenden Geflechten überwuchert.

☞ Im Verlaufe der Zeit stehen immer mehr Bewohner reglos mit Blick auf die Pyramide im Stadtpark. Bereits bei der Rückkehr der Helden sind es gut zwei Dutzend Bürger. Geweihte haben erfolglos versucht, die Menschenmenge aufzulösen, schaffen es aber nur Wenige aus ihrer Starre zu befreien.

☞ Eine Gruppe von Bürgern versucht, mit Schaufeln und Besen den Pilzbefall von einem Platz zu beseitigen, wird dabei aber vom Pilz angegriffen. Dabei wächst der Pilz über die Opfer hinweg, und in die Atmungsorgane herein. Die Opfer ersticken qualvoll.

☞ Einige Verzweifelte versuchen den Pilz mit Feuer anzugreifen. Wenn die Helden nicht eingreifen, setzen sie ein Holzhaus in einer dichtbebauten Umgebung in Brand.

☞ Geweihte aller Tempel kommen besorgt zu den Helden und verlangen, informiert zu werden.

☞ Der Schwarzmagier *Arestas de Torreano* (*996 BF, schwarzes Haar, dunkle Augen, dunkler Teint, sardonisch, Halbnovadi) übergeht das Ausgangsverbot. Die Wachen am Tor setzt er mit einem EIGENE ÄNGSTE außer Gefecht und verlässt

seelenruhig die Stadt. Durch das offene Tor versuchen weitere Bürger aus der Stadt zu fliehen.

Den Helden sollte mittlerweile klar sein, dass die Antwort auf viele Fragen unter den Hängenden Gärten zu finden ist, und dass die Zeit drängt.

Die Menschenansammlungen in den Gärten machen jedoch klar, dass die Macht Kawanyaqs zu stark ist, um ihm ungeschützt gegenüberzutreten.

Sollten die Helden nicht selber auf die Idee kommen, Vorbereitungen zu treffen, kann die Fürstin die Frage stellen, welchen Plan die Helden haben, und wie sie sich vorbereiten. Wenn der Plan die Stadt gefährdet (Alles niederzubrennen zum Beispiel), wird sie dies entschlossen unterbinden.

VISIONEN

Infizierte Helden können in kurzen, visionsartigen Episoden die Präsenz des Pilzkönigs spüren.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Es ist dunkel. Du spürst um dich herum die angenehme Kühle der Erde. Dein Leib gräbt sich tief in das Erdreich und du spürst die verlockende Weite der Welt um dich herum. Du möchtest dich ausbreiten, die Umgebung mit dir füllen, wachsen, dich grenzenlos ausdehnen.

Ein leises Flüstern, fast wie eine Erinnerung, fragt dich, was dich hindert. Wachstum ist dein Recht. Wachstum ist natürlich! Was kümmern dich die Wesen dort oben, die dich bekämpfen wollen? Die dir dein Recht nehmen wollen. Die Stimme klingt fern und doch vertraut. Es fröstelt dich bei ihrem Klang.

Und da ist auch die andere Stimme. Ein angenehmer Ton. Aber sie ist so leise geworden in letzter Zeit. Sie hat dich verlassen, dich verraten, so wie alle anderen, ist nur mehr Flüstern.

Du hast schon einmal einer Stimme vertraut. Ihrem Gesang gelauscht. Dich von den tückischen Klängen einschläfern lassen. Warum solltest du vertrauen, wenn du schon so oft verraten worden bist?

Du streckst dich ein wenig. Genießt die Freiheit um dich herum. Wächst ...

Die Visionsfetzen beleuchten Kawanyaqs Gefühlswelt. Durch seine Sporen hat der Pilzkönig eine Verbindung zu den Opfern geschaffen, durch die er Kontrolle ausüben kann. Aber gleichzeitig bietet die Verbindung auch die Möglichkeit, Kawanyaq zu begreifen.

Verwenden Sie die Visionen wenn nötig auch, um noch fehlende Informationen zu transportieren. Bei den drei Stimmen der Vision handelt es sich um den Namenlosen, Amadoro und die Rosenkönigin.



DIE ROSEPKÖNIGIN

Sollten die Helden von den Chirakah den Hinweis bekommen haben, dass diese früher „die Zweige eines mystischen, nie blühenden Strauchs“ verbrannt haben, um gefahrlos in die Höhle zu steigen, sollte der Schluss nicht allzu schwer fallen, dass es sich um den Strauch im Garten des Rahjatemfels handeln könnte (KL-Probe).

DER RUF DER KÖNIGIN

Wenn die Helden mit der Rosenholzschatulle in die Nähe von Rocanea kommen (Radius 400 Schritt), so wird die Rosenkönigin dies wahrnehmen. Sie glaubt, dass ihre alten Verbündeten nahen und wird gezielt versuchen, die Helden zu sich zu locken.

Die Helden können lieblichen Rosenduft wahrnehmen, der in der Nähe der Gärten des Rahjatemfels immer stärker wird. Die in der Stadt wachsenden Rosen beugen ihre Blüten in Richtung ihrer Königin und weisen den Helden so den Weg.

Die Helden zu sich zu rufen, kostet die Königin viel Kraft, wobei es ihr egal ist, ob die Helden nun Chirakah oder Bosparaner sind. Für sie sind alle Menschen ununterscheidbar ähnlich.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Garten des Rahjatemfels hat sich verändert. Der Pilzbefall hat auch vor dem Garten der schönen Göttin nicht Halt gemacht und ihr könnt überall Spuren des rotgrauen Pilzgeflechts entdecken.

Mitten im Garten jedoch, um einen blütenlosen, kahlen Strauch herum, hat der Pilz sich nicht ausgebreitet. Als ihr näher tretet, nehmt ihr einen intensiven Rosenduft wahr, als wolle der Strauch dem Leben spotten, das ihn blütenlos gelassen hat.



bei handelt es sich um eine Variante des SOMNIGRAVIS. Der Schlafende wacht wieder auf, wenn die Rosenkönigin ihn freigibt oder er mehr als 50 Schritt von ihr entfernt wird.) Mit einer MR+5 kann dem Zauber widerstanden werden, dies erfordert den bewussten Wunsch, sich gegen den Schlaf zu wehren.

Selbstverständlich können sich mehrere Helden an der Rose stechen, im Folgenden gehen wir davon aus, dass nur ein Held mit der Rosenkönigin spricht.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Langsam und sanft gleitet dein Verstand ins Land der Träume. Du vernimmst einen lieblichen Gesang, der dich lockt. Große, rote Blüten verströmen himmlischen Duft und weiche Blätter umfassen dich, ohne dass die Dornen des Strauches dich stechen.

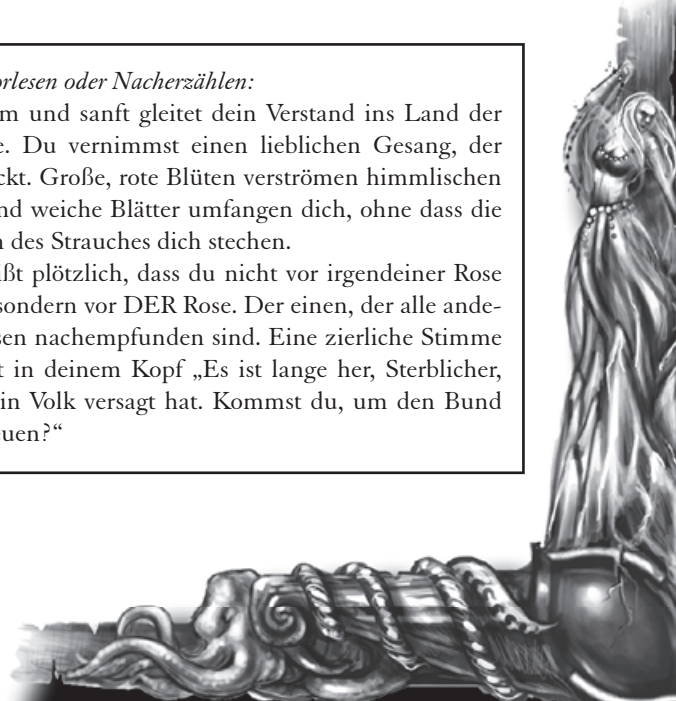
Du weißt plötzlich, dass du nicht vor irgendeiner Rose stehst, sondern vor DER Rose. Der einen, der alle anderen Rosen nachempfunden sind. Eine zierliche Stimme erklingt in deinem Kopf „Es ist lange her, Sterblicher, dass dein Volk versagt hat. Kommst du, um den Bund zu erneuern?“

Auch der Pilzkönig muss einen Preis für Wachstum zahlen und die Kraft, die er in den Kampf gegen die Stadt Dröl investiert, steht ihm nicht mehr zur Verfügung, um die Rosenkönigin in seinem Griff zu halten.

In einem letzten Aufbäumen versucht die geschwächte Königin nun Hilfe zu finden. Sie ist zu schwach, um Kawanyaq Widerstand entgegen zu setzen. Mit ihrem Duft kann sie aber die Helden auf sich aufmerksam machen.

Sobald einer der Helden den Strauch berührt, sticht sie ihn mit einem Dorn. Das Blut (als Träger von Sikaryan) erlaubt ihr, trotz ihres geschwächten Zustands Kontakt mit ihm aufzunehmen.

Der Gestochene vernimmt beruhigenden und harmonischen, aber undeutlichen Gesang, der ihn in den Schlaf wiegt. Da-





Die Rosenkönigin kann dem Helden die größeren Zusammenhänge erläutern. Sollte der Held sie nicht ansprechen, wird sie ihm einfach nur ihre Geschichte erzählen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Einst war die Welt jung und das Land sah anders aus. Da erwachte ich. Mit mir erwachten viele andere. Solche, die sich bewegen und solche, die in der Erde wurzeln. Und jeder von uns hatte seinen Platz in der Welt. Wir waren die Ersten. Wir pflanzten Kinder und unsere Kinder pflanzten neue Kinder.

Da ging ein Schatten durch die Welt und sprach zu uns. Wir jagten ihn fort, verschlossen unsere Ohren vor dem Gift seiner Worte. Einer von uns jedoch – ein Pilz – hörte ihm zu. Und der Flüsterer pflanzte die Gier in sein Herz. Der Pilz war fortan mit seinem Platz nicht länger zufrieden.

Und so streckte er seine Wurzeln unter der Erde aus und wuchs ins Unermessliche. Es dauerte lange, bis wir merkten, was geschah. Es war fast zu spät, denn er hatte viele Kinder und sie überzogen uns mit Krieg.

Doch uns Erste kann man nicht so leicht töten und ich hegte Hoffnung, dass das Gift in seinem Herzen mit der Zeit schwächer würde. So begann ich zu singen und mein Lied besänftigte ihn und ließ ihn schlafen.

Ich sang über viele Äonen und der Pilz träumte. Dann jedoch wurde ich nachlässig. Ich blickte in die Welt und staunte über die neuen Wesen, die sie bevölkerten. In einem unaufmerksamen Augenblick schlug er zurück und seine Wurzeln in mich.

Zunächst merkte ich nicht, dass mir immer mehr Kraft fehlte. Ich wurde müde und krank. Als ich begriff, dass er meine Kraft stahl, war es zu spät.

Über einen kurzen Zeitraum konnten die neuen Völker, die pyramidenbauenden Geschuppten und danach die Goldhäutigen, ihm die Stirn bieten – wenn auch mit meiner Hilfe. Aber euch fehlt es an Stärke und durch ihn geschwächt reicht meine Kraft allein nicht mehr aus.

Nehmt diese Blüte, die euch schützen wird. Dies mag die letzte Blüte sein, die ich hervorbringen werde. Vielleicht wird dies mein Ende sein.

Geht und schließt euren Frieden mit ihm. Denn einen Kampf könnt ihr nur verlieren. Bittet ihn um Verzeihung für die lange Gefangenschaft. Wir hätten damals einen anderen Weg finden sollen.

Der Held erwacht und an dem Dornenbusch ist eine letzte Rosenblüte gewachsen. Solange die Helden diese Blüte bei sich tragen (Umkreis von drei Schritt), sind sie immun gegen Kawanyaqs geistige Kräfte. In verminderter Weise gilt dies auch für das Rosenblatt des Schamanen (1 Schritt Radius). Wenn einer der Helden durch Magie oder Liturgie versucht

DIE ROSENKÖNIGIN

Rocanea ist ein Wesen aus der Zeit, als die Welt erschaffen wurde. Sie hat ganze Zeitalter kommen und gehen sehen. Menschen erwecken zwar ihre Neugierde, jedoch eher auf der Ebene wie ein Mensch sich für eine neue Rasse von Hunden interessieren würde.

Sie wird sich der Helden bedienen, sogar freundlich zu ihnen sein, aber ihr liegt an Menschen nicht mehr als an anderen Lebewesen. So war das Blutritual, dass die Chirakah vollführten tatsächlich von ihr initiiert worden, doch die Chirakah mehr Werkzeug als gleichberechtigter Partner.

Später können die Helden als Vermittler gegenüber Kawanyaq für die Rosenkönigin eintreten. Sollten die Helden es nicht schaffen, den Pilz zu versöhnen und zu überreden ihr neue Kraft zu schenken, so wird die Rosenkönigin sich von der Anstrengung, die letzte Blüte wachsen zu lassen nicht wieder erholen und endgültig dieser Welt entschlafen.

hat, der Rosenkönigin Lebenskraft zu schenken, wird die Blüte etwas größer sein und im Umkreis von fünf Schritt vor den Kräften Kawanyaqs schützen.

KARMALE UNTERSTÜTZUNG

Wenn die Helden bei den Kirchen um Hilfe bitten, wird ihnen die Hilfe gewährt. Zwar sind vor allem die Praioskirche und die Mitglieder des einstmals mächtigen Senats nicht glücklich darüber, dass die Fürstin die Kontrolle über die Situation übernommen hat, aber die Helden haben zu diesem Zeitpunkt schon einige Erfolge vorzuweisen. Daher sind die Kirchen bereit, sich in dieser Sache der Führung der Fürstin und damit der von ihr gesandten Heldengruppe zu unterwerfen.

Einige Tempel sind zwar bereit, einen Geweihten mitzuschicken, sie werden aber richtigerweise darauf hindeuten, dass eine große Gruppe dem Pilzkönig eher auffallen wird als eine kleine Gruppe.

Machen Sie den Helden durch immer größeres Chaos in der Stadt klar, dass die Zeit drängt. Bald beginnen die Namenlosen Tage. Die Helden können also nicht beliebig viele Stellen in der Stadt anlaufen um sich Unterstützung zu sichern, sondern sollten sich für ein oder zwei Anlaufstellen entscheiden.

DIE RAHJAKIRCHE

Die Vertreter der Rahjakirche fühlen sich verantwortlich, vor allem, wenn sie erfahren, dass durch Amadoro einer der ihren vor Jahren schon einmal die Stadt gerettet hat. Sie sind bereit mit karmalen, aber auch personellen Mitteln den Abstieg zu unterstützen.



Hilfsangebote Rahjatempel

Der Geweihte Lessandro Rosentreu kann die Helden in die Pyramide begleiten und ihnen zur Seite stehen:

☞ HARMONIESEGEN: Proben auf MU, CH, und IN um 5 erleichtert, auf schlechte Eigenschaften um denselben Wert erschwert. Die Wirkung der Herrschaftsmagie des Kawanyaq vermindert sich für 10 SR um 5 Punkte.

☞ RAHJAS FREIHEIT: Die Fessel von Kawanyaqs geistiger Beeinflussung fällt von den Helden ab.

☞ Wenn die Helden von der Rosenkönigin inspiriert wurden, eine diplomatische Lösung zu finden, wird die Rahjakirche den Vorschlag unterbreiten, den Pilzkönig mit einem HARMONIESEGEN zu beruhigen.

DIE PRAIOSKIRCHE

Die Praioskirche wird nur auf Nachdruck eine Geweihte mitschicken, da sie sich nicht gerne von der Fürstin gängeln lässt. Sie bietet den Helden aber eine Segnung an und stattet sie mit heiligen Amuletten aus.

Hilfsangebote Praiostempel

☞ INNERE RUHE: Selbstbeherrschung +4 für 8 SR.

☞ mit Weihwasser benetztes Sonnenamulett (MR +1)

DIE BORONKIRCHE

Bonnaro Salvia wird nicht mitkommen. Er ist damit beschäftigt, sich um verwirrte und ängstliche Städter zu kümmern und glaubt, oben die bessere Hilfe zu sein. Er bietet den Helden an, sie zu segnen.

Hilfsangebote Borontempel

☞ SEGEN DER HEILIGEN VELVENYA: Ängste der Helden werden für einen Tag unterdrückt.

DIE EFFERDKIRCHE

Larecio di Bellmari rät dazu, einen der Gärtner mitzunehmen. Diese kennen sich im Innenbau der Pyramide von allen Dröhlern sicher am besten aus.

Hilfsangebote Efferdtempel:

☞ Zwei faustgroße, orange leuchtende Gwen Petryl Steine, denn der Geweihte hält es für unklug, Feuer mit unter den Berg zu nehmen, weil er dort Grubengase befürchtet.

☞ WEISHEITSEGEN: KL, IN und MR je +2 für 8 Stunden.

Götter und Kulte-Probe: Die dem Efferd heiligen Gwen Petryl Steine leuchten üblicherweise türkis. Orangene Steine sind seltener und weitaus wertvoller.

DIE PHEXKIRCHE

Eolan Cerastelli wird die Helden nur widerwillig unterstützen. Zu mehr als einer kleinen Segnung reicht seine Hilfsbereitschaft dann auch nicht.

Hilfsangebote Phextempel

☞ WEISHEITSEGEN: KL, IN und MR je +1 für 4 Stunden ODER

☞ HARMONIESEGEN: Proben auf MU, CH, und IN um 3 erleichtert, auf schlechte Eigenschaften um denselben Wert erschwert. Wirkung der Herrschaftsmagie des Kawanyaq vermindert um 3 Punkte für 6 SR.

ALCHIMISTISCHE UNTERSTÜTZUNG

Der örtliche Alchimist glaubt, den Helden am besten zu helfen, indem er ihnen seine (wertvollen) Willenstränke zur Verfügung stellt. Eigentlich hätte er gerne Geld dafür, lässt sich aber an die Fürstin verweisen.

Willenstränke des Alchimisten

☞ 1x Stufe C (MU, KL, MR je +1 für 1 SR, der Charakter beginnt leicht unvorsichtig zu werden).

☞ 2x Stufe D (desgleichen und MR+3 für 7 SR).

☞ 1x Stufe E (desgleichen und MR +7 für eine Stunde).

UNTER DEN HÄNGENDEN GÄRTEN

Wenn die Helden alle Vorbereitungen getroffen haben, können sie sich auf den Weg unter die Hängenden Gärten machen.

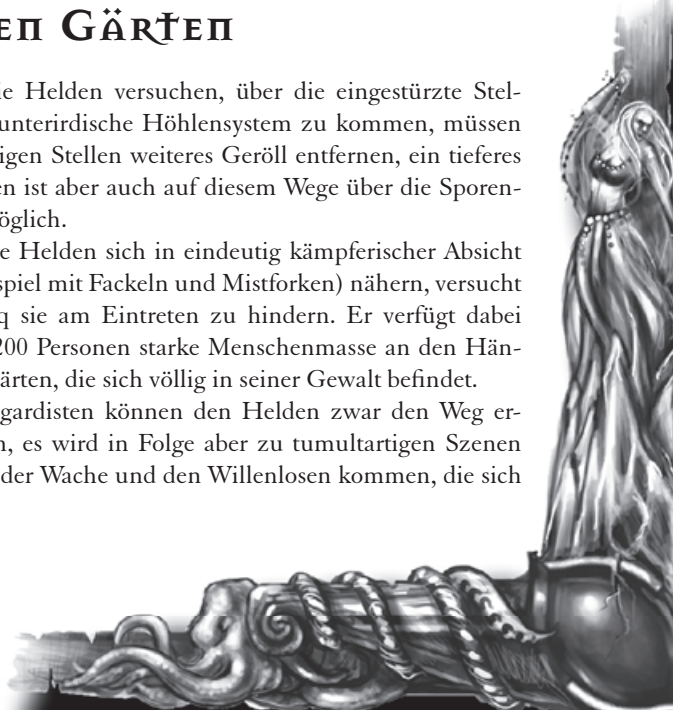
EINSTIEG INS DUNKEL

Der einfachste Weg unter die Gärten führt über die Bewässerungsanlage der Pyramiden. Die Pläne hierzu können beim Efferdtempel oder in den Unterlagen der Familie Bellmari gefunden werden. Nach der Explosion ist das Bewässerungssystem teilweise zerstört und führt nur noch Matsch und kein Wasser mehr. Die Wege sind teilweise eingestürzt und die schweren Schneckenschrauben liegen im Weg.

Sollten die Helden versuchen, über die eingestürzte Stelle in das unterirdische Höhlensystem zu kommen, müssen sie an einigen Stellen weiteres Geröll entfernen, ein tieferes Eindringen ist aber auch auf diesem Wege über die Sporenhöhlen möglich.

Sollten die Helden sich in eindeutig kämpferischer Absicht (zum Beispiel mit Fackeln und Mistforken) nähern, versucht Kawanyaq sie am Eintreten zu hindern. Er verfügt dabei über die 200 Personen starke Menschenmasse an den Hängenden Gärten, die sich völlig in seiner Gewalt befindet.

Die Stadtgardisten können den Helden zwar den Weg ermöglichen, es wird in Folge aber zu tumultartigen Szenen zwischen der Wache und den Willenlosen kommen, die sich





wie Tiere aufführen und vielleicht sogar bis zu den Helden vordringen können. Im schlimmsten Falle halten Alrigia ya Costermana und ihr Bruder Bender persönlich den Ausgang für die Helden frei, während oben die Hölle losbricht.

OPTIONAL: RATTENPILZE

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der letzte Sonnenstrahl verschwindet hinter euch, als ihr tiefer unter die Pyramide eindringt. Es ist kalt hier unten und die Luft riecht muffig. Nach einiger Zeit, die ihr euch durch enge Kavernen und dreckige Nischen gezwängt habt, kommt ihr an einen kleinen, unterirdischen See. Am Seeufer neben einem kleinen Steinhäufen seht ihr eine Gruppe von fünf Pilzen stehen. Der graue Hut ist kaum zwei Finger hoch und ein blaues Leuchten umgibt die kleinen Pilze, die euch wie magisch anziehen.

Hier treffen die Helden auf Kawanyaqs abartigste Schöpfung: den Rattenpilz. Diese Pilze hat allerdings nicht Kawanyaq hier wachsen lassen. Der Namenlose selber versucht, die Helden abzulenken und aufzuhalten.

Rattenpilz (siehe auch Zoo-Botanica Aventurica 261)

Bestimmung: +7

Dosis und Wirkung: Der Pilz verströmt eine Anziehungskraft auf jeden Wanderer. Der Meister würfelt auf einen Wert von 20-MR des Helden. Nach der Einnahme eines Pilzes wird man für W6+3 Tage von Namenlosen Zweifeln gepackt und kann sich nur mit je einer gelungenen Probe auf KL und IN selbst davon abhalten, dem Kult des Dreizehnten beizutreten. Ein Geweihter der Zwölfgötter, der einen Rattenpilz berührt, erkrankt mit 50% Wahrscheinlichkeit an den Zorgan-Pocken.

Besonderheit: Üblicherweise steht der Pilz allein, nur die Nähe zu seinem Erschaffer lässt den Pilz hier so zahlreich stehen.

Wir gehen hier davon aus, dass die Helden den Rattenpilzen vor den namenlosen Tagen begegnen. Sollten sie den Helden erst nach dem Ende des alten Jahres begegnen, erschweren sich die oben genannten Widerstandswürfe nach Meisterentscheid.

Den See zu überqueren ist nicht schwer, da er an der tiefsten Stelle nur 2 Schritt tief ist (*Schwimmen*-Probe).

GEFAHREN UNTER DER ERDE

Der Weg zu Kawanyaq ist nicht einfach, denn der König hat sich gegen mögliche Gefahren gut abgesichert. Dazu kommt, dass das Geflecht dunkler Gänge und Höhlen auch natürliche Gefahrenquellen birgt.

Die Luft ist stickig und reizt zum Husten, Sporen schweben in dicken Schwaden umher. Hin und wieder sind Teile der Höhlen eingestürzt und müssen erst abgestützt oder eben umgangen werden.

Gestalten Sie den Weg unter die Erde mit ein oder zwei der folgenden optionalen Begegnungen.

☞ Grubengase (leicht entzündlich): KL, IN, AT, PA, GE, KK je -2, Ausdauer halbiert, 1W+3TP(A) pro Stunde, Schaden halbiert. Dauer: bis zur Rückkehr an die frische Luft.

☞ Herabstürzende Deckenteile, die bei misslungener *Ausweichen*-Probe 2W6 Schadenspunkte verursachen.

☞ Einsturzgefahr in mit Sporen gefüllte Löcher im Boden (*Sinnenschärfe*-Probe, um diese zu umgehen, bei Einsturz Erstickungsgefahr).

☞ Morfu (Werte siehe *Zoo-Botanica Aventurica* 138).

Außerdem können die Helden von einem Insektenschwarm aus Asseln, Wanzen, Läusen, Tausendfüßlern etc. angegriffen werden. Tragen die Helden offenes Feuer bei sich (beispielsweise Fackeln) so wird Kawanyaq dies als Bedrohung deuten und gezielt befallene Tiere aussenden, um ihn zu verteidigen. Alternativ können die Helden auch durch Zufall in einen Schwarm geraten, der dann aber deutlich kleiner ist.

Gemischter Insektenschwarm

(siehe auch *Zoo-Botanica Aventurica* 170f.)

Schwarmgröße: 3 W20 / 10 W20

Anzahl hinzukommende Insekten je KR: W20 / 2 W20

AT Schwarmgröße/10

Kampfverhalten: Es gelten die Regeln für Blutsaugende Schwärme. Um ein beißendes Insekt zu erschlagen, ist eine GE-Probe erforderlich. Bei 1 werden sogar 2 erschlagen. 10 Insektenbisse summieren sich zu einem Schadenspunkt auf.

Kawanyaq versucht immer wieder einen infizierten Helden zu kontrollieren. Dagegen stehen dem Helden Rettungswürfe zur Verfügung (siehe dazu die Beschreibung des Krankheitsverlaufs in Kapitel 2). Sollte dem Kawanyaq die „Übernahme“ gelingen, so wird der Held von heftigen Visionen gequält und greift vielleicht sogar seine Freunde an. Haben die Helden die Rose bei sich, sind sie in deren Radius geschützt. Je weiter die Helden zum Pilzkönig kommen, desto dichter wird das Pilzgeflecht unter der Erde. Wände, Decken und auch der Boden sind mit kleinen, rotgrauen Pilzen bewachsen. Jeder Schritt über die Pilze wirbelt graue Sporenwolken auf, die das Atmen fast unmöglich machen. Helden, die sich nicht durch Tücher vor Mund und Nase gegen die Staubbelastung schützen, erleiden Einbußen von -1 auf alle körperlichen Attribute wegen Atemnot.

AMADORO

Dort wo der Bewuchs am dichtesten ist, können die Helden auf den Geweihten Amadoro treffen. Der Held mit der höchsten Sinnenschärfe kann unter den pilzbewachsenen Schichten menschliche Umrisse ausmachen.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr erreicht eine riesige Höhle. Boden, Wände und Decken sind von einer dicken Schicht aus Pilzen überzogen. Im Hintergrund ist ein steinerner Felsen zu erkennen, auf dem sich in mehreren Ebenen eine Pyramide erhebt.

Aus dem Augenwinkel kann man eine Bewegung an der Pyramide wahrnehmen. Dort hinten, am anderen Ende der Höhle, löst sich ein Teil der Wand. Wieder ein Einsturz?

Nein! Bei genauerem Hinsehen kann man fast menschliche Umriss ausmachen, die sich aus dem dichten Geflecht an der Wand lösen.

Das schauerliche Geschöpf tritt mit einem leise raschelnden Geräusch in Erscheinung und fast könnte man glauben, dass aus den tiefen Höhlen im Kopf des Wesens Augen aufleuchten, welche euch verständlich anzublicken scheinen.

Bei der Gestalt handelt es sich um den Geweihten Amadoro, der nach dem Brand von Dról in die Tiefe gestiegen war. Der Pilz hat den Geweihten befallen und die Helden können hier das Ergebnis eines fast 300jährigen Bewuchses sehen. Im Gegensatz zu der Erfahrung, die die Helden mit dem

Pilzkönig machen, hat Amadoro sich allerdings freiwillig geopfert. Da der Pilzkönig daher keine ständige Kontrolle ausüben muss, ist die Verbindung zwischen den beiden eher symbiotischer als parasitärer Art.

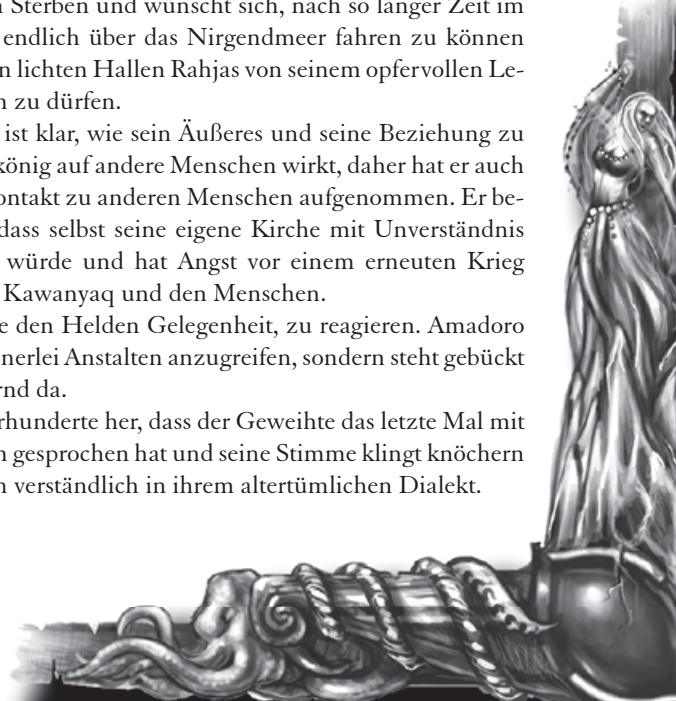
Für Kawanyaq ist diese Verbindung die erste nicht auf Zwang beruhende Beziehung zu einem anderen Lebewesen seit Äonen.

Die symbiotische Verbindung hat dem Geweihten eine Lebensspanne weit über die eines gewöhnlichen Menschen hinaus verliehen. Allerdings liegt der Uralte nun schon seit Jahren im Sterben und wünscht sich, nach so langer Zeit im Dunkeln endlich über das Nirgendmeer fahren zu können und in den lichten Hallen Rahjas von seinem opfervollen Leben ruhen zu dürfen.

Amadoro ist klar, wie sein Äußeres und seine Beziehung zu dem Pilzkönig auf andere Menschen wirkt, daher hat er auch keinen Kontakt zu anderen Menschen aufgenommen. Er befürchtet, dass selbst seine eigene Kirche mit Unverständnis reagieren würde und hat Angst vor einem erneuten Krieg zwischen Kawanyaq und den Menschen.

Geben Sie den Helden Gelegenheit, zu reagieren. Amadoro macht keinerlei Anstalten anzugreifen, sondern steht gebückt und zitternd da.

Es ist Jahrhunderte her, dass der Geweihte das letzte Mal mit Menschen gesprochen hat und seine Stimme klingt knöchern und kaum verständlich in ihrem altertümlichen Dialekt.





Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Das hutzelige Pilzwesen kommt einen vorsichtigen Schritt auf euch zu und hebt eine überwucherte Hand – offenbar um seine Augen zu beschatten. Ihr vernehmt eine knarrende Stimme:

„LICHT ... nach all den Jahren – Licht!“

Ein röchelndes Husten schüttelt das Männlein und es dauert eine Weile, bis es sich wieder fängt.

„Kommt näher Freunde ... Es ist gut, dass ihr da seid.“

Amadoro weiß, dass er sterben wird. Er kann den Helden erklären, dass Kawanyaq wütend ist, da er sich durch den Geweihten verraten fühlt. Dass er dessen schwindenden Lebenswillen auch mit seiner Magie nicht erhalten kann, übersteigt das Verständnis von Kawanyaq. Amadoro macht deutlich, dass er den Pilzkönig für eine bedauernswerte Gestalt hält, die aber zu retten ist.

Amadoro kann bemerkenswerte Erfolge vorzeigen: In den letzten 300 Jahren – also in der gesamten Zeit als er der Gefährte Kawanyaqs war – gab es keine nennenswerten Zwischenfälle, die die Stadt bedroht hätten. Als meisterlicher Seelenheilkundler weiß Amadoro aber auch, dass die Einflüsterungen des Namenlosen tiefe Wurzeln in dem uralten Wesen geschlagen haben und das 300 Jahre nicht genug sind, eine Ewigkeit an Zorn und Wut zu besänftigen.

Über die Jahrhunderte hat sich so etwas wie Freundschaft zwischen dem Rahjageweihten und dem Pilz entwickelt und Amadoro bittet die Helden inständig, dem Pflanzenkönig kein Leid zuzufügen. Vertrauenswürdigen Helden wird er vorschlagen, dass einer der ihren seinen Platz einnehmen könnte.

Amadoro kann den Helden die Zusammenhänge um den Brand von Dröl erklären, aber alles was sich danach in Dröl ereignete, ist ihm nicht bekannt. Den Bau der Hängenden Gärten hat er schon nicht mehr miterlebt. Dass man dies für ihn getan hat, rührt ihn zutiefst.

Sollten die Helden die Rosenblüte der Königin in seine Nähe bringen, so wird dies die Macht des Pilzkönigs zurückdrängen, aber auch die lebensverlängernde Wirkung seiner Magie. Die Blüte schwächt den Rahjageweihten somit, was ihm bittere Tränen abverlangt, wenn er dies realisiert.

Amadoro besteht darauf, unter der Erde zu sterben und weigert sich, mit den Helden an die Oberfläche zu steigen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Ihr wollt mich nach draußen bringen? Ach, ich würde gerne noch einen letzten Blick in die Sonne werfen, den Duft der Rosen riechen und den Wind auf meiner Haut spüren ...

Aber hier ist meine Heimat. Ich werde schon bald in Rahjas Zelt der Leidenschaft sein, da bin ich sicher. In

dieser Gewissheit kann ich meine letzten Momente auf Deren bei einem Freund und Gefährten verbringen, der mich mehr braucht als er selber weiß. Auch wenn das bedeutet, dass ich im Dunkeln sterben werde.

Aber erzählt doch von diesen Hängenden Gärten, die ihr vorhin erwähnt habt! Ich glaube, auch ER würde gern davon hören.“

MEINE HELDEN GREIFEN AMADORO AN

Das Abenteuer geht davon aus, dass die Helden sich mit Amadoro unterhalten. Sollten sie angreifen, wird Kawanyaq versuchen, seinen Freund zu retten. Gestalten Sie eine spannende Verfolgungsjagd durch die Katakomben an die Oberfläche. Kawanyaq kann durch seine Sporen zum Beispiel Tiere dazu bringen, die Helden anzugreifen, gefährliche Löcher im Boden mit Pflanzenbewuchs tarnen und natürlich immer wieder versuchen, einen Helden zu beherrschen, um ihn seine Kameraden angreifen zu lassen.

Die Chance auf Verhandlungen ist allerdings vertan, wenn die Helden ihren Angriff nicht schnell stoppen und damit das Ruder noch herumreißen können.

DER KÖNIG

Während der Geweihte mit den Helden redet, wachsen immer mehr Pilze in der Höhle – mit sichtbarer Geschwindigkeit. Gleichzeitig wird es ein wenig heller in der Höhle, denn die Pilze beginnen in einem schummrigen Licht zu leuchten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Wände der Höhle sind über und über mit rotgrauen und violetten Flechten überwuchert und auch auf dem Boden bildet sich eine dichte Schicht von kleinen Pilzen. Sie scheinen aus sich selber heraus zu leuchten. Ist es anfangs noch ein kaum wahrnehmbares Glimmen, so erhellt es bald den ganzen Raum mit einem schimmernenden Licht. Die Luft ist warm, stickig und voller Sporen. Fast scheint es, als würden die pilzüberwucherten Wände atmen.

Und plötzlich versteht ihr: ER ist da! Der Pilzkönig – oder Kawanyaq, wie der Geweihte ihn nannte.

Ein Wesen, so alt wie die Zeit selbst. Steht ihr gerade in der Gegenwart eines Dämons oder eines Gottes?

Um den Geweihten bildet sich eine dicke Schicht aus Pilzen. Fast scheint es, als würde er in eine eifersüchtige Umarmung gezogen.



Geben Sie den Helden Gelegenheit zu reagieren. Kawanyaq wird von selber nicht das Gespräch suchen – er hütet nur eifersüchtig Amadoro vor den Helden.

Was jetzt geschieht, ist von den Entscheidungen der Heldengruppe abhängig. Greifen sie an oder suchen sie das Gespräch? Versuchen sie zu verhandeln oder zu verstehen?

Hinweise zur Darstellung Kawanyaqs:

☞ Kawanyaq ist kein Einzelwesen, sondern ein riesiger Pilzkomplex, der sich mit übernatürlicher Geschwindigkeit wachsend in die eine oder andere Richtung bewegen kann. Wo in dem Komplex der König gerade ist, kann man an dem mehrere Schritt umfassenden Leuchten erkennen.

☞ Vor Feuer schreckt er zurück, er weiß, wie sehr es ihn schmerzen kann. Vor Fackeln weicht er zurück – kommen sie ihm zu nahe, versucht er sie mit einem Sporenwind auszulöschen.

☞ Versuchen die Helden, Amadoro zu „befreien“, wird er diesen immer tiefer in ein Pilzdickicht holen und dem Zugriff der Helden entziehen. Amadoro wird die Helden bitten, sich selbst zu schützen, er muss nicht gerettet werden.

☞ Wenn die Helden Kawanyaq angreifen, wird er kämpfen (zu seinen Taktiken siehe das nächste Kapitel).

☞ Sollten die Helden Blätter von der Rosenkönigin bei sich tragen, scheint das Leuchten in der Nähe der Blätter schwächer zu werden. Tatsächlich lässt sich der Pilz damit lokal betäuben – allerdings in so kleinem Ausmaß, dass es für einen Kampf kaum einen Unterschied macht.

☞ Das von Kawanyaq ausgehende Leuchten orientiert sich an seiner Gefühlslage. Wenn die Stimme des Namenlosen in seiner Seele überwiegt, wirkt das Licht violett. Überwiegt die Stimme des Rahjageweiheten, geht der Schimmer eher ins Rötliche. Betäubtes und totes Gewebe leuchtet nicht.

Im Folgenden gehen wir davon aus, dass die Helden versuchen, mit Kawanyaq zu reden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Kurze Zeit scheint es, als würde das Wesen nicht antworten. Dann jedoch hört ihr ein Wispern in der Höhle. Die Stimme scheint von überall zugleich zu kommen und augenblicklich wirbeln Sporen um euch herum durch die Luft.

„Hierher Sterbliche! Kommt zu uns! Nährt uns! Wachstum! Werdet eins mit uns! Habt Teil an uns!“

Kawanyaq wird auf die Helden entsprechend in dem Ton reagieren, in dem sie ihm gegenüberreten:

☞ Ehrfurchtsvoll: Kawanyaq ist eines der ältesten Geschöpfe Deres. Er ist es gewohnt, angebetet und gefürchtet zu werden. Respekt belohnt er durch die herablassende Freundlichkeit eines alten Königs gegenüber einem Untertanen.

☞ Furchtvoll: Angst ist Kawanyaq gewohnt. Es hat sich in der Vergangenheit für ihn gelohnt, bedrohlich aufzutreten, um Respekt und Unterwürfigkeit einzufordern.

☞ Kämpferisch: Kawanyaq hat wenig Geduld und Verständnis für die Belange normaler Sterblicher. Bedroht man ihn, wird er klarstellen, wer für wen eine wirkliche Gefahr darstellt.

☞ Verständnisvoll und bittend: Damit hat Kawanyaq kaum Erfahrung und reagiert entsprechend unbeholfen. Die Helden können erkennen, dass er verunsichert und verwirrt ist.

Kawanyaq ist ein Wesen, das über Jahrhunderte nur mit sich selbst geredet hat. Erst in jüngerer Zeit unter dem Einfluss von Amadoro hat er Erfahrung darin gesammelt, sich in ganzen Sätzen verständlich zu machen. Seine Sprache ist entsprechend schlicht, von Einwortsätzen durchdrungen und oft nur die Widergabe eines Gefühls oder eines Gedanken. Misstrauen sitzt tief in ihm und er neigt dazu, alles Gesprochene erst einmal gegen sich auszulegen.

Das Licht in der Höhle verändert sich je nachdem, wie er gerade fühlt und kann für die Helden ein Hinweis sein, ob sie auf dem richtigen Weg sind.

KAWANYAQS HOFSTAAT

(siehe dazu auch *Zoo-Botanica Aventurica* 220f.)

Kawanyaq ist nur einer der Pilzkönige, nicht der einzige Pilzkönig. Ihm untertan sind alle Hutpilze (zum Beispiel Hallimasche) sowie Stäublinge (zum Beispiel Bovist) und Schirmlinge. Er selber sieht einem gigantischen Hallimasch-Komplex sehr ähnlich, allerdings größer, leuchtender und urtümlicher.

Zur Beschreibung des Hofstaats hier ein paar Beschreibungen typischer Pilze im Gefolge des Kawanyaq, die in seiner direkten Umgebung auch unnatürlich groß sein können:

Hallimasche: bräunlicher bis honiggelber Hut mit dunklen, büscheligen und haarigen Schüppchen bedeckt. Hallimasche sind Speisepilze. Als Teil des Königskomplexes mit rotgrauem Hut.

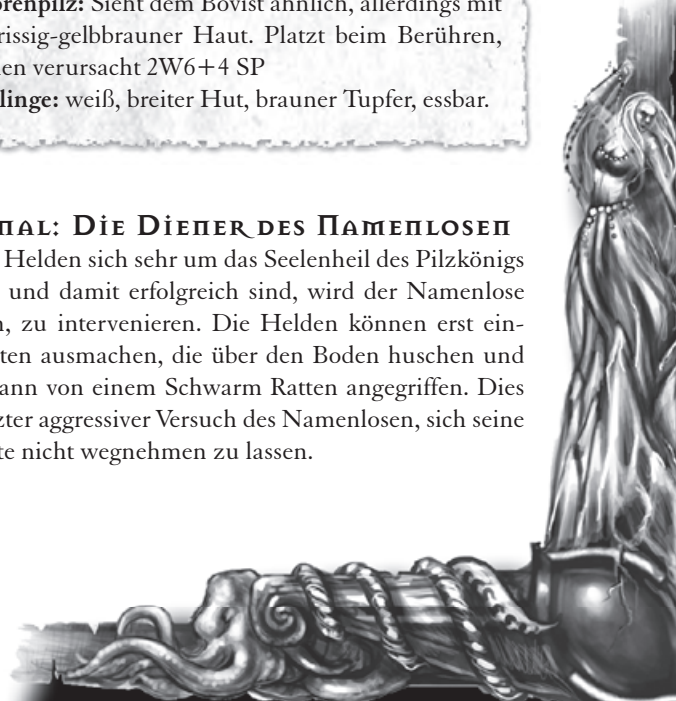
Boviste: kugelförmiger, weißer Fruchtkörper, essbar, bis zu einem Schritt groß.

Pestsporenpilz: Sieht dem Bovist ähnlich, allerdings mit zäher, rissig-gelbbrauner Haut. Platzt beim Berühren, Einatmen verursacht 2W6+4 SP

Schirmlinge: weiß, breiter Hut, brauner Tupfer, essbar.

OPTIONAL: DIE DIENER DES NAMENLOSEN

Wenn die Helden sich sehr um das Seelenheil des Pilzkönigs bemühen und damit erfolgreich sind, wird der Namenlose versuchen, zu intervenieren. Die Helden können erst einzelne Ratten ausmachen, die über den Boden huschen und werden dann von einem Schwarm Ratten angegriffen. Dies ist ein letzter aggressiver Versuch des Namenlosen, sich seine Marionette nicht wegnehmen zu lassen.





Sumpfratten (ZBA 155)

Anzahl: 50

Biss: INI 9+2W6 AT 6 PA 0 TP 1W-3* DK H

LeP 4 **RS** 1 **KO** 9 **GS** 4 **AuP** 20 **MR** 0 **GW** 1

Beute: 1/5 Rationen Fleisch (zäh), Fell (billig)

Besondere Kampffregeln: Gezielter Angriff (SP statt TP), sehr kleiner Gegner (AT+4/ PA+7)

*Wenn man durch Rattenbisse mehr als 5 SP hinnehmen musste, besteht eine 5%ige Gefahr einer Infektion mit einer der folgenden Krankheiten: Lutas (1-5), Sumpffieber (6-8), Schlachtfeldfieber (9-11), Rascher Wahn (12-15), Zorganpocken (16-17), Tollwut (18-19), Jahresfieber (20). Ob die Krankheit zum Ausbruch kommt, hängt vom Gelingen der KO-Probe ab.

AUSGANG DES ABENTEUERS

Es gibt mehrere Möglichkeiten, den Konflikt zu lösen, und es hängt von der jeweiligen Gruppe ab, welchen Weg sie wählt. Im Folgenden beleuchten wir die wahrscheinlichsten Ansätze.

KAMPF DEM UNHOLD!

Ein Kampf gegen einen Pflanzenkönig ist die denkbar schlechteste aller Varianten. Egal ob sie ihn mittels Feuer (Dröl brennt noch einmal) oder mit anderen Mitteln angreifen: In diesem Fall schlägt der König zurück. Dabei kann er über befallene Menschen/Tiere gebieten und sie lenken. Im Falle eines Kampfes würde er über das in den Opfern verwurzelte Myzel die Kontrolle ergreifen und innerhalb der Stadtmauern entbrennt ein Kampf zwischen Gesunden und Kranken.

Die Helden sollten die Möglichkeit haben, den König mit Feuer (zum Beispiel durch Verbrennen des Rosenstrauchs) weit genug zu verletzen, dass er sich in die Höhle zurückzieht und dann die Decke hinter sich zum Einsturz bringt.

AUSWIRKUNG

Dröl wird Jahre brauchen, um sich von dem Schlag zu erholen und die Gefahr durch den Pilzkönig wird weiterbestehen. Vielleicht kann eine spätere Generation ja etwas gegen den König ausrichten. Aber seine Rache wird kommen.

ALTE METHODEN

Die Helden können für die Stadt Dröl ein Bündnis mit dem Pilzkönig aushandeln. Wird er als König mit entsprechendem Respekt und der ein oder anderen Opfergabe (die allerdings nicht zwingend ein Blutopfer oder gar menschlich sein muss) bedacht, so kann der König durchaus ein mächtiger Verbündeter werden. Kawanyaq wird den Kampf gegen die Rosen gewinnen.

AUSWIRKUNG

Kawanyaq bremst in diesem Fall sein unnatürliches Wachstum, aber die „Stadt der Rosen“ wird eine rosenfreie, pilzüberwucherte Stadt sein. Alrigia wird dem Bündnis nur schweren Herzens zustimmen und verlangen, dass die Situation geheim bleibt.

In den Monaten nach dem Bündnisschluss werden die Kirchen versuchen, dem „*abartigen Pilzkult*“ ein Ende zu bereiten. Die in die Situation verstrickten Chirakah und die Achaz werden den Kult ebenso als eine große Gefahr erkennen. Welche ggf. verzweifelten Schritte sie daher unternehmen bleibt vorerst offen.

DER KÖNIG UND SEIN GEFÄHRTE

Amadoro hat es vorgemacht und die Helden können den Weg ebenfalls gehen: Es kann ein Held (oder eine passende Meisterfigur) mit dem Pilz verschmelzen und eine symbiotische Verbindung eingehen. Ob diese „Vereinigung“ dann als dauernder Kampf (wie bei den Achaz) oder sogar als heilsames Bündnis, wie mit Amadoro, gelebt wird, kann man den Helden überlassen. Prinzipiell kann eine Gruppe, die um das „Seelenheil“ oder die geistige Gesundheit des Königs bemüht ist, den Einflüsterungen des Namenlosen durchaus etwas entgegensetzen. Dann allerdings braucht der König einen Gefährten, der für ihn ein Freund und Anker in der neuen Zeit sein kann.

AUSWIRKUNG

Alrigia wird in den Straßen gefeiert und sitzt fester in ihrem Thron als je zuvor. In Dröl zeugt nach wie vor ein gelegentliches Pilzaufkommen von den Wutausbrüchen Kawanyaqs.

DIE GUNST DER ROSE

Die Helden können versuchen, Rocanea und Kawanyaq zu versöhnen. Die Königin kann seine Einsamkeit mildern und dauerhaft mit Kawanyaq gegen den Einfluss des Namenlosen kämpfen.

In diesem Fall wird der Rosenstrauch wieder erblühen, da der Pilzkönig ihr keine weitere Kraft stiehlt. Vielleicht schenkt er ihr sogar reumütig einen Teil seiner Kraft zur Genesung.

AUSWIRKUNG

In Dröl wachsen Rosen und Pilze gleichberechtigt. Im Garten der Rahjakirche wächst die Königin der Rosen, weshalb Dröl ihren Ruf als Stadt der Rahja festigt und an politischer Bedeutung gewinnt.



Alrigia wird in den Straßen gefeiert, aber auch die Rahjakirche erstarkt und kann der Fürstin etwas entgegensetzen.

Das birgt politische Brisanz für die nächsten Jahre. *Kawanyaq* verhält sich in den nächsten Jahren ruhig und kann auf lange Sicht vom Einfluss des Namenlosen geheilt werden.

AMADOROS ENDE

Falls die Helden einen friedlichen Weg gefunden haben, mit *Kawanyaq* umzugehen, wird der Pilzkönig dem Geweihten dessen letzten Wunsch erfüllen und ihn im Licht der Sonne sterben lassen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr steht mit einigen Stadtbewohnern im Park vor den Hängenden Gärten. Euer Blick liegt auf der Einsturzstelle, wo ihr vor einer gefühlten Ewigkeit eingebrochen seid.

Ein heller Schimmer erregt eure Aufmerksamkeit. Wenn ihr näher tretet, könnt ihr sehen, dass die Senke von allen Seiten mit hell leuchtenden Pilzen ausgekleidet ist. Mitten in einem Bett aus roten und blauen Pilzen liegt ein kleines, uraltes Männlein mit weißem Haar und einem Gesicht voller Runzeln.

Nur mit Schwierigkeiten könnt ihr in dem wie schlafend daliegenden Greis den Geweihten *Amadoro* ausmachen, denn auf seinem Körper ist keine Flechte oder Wucherung mehr zu erkennen. Sein Gesicht ist der Sonne zugewandt und ein heiteres Lächeln umspielt die Lippen des Toten.

EPILOG

Auf die eine oder andere Art werden die Helden die Gefahr von der Stadt abgewandt haben und von der Fürstin dafür belohnt.

In einer feierlichen Zeremonie (falls das Abenteuer friedlich verlaufen ist) oder eilig im Hinterzimmer (falls die Stadt in Schutt und Asche liegt) werden die Helden mit dem Fürstlich-Dröler-Rosenemblem ausgezeichnet. Dabei handelt es sich um eine goldene Ansteckmünze mit dem Motiv einer Rose.

Ursprünglich wurde die Medaille unter der Bezeichnung Königlich-Dröler-Rosenemblem verliehen. Fürstin *Alrigia* hatte nach der Eroberung der Stadt eine Schublade voll der Orden gefunden und sie in ihrer pragmatischen Art unter neuem Namen weiterverwendet.

AUSGANG IM OFFIZIELLEN AVENTURIEN

Als Ergebnis des Abenteuers werden im **Lebendigen Aventuri- en** die folgenden Ereignisse in die offizielle Geschichtsschreibung eingehen:

☛ Unter der Vermittlung einiger prominenter Dröler Bürger kann ein Frieden zwischen *Rocanea* und *Kawanyaq* ausgehandelt werden. *Kawanyaq* schenkt der Rosenkönigin Kraft, um ihr Überleben zu sichern und zieht sich aus weiten Teilen der Stadt zurück. Auf einer malerischen Mauer im Garten des Rahjatempels wachsen einige farbenfrohe Pilze – ein Teil *Kawanyaqs* der an der Sonne direkt neben *Rocanea* lebt.

☛ In den folgenden Tagen gründet der Lehrer der Leidenschaft *Lessandro Rosentreu* die „Dröler Rosengemeinschaft“, deren Mitglieder es sich zur Aufgabe machen, dem Flüstern des Namenlosen eine heitere Stimme entgegenzusetzen und die um die Seele *Kawanyaqs* ringen. Unter der weltlichen Schirmherrschaft *Phedro ya Costermanas* wird dem Bündnis offiziell die Pflege der Hängenden Gärten übertragen.

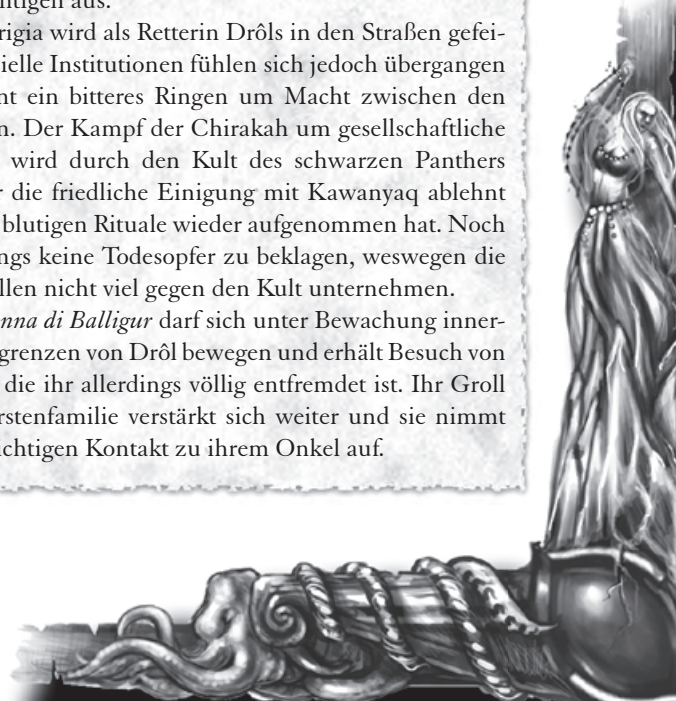
☛ Der friedlich entschlafene *Amadoro* wird feierlich in einem pompösen Begräbnis bei den Hängenden Gärten beigesetzt. Seine Statue ist Pilgerziel vieler Rahjagläubiger. Dröl wird zu einem religiösen Zentrum des Rahjakults, wozu auch *Rocanea* beiträgt, die als gesegnetes Wesen *Rahjas* verehrt wird.

☛ Die Hängenden Gärten sind stark beschädigt. Eine Seite der Stufenpyramide ist ins Rutschen gekommen und zwei Schritt weit in den Boden eingesackt. In den folgenden Monaten wird das Weltwunder unter immensem finanziellen Aufwand instand gesetzt. Ein großer Teil der Geldmittel wird von Fürstin *Alrigia ya Costermana* gestiftet, was sie in den Augen der Dröler zur Heldin macht. Dass die Finanzspritze von dubiosen Mittelsmännern des alananischen Grandenhauses *Florio* gegenfinanziert wird, sollte allerdings besser geheim bleiben.

☛ Verschreckte Bürger Dröls versuchten an mehreren Stellen dem Pilzbefall mit Feuer zu begegnen und im Geschäftsviertel *Novaret* kam es zu einem größeren Brand, bei dem ein Warenlager des Handelshauses *Cerastelli* bis auf die Grundmauern abbrannte. Der Handelsmagnat vermutet dahinter einen absichtlichen Anschlag und holt seinerseits zum Gegenschlag im Spiel der Mächtigen aus.

☛ Fürstin *Alrigia* wird als Retterin Dröls in den Straßen gefeiert. Viele offizielle Institutionen fühlen sich jedoch übergangen und es beginnt ein bitteres Ringen um Macht zwischen den vielen Parteien. Der Kampf der *Chirakah* um gesellschaftliche Anerkennung wird durch den Kult des schwarzen Panthers erschwert, der die friedliche Einigung mit *Kawanyaq* ablehnt und die alten, blutigen Rituale wieder aufgenommen hat. Noch gibt es allerdings keine Todesopfer zu beklagen, weswegen die offiziellen Stellen nicht viel gegen den Kult unternehmen.

☛ *Rose Rahjanna di Balligur* darf sich unter Bewachung innerhalb der Stadtgrenzen von Dröl bewegen und erhält Besuch von ihrer Tochter, die ihr allerdings völlig entfremdet ist. Ihr Groll gegen die Fürstenfamilie verstärkt sich weiter und sie nimmt heimlich vorsichtigen Kontakt zu ihrem Onkel auf.





Die Auszeichnung wird verbunden mit der Ehrenbürgerschaft der Stadt Drôl. Das Tragen des Emblems verleiht den Helden einen SO-Bonus von +1 im Horasreich, bei Freunden der Fürstin sogar +3.

DER MÜHEN LOHN

Die Helden erhalten 350 Abenteurpunkte sowie **Spezielle Erfahrungen** auf *Pflanzenkunde, Sagen und Legenden, Götter und Kulte* sowie weitere nach Meistermaßgabe.

HANDOUTS

DAS TAGEBUCH VON MELINIOS AKOSTALITIS AUS DER BIBLIOTHEK DES RAJAHTEMPELS ENTHÄLT EINTRÄGE AUS DER ZEIT DES BRANDES.

26. Rahja

Was für ein verlorener Tag! [...] Eine ganze Ladung Tabak muss wegen Pilzbefall auseinander gerupft und sortiert werden. [...]

27. Rahja

Fest der Göttin der Liebe?! Wenn ich mit diesen dreckigen Sklaven fertig bin, werden sie die Tage als Fest der Hiebe in Erinnerung behalten! Gestern noch waren es ein paar Ballen und heute ist dieser rotgraue Pilz überall im Warenhaus zu finden. [...]

28. Rahja

[...] Der Pilz wächst auf einem der Sklaven. Der Mann ist dadurch schwachsinnig geworden. Nicht einmal auf die Peitsche hat er reagiert. [...] Diese Sklaven und ihr Gerede über böse Geister [...]

29. Rahja

[...] Der Pilz ist überall! Man kann ihm dabei zusehen, wie er sich ausbreitet: an Häusern, Tieren und sogar Menschen. Die Menschen laufen wie träumend durch die Straßen. Sind das Hexereien der Chirakah? Vielleicht hätten wir diese Wilden nie als Sklaven in die Stadt holen sollen? [...]

Sind die Mengbillaner schuld? Einige Leute sind vor einigen Stunden zum Hafen gegangen, um die Besatzung eines mengbillanischen Schiffs zur öffentlichen Befragung auf dem Marktplatz zu bringen. Die Leute sind

unschuldig, ich weiß ja, dass der Pilz schon vor Tagen im Tabakmarkt zu sehen war [...]

Amadoro und Ecuvaro waren vorhin hier. Sie fragten mich nach den Schlüsseln für die Sklavenzellen unter dem Tabakmarkt. [...]

Draußen reden Sie davon, dass der Markgraf tot ist. Auch viele andere Geweihte sind gestorben. Ist das das Ende? [...] Ich werde es zu Ende bringen. Ich weiß, wo das Übel herkommt, und ich werde es an der Wurzel packen. Wir dürfen jetzt nicht zaudern! [...]

1. Tag nach dem Brand

Einen anderen Ausweg gab es nicht. Doch die Leichengruben vor der Stadt ... [...]

6. Tag nach dem Brand

Sechs Tage ist es nun her. Immer noch steigt Rauch aus den Trümmern auf aber niemand kam mich holen. Der neue Markgraf ist heute eingetroffen, um den Platz seines Onkels einzunehmen. Ob er herausfindet, was wir getan haben? [...]

Ecuvaro plant über dem alten Markt einen großen Garten für Amadoro zu errichten. — Genau dort wo ich Amadoros Schicksal besiegelt habe, indem ich die Menschen aufgestachelt habe, den Markt in Brand zu setzen. [...] Ich kann so nicht mehr weiterleben. Sollen andere über unsere Taten richten. Ich werde nach Süden gehen. Man sagt, die Diener Borons dort wissen jenen zu helfen, die Willens sind sich selber zu richten...



DER INHALT DES EINSTMALS AUF DIE RÜCKSEITE DER BAUPLÄNE GEKLEBTEN PAPIERS

Dies ist das Bekenntnis Ecuvaro di Bellmaris.

Ich persönlich bin für den Tod meines Freundes Amadoro am Schicksalstag unserer Stadt verantwortlich.

Wenige Tage vor den Namenlosen Tagen, die auf das siebenhundertste Jahr nach Bosparans Fall folgten, breitete sich ein rotgrauer Pilz vom Tabakmarkt über die ganze Stadt aus.

Schon nach einem Tag hatte sich der Pilz über die Mauern des Markts hinaus ausgebreitet. Er wucherte auf Menschen, Tieren und Pflanzen. Nichts schien vor ihm sicher.

Der Pilz machte normale Menschen willenlos, die Geweihten der Zwölfe wurden jedoch todkrank durch ihn. Die Diener des Praios trafen es am schlimmsten. Nach zwei Tagen war nur noch ein einziger Akoluth des Tempels am Leben.

Die Bürger suchten Schuldige. Ein paar Mengbillaner Händler und die Chirakah kamen ihnen da gerade recht. Ich weiß bis heute nicht, ob die Chirakah für das Unheil verantwortlich sind, das über uns hereinbrach. Doch der Mob war sich sicher und schon bald wurden große Scheiterhaufen errichtet.

Amadoro wollte dies nicht zulassen und bat mich, ihn zu begleiten, um noch vor dem Mob den Markt zu erreichen.

Der Mob hatte sich bereits am Zolltor versammelt, als wir am Tabakmarkt ankamen. Überall war der Pilz, doch im Markt war es am schlimmsten. Wir kamen am Stall vorbei, wo unter tausenden von kleinen Pilzen die schemenhaften Umrisse von Pferden auf dem Boden zu erkennen waren. Als wir die Sklavenquartiere im Keller erreichten, fanden wir indes noch mehr, das wir nicht erwartet hatten.

Alle waren sie tot! Kein einziger der gut zwei Dutzend Chirakah war noch am Leben. Sie hatten sich die Arme aufgeschnitten und waren verblutet. Ich kann nicht erklären, warum sie es taten. Sie hatten ihr Blut dabei in das Loch laufen lassen, das sich wie eine offene Wunde zwischen ihren Käfigen im Boden geöffnet hatte. Haben sie das Unheil aus der Tiefe zu uns heraufbeschworen? Amadoro ließ sich nicht davon abhalten in die Tiefe zu steigen, und herauszufinden, was dort unten zu finden war. Ich versuchte ihn zu überreden, dass wir doch umkehren sollten, während wir knöcheltief durch Pilzgewächse unter der Erde wateten. Er aber hörte nicht auf mich. Und dann sahen wir es in der Finsternis der sich öffnenden Höhle: Die Überreste eines uralten Stufenbaus. Ich weiß, dass dies wie ein Fiebertraum klingt, doch es ist wahr. So wahr wie dieses grauenvolle Schreien, das wir als nächstes vernahmen. Etwas war dort unten - das wurde uns klar. Ich drängte Amadoro zu gehen, doch er sagte nur, dass das nicht sein Schicksal sei. So wie es nicht meines wäre zu bleiben.

Vielleicht hätte ich ihn zwingen sollen, doch das tat ich nicht. Ich rannte stattdessen - und ließ meinen Freund zurück. Am Loch angekommen spürte ich bereits die Hitze von oben mir entgegenschlagen. Das Geflecht des Pilzes und der ganze Markt standen lichterloh in Flammen. Ich entkam dem Feuer nur um Haarsbreite.

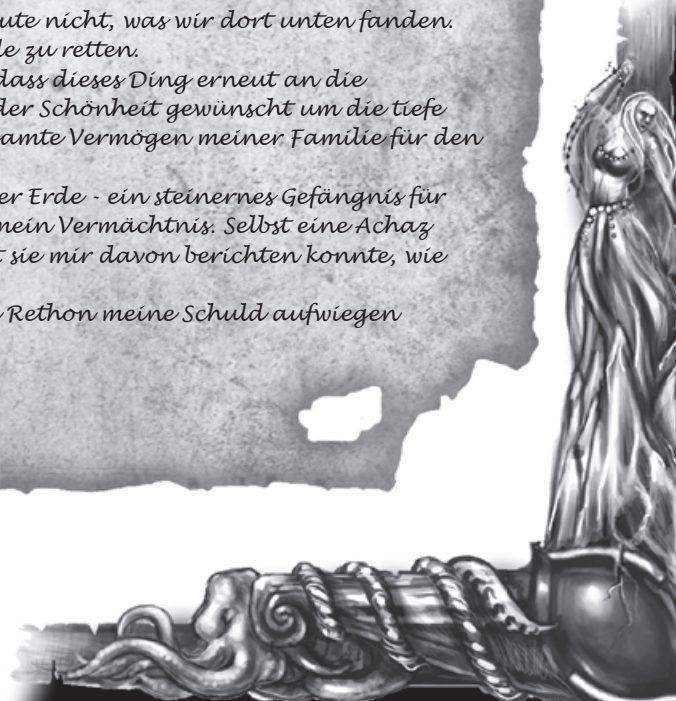
Mein Freund aber blieb dort unten zurück. Ich weiß bis heute nicht, was wir dort unten fanden. Aber ich glaube, dass Amadoro sein Leben gab, um uns alle zu retten.

In den Folgejahren setzte ich alles daran zu verhindern, dass dieses Ding erneut an die Oberfläche kommen kann. Amadoro hätte sich einen Ort der Schönheit gewünscht um die tiefe Narbe in unserer Stadt zu verbergen. Ich habe fast das gesamte Vermögen meiner Familie für den Bau der Hängenden Gärten aufgewandt.

Ich glaube, dass dieses Bauwerk - wie sein Vorbild unter der Erde - ein steinernes Gefängnis für die Kreatur sein wird. Das Bauwerk ist meine Sühne und mein Vermächtnis. Selbst eine Achaz habe ich unter meinem Dach als Gast geduldet, nur damit sie mir davon berichten konnte, wie ihre Vorfahren einst solche Bauwerke errichtet haben.

Ich hoffe, dass ich nicht versagt habe. Denn wie sonst wird Rethon meine Schuld aufwiegen können?

Ecuvaro di Bellmaris





LICHTSUCHER – ZWISCHEN RECHT UND GERECHTIGKEIT

von Nicole Euler basierend auf Ideen
von Philipp Siebenbürger

DEM MEISTER ZUM GELEIT

„Das Licht des Herrn Praios vermag nicht immer gleich hell in unseren Herzen zu erstrahlen. Es obliegt uns dafür zu sorgen, dass der Funken des göttlichen Scheins immer wieder von Neuem auflodert und die uns umgebende Finsternis erleuchtet.“

—Predigt von Celio Praiolob, Praios 1030 BF

Lichtsucher bietet dem Spielleiter einen passenden Einstieg in die **Quanionsqueste** und bringt einer Heldengruppe das langsame Umdenken und den Wandel der Praioskirche sowie die Philosophien der verschiedenen politischen Strömungen näher. Gerade die Veränderungen der Meisterpersonen im Verlauf des Abenteuers verdeutlichen, in welchem Ausmaß gerade die Diener des Götterfürsten Verblendungen und den Gefahren der Versuchung durch den Herrn der Rache ausgesetzt sind. Immer wieder greift das Abenteuer das Thema auf, wie nahe Recht und Unrecht beieinander liegen und wie schwer es manchmal fällt, zwischen beidem zu unterscheiden. Bewusst wird hier mit den negativen Aspekten und Vorurteilen zur Praioskirche gespielt, nur um diese anschließend wieder zu relativieren, denn **Lichtsucher** soll mit der Selbsterkenntnis ihrer Vertreter und dem Auftreten eines verständnisvollen Inquisitors die Praioskirche bei den Spielern in ein positiveres Licht rücken. Die gut gemeinten Absichten und die nachvollziehbaren Hintergründe der handelnden Personen sollen den Helden offenbaren, dass selbst ein eingefleischter Traditionalist nicht von vorneherein ein fanatischer Hexenverbrenner ist und sich auch ein sympathischer Braniborier im Übereifer seiner Überzeugungen verfangen kann. Die Darstellung der verschiedenen Praiosgeweihten als Sympathieträger mit allzu menschlichen Schwächen ist eine schwierige Gratwanderung, von deren Erfolg die Stimmung des Abenteuers zu einem großen Teil abhängig ist.

Da das Abenteuer auf dem Hintergrund der **Quanionsqueste** aufbaut und teilweise Meisterinformationen aus dieser Kampagne nutzt, sollten Sie von **Lichtsucher** Abstand nehmen, sofern Sie noch als Spieler die Kampagne erleben wollen. Wenn Sie **Lichtsucher** in die **Quanionsqueste** einbinden wollen, können Sie das Abenteuer aufgrund des Auftraggebers am besten vor dem Szenario **Dem Licht auf der Spur** (im **Aventurischen Boten** 137) oder dem Abenteuer **Der göttliche Funke** (**Quanionsqueste**, Seite 22ff.) einflechten.



DAS ABENTEUER IM ÜBERBLICK

Stichworte zum Abenteuer: Moralische Konflikte im Schatten der Veränderungen der Praioskirche

Komplexität: Einsteiger bis Mittel

Erfahrung der Helden: 1.000-5.000 AP

Ort: die Baronie Bergfreiheit Eisenwald im Herzogtum Nordmarken

Zeit: Sommer 1030 BF

Während des *Albernia-Nordmarken-Konflikts* und den Nachwehen des *Jahr des Feuers* spürt mittlerweile auch die einfache Bevölkerung die Auswirkungen, die sich bei den Konflikten zwischen alter Ordnung und neuem Geist zwangsläufig auf-tun. Suchende der Praioskirche treten aus dem Schatten der traditionellen Ausprägung heraus und werfen unangenehme Fragen zu unangetasteten Kirchendogmen auf. In der nordmärkischen Baronie **Bergfreiheit Eisenwald** geraten die Helden mitten in eine Auseinandersetzung, die aufgrund der Uneinsichtigkeit der Beteiligten zu eskalieren und die Bevölkerung der Baronie aufzureiben droht.



IM SCHATTEN DER VERGANGENHEIT

„Du musst nur wollen, denn dein Wille ist die einzige Grenze, die dir gesetzt ist. Wenn du also wirklich entschlossen bist, dich aus den niederen Rängen zu erheben und den Platz einzunehmen, der dir ob deines Intellektes zusteht, dann zögere nicht, wenn die rechte Zeit naht.“

—Bruns Versuchung durch Blakharaz, 1026 BF

Schon immer werden die Geschicke der Bergfreiheit Eisenwald durch eine gestrenge aber gerechte Hand geleitet. Seitdem die *Familie von Nilsitz* die Vögte des gräflichen Lehens stellt, hat sich die typische nordmärkische Haltung zu Tradition und Praiosglauben noch tiefer gefestigt. Traditionell schicken die *von Nilsitz* ihre Kinder zur Ausbildung nach Elenvina, um entweder als Krieger dem Schutz des Reiches oder als Geweihte der Stärkung der Praioskirche zu dienen. Von der einstmals weit verzweigten Familie haben nur noch der amtierende Vogt *Kalman von Nilsitz* und seine Tochter *Roana* die Kriege der letzten Jahrzehnte überlebt. So ähnlich sich Vater und Tochter im tiefen Praiosglauben und einem durchsetzungsstarken Wesen auch sind, so unterschiedlich ist ihre Vorstellung, wie die Baronie zu führen ist. Nach dem Tod ihrer Brüder ist die Kriegsversehrte Roana die einzig bekannte Nachfolgerin der Familie. Doch nach immer häufiger auftretenden, heftigen Streiten droht ihr Vater schließlich damit, dem Grafen ihre Nichteinsetzung zu empfehlen, wenn sie nicht gewillt ist, die Baronie in seinem Sinne zu führen. Diese Zerrissenheit nutzt der Schatzmeister *Brun Klippstein* aus, um seine Interessen voran zu treiben. Der in Roana seit früher Jugend verliebte und von der *Hand der Rache* versuchte Brun will durch eine Heirat mit Roana schließlich selbst zum Herrscher der Baronie aufzusteigen.

Brun gaukelt Kalman von Nilsitz vor, dass er seine Tochter als alter Gefährte und Freund aus Jugendtagen im Sinne Kal-

DIE HAND DER RACHE

Dem sich seit 1029 BF ausbreitenden Blakharaz-Kult gehören zahlreiche Menschen an, die den Einflüsterungen des Schwarzen Mannes – teilweise bewusst, meistens unbewusst – erlegen sind. Selbst die Anführer der Hand der Rache ahnen nicht, dass sie bestenfalls austauschbare Mirhamionetten sind, die mit ihren Handlungen noch mehr Seelen für den Kampf gegen Praios gewinnen sollen. Im Verlauf der **Quanionsqueste** können die Helden immer wieder auf Mitläufer und Verblendete als greifbare Antagonisten treffen. Die Verführung der Sumyrdalun – jenen potenziellen Streitern des Götterfürsten im Kampf um das Ewige Licht – und die Versuchung von zwei Dienern des Götterfürsten ist in **Lichtsucher** das Hauptziel der Hand der Rache, auch wenn ihr Werkzeug Brun Klippstein nichts von alledem ahnt.

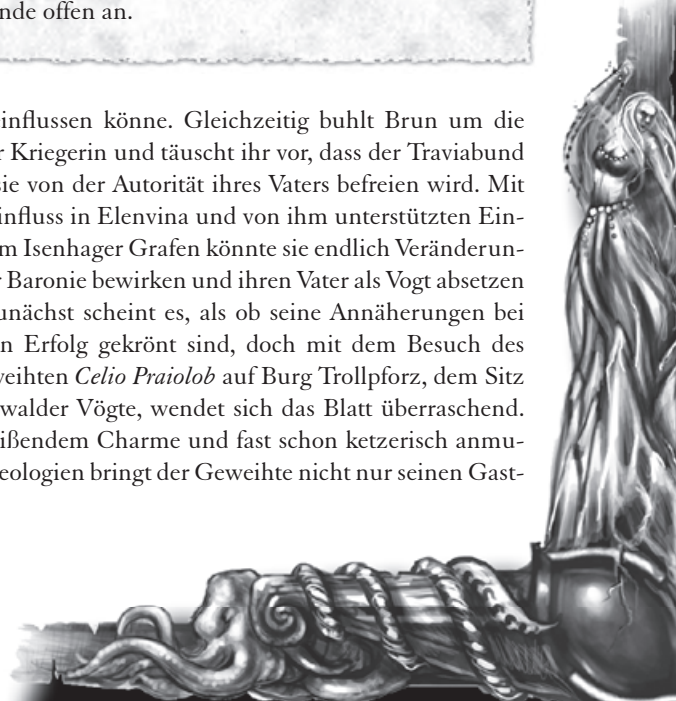
DIE TRADITIONALISTEN IN DER PRAIOSKIRCHE

Als die wohl bekanntesten und unbeliebtesten Vertreter der Praioskirche entsprechen die Traditionalisten am ehesten dem klassischen Bild der Kirche: streng, unerbittlich, herrschaftlich und kompromisslos. Ihr größtes Ziel ist es, die bestehende Ordnung – wozu auch die Vormacht der Praioskirche und des Adels gehört – aufrecht zu erhalten und jeden Zweifel oder Frevel daran zu ahnden. Mit dem Verständnis, dass es den einfachen Gläubigen nicht immer leicht fällt, die göttliche Ordnung zu erkennen und in stetiger Wahrheit zu leben, behandeln sie das einfache Volk meistens gönnerhaft und belehrend. Ungeachtet dessen sind sie beim Volk hoch angesehen, denn sie stehen immer an vorderster Front im Kampf gegen die Finsternis und ihre Schergen.

DIE BRANIBORIER UND DIE BEKENNER IN DER PRAIOSKIRCHE

Die nach dem Hohen Drachen *Branibor* – als Wächter der Gerechtigkeit – benannte Strömung ist eine Splittergruppe der Mystiker und gilt als sehr volksnah. Mit ihrem Streben nach Gerechtigkeit für jeden werden sie vor allem vom Adel misstrauisch beäugt. Die Braniborier gehen vor allem gegen Willkür, Vernachlässigung von Pflichten und Unrecht vor und setzten sich unabhängig vom Stand der Betroffenen für eine umfassende Gerechtigkeit ein. Im Kloster Arras de Mott finden sich unter der Führung der ins Exil verbannten *Lechmin von Hartsteen* bald viele Braniborier ein, die eine Erneuerung der Kirche fordern und diese nach ihrem Ideal formen wollen. Die sich selbst als Bekenner bezeichnenden Anhänger Lechmins werden von der Kirche nicht als Orden anerkannt und entfernen sich im Laufe der Jahre – besonders in Lechmins Abwesenheit – immer weiter von ihrem ursprünglichen Gedankengut bis hin zu ketzerischen Lehren. Ab 1032 BF rufen sie sogar offen zum Aufstand gegen die Herrschenden auf und prangern angebliche und tatsächliche Missstände offen an.

mans beeinflussen könne. Gleichzeitig buhlt Brun um die Gunst der Kriegerin und täuscht ihr vor, dass der Traviabund mit ihm sie von der Autorität ihres Vaters befreien wird. Mit seinem Einfluss in Elenvina und von ihm unterstützten Eingaben beim Isenhager Grafen könnte sie endlich Veränderungen in der Baronie bewirken und ihren Vater als Vogt absetzen lassen. Zunächst scheint es, als ob seine Annäherungen bei Roana von Erfolg gekrönt sind, doch mit dem Besuch des Praiosgeweihten *Celio Praiolob* auf Burg Trollpforz, dem Sitz der Eisenwalder Vögte, wendet sich das Blatt überraschend. Mit hinreißendem Charme und fast schon ketzerisch anmutenden Ideologien bringt der Geweihte nicht nur seinen Gast-





geber Kalman von Nilsitz gegen sich auf, sondern zieht auch die schwärmerische Aufmerksamkeit Roanas auf sich.

Verletzt durch die Wankelmütigkeit seiner Angebeteten steigert Brun sich in finstere Rachepläne hinein und beginnt damit, Vater und Tochter gegeneinander aufzuhetzen. Dass er damit die Pläne der Hand der Rache voran treibt und die praiostreue Familie von Nilsitz zu Fall zu bringen könnte, erkennt er nicht. Kalman von Nilsitz ruft schließlich die Traditionalistin *Prianna Greifenstolz* zur Hilfe, um seine aufmüpfige Tochter zur Vernunft zu bringen und den vermeintlich ketzerischen Praioten von seiner Burg zu vertreiben. Denn seine andauernden Träume vom Kampf zwischen Licht und Finsternis im Schatten des Eisenwaldes interpretiert Kalman von Nilsitz mittlerweile so, das es um den Streit mit seiner Tochter geht und er das Licht symbolisiert. Tatsächlich sind die Visionen aber ein Hinweis auf die Prüfung seiner Vorurteile und seines Glaubens gegen die Versuchungen des Herrn der Rache, welcher den Sumyrdalun Kalman zu Fall bringen oder ihn zumindest von einer bewussten Einmischung in den Kampf zwischen Praios und Blakharaz abhalten will. Die Konfrontation auf der Burg endet in einer handfesten Auseinandersetzung zwischen Vater, Tochter und einigen Getreuen. Einige Gardisten ihres Vaters ergreifen dabei für Roana Partei und nachdem die Waffen gezogen werden, kommt es zu einigen Verletzten. Roana verlässt fluchtartig mit dem Praiosgeweihten Celio und ihren Anhängern die Burg und droht ihrem Vater mit der Vergeltung seiner Taten. Zwei der Getreuen Roanas werden dabei von der Garde ihres Vaters Kalman festgenommen und sollen für den Verrat an ihrem Lehnsherren am nächsten Tag gerichtet werden.

IM LICHT DER GEGENWART

Von Elenvina aus starten die Helden mit dem vermeintlich einfachen Auftrag einem Protegé des Praiosgeweihten *Lumin Ehrwald* einen Brief zu überbringen und diesem hilfreich zur Seite zu stehen. Sie treffen zum Zeitpunkt des Gerichtsurteils in Trollporz ein und werden Zeuge des Angriffs Roanas, die ihre Verbündeten vor einer ‚ungerechten‘ Verurteilung durch ihren Vater retten will. Während die Helden sich langsam einen Überblick über die Ereignisse und handelnden Personen verschaffen, spaltet sich die Loyalität der Bevölkerung in zwei Lager auf und droht in eine brutale Fehde zwischen dem Vogt und seiner Tochter zu münden. Bald stellt sich heraus, dass Roana von Nilsitz die Kontaktperson der Helden ist, sodass diese mit ihrem Auftrag von Lumin Ehrwald zwangsläufig in den Konflikt hinein gezogen werden. Der Verlauf des Abenteuers ist durch den relativ freien Handlungsverlauf, der stark durch das Verhalten der Spieler beeinflusst wird, nur schwer vorher zu sehen. Vor allem da hinter den Kulissen Brun die Parteien immer wieder gegeneinander aufhetzt. Neben dem Verhindern einer gewaltsamen Auseinandersetzung besteht wegen der drohenden Ankunft eines Inquisitors in dem Abenteuer für die Helden ein gewisser zeitlicher Druck.

EIN WORT ZU DEN HELDEN

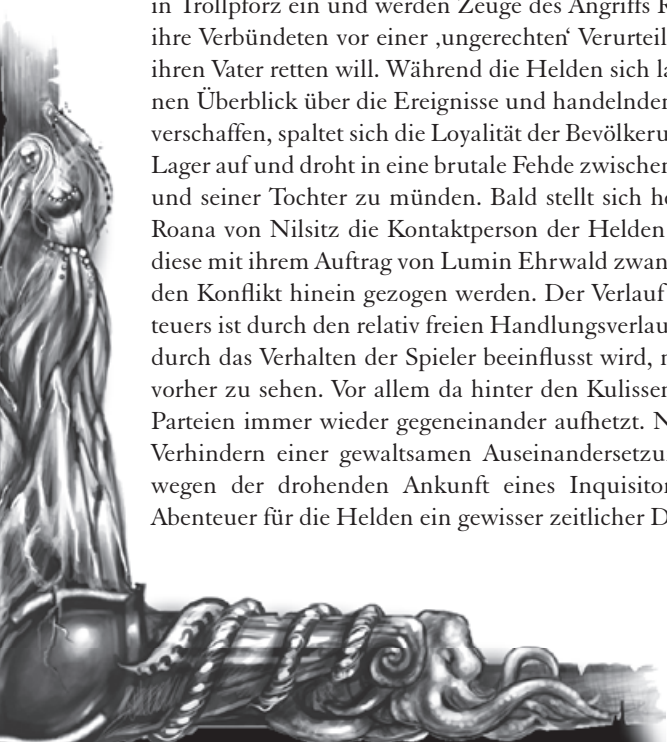
Das Abenteuer richtet sich vor allem an aufrichtige Helden mit klassischen Wertvorstellungen, welche angesichts eines drohenden Konfliktes und dem damit verbundenen Leid der Bevölkerung als Schlichter einzugreifen bereit sind. Dabei muss es sich nicht zwangsläufig um einen Weißmagier oder traditionellen Krieger handeln, doch sollten zu den Charaktereigenschaften der Helden ein Mindestmaß an Hilfsbereitschaft und Rechtsbewusstsein aber auch Mitgefühl gehören. Mindestens einer der Gruppe sollte einen entsprechenden Sozialstatus und Stand besitzen, um auch von einem Baron als ebenbürtiger Gesprächspartner akzeptiert werden zu können. Besonders geeignet für das Abenteuer sind Charaktere, die später auch einmal die **Quanionsqueste** erleben sollen. Mit einem Praiosgeweihten oder -akoluthen als Helden gewinnt das Abenteuer noch einmal besonders an Charme, da dieser sich mit den verschiedenen Strömungen seiner Kirche auseinander setzen muss. Aufgrund der Tatsache, dass die agierenden Lichtbringer einander in Autorität und Befugnissen ebenbürtig sind, muss auch der geweihte Held sich mit den Kontrahenten verbal auseinander setzen und kann nicht einfach nur durch bloße Anwesenheit oder Befehle die Konflikte lösen.

INTERAKTION UND ESKALATION

Lichtsucher lebt sehr stark von gesellschaftlicher Interaktion, den Reaktionen der Meisterpersonen und dem Zusammenspiel der Ereignisse. Die skeptischen nordmärkischen Sturköpfe nehmen außerdem nur ungern die Hilfe von Auswärtigen an, die ihrer Ansicht nach kein Verständnis für die nordmärkische Tradition und Kultur haben. Achten Sie darauf, dass für Helden ohne die entsprechende Kulturkunde oder *Soziale Anpassungsfähigkeit* alle Proben auf gesellschaftliche Talente entsprechend erschwert sind (**Wege des Schwerts 22**). Da sich viel auf der Ebene des Adels und der Geweihtenschaft abspielt, bietet sich außerdem eine Modifizierung der gesellschaftlichen Proben je nach Sozialstatus und Ruf der Helden (**Wege des Schwerts 23**) an, die aber mit gelungenen *Etikette*-Proben abgebaut werden kann.

Wenn Ihre Gruppe weniger Freude am Ausspielen von Gesprächen oder wörtlicher Rede hat, stehen Ihnen optionale Szenen zur Verfügung, um die Inhalte des Streites und Motivationen der Meisterpersonen näher zu beleuchten. Entscheiden Sie spontan, welche Szenen Sie nutzen wollen und wie Sie die für die Helden benötigten Informationen anschaulich zur Verfügung stellen.

Der Verlauf des Abenteuers hängt davon ab, was die Helden tun und wie gut es ihnen gelingt, zwischen den Parteien zu vermitteln. So finden Sie verschiedene Szenen im Kapitel **Die Lage spitzt sich zu**, die je nach Agieren der Helden und Meisterpersonen eintreten und Konsequenzen nach sich ziehen. Das Handout im Anhang soll Ihnen dabei helfen,





die Reaktionen der Meisterpersonen und deren Veränderungen bei einer Erhöhung ihrer Eskalationspunkte auf einen Blick erfassen zu können. Außerdem können Sie hier die Einstellung der Meisterpersonen zu den Helden (**Wege des Schwerts 22f.**) nachhalten, da diese sich während des Abenteuers durch das Handeln der Heldengruppe sicherlich mehrfach verändern wird.

Bei vielen Szenen sind Vorschläge für die Verteilung von Eskalationspunkten auf die verschiedenen Parteien angegeben, doch bei einem flexiblen Abenteuer sind natürlich nicht alle Handlungen und Gespräche vorher zu sehen. Fühlen Sie sich frei, bei passenden Situationen weitere Eskalationspunkte nach eigenem Ermessen zu verteilen. Grundsätzlich steigen nach misslungenen Gesprächen oder Disputen die Eskalationspunkte des Gesprächspartners um +3. Je nach Provokation oder Bedeutung einer Szene können Sie zwischen 1 und 8 Eskalationspunkten vergeben, wobei 8 Punkte nur für wirklich schwerwiegend falsche Entscheidungen oder Angriffe der Gegenseite vergeben werden sollten.

TEMPORÄRE KARMAPUNKTE UND VERSUCHUNG

Auf dem Weg zum Licht gewährt der Götterfürst seinen Pilgern durch praiosgefälliges Verhalten einen Hauch göttlicher Kraft, um seinen Willen auf Dere zu vollstrecken und die Saat für die neue Praioskirche zu legen. Auch die Helden können im Verlauf des Abenteuers und später in der **Quanionsqueste** diese Funken des Lichts in Form von *temporären Karmapunkten* (tKaP) gewinnen. Diese Kräfte bleiben zunächst unbemerkt und setzen keine Weihe oder Ähnliches voraus. Die Punkte sollten zunächst vom Spielleiter verwaltet werden, denn erst ein einschneidendes Ereignis oder die bewusste Entscheidung als Pilger die Suche nach dem Ewigen Licht auf sich zu nehmen, setzt die göttliche Kraft in ihnen frei. Erst dann sind die Helden in der Lage, diese tKaP bewusst einzusetzen. Mehr zum Einsatz finden Sie in dem Abenteuer **Quanionsqueste** (Seite 13f.). In **Lichtsucher** können die Helden ebenfalls tKaP durch praiosgefälliges Verhalten erlangen. Hier sind einige Beispiele aufgeführt:

- ☛ Beharren auf der Wahrheit, selbst wenn die Gruppe dadurch die Sympathie eines der Gesprächspartner verliert oder bei einer Diskussion scheitert (+2 tKaP).

- ☛ Bemühen um Verständnis für beide Seiten, egal wie verbohrt diese auftreten, argumentieren oder provozieren (+1 tKaP).
- ☛ Benutzen von Argumenten aller kirchlichen Strömungen, um zu verdeutlichen, dass alle Recht haben und ein Gleichgewicht zwischen den Aspekten erreicht werden muss (+2 tKaP).
- ☛ Respektvolle Behandlung aller Beteiligten, egal wie sehr die Helden provoziert oder abgelehnt werden (+1 tKaP).
- ☛ Celio Praiolob von seiner weltlichen Einflussnahme wieder zurück auf seine mystische Queste zu führen (+2 tKaP).
- ☛ Kalman von Nilsitz die Geschichte seiner Familie und seine Aufgabe als Sumyrdalun erkennen lassen und seinen Verzicht auf weltliche Macht veranlassen, um Praios' Visionen auf der Suche nach dem Ewigen Licht zu folgen (+3 tKaP).

Doch auch die Verlockungen der Gegenseite sind nicht zu unterschätzen. Nicht nur die Meisterpersonen sondern auch die Helden sind durch vorschnelle Aburteilungen oder dem Ausbruch schlechter Eigenschaften (Arroganz, Jähzorn, Gerechtigkeitswahn, Rachsucht, Streitsucht oder ähnliches) den Versuchungen des Blakharaz ausgesetzt. Doch kaum ein Held würde wohl gleich einen offensichtlichen Pakt eingehen. Die ersten Auswirkungen einer Versuchung sind meistens eher gering und scheinbar harmlos. Im Anhang finden Sie einige beispielhafte Handouts, welche den Spielern ausgehändigt werden können, wenn diese unter dem Einfluss schlechter Eigenschaften stehen. Gerade wenn es bei dem Konflikt um Leben und Tod geht, sind die Verlockungen von Macht und Unterstützung sehr geeignet, um einen Helden vor die Entscheidung zu stellen, ob er ein oder mehrere Menschenleben retten kann oder er die Hilfe des unbekannten Wohltäters ablehnt. Bei der Hilfe kann es sich um einen Bonus (TaP*) auf eine entscheidende Probe oder aber eine glückliche Fügung handeln.

Die Versuchung soll nicht dazu dienen, die Helden schnellstmöglich in einen Pakt zu drängen, sondern ihnen verdeutlichen, wie leicht einem der erste Schritt auf dem Pfad in die Niederhöllen gegeben wird. Wenn sie einer dieser Verlockungen nachgeben – zum Beispiel die Unterstützung anzunehmen – bedeutet das auch nicht, dass sie einen (Minder-)Pakt eingegangen sind. Vielmehr wurde dadurch eine Pforte für weitere Verlockungen geöffnet, mit denen sich der betroffene Held sehr wahrscheinlich im Verlauf seines Lebens auseinander setzen muss.

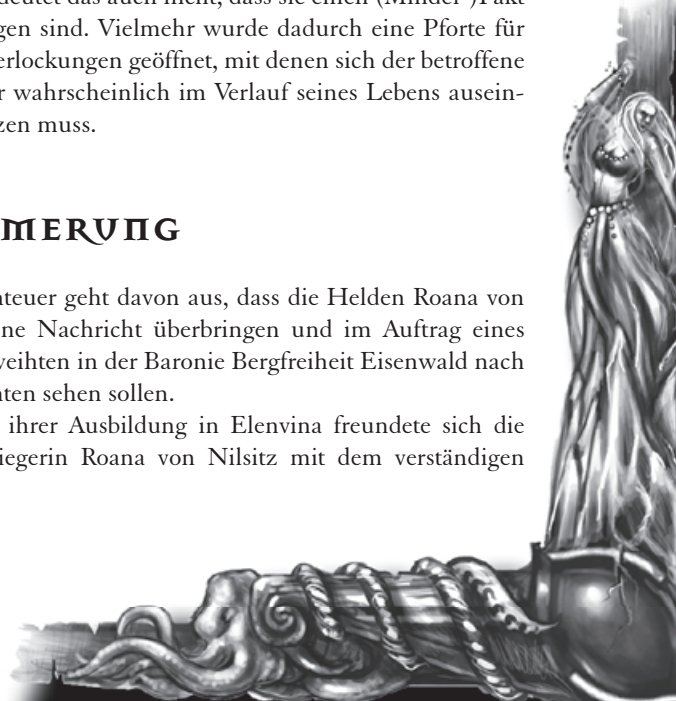
AUFTAKT DER DÄMMERUNG

„Alles Recht beruht auf dem göttlichen Weltengesetz und damit Praios. Recht und Bestimmung mehren die Ordnung der Welt, denn Recht wird nur zu seiner Ehre und in seinem Namen gesprochen. Uns obliegt es nun, den göttlichen Willen zu deuten, damit Wahrheit und Gesetz triumphieren.“

—Inquisitor Ungolf von Föhrenstieg; in einem Prozess, 1027 BF

Das Abenteuer geht davon aus, dass die Helden Roana von Nilsitz eine Nachricht überbringen und im Auftrag eines Praiosgeweihten in der Baronie Bergfreiheit Eisenwald nach dem Rechten sehen sollen.

Während ihrer Ausbildung in Elenvina freundete sich die junge Kriegerin Roana von Nilsitz mit dem verständigen





Praiosgeweihten und Schriftgelehrten Lumin Ehrwald an und steht auch Jahre später immer noch in regem Briefkontakt mit ihm. Als sie ihn vor einigen Wochen dringend um die Zusendung einiger Gesetztestexte und Präzedenzfälle bittet, ist Lumin ernstlich besorgt, da die angeforderten Schriftstücke sich mit Erbschaftsregularien und der Absetzung von Adligen beschäftigten. Auf seine vorsichtige Rückfrage kommt keine weitere Antwort von Roana und da er wegen ihres knappen und fast unpersönlichen Briefes besorgt ist und um das ausgeprägte Fehdewesen der Isenhager Adligen weiß, fürchtet Lumin, dass die temperamentvolle Kriegerin in Schwierigkeiten steckt. Durch kircheninterne Politik und seine Nachforschungen zur *Verkündung durch hundert Zungen* kann er selbst die Reise nach Burg Trollpforz nicht auf sich nehmen und beauftragt vertrauenswürdige Boten damit.

EINE FOLGENSCHWERE LAST

Haben sich die Helden in Elenvina oder aber auch bei der Praioskirche bereits einen guten Ruf gemacht oder entsprechende Verbindungen, bietet sich eine direkte Beauftragung der Helden durch Lumin Ehrwald (*993 BF, ergraut, hager, blinzelt viel, gehört zu den klügsten Köpfen der Kirche, so zurückhaltend, dass er fast schüchtern wirkt) an, der zu den führenden Gelehrten der Kirche gehört. Neben Verpflegung und den Kosten der Schiffsreise auf der *Wellentanz* (mittelgroßes Segelschiff, 20 Matrosen) erhalten die Helden je nach Auftreten (SO) und Leumund einen typisch nordmärkisch-knauserigen Sold von 5 Silbertalern je Tag – modifiziert noch je nach Sozialstatus und Ruf. Außerdem wird den Helden ein Schreiben ausgehändigt, dass sie für die Dauer des Auftrags als Legaten der Praioskirche ausweist und von Wegzöllen und ähnlichen Unannehmlichkeiten befreit. Alternativ kann dieser ‚Botengang‘ auch einem praiosgläubigen Helden als Sühne für seine Taten in der Vergangenheit auferlegt werden, während der Rest der Gruppe ihn zu Beginn des Abenteuers einfach nur begleitet. In beiden Fällen wird der Gruppe ein in Wachstuch eingewickelter und von der Elenviner Praioskirche versiegeltes Paket mit einem Begleitbrief überreicht, welches sie in der Baronie Eisenwald auf Burg Trollpforz einer gewissen Roana von Nilsitz persönlich aushändigen und sich nach ihrem Wohlergehen erkundigen sollen. Die Ausmaße, Beschaffenheit und das Gewicht des Bündels lassen auf ein Buch oder mehrere Dokumente als Inhalt schließen. Lumin Ehrwald hat keinen Grund den Inhalt vor den Helden zu verheimlichen und wird bei Rückfragen freimütig Auskunft geben,

dass es sich bei dem Buch um eine Sammlung von Gesetztestexten handelt, die um Pergamente mit Auslegungen über Erb- und Adelsrechten ergänzt wurde. Ebenso offenherzig wird er den Helden von seinen Sorgen um Roana berichten. Die Helden können durch die Beschreibung Lumins – für den Roana immer noch ein junges Mädchen ist – und eingeflochtenen Bezeichnungen wie ‚das Mäd‘, die ‚kleine Roana‘ und ähnlichem durchaus den Eindruck bekommen, es handle sich bei Roana um eine kaum dem Kindsalter entsprungene Person. Umso größer wird später dann die Überraschung, wenn sie sich mit einer schlachtenerfahrenen Kriegerin auseinander setzen müssen.

Erscheint keine der vorgestellten Einstiege für Ihre Heldengruppe passend, können Sie diese auch bei der Schiffsreise auf dem großen Fluss mit dem an Schlagfluss verstorbenen Kopisten *Adalbert Steinauer* (*1006 BF, hektische rote Flecken, überspielt seine Nervosität mit der Belehrung anderer, liebt reichhaltiges und vor allem süßes Essen) konfrontieren. Dieser war auf dem Weg, um von Elenvina die Dokumente in die Bergfreiheit Eisenwald zu bringen. Gegen Proviant, freie Kost und Logis auf seinem Schiff und vielleicht ein paar Silbertaler werden die Helden vom unangenehm berührten Flusskapitän *Barnabas Sebelgarn* (*982 BF, rasierte Glatze, Sonnenamulett um den Hals, hinkt mit dem rechten Bein, riesige Hände) beauftragt, die Unterlagen mit der Nachricht vom Tod des Boten nach Burg Trollpfortz zu überbringen. Eine gründliche Untersuchung (Probe auf *Heilkunde Wunden* +5 oder *Heilkunde Krankheiten* +2) des Verstorbenen zeigt, dass es ein natürlicher Tod war. Neben Proviant, Liebesbriefen seiner Verlobten; einem Gebetsbuch sowie Reisegeld im Wert von 3 Dukaten befindet sich in dem Gepäck das versiegelte Paket mit Begleitschreiben.

NEUGIERIGE HELDEN

Öffnen die Helden aus Neugier oder anderen Gründen das Paket an Roana, finden sie eine Kladde mit zahlreichen Zitaten aus Gerichtsverhandlungen und Abschriften aus der *Reichsreform König Brins* sowie eine Sammlung von Präzedenzfällen. Alle Unterlagen beschäftigen sich mit dem Erb- und Lehnrecht oder den Rechten von Leibeigenen.



DIE BERGFREIHEIT EISEN- WALD

„Altes Recht ist gutes Recht!“

—traditioneller nordmärkischer Rechtsgrundsatz

Die oberirdischen Belange der Baronie Bergfreiheit Eisenwald werden schon seit Jahrzehnten von der Familie Nilsitz für den Isenhager Grafen verwaltet, der wie seine Vorgänger jede



Generation aufs Neue die alteingesessene Familie in der Position eines Vogtes bestätigt. Die Nähe zu den Angroschim hat hier eine eigenwillige und zurückhaltende Bevölkerung geformt, welche Neuerungen misstraut und für die Tradition und Bodenständigkeit den gleichen Stellenwert wie die Familie oder das Gesetz haben. Die schwer zugänglichen Gebiete im Eisenwald mit den schroffen Hängen und undurchdringlichen Bergswäldern sind kaum bewohnt und außer der Zwergenstadt Senalosh (650 Einwohner, Sitz von Bergkönig *Fargol Sohn des Fanderam*) sowie Burg und Siedlung Trollporz gibt es keine größeren Ansiedlungen. Die Familie von Nilsitz kann seit dem Rückzug der Zwerge von der Oberfläche relativ frei über das ihr übertragene Land verfügen und gilt als ebenso starrsinnig und streitbar wie ihre kleinen, bärtigen Nachbarn. Gerade Kalman von Nilsitz ist als glühender Befürworter der Blutgerichtsbarkeit bekannt. In dem gräflichen Lehen herrscht seit Jahrhunderten – wie in Elenvina – das *Arcanum interdictum* und eine Meldepflicht für jeden Zauberkundigen, der seinen Fuß auf den Boden setzt. Außerdem besitzt der Vogt wie alle Isenhager Barone das Recht auf Blutgerichtsbarkeit und darf somit selbst körperliche Strafen verhängen, was für die Nordmarken eine große Ausnahmeregelung darstellt. Er genießt einen Ruf als gerechter Herr und seine selbst bei kleinen Gesetzeswidrigkeiten verhängten harten Körperstrafen werden von der Bevölkerung nicht nur gefürchtet, sondern auch gutgeheißen. Vom Großen Fluss aus benötigt man etwa 4 Stunden Fußmarsch, um nach Burg Trollporz zu gelangen. Der staubige, teilweise steile Weg wird von dichten Bergwäldern gesäumt, deren Zweige sich weit über den ausgetretenen Pfad erstrecken.

RICHTTAG

„... dazu Anstiftung zum Aufruhr und Angriff auf deinen Lehnsherren! Erkläre dein Tun und zeige Buße, denn deine Schuld ist erwiesen!“

—Prianna Greifenstolz zu einem Angeklagten kurz nach der Urteilsverkündung, Rondra 1030 BF

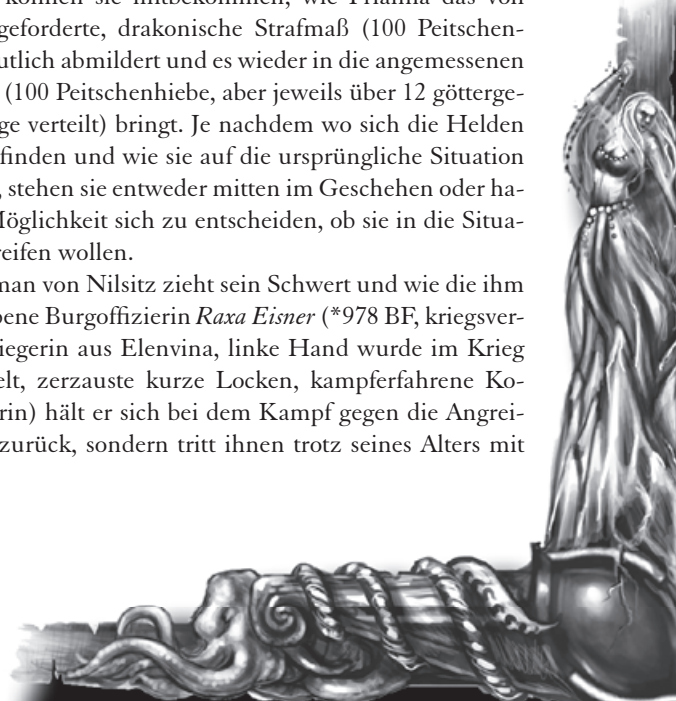
Die folgende Szene geht davon aus, dass die Helden zur Mittagszeit in dem kleinen Weiler Trollporz (450 Einwohner, kein nennenswertes Handwerk, wirkt unterbevölkert, schlichte Lehmhütten) unterhalb der Burg ankommen und eine erneute Eskalation des Streites miterleben. Wachsame (*Sinnenschärfe*-Probe +8) oder mit der Gabe *Gefahreninstinkt* versehene Helden errahnen bereits bei der Ankunft die drohende Gefahr durch die Aufständischen. Mittels einer *Sinnenschärfe*-Probe +5 (+10 für alle anderen) können auf den Dächern die kauern den Gestalten der Bogenschützen sowie einige Gestalten zwischen den Häusern ausgemacht werden, was die Helden vielleicht sogar schon zu früherem Eingreifen drängt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das Praiosmal leuchtet an diesem Spätsommertag grell am tiefblauen Himmel, doch trotz der Mittagshitze haben sich unzählige Bewohner des Dorfes auf einem großen Platz mit Gerichtsbaum in der Mitte des Dorfes eingefunden. Im Zentrum der Aufmerksamkeit stehen eine grauhaarige Praiosgeweihte, ein kleiner stämmiger Adliger sowie zwei gefesselte Männer in schmutziger Kleidung und frischen Verbänden. Die Gefangenen knien in demütiger Haltung, während die Praiotin gerade ihr Urteil über die beiden Männer verkünden will. Plötzlich unterbricht eine harte Stimme die Verurteilung: „*Selbst wenn ein Unrecht aus dem Munde eines Dieners des Sonnengottes verkündet wird, bleibt es dennoch Unrecht!*“ Mit einem Ausdruck schockierter Ungläubigkeit wendet sich die ältere Geweihte der Menge zu und versucht mit zusammengekniffenen Augen den Verursacher der ketzerischen Störung auszumachen. Eine Frau mit dunklen Zöpfen und einem Langschwert an der Seite tritt an den Rand des Platzes, während die verwirrte und teils eingeschüchterte Menge ängstlich vor ihr zurück weicht. Anklagend richtet die Geweihte das Sonnenszepter auf den Störenfried, als zwischen den Häusern Strohballen auf den Dorfplatz gerollt werden und ein Pfeilhagel die rollenden Hindernisse anzündet. Mehrere mit Knüppeln, Dolchen und bloßen Fäusten bewaffnete Männer und Frauen stürmen auf die panische Menge zu, die inmitten des brennenden Stroh und der Angreifer gefangen ist.

Die Helden werden gerade Zeuge, wie Kalman von Nilsitz die gefangengenommenen Anhänger seiner Tochter Roana für den Verrat gegen ihn durch die Praiosgeweihte Prianna Greifenstolz abstrafen lassen will. Da Roana die drakonischen Strafen ihres Vaters nur allzu gut kennt und nicht bereit ist, ihre Getreuen im Stich zu lassen, inszeniert sie einen Angriff, der den beiden die Flucht ermöglichen soll. Geben Sie den Helden zuvor Zeit, die Lage zu erfassen – vielleicht können sie mitbekommen, wie Prianna das von Kalman geforderte, drakonische Strafmaß (100 Peitschenhiebe) deutlich abmildert und es wieder in die angemessenen Ausmaße (100 Peitschenhiebe, aber jeweils über 12 göttergefällige Tage verteilt) bringt. Je nachdem wo sich die Helden gerade befinden und wie sie auf die ursprüngliche Situation reagieren, stehen sie entweder mitten im Geschehen oder haben die Möglichkeit sich zu entscheiden, ob sie in die Situation eingreifen wollen.

Vogt Kalman von Nilsitz zieht sein Schwert und wie die ihm treu ergebene Burgoffizierin *Raxa Eisner* (*978 BF, kriegsverehrte Kriegerin aus Elenvina, linke Hand wurde im Krieg verkrüppelt, zerzauste kurze Locken, kampferfahrene Koranhängerin) hält er sich bei dem Kampf gegen die Angreifer nicht zurück, sondern tritt ihnen trotz seines Alters mit





zornigen Verwünschungen und tödlichen Hieben entgegen. Die Praiosgeweihte weicht keinen Fingerbreit von der Stelle und stellt sich – das Sonnenzepter erhoben – ebenfalls den Angreifern entgegen. Sie wirkt weitaus weniger kampferfahren, dafür umso entschlossener. Laut ruft sie dazu auf, das Unrecht gegen die göttliche Ordnung nicht zuzulassen und gegen die Angreifer vorzugehen. Wenn sich in der Gruppe ein besonders auffälliger Held (Praiosgeweihter, Krieger etc.) befindet, wird sie das Wort direkt an ihn richten.

Werte der Angreifer

Dolch: INI 9+W6 AT 10 PA 9 TP W6+4 DK H

Knüppel: INI 9+W6 AT 11 PA 10 TP W6+1 DK N

Sense*: INI 8 +W6 AT 9 PA 6 TP W6+3 DK S

Dreschflegel*: INI 8 +W6 AT 8 PA 5 TP W6+3 DK H

Raufen: INI 9+W6 AT 14 PA 12 DK H

Kurzbogen: INI 9+W6 FK 16 TP W6+4

LeP 29 AuP 32 MR 5 RS 0 WS 6 GS 8

* Improvisierte Nahkampfwaffe (**WdS** 115)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Scharfschütze, Waffenloser Kampfstil (Bornländisch), Wuchtschlag

Verhalten im Kampf: Der Angriff dient lediglich dazu die Gefangenen zu befreien, wobei nach Anweisung *Roanas* niemand ernsthaft verletzt werden soll. Entsprechend defensiv kämpfen sie und setzen lieber Fäuste oder die stumpfe Seite der Waffe ein, als scharfe Klingen. Sobald die Gefangenen befreit wurden, ziehen sich die Angreifer schnellstmöglich – gedeckt von den Bogenschützen – wieder in die Wälder zurück, wobei sie versuchen dabei ihre Verletzten mit zu nehmen.

Die Werte von Roana von Nilsitz, Kalman von Nilsitz und Prianna Greifenstolz finden Sie im Anhang aufgeführt. Aufmerksamen Beobachtern fällt bei dem Kampf mit einer erfolgreichen *Sinnenschärfe*-Probe (+3, wenn sie sich mitten im Geschehen befinden) Folgendes auf:

☞ 0-2 TaP*: Die zwölf Angreifer tragen einfache und abgenutzte Kleidung. Auch ihre Bewaffnung setzt sich eher aus alltäglichen Gegenständen oder zur Jagd benötigten Waffen zusammen. In ihren Gesichtern steht grimmige Entschlossenheit, aber nur einige von ihnen scheinen rudimentäre Erfahrung im Kämpfen zu haben.

☞ 3-5 TaP*: Während ein Großteil der Dorfbewohner einfach nur panisch zwischen brennenden Strohballen und Angreifern eine Fluchtmöglichkeit sucht, stellen sich einige der Bewohner mit angstverzerrter aber entschlossener Miene schützend vor die Praiosgeweihte. Auf den Dächern haben sich vier weitere – mit Bögen bewaffnete – Angreifer positioniert.

☞ 6-8 TaP*: Die Angreifer bemühen sich, niemanden ernsthaft zu verletzen und viel eher die Bewohner einzuschüchtern, als wirklich jemanden anzugreifen. Teilweise scheint es, dass einige der Dorfbewohner die Angreifer mit ihren Körpern gegen die Leibgarde des Adligen abschirmen und sich wie lebendige Schutzschilde um die Angreifer positionieren.

☞ ab 9 TaP*: Während der Angriff die Aufmerksamkeit aller auf sich gelenkt hat, haben mehrere der Gardisten des Barons die beiden Gefangenen befreit, die versuchen zwischen den umliegenden Häusern unauffällig zu flüchten.

Angeführt werden die Angreifer von Roana von Nilsitz, die nach der letzten Konfrontation mit ihrem Vater nicht zulassen will, dass ihre Anhänger brutal bestraft oder gar verkrüppelt werden. Ihre Getreuen sind Jugendfreunde und -bewunderer oder einfach nur unzufriedene Dörfler, die sich ihr angeschlossen haben und sich gegen das Joch des gestrengen Vogtes stemmen. Die beliebte Kriegsveteranin hat auch den Respekt und die Loyalität des Großteils der Garde ihres Vaters erworben. So bekennen sich zwei weitere Gardisten während Kampfes zu ihr, befreien die Gefangenen und wollen sich mit ihnen in die Wälder zurückziehen.

DIE HELDEN ÜBERWÄLTIGEN ROANA VON NILSITZ

Falls es der Heldengruppe gelingt, Roana als Aufrührerin fest zu nehmen, verschärft sich die Situation (+8 Eskalationspunkte für Roana, +6 Eskalationspunkte für Celio) noch mehr. Denn ohne Roana, die ihren Vater allen Anfeindungen zum Trotz liebt und ihm nicht körperlich schaden will, entzündet sich der Unmut ihrer Gefolgsleute zu einem ungezügelten Flächenbrand. Auslöser ist ungewollt der weltfremde und naive Celio Praiob, der es als misstrauisch angesehener Bekenner nicht gewohnt ist, dass seine eifernden Ansprachen bei ungebildeten Personen auf fruchtbaren Boden fallen. Ohne den beschwichtigenden Einfluss Roanas muss Celio hilflos mit ansehen, wie sich seine Lehren verselbstständigen und die Getreuen Roanas bereit sind, notfalls mit Gewalt dem Gesetz sein Recht zu verschaffen.

Wenn die Angreifer entweder verschwunden oder zurückgedrängt sind, ist auch ein Großteil der Bevölkerung in die Hütten geflüchtet. Neben der Praiosgeweihten und dem Vogt stehen nur noch seine beiden treuen Gardisten sowie wenige Dörfler auf dem großen Platz. Sofern die Helden nicht eingegriffen haben, sind die beiden Gefangenen ebenfalls verschwunden – zusammen mit den verräterischen Gardisten. Zu Füßen des unverletzten Vogtes liegen die Leichen von zweien der Angreifer und die Praiosgeweihte lobt die tapferen Dörfler, welche sich im Kampf mutig zwischen sie und die Angreifer gestellt haben. Je nach Verhalten der Helden reagieren die Anwesenden auf deren Anwesenheit:

EINGREIFEN IN DEN KAMPF ZU GUNSTEN DES VOGTES/DER PRAIOSGEWEIHTEN

Je nach sozialem Stand bedankt sich *Kalman von Nilsitz* entweder respektvoll (Adlige, Krieger, Geweihte) oder nimmt



das Eingreifen als selbstverständlich hin (SO>8, offenkundige Streuner, Unfreie, Tagelöhner). Erstere lädt er als Gäste auf **Burg Trollpforz** ein, während letztere mit einem Mittagmahl und einer Unterkunft im Dorf abgespeist werden.

👁 +8 Eskalationspunkte für Roana, +3 Eskalationspunkte für Celio, die Einstellung der beiden gegenüber den Helden sinkt außerdem auf ‚nicht kooperativ‘.

ΠΕΥΤΡΑΛΕΣ ΒΕΟΒΑΧΤΕΠ ΔΕΣ ΚΑΜΠΓΕΣΧΕΗΕΠΣ

Vorwurfsvoll (Adlige, Krieger, Geweihte) oder verächtlich hält Kalman einen kurzen Vortrag über die unterlassene Hilfestellung bei dem Angriff auf die praiosgewollte Ordnung, während ihre Gnaden Greifenstolz mit mahnenden Worten anempfiehlt, diese Verfehlung dem Götterfürsten zu beichten, demutsvoll Reue zu zeigen und Sühne zu leisten. Wenn die Helden angemessen schuldbewusst reagieren, erhalten sie zumindest die Erlaubnis eine Rast im Dorf einzulegen und den Praiosschrein in der Burg aufzusuchen. Falls nicht, legt der Vogt ihnen nahe, noch bis zum Abend sein Land zu verlassen.

👁 +6 Eskalationspunkte für Kalman, +4 Eskalationspunkte für Prianna

ΕΙΠΓΡΕΙΠΕΠ ΙΠ ΔΕΠ ΚΑΜΠΓ ΖΥ ΓΥΠΣΤΕΠ ΔΕΡ ΑΥΦΡΨΗΡΕΡ

Höher gestellte Helden werden höflich aber mit kalter Wut sowohl vom Vogt als auch Prianna dazu aufgefordert eine Erklärung abzugeben, wieso sie dem Abschaum beigestanden haben, der die Verurteilung der Verbrecher vereitelte und damit gegen Praios frevelte. Keine Erklärung wird den Vogt wirklich zufrieden stellen, sodass er die Helden auffordert seine Baronie zu verlassen. Die einzige Möglichkeit sich weiterhin hier aufzuhalten ist bei der Praiosgeweihten zu erreichen, wenn die Helden darum bitten, den Praiosschrein zu besuchen und demütig für ihre Schuld zu beten und Sühne zu leisten. So unzufrieden der Vogt auch mit einer solchen Weisung der Geweihten auch sein mag, so lehnt er sich gegen ihre Entscheidung nicht auf und akzeptiert diese. Allen zwielichtigen Helden – aber vor allem offenkundig Magiebegabten – droht eine Verhaftung durch die beiden Gardisten und ein anschließendes Gerichtsverfahren bzw. der Abtransport zu einem rechtmäßigen Gildentribunal, sofern sie nicht schleunigst das Weite suchen.

👁 +10 Eskalationspunkte für Kalman, 8 Eskalationspunkte für Prianna, die Einstellung der beiden gegenüber den Helden sinkt außerdem auf ‚nicht kooperativ‘.

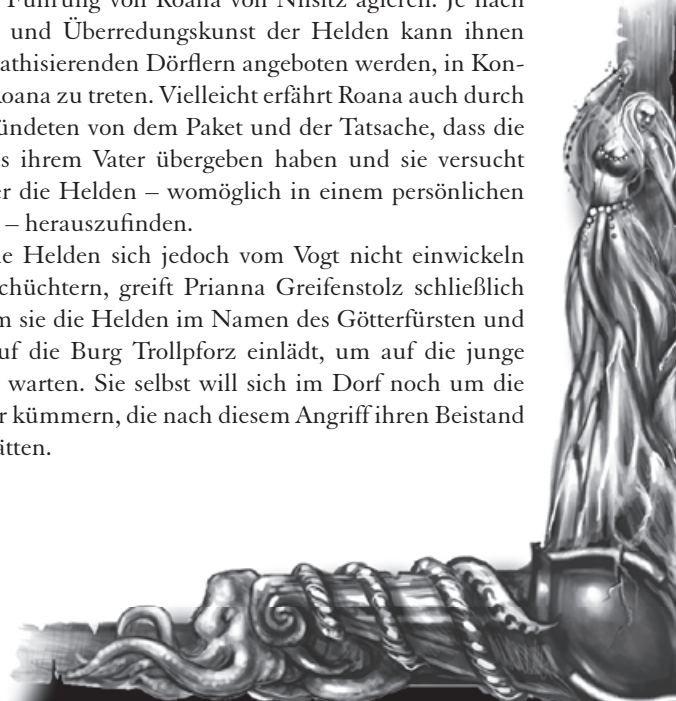
Das Abenteuer geht davon aus, dass die Helden es sich nicht vollends mit der Obrigkeit verscherzen und versuchen, ihren Auftrag zu erfüllen. Erkundigen sie sich nach Roana von Nilsitz als Empfängerin des Paketes, verdunkelt sich der Gesichtsausdruck Kalmans. Mit mühsam beherrschter Stimme entgegnet er, dass seine Tochter derzeit nicht auf der Burg

WIDER DIE OBRIGKEIT!

Gerät die Heldengruppe hier in eine offene Konfrontation mit dem Vogt und seinen Verbündeten, wird es deutlich schwieriger für sie, die Hintergründe des Konflikts und den eigentlichen Verursacher ausfindig zu machen. Denn das Wort des Vogtes ist hier Gesetz, vor allem wenn sein Ansinnen durch die Autorität einer Praiosgeweihten untermauert wird. Alles Beharren auf Stand und Gastfreundlichkeit hat vor einem Gericht wenig Bestand. Zwar besitzt der Vogt nur noch wenige bewaffnete Männer und kann ein Vertreiben der Helden nicht mit Gewalt durchsetzen, doch allein den Widerstand gegen die Anweisungen des Herrschenden stellt eine Straftat für die Helden dar. Diese Schlussfolgerung können die Helden mit einer erfolgreichen Probe auf *Rechtskunde* mit 3 TaP* ziehen. Beharrt die Gruppe dennoch auf unkooperativen bis feindseligem Benehmen, können diese sich eigentlich nur noch heimlich in der Baronie bewegen. Vor allem aber wird es schwierig, den Vogt Kalman oder die Praiosgeweihte Prianna positiv zu beeinflussen, um weitere Ausschreitungen des Konflikts zu unterbinden. Durch eine offenkundige Parteiergreifung zu Roanas Leuten, haben die Helden sich zumindest aber dort Freunde gemacht – die Einstellung von Roana und ihren Verbündeten zu den Helden steigt auf ‚kooperativ‘. Fahren Sie für die Helden mit dem Kapitel **Dunkle Wälder, finstre Gestalten** im Lager der Aufrührer fort und nutzen Sie später vor allem Begegnungen mit Dörflern, um die Helden auf die richtige Spur zur Lösung des Zwists zu bringen.

verweilt und er nicht weiß, wann sie wieder zurückkommt. Er versucht die Helden über ihren Auftraggeber sowie ihr Anliegen auszufragen und sie zu überreden, ihm das Paket ‚zur sicheren Verwahrung‘ zu überlassen. Lassen die Helden sich entgegen der Anweisung dazu verleiten, um den Auftrag so schnell abzuhandeln, können sie immer noch auf der Burg oder im Dorf herausfinden, dass die Aufständischen unter der Führung von Roana von Nilsitz agieren. Je nach Auftreten und Überredungskunst der Helden kann ihnen von sympathisierenden Dörflern angeboten werden, in Kontakt mit Roana zu treten. Vielleicht erfährt Roana auch durch ihre Verbündeten von dem Paket und der Tatsache, dass die Helden es ihrem Vater übergeben haben und sie versucht mehr über die Helden – womöglich in einem persönlichen Gespräch – herauszufinden.

Lassen die Helden sich jedoch vom Vogt nicht einwickeln oder einschüchtern, greift Prianna Greifenstolz schließlich ein, indem sie die Helden im Namen des Götterfürsten und Traviass auf die Burg Trollpforz einlädt, um auf die junge Dame zu warten. Sie selbst will sich im Dorf noch um die Bewohner kümmern, die nach diesem Angriff ihren Beistand nötiger hätten.





AUF BURG TROLLPFORZ

„So wurde mit Hilfe des Trolls Tarkampf ein Bollwerk wider Schwarz- und Rotpelze erbaut, die niemals mehr die Pforte zwischen Ingrakuppen und Eisenwald passieren sollten, wenn das steinerne Auge seine Wacht hält. Und solange das Licht des Hauses Nilsitz Dunkelsinn und Rechtlosigkeit abstrahlt, wird Praios' wohlwollendes Auge auf unserem Land liegen.“

—alte Legende der Dorfbewohner über die Entstehung von Burg Trollpforz und die Verbundenheit des Hauses Nilsitz mit der Burg, neuzeitlich

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Über der Talsenke, in der das kleine Dorf Trollpforz liegt, erheben sich auf schroffen Felsen die Wehrmauern einer urtümlichen Bergburg. Das brüchige, mit Efeuranken überwachsene Mauerwerk der Burg geht fließend in die grauroten Felsen des Eisenwaldes über und ist zwischen den verwitterten Steinen des Gebirges nur schwer zu erkennen. Ein enger Pfad führt an steilen Felswänden zur Burg hinauf und endet vor einer Zugbrücke. Das verrostete Eisengitter des Zugangs ist halb herunter gelassen und wird provisorisch von dicken Baumstämmen gestützt, um den Weg nicht vollends zu versperren. Die massiven Holztore sind allerdings fest verschlossen und nur durch eine mit zwei Gardisten bewachte Mannpforte kann man das Innere der alten Feste betreten.

Generell sieht man dem Gemäuer an, dass mindestens seit mehreren Jahrzehnten nur noch die allernotwendigsten Instandhaltungsmaßen durchgeführt wurden. Die Ausmaße der Burg könnten fast dreimal so viele Bewohner fassen, als es momentan der Fall ist und so wirkt die Anlage beinahe verlassen. Von den ursprünglichen 12 Gardisten sind nur noch 7 dem Vogt treu geblieben und so muss er seine Knechte und Mägde für den Dienst auf den Burgzinnen hinzuziehen. Die verbliebenen Bewaffneten sind fast alle jenseits der 40 und eher erfahrene Büttel als richtige Krieger. Wenn die Helden sich für eine Übernachtung auf der Burg entscheiden, wird Roana von Nilsitz dies entweder durch die Dorfbewohner oder Brun Klippstein in jedem Fall erfahren und die Heldengruppe fortan als Handlanger ihres Vaters behandeln. Dadurch steigen die Eskalationspunkte bei Roana um +4 und ihr Verhalten sinkt auf ‚feindlich‘.

Auch das Innere des Gemäuers zeigt sehr deutlich (Probe auf *Hauswirtschaft* oder *Baukunst*), dass nicht viel Geld in die Instandhaltung der Burg angelegt wird: Auf dem einstmals gepflasterten Hof fehlen zahlreiche Steine oder sind stark beschädigt, die Stallungen sind bis auf ein paar Milchkühe leer und immer wieder sind Risse oder Lücken im Mauerwerk und dem Putz der Gebäude zu erkennen. Der einzige ‚Luxus‘ ist der Hundezwinger, in dem jedoch nur noch wenige

Tiere der ehemals stolzen Meute und zur Zucht eingesetzten Jagdhunde zu sehen sind.

Die Helden erhalten je nach sozialem Stand ein angemessenes Quartier, während sich der misstrauische Ebruiel als Herr über das Gesinde persönlich um ihr Wohlergehen kümmert. Da die eingeschworene Gemeinschaft durch die Ereignisse der letzten Tage verunsichert ist und man Fremden sowieso misstrauisch gegenüber steht, sprechen die Dienstboten nicht über die abtrünnige Roana oder den von ihr angestifteten Aufstand. Darauf angesprochen schweigen sie entweder oder weisen darauf hin, dass es ihnen nicht zusteht sich dazu zu äußern.

Um die Stimmung auf der Burg vermitteln zu können und die Helden mit Hintergrundinformationen zu dem Konflikt zu versorgen, können Sie auf folgende optionale Szenen zurückgreifen:

☛ Während des Abendessens fragt der Schatzmeister Brun Klippstein, was der Vogt wegen der verlorenen Lebensmittel-Lieferung zu tun gedenkt. Aus dem Gespräch kann man heraushören, dass Roana von Nilsitz heute Morgen eine Lieferung von dem Dorf für die Nordmärkische Armee abgefangen hat. Wutschnaubend ordnet der Vogt an, dass nun eben noch einmal die gleiche Menge aufzutreiben sei, da das schändliche Verhalten seiner Tochter kein Grund sei, den tapferen Recken an der Front die Unterstützung zu versagen (+4 Eskalationspunkte bei Roana und Celio wegen der erneuten ‚Schräpfung‘ der Dörfler, sowie +4 Eskalationspunkte bei Kalman und Prianna für den Raub der Lebensmittel).

☛ Bei der Andacht vor dem Abendessen am Praiosschrein erbittet sich der Vogt Kalman von Nilsitz vom Götterfürsten Stärke und Klarheit, um Recht zu sprechen, ohne sich von Gefühlen zu seiner Tochter leiten zu lassen. Er schwört, seine Ideale niemals zu verraten, selbst wenn er im Kampf für das Licht alles opfern muss. Die Helden können hier schon einen Anhaltspunkt auf seine Visionen und Träume vom Kampf des Lichts gegen die Dunkelheit erhalten und später den Hinweis nutzen, um Kalman von Nilsitz auf seine eigene Queste zu schicken.

☛ Entweder durch Aufzeichnungen des Praiosgeweihten Celio Praiolob, die er nach der Konfrontation zurück lassen musste oder durch Erzählungen der Dienstboten können die Helden erfahren, dass sich um die Familiengeschichte derer von Nilsitz viele Legenden ranken. Sie gelten als von Praios gesegnet und weisen überraschend viele Diener des Götterfürsten in ihrem Stammbaum auf. Ursprünglich stammt die Familie aus Bey-el-Unukh (der alhanische Name des heutigen Beilunk) und ist angeblich durch eine Vision des Götterfürsten hierhergekommen. Entweder durch Celios Tagebuch oder eigene Schlussfolgerung (20 TāP* aus jeweils einer Probe auf *Götter/Kulte*, *Geschichtswissen* und *Heraldik*) können sie die Vermutung aufstellen, dass die von Nilsitz ihre Abstammung auf die Familie des heiligen Quanon zurückführen können.



Hier finden Sie weitere Bewohner der Burg, mit denen die Helden im Verlauf des Abenteuers in Kontakt kommen können:

☛ **Raxa Eisner** (*978 BF, Burgoffizierin, kriegsversehrte Kriegerin aus Elenvina, linke Hand wurde im Krieg verkrüppelt, zerzauste kurze Locken, kampferfahrene Koranhängerin).

☛ **Ebruiel** (*982 BF, Herr des Gesindes, spinnenartige, lange Finger, Rotschopf mit Sommersprossen, besteht bei Nichtadligen auf das „Herr Ebruiel“, hitzig).

☛ **Mika** (*993 BF, Köchin, zierliches Persönchen mit einer schrillen Stimme, entsetzliche Angst vor Magie und Geistern, hasst Trödelei und Müßiggang).

VÄTERLICHER KUMMER

„Sie sollte die Ehre und Tradition unserer Familie fortführen. Wie konnte mein eigen Fleisch und Blut den Herrn Praios nur so hintergehen? Es sind die falschen Einflüsterungen dieser Ratte Celio, welche ihren Verstand trüben und sie zum Werkzeug seiner Ketzerei machen.“

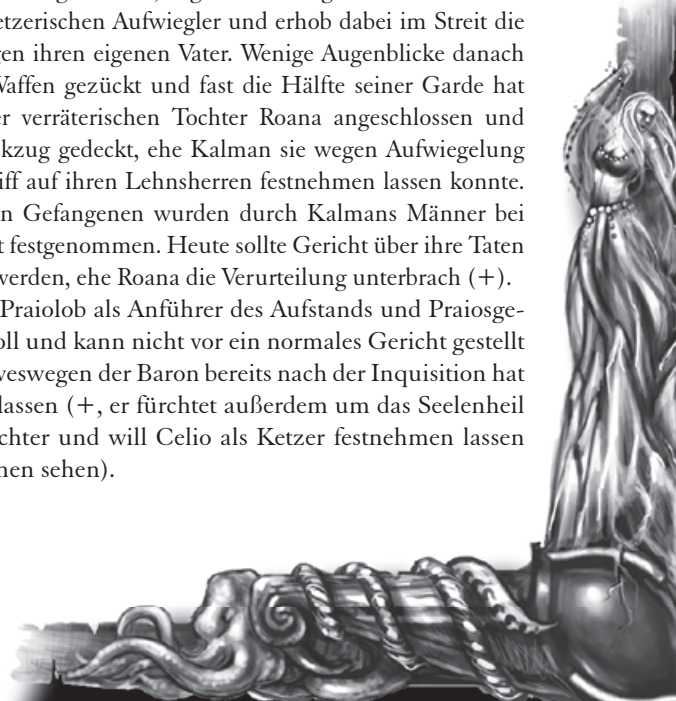
—Kalman von Nilsitz über seine Tochter Roana, 1030 BF

Sehr wahrscheinlich bemühen sich die Helden auf der Suche nach Roana auch um ein Gespräch mit ihrem Gastgeber – gerade um die Ereignisse im Dorf aufzuklären. Wenn nicht, versucht Kalman von Nilsitz in jedem Fall die Helden auszufragen und sie auf seine Seite zu ziehen. Er gibt seine Version der Ereignisse zum Besten und ersucht je nach sozialem Stand und Auftreten der Gruppe diese vielleicht um Unterstützung bei der Auseinandersetzung mit den Aufständischen. Folgendes können die Helden erfahren:

☛ Kalman möchte eigentlich nur die Aufständischen fassen und vor ein ordentliches Gericht stellen. Schließlich haben diese Quertreiber schon genug Schaden angerichtet, unter dem seine Untergebenen leiden müssen. Es steht bald die Erntezeit an, da braucht er jede freie Hand und kann sich keine Störungen leisten (+).

☛ Mit mühsam gezügelter Verärgerung berichtet Kalman von dem seit Wochen schwelenden Konflikt zwischen ihm und seiner Tochter, der am gestrigen Abend endgültig eskalierte. Er schiebt die Probleme mit Roana auf ihre erschreckende Veränderung nach dem Krieg und den negativen Einfluss des angeblichen Praiosgeweihten Celio Praiolob, der sie mit seinen verdrehten Glaubensauslegungen erst zu den heftigen Diskussionen und dem unerbittlichen Streit mit ihrem Vater Kalman geführt hat. Als der Vogt – unterstützt von der Autorität ihrer Gnaden Greifenstolz – seinen unliebsamen Gast Celio gestern von seiner Burg verwies, ergriff seine eigene Tochter Partei für den ketzerischen Aufwiegler und erhob dabei im Streit die Hand gegen ihren eigenen Vater. Wenige Augenblicke danach wurden Waffen gezückt und fast die Hälfte seiner Garde hat sich seiner verräterischen Tochter Roana angeschlossen und ihren Rückzug gedeckt, ehe Kalman sie wegen Aufwiegler und Angriff auf ihren Lehnsherren festnehmen lassen konnte. Die beiden Gefangenen wurden durch Kalmans Männer bei der Flucht festgenommen. Heute sollte Gericht über ihre Taten gehalten werden, ehe Roana die Verurteilung unterbrach (+).

☛ Celio Praiolob als Anführer des Aufstands und Praiosgeweihter soll und kann nicht vor ein normales Gericht gestellt werden, weswegen der Baron bereits nach der Inquisition hat schicken lassen (+, er fürchtet außerdem um das Seelenheil seiner Tochter und will Celio als Ketzer festnehmen lassen und brennen sehen).





☞ Seine Nachbarn kann der Vogt nicht um Hilfe bitten, da diese sich entweder in einer Fehde mit ihm befinden (+), ihm sein Lehen neiden (–) oder die Lage schamlos ausnutzen würden, um seine Familie um den Titel zu bringen (+). Die Zwerge des Bergkönigreich Isnalosch mischen sich erst recht nicht in die Belange der Menschen ein (+).

☞ Für Kalman macht es keinen Unterschied, dass die Helden gegen seine eigene Tochter vorgehen, da sie sich für ihre Taten wie jeder andere auch vor dem Recht des Himmlischen Richters zu verantworten hat. Mit ihrem Handeln hat sie seiner Ansicht nach außerdem jede Zugehörigkeit zu ihrer Familie aufgegeben, in der Recht, Ordnung und Wahrheit als höchstes Gut gelten (+).

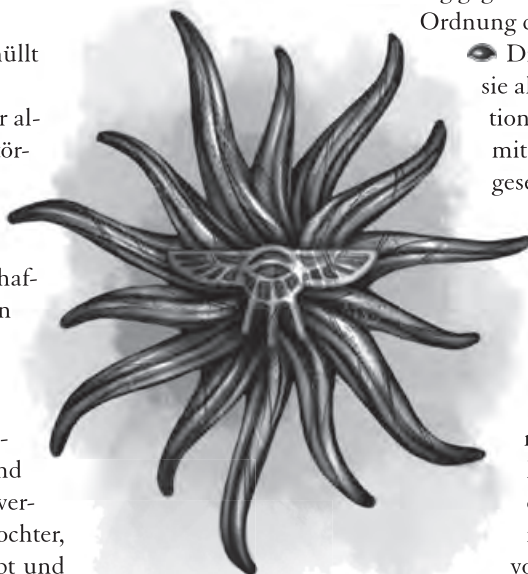
☞ Seiner Meinung nach ist der wahre Schuldige Celio Praiolob, der sich als Diener des Götterfürsten ausgibt. Er gehört einer ketzerischen Glaubensgemeinschaft aus dem Kloster Arras de Mott unter der Führung Lechmin von Hartsteens an, welche die Lehren des Herrn Praios verzerrt und verunglimpflicht. Leider viel zu spät hat er erkannt, dass der junge Mann seine Tochter mit ketzerischen Ansichten verdirbt und sie sich dadurch von ihm entfremdet (+/–, dafür ist vor allem Kalmans Engstirnigkeit und der Einfluss seines Schatzmeisters Brun verantwortlich).

Eine *Menschenkenntnis*-Probe enthüllt außerdem:

☞ 0-3 TaP*: Dem Vogt geht es vor allem um die durch die Vorfälle gestörte Ordnung und den – aus seiner Sicht offenen – Angriff gegen die Prinzipien der Praioskirche. Am meisten macht ihm dabei zu schaffen, dass ausgerechnet sein eigen Fleisch und Blut die Hand gegen ihn erhebt und alle Werte der Familie verrät.

☞ 4-7 TaP*: Neben dem offensichtlichen Zorn über den Aufstand ist Kalman beschämt und zutiefst verletzt über das Verhalten seiner Tochter, auch wenn er sie immer noch liebt und versucht, sich ihr Verhalten schön zu reden. Er ist zwischen seinem felsenfesten Glauben an die Prinzipien des Praiosglaubens und der Liebe zu Roana hin und her gerissen, doch es ist sein Pflichtbewusstsein was sehr wahrscheinlich siegen und keinerlei Milde gegenüber Roana walten lassen wird.

☞ 8+ TaP*: Hauptsächlich ist er wegen des offenen Zweifels seiner Tochter an der zwölfgöttlichen Ordnung so aufgewühlt. Kalman kann es sich gar nicht erlauben auch nur über die Anschuldigungen seiner Tochter nachzudenken, denn das würde alle seine Prinzipien und Handlungen in Frage stellen. Außerdem erhält der Held einen kleinen Einblick in die schlechten Eigenschaften Kalmans und mag sich später wundern, dass er sich verändert hat.



Kalman von Nilsitz geht fest davon aus, dass die Helden in seinem Interesse und im Sinn Priannas handeln, denn er ist unbestreitbar im Recht. Er ist aber ebenso daran interessiert, den Konflikt schnell und unblutig zu beenden und lässt sich auf viele Vorschläge zur Vermittlung ein, es sei denn er hat bereits mehr als 15 Eskalationspunkte angesammelt.

Auch mit ihrer Gnaden Prianna Greifenstolz können die Helden sich unterhalten, wobei schon triftige Gründe vorgegeben werden müssen, dass die Geweihte ein Gespräch über die Situation in der Baronie ohne Kalman als betroffenen Herrscher führen würde.

Besonders zu dem vermeintlichen Ketzler Celio Praiolob und der gesetzlichen Sachlage kann Prianna einiges beisteuern:

☞ Sofern die Helden nicht selbst mit einer *Götter/Kulte*-Probe +6 (+4 für Geweihte, ohne Erschwernis für Praiosgeweihte oder aus Greifenfurt stammende Helden) mehr über die Strömung der Bekenner wissen, kann Prianna ihnen eine stark negativ gefärbte Beschreibung über die Splittergruppe der Braniborier geben (+/–).

☞ Die Praiosgeweihte lobt vor allem den Einsatz und die Treue des *Hauses von Nilsitz*, welches der Praioskirche und dem Reich schon immer vorbildlich dient und ein Fels in der Brandung gegen Finstersinn und jeden Angriff gegen die Ordnung des raulschen Reiches ist (+).

☞ Die Anschuldigungen Roanas entkräftet sie als unwissende und kindliche Trotzreaktion und tatsächlich kann sie jeden Vorwurf mit einem Verweis auf die angebliche Ungesetzlichkeit rechtlich entkräften (+).

Eine *Menschenkenntnis*-Probe enthüllt außerdem:

☞ 0-3 TaP*: Die Geweihte scheint einen beruhigenden Einfluss auf den Vogt zu haben und bemüht sich, die Lage so sachlich und unvoreingenommen wie möglich zu beurteilen. Der letzte Angriff der Aufständischen gegen das Gesetz und die Auflehnung gegen ihren Herrscher haben aber jeden Rest von Verständnis für Roana getilgt. Auch wenn sie gegen einen gewaltsamen Konflikt ist, wird sie entschlossen dafür sorgen, dass die Aufständischen sich vor einem Gericht für ihre Taten erklären und verantworten müssen.

☞ 4-7 TaP*: Auch wenn Prianna die Bekenner großmütig wie fehlgeleitete Kinder darstellt, empfindet sie deren Ansichten und Handlung als große Gefahr für die Kirche des Götterfürsten. Die Ansichten der Anhänger ähneln in ihren Augen zu sehr den verdrehten Idealen des Herrn der Rache und die Forderung der Bekenner nach Gerechtigkeit ist in ihren Augen nichts anderes als Gerechtigkeitswahn, verbunden mit der Arroganz, sich über die Jahrtausende alte Tradition der Kirche nach eigenem Ermessen hinweg zu setzen.



8+ TaP*: Prianna wirkt etwas verärgert über die Tatsache, dass Kalman die Inquisition zur Hilfe gerufen hat und ihr damit das Unvermögen unterstellt, mit dem Konflikt alleine klar zu kommen. Außerdem erhält der Held einen kleinen Einblick in die schlechten Eigenschaften Priannas und mag sich später wundern, dass sie sich verändert hat.

DER QUANIONSSCHREIN

»Dem gleißenden Auge PRAIOS entgeht nicht der kleinste Schatten! Keine Dunkelheit vermag einem wahren Gläubigen Stand zu halten. Die Ordnung SEINER Herrschaft und SEIN Recht in Ewigkeit!«

—Inscription des Quanionsschreins in Imperialen Zeichen, datiert auf 95 BF

Der einfache Praiosschrein der Burg soll vom Heiligen *Quanion Praiopol I.* selbst errichtet und später sogar geweiht worden sein. In dem Teil der Burg, der in den rötlichen Stein des Eisenwalds hinein gehauen wurde, liegt der schlichte Altar fast unter dem freien Himmel. Die über dem Schrein klaffende Felsspalte verschafft den Strahlen des Praiosmal ungehindert Zugang auf die Altarplatte aus Zitrin und an sonnigen Tagen erstrahlt diese in einem sanften goldenen Licht. Der sakrale Raum ist überraschend schlicht eingerichtet und außer dem Altar beinhaltet er nur noch zahlreiche die Ecken ausleuchtende Kerzen, eine schwere Holztruhe mit Vorhängeschloss sowie einen zierlichen Leseputz.

DER HEILIGE QUANION

„Der vom Licht erfüllte“ wird wegen seiner Beständigkeit und Wahrhaftigkeit vor allem deswegen verehrt, weil er nach dem Fall Bosparans die lange Suche nach dem Ewigen Licht auf sich nahm, ohne zu fürchten oder zu zögern. Nach einer acht Jahre währenden Queste kehrte Quanion mit dem aus Bosparan verbannten Licht nach Beilunk und schließlich Gareth zurück. Später wurde er als *Quanion Praiopol I.* zum Bote des Lichts erwählt und gilt seitdem als Heiliger der Praioskirche. Er stellt das Sinnbild dafür dar, dass Praios einige Menschen auserwählt, in seinem Namen Großes zu vollbringen – wenn sie nur standhaft sind, ohne zu zögern den ihnen zugewiesenen Platz einnehmen und voller Glauben seinen Fingerzeigen folgen. Mit einer erfolgreichen Probe auf *Geschichtswissen* +8 oder *Götter/Kulte* +6 können sich die Helden an die Sagen um den Heiligen erinnern, wobei jeder Praiosgeweihte oder aus Beilunk stammende Held dazu keine Probe ablegen muss und für andere Geweihte beide Proben jeweils nur um die Hälfte erschwert sind.

Der felsige Boden ist kaum abgeschliffen und es gibt keine Teppiche oder Sitzkissen, die das Sitzen oder Knien auf der unebenen Fläche komfortabel gestalten würden. In der schweren Truhe befinden sich sämtliche Aufzeichnungen der Familiengeschichte, die Chronik des Schreins und der Burg. Nur Kalman von Nilsitz besitzt einen Schlüssel zu dem Heiligtum seiner Familie und er vertraut nur Helden mit entsprechendem Rang (SO 8+, adlig oder geweiht) diesen Schatz an. Eine Recherche in der teilweise unvollständigen Familiengeschichte bestätigt die Vermutung, dass der Heilige Quanion auf seiner Queste hier einen Schrein errichtete und später verfügte, dass eine Burg erbaut werden solle, welche aller Dunkelheit und Gefahr trotzen würde.

Hier hat sich Celio Praiolob zu Beginn seines Besuchs hauptsächlich aufgehalten, ehe er sich mehr und mehr in den Zwist zwischen Vater und Tochter einmischte. Lediglich sein *Vademecum für den reisenden Geweihten* auf dem Leseputz sowie einige leere Pergamente deuten jetzt noch darauf hin, dass er jemals hier war. Alle anderen persönlichen Dinge und sonstige Aufzeichnungen hat Kalman von Nilsitz bereits konfisziert und Prianna Greifenstolz zur sicheren Verwahrung übergeben.

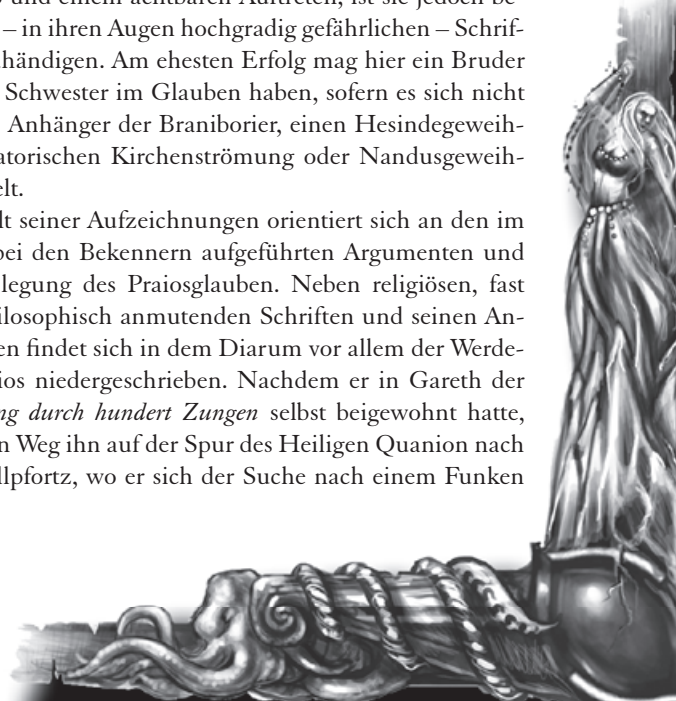
DAS TAGEBUCH EINES KETZERS

»Ein Funken wird die Finsternis erhellen, geboren aus Ungerechtigkeit und Leid. Sein Glühen wird ein helles Feuer entflammen, um IHM im bevorstehenden Kampf gegen das Chaos zu dienen! In ihm wird SEINE Herrlichkeit erstrahlen und er wird erfüllt sein, von SEINER Gnade.«

—Aufzeichnung einer Prophezeiung, aus dem *Diarium Celio Praiolobs*, datiert auf den 03. Ronda 1030 BF

Auch wenn Prianna Greifenstolz alle ketzerischen Aufzeichnungen des vertriebenen Praioten Celio Praiolob weggeschlossen hat, ist sie bei entsprechend guten Argumenten durchaus bereit, diese den Helden zur Verfügung zu stellen. Nur mit einer *Überreden*-Probe +8 oder einer *Überzeugen*-Probe +6 und einem achtbaren Auftreten, ist sie jedoch bereit, diese – in ihren Augen hochgradig gefährlichen – Schriften auszuhändigen. Am ehesten Erfolg mag hier ein Bruder oder eine Schwester im Glauben haben, sofern es sich nicht um einen Anhänger der Braniborier, einen Hesindegeweihten der satorischen Kirchenströmung oder Nandusgeweihten handelt.

Der Inhalt seiner Aufzeichnungen orientiert sich an den im Anhang bei den Bekennern aufgeführten Argumenten und ihrer Auslegung des Praiosglaubens. Neben religiösen, fast schon philosophisch anmutenden Schriften und seinen Anmerkungen findet sich in dem Diarium vor allem der Werdegang Celios niedergeschrieben. Nachdem er in Gareth der *Verkündung durch hundert Zungen* selbst beigewohnt hatte, führte sein Weg ihn auf der Spur des Heiligen Quanion nach Burg Trollportz, wo er sich der Suche nach einem Funken





des heiligen Lichtes widmete. Im Verlauf seines Besuchs erlischt seine ursprünglich flammende Hingabe an die Suche und viele der visionshaften Aufzeichnungen verändern sich in weltliche Vermerke zu der Lage in der Baronie. Celio scheint in Roana von Nilsitz und ihrem Tun jenen Funken zu sehen, welchen er gesucht hat – doch er beschäftigt sich am Ende nur noch damit, gesetzliche oder kirchliche Argumente anzusammeln, welche einen Umsturz des Vogtes und die Einsetzung von Roana als Ziel haben. Mit dem spirituellen Zweck jenes ‚Funkens‘ setzt er sich gar nicht mehr auseinander. Seine Vision – zu Beginn des Kapitels kurz beschrieben – hat Celio falsch gedeutet, denn es ist nicht Roana, sondern Kalman von Nilsitz, der seine Bestimmung als Sumyrdalun in dem Konflikt erkennen muss, um sich für seine Rolle als Streiter des Lichts entscheiden zu können.

LICHTE TRIEBE

„Und sein Licht wird sich ausbreiten, allen Gläubigen ein Zeichen, dass sein Blick auf uns ruht! Eine Warnung, die Unrecht und Dunkelsinn aufdeckt und uns auffordert, sein Licht dort zu verbreiten!“

—Celio Praiolob über die Bedeutung der Quanionen, 1030 BF

Nach dem ersten Scharmützel zwischen Vater und Tochter wachsen an der Stelle der bewaffneten Auseinandersetzung im Hof der Burg kleine goldene Blumen, die niemals zuvor dort gesehen wurden. Mit den erstaunlich symmetrischen Blütenblättern gleichen sie einer stilisierten Sonne und tatsächlich wachsen diese neuen Pflanzen aventurienweit seit der Suche nach dem Ewigen Licht nur dort, wo Praios Blick auf Dere ruht. Nachdem erstmals in der Stadt des Lichts in Gareth diese als Quanionen bezeichneten Blumen entdeckt wurden, ist sich die Kirchengemeinde uneins über deren Bedeutung. Manche sehen in den Pflanzen eine Mahnung Praios, andere eine Warnung vor drohendem Unheil, während gerade die Pilger die Quanionen als Wohlwollen und Zeichen der Hoffnung deuten.

Tatsächlich verblühen gepflückte Blüten bei einem aufrechten Gläubigen und Pilger nicht, solange er der Bedeutung und den Zeichen der Quanionsqueste folgt und damit den ‚Funken des eigenen Lichts‘ schürt. Sollten die Helden eine solche Quanione pflücken und bei sich tragen, können Sie diese beispielsweise mit dem Verwelken der Pflanze auf eine fatale Entscheidung aufmerksam machen.

Die beiden im Abenteuer vorkommenden Geweihten deuten die Blume übrigens genau gegenteilig:

☞ Prianna Greifenstolz sieht in den Blumen im Burghof ein Zeichen dafür, dass Praios wohlmeinender Blick auf Kalman von Nilsitz ruht und den Vogt in seinem Tun bekräftigt.

☞ Celio Praiolob hingegen – sobald er vom Auftauchen der wundersamen Blume erfährt – deutet diese als Warnung wegen des verübten Unrechts an *Roana von Nilsitz* und als Praios’ Missbilligung an dem Verhalten des Vogtes.



GEFANGENEVERHÖR

Ist es den Helden gelungen, die fliehenden Gefangenen aufzuhalten oder vielleicht sogar einen der Angreifer gefangen zu nehmen, haben sie im Verlies der Burg die Gelegenheit, diese zu verhören. Im staubigen und seit Jahrzehnten nicht genutzten Kerker sind die notdürftig versorgten Gefangenen neben einigen Asseln und Ratten die einzigen Lebewesen. Sehr wahrscheinlich können die Helden hier auf die Hebamme *Gundeline* (*979 BF, dunkelblonde Locken, Lachsfältchen, rundliche Kurven, sympathische Schönheit) und ihre Tochter *Talina* (*1016 BF, dunkelblonder Pagenschnitt, aufgeweckt, neugierig, mit einer KL-Probe ist eine große Ähnlichkeit mit Roana zu erkennen) treffen. Gundeline – welche die heimliche Geliebte von Kalman von Nilsitz ist – ist eine gutmütige Seele, die sich hingebungsvoll um die Verletzungen der Gefangenen kümmert. Auch wenn die beiden Heilkundigen eine kleine Hütte in Dorf haben, sind sie oft auf der Burg anzutreffen. Talina ist die uneheliche Tochter *Kalmans*, die er abgöttisch liebt und bei der er schon lange überlegt, sie endlich offen anzuerkennen.

Wenn die Helden freundlich oder verständnisvoll auftreten, so kann Gundeline positiv auf die verstockten Häftlinge einwirken und die Helden bei einem Verhör unterstützen (*Überreden*-Probe erleichtert um 3).



Bei einer gelungenen *Überreden*-Probe +6 können die Helden Folgendes erfahren:

☞ 0-2 TaP*: Roana wird von allen Aufständischen als strahlende Heldin und tragisches Opfer der Umstände angesehen. Durch Celios Predigten und seine Unterstützung des Aufstands sind sie der Ansicht, dass die Kriegerin voll im Recht ist und sind bereit, sie um jeden Preis zu unterstützen. Kalman von Nilsitz wird als tyrannischer und gnadenloser Machthaber dargestellt, der die Baronie ausbluten lässt und dessen Herrschaft alle zu Grunde richtet.

☞ 3-5 TaP*: Die Helden erfahren mehr über die Beweggründe Roanas (siehe Kapitel **Recht und Gerechtigkeit**). Sie erhalten außerdem auch einen Überblick über die Größenordnung von Roanas Gefährten: 6 Gardisten, ca. 10 Dörfler, ein Jäger sowie die albernischen Flüchtlinge, die ihr Vater vertreiben wollte.

☞ 6+ TaP*: Das Versteck der Aufständischen am verfallenen Wehrturm im Wald wird den Helden beschrieben, verbunden mit der Bitte, zwischen den Parteien zu vermitteln und das Versteck nicht Kalman von Nilsitz zu verraten.

DAS DORF TROLLPFORTZ

„Natürlich geht's uns grad nett so gud, wie solls ja auch, wenn doch das elends albernische Verrätspack unsere Herren zum Handeln zwingt. Wenn sie net wärn, dann würdn wir alle von dene Lumpen überrannt wern! Gut isses, dass unser Herr die Hand schützend über uns hält, auch wenns haltemal nen paar schlechte Jahre gibt.“

—Dorfvorsteher Radod Haberle, angesprochen auf die Armut des Dorfes, neuzeitlich

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das einfache Dorf wurde in der natürlichen, kleinen Senke unterhalb der Burg errichtet. Zwischen den schlichten, strohgedeckten Lehmhütten laufen magere Hühner herum und kämpfen mit einigen wenigen Schweinen um karg gefüllte Futtertröge. Außer zerzausten Schafen ist kein Nutzvieh zu sehen und die wenigen, dem unergiebigen Boden mühsam abgetrotzten Felder zeugen deutlich von der Unwirtschaftlichkeit der Region. Auch wenn der imposante Bergwald um das Dorf herum gerodet wurde, reichen seine Ausläufer an vielen Stellen schon wieder bis zu 20 Schritt an den Dorfrand heran.

Auffällig an dem kleinen Bergdorf ist neben der offenkundigen Armut auch, dass es nur sehr wenige kräftige, junge Leute und seltsamerweise auch kaum Kinder gibt. Je nachdem ob die Helden sich mit dem Vogt Kalman oder der Aufständischen Roana gut gestellt haben, werden sie unterschiedlich zuvorkommend empfangen. Wenn es auch mittlerweile einige Sympathisanten der Aufständischen gibt, so steht die Mehrheit der Dorfbewohner doch felsenfest hinter dem traditionsbehafteten Vogt. Sind die Helden als Gast des Vogtes auf Burg Trollportz untergekommen, so gelten sie als seine Verbündeten und werden entsprechend ehrerbietig behandelt. Befürworter Roanas werden sich dann aber möglichst von der Heldengruppe fern halten oder sich nur sehr wortkarg geben.

Die brodelnden Konfliktherde im Dorf und die vorherrschende Stimmung können Sie auch mit folgenden – optionalen – Szenen darstellen:

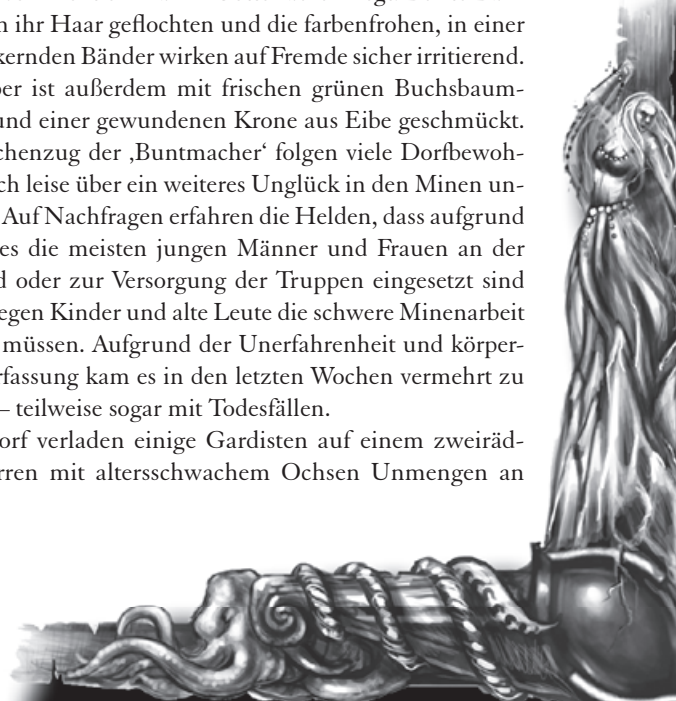
☞ Eine erfolgreiche Probe auf *Ackerbau* enthüllt, dass die wenigen Felder relativ trocken sind und auch das Vieh teilweise kränklich wirkt. Es scheint alles etwas verwahrlost, als hätte man zu wenige Leute um die Felder und das Vieh anständig bewirtschaften zu können.

☞ Vater und Sohn geraten in einen heftigen Streit darüber, wer der hohen Herrschaften im Recht sei. Während der hageren Mittfünfziger den Vogt lobt, besteht sein 13-jähriger Sohn darauf, dass es allen besser ginge, wenn Roana von Nilsitz die neue Herrscherin würde. Immer mehr Bewohner werden auf den Streit aufmerksam, bis er in eine handfeste Prügelei ausartet.

☞ Allgemein sind die Bewohner des Dorfes sehr zufrieden mit der Herrschaft des Vogtes und die Missstände werden auf den Krieg sowie die allgemein kärgliche Lage im Eisenwald geschoben. Generell herrscht bei den meisten Bewohnern die Ansicht vor, dass es nicht notwendig ist, etwas zu verändern. Veränderungen stehen sie sowieso sehr skeptisch bis feindselig gegenüber. Sie geben Roana die Schuld, das sich ihr Los aufgrund ihrer Handlungen verschlechtert hat und sie der Baronie nachhaltig schadet (Raub von Lebensmitteln, Unruhe in der Gemeinschaft, Fehlen von Arbeitskräften die sich den Aufständischen angeschlossen haben).

☞ In einer stummen Prozession kommen mehrere alte Männer und Frauen mit einer Bahre am Dorf an, auf der ein totes Mädchen von nicht einmal 14 Götterläufen liegt. Bunte Bänder sind in ihr Haar geflochten und die farbenfrohen, in einer Brise flackernden Bänder wirken auf Fremde sicher irritierend. Der Körper ist außerdem mit frischen grünen Buchsbaumzweigen und einer gewundenen Krone aus Eibe geschmückt. Dem Leichenzug der ‚Buntmacher‘ folgen viele Dorfbewohner, die sich leise über ein weiteres Unglück in den Minen unterhalten. Auf Nachfragen erfahren die Helden, dass aufgrund des Krieges die meisten jungen Männer und Frauen an der Front sind oder zur Versorgung der Truppen eingesetzt sind und deswegen Kinder und alte Leute die schwere Minenarbeit betreiben müssen. Aufgrund der Unerfahrenheit und körperlichen Verfassung kam es in den letzten Wochen vermehrt zu Unfällen – teilweise sogar mit Todesfällen.

☞ Im Dorf verladen einige Gardisten auf einem zweirädrigen Karren mit altersschwachem Ochsen Unmengen an





Lebensmitteln, welche für die Soldaten an der Front gedacht sind. Alle sind besorgt um die Sicherheit des Zuges, während einige jüngere Bewohner aufbegehren, dass ein Hungerwinter drohen wird, während man ihre Vorräte gerade weg schicken will.

Neben der im Kapitel **Gefangenverhör** beschriebenen Hebamme Gundeline und ihrer Tochter Talina finden Sie hier weitere Bewohner des Dorfes, auf welche die Helden treffen können:

☛ **Radod Haberle** (*971 BF, Dorfvorsteher, große Rehaugen, schlaksig, leise Stimme, schüchtern, aufrichtig um das Wohl der Dörfler bemüht, steht aber unter der Knute seiner aufbrausenden Frau Gelda).

☛ **Arwin** (*1003 BF, Jäger und Fallensteller, eisgraue Augen, räuspert sich ständig als ob er es nicht gewohnt ist mit anderen zu sprechen, verehrt Roana nachdem sie seinem Vetter vor einer strengen Strafe des Vogtes rettete).



DUNKLE WÄLDER, FINSTRE GESTALTEN

Entweder um mit Roana zu sprechen oder sie festzunehmen: Früher oder später versuchen die Helden sicher, das Versteck der abtrünnigen Tochter Kalmans aufzuspüren. Dabei stehen ihnen mehrere Möglichkeiten offen:

☛ **Wegbeschreibung:** Durch einen der Gefangenen (siehe das Kapitel **Gefangenverhör**) können die Helden eine genaue Beschreibung des Lagers und den Weg dorthin erfahren.

☛ **Sympathisanten:** Wenn die Helden durch entsprechendes Verhalten im Dorf verdeutlichen, dass sie neutral sind oder zwischen den Parteien vermitteln wollen, kann Roana neugierig werden und den Kontakt zu ihnen suchen. Da sie gegen ihren Vater misstrauisch ist, lockt sie die Helden unvorhersehbar entweder in den Wald oder lässt ihnen kurzfristig ein Treffen an einem abgeschiedenen Platz vorschlagen. Selbstverständlich begleitet sie dabei ein Großteil ihrer Leute und je nachdem, ob sich ein Geweihter bei der Heldengruppe befindet, wird vielleicht sogar Celio diesem Treffen beiwohnen.

☛ **Spuren:** Vom Dorf aus können die Helden versuchen, den Spuren der Flüchtenden zu folgen und mittels *Fährten-suchen* das Lager ausfindig zu machen (siehe Kapitel **Spurensuche**).

☛ **Jagd:** Nachdem mehrere seiner Gardisten in den Wäldern auf der Suche nach dem Lager der Aufständischen überfallen, gefesselt und der Lächerlichkeit preisgegeben wurden, ruft Kalman zu einer Hetzjagd mit seinen Jagdhunden aus. Auch hier wird das Lager der Aufständischen schließlich enttarnt (siehe Kapitel **Die Jagd**), auch wenn Roana wie auch

DIE HEBAMME

Gundeline gilt im Dorf aber auch auf der Burg als verständige Heilerin und Pflanzenkundige und ist bei allen gleichermaßen beliebt. Durch sie können die Helden auch bei hohen Eskalationspunkten noch auf Kalman von Nilsitz einwirken oder haben eine mittelnde Person zu den Aufständischen im Dorf an ihrer Seite. Wenn später die Gegenseite beginnt, Gift einzusetzen, mag die Hebamme buchstäblich die Rettung in letzter Sekunde für den Vergifteten sein. Andererseits ist sie aus Sicht der Helden auch verdächtig, da sie sich als Einzige im Dorf mit Pflanzen auskennt und freien Zugang zur Burg hat. Für Brun Klippstein bietet sie sich als die perfekte Schuldige an, wenn er versucht die Helden und den Vogt auf eine falsche Fährte zu locken. Im Konflikt steht sie verhalten aber standfest auf der Seite ihres heimlichen Geliebten Kalman von Nilsitz, denn sie ist die einzige, vor der er die Trauer und den Schmerz über das Verhalten seiner Tochter zeigt. Gundeline empfindet das Verhalten Roanas als dickköpfig und rücksichtslos, gibt aber beschämt zu, dass auch der Vogt aus dem gleichen Holz geschnitzt ist. Vor allem aber hat Gundeline die Sorge, dass der Hass auf ihren Vater sich auch auf dessen uneheliche Tochter – zu der Roana noch nie ein gutes Verhältnis hatte – übertragen könnte.

Celio dann nur noch feindseliges Verhalten und keinerlei Kooperationsbereitschaft zeigen werden.

SPURENSUCHE

In den urtümlichen Nadelwäldern des Eisenwaldes ist es aufgrund des harten Bodens und dem dichten Unterholz recht schwierig, Fährten zu verfolgen. An zwei Orten können die Helden jedoch sehr wahrscheinlich Erfolg haben:

☛ Am Dorfrand, von wo aus der Pulk der Angreifer sich in die Sicherheit der Wälder flüchtete (*Sinnenschärfe*-Probe +2 um die Spur zu finden). Die Spuren der Flüchtenden führen alle gemeinsam zum Lager und im Wald finden sich weitere Fährten, die von Patrouillen oder Jägern stammen.

☛ Vom Pfad zur Burg aus, von wo aus der Verwalter Brun die Aufständischen aufsucht (*Sinnenschärfe*-Probe +5 um die Spur zu finden). Die Fährte ist von einer einzelnen Person mit festem Schuhwerk, die offenkundig in Eile von der Burg aus zum Lager und wieder zurück marschierte.

Um die Spuren bis zum Lager der Aufständischen verfolgen zu können, müssen die Helden gemeinsam 20 TaP* bei einer *Fährtenlesen*-Probe +4 ansammeln, wobei je Stunde Suchen nur eine Probe erlaubt ist.

Der eigentliche Fußmarsch zum Ziel dauert nur knapp 2 Stunden, wenn man weiß wie man gehen muss. Um das La-



ger herum lässt Roana ihre Leute in regelmäßigen Abständen Patrouille laufen. In zwei Bäumen um das Lager herum wurden strategische Wachposten errichtet, da sie mittlerweile jederzeit mit einem Übergriff ihres Vaters rechnet. Mit einer *Sinnenschärfe*-Probe +10 oder *Gefahreninstinkt*-Probe +4 können die Helden rechtzeitig auf die Gefahr von oben aufmerksam werden und die beschriebene Szene muss entsprechend angepasst werden. Ansonsten werden sie der Wachposten zu spät gewahr.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Auf einer von Farnen und Büschen überwucherten Lichtung erheben sich die Ruinen eines alten Wehrturmes, dessen verfallenes Mauerwerk mittlerweile nur noch einem Schwarm Dohlen Obdach bietet. In das Krächzen der Rabenvögel mischen sich jedoch verhalten menschliche Stimmen und der Duft einer würzigen Gemüsesuppe steigt euch in die Nase. Im Windschatten des Gemäuers wurden um einen Brunnen herum notdürftig Zelte und aus Ästen und Stroh bestehende Hütten errichtet. Um ein Lagerfeuer mit großem Kessel haben sich acht Männer und Frauen gruppiert, die leise scherzen und sich offensichtlich eine Suppe schmecken lassen. Ein Rascheln aus der Baumkrone lenkt eure Aufmerksamkeit von der friedlichen Szene ab. Im nächsten Wimpernschlag ertönt mit barscher Stimme: „Waffen fallen lassen!“. Ein schrilles Pfeifen beendet die friedliche Ruhe im Lager und während ihr den Kurzbogen des Wachpostens auf euch gerichtet seht, bricht im Lager hektisches Treiben ob eurer Ankunft aus.

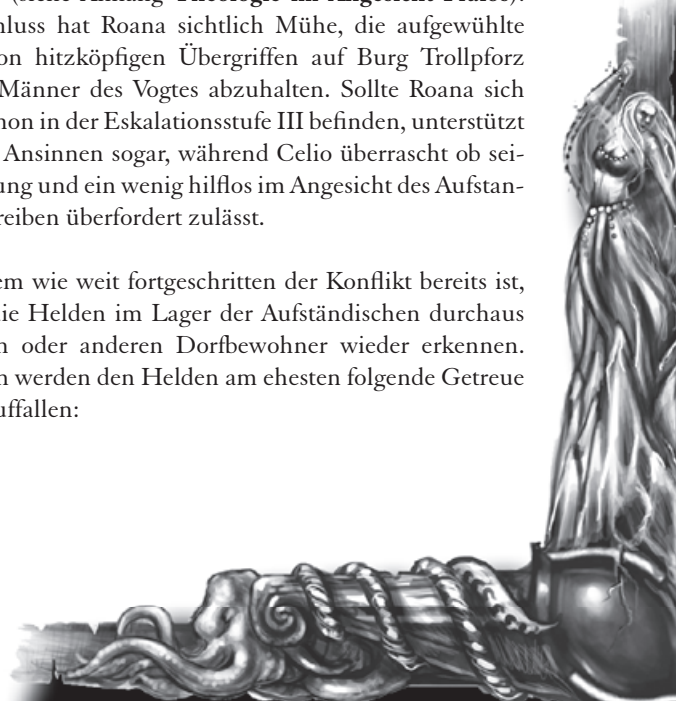
Wie die Helden empfangen werden, hängt ganz davon ab, wie viele Eskalationspunkte die Aufständische Roana und der Praiosgeweihte Celio bereits angesammelt und wie sich die Helden bislang gegenüber ihnen verhalten haben. Im Lager der Aufständischen befinden sich mittlerweile sieben der untreuen Gardisten, fünf albernische Flüchtlinge sowie zehn Dorfbewohner. Sie ernähren sich von Jagdwild und Vorräten aus einem Überfall auf einen Lebensmittelzug des Vogtes an die Nordmärkische Armee.

Wenn es den Helden gelingt, sich mit Roana oder Celio gut zu stellen und als Mittler akzeptiert zu werden, können sie durchaus einige Szenen im Lager mitbekommen:

👁 Immer wieder kommen Aufständische mit jüngeren Dorfbewohnern zurück, die sich unter den Schutz Roanas begeben wollen und ihr die Treue schwören.

👁 Eine Predigt des charismatischen Celio vermittelt in flammenden Worten und verständlichen Beispielen die Werte der Bekenner (siehe Anhang **Theologie im Angesicht Praios**). Im Anschluss hat Roana sichtlich Mühe, die aufgewühlte Menge von hitzköpfigen Übergriffen auf Burg Trollpforz oder die Männer des Vogtes abzuhalten. Sollte Roana sich jedoch schon in der Eskalationsstufe III befinden, unterstützt sie dieses Ansinnen sogar, während Celio überrascht ob seiner Wirkung und ein wenig hilflos im Angesicht des Aufstandes das Treiben überfordert zulässt.

Je nachdem wie weit fortgeschritten der Konflikt bereits ist, können die Helden im Lager der Aufständischen durchaus den einen oder anderen Dorfbewohner wieder erkennen. Ansonsten werden den Helden am ehesten folgende Getreue Roanas auffallen:





☞ *Sileach Kevendoch* (*995 BF, Bogenbauer, starker albernischer Akzent, langer roter Zopf, hinkt links leicht, desillusionierter Kriegsflüchtling).

☞ *Hagrian Uhl* (*1007 BF, ehemaliger Gardist ihres Vaters, enthusiastisch und naiv, leidenschaftlicher Verehrer der heiligen Thalionmel, erpicht auf einen Kampf).

UMSTRITTENE VERMITTLER

Generell muss Roana gegenüber den Helden mindestens ‚unkooperativ‘ eingestellt sein und darf maximal 15 Eskalationspunkte angesammelt haben, ehe sie sich auf ein sinnvolles Gespräch einlässt. Die Helden können versuchen sie zu überreden, wobei die Probe je nach Einstellung, Herkunft und Roanas steigenden Jähzorn erschwert ist. Um die Feindseligkeit der verbitterten Kriegerin abzumildern – und damit die *Überreden*-Probe zu erleichtern – bietet sich folgendes an:

☞ Die Helden übergeben Roana das Paket und beweisen damit, dass sie ehrenhaft sind und nicht grundsätzlich gegen sie arbeiten (Erleichterung von -5).

☞ Die Helden können ihr glaubhaft versichern (*Überzeugen*-Probe +4, *Überreden*-Probe +8), dass sie nicht im Auftrag ihres Vaters hier sind und nur zwischen den Parteien vermitteln wollen (Erleichterung von -3).

☞ Einer der Helden ist selbst Kriegsversehrter oder hat das Leid des Krieges aus erster Hand erlebt, sodass sie ihn als ebenbürtigen Gesprächspartner akzeptieren kann. Es erleichtert vor allem das Verständnis für ihre Resignation und den Zorn auf die Herrschenden (Erleichterung von -2).

☞ Verständnis für ihre Handlungsweise und schwierige Lage kann Roana mit einer gelungenen *Heilkunde Seele*-Probe aus ihrer wütenden Abwehrhaltung heraus locken, gerade wenn die Helden schon vorher von anderer Seite (Unterlagen Celios auf der Burg, Verhör der Gefangenen) mit ihren Argumenten beschäftigt haben und auf diese eingehen (Erleichterung von -2).

Sobald Roana von der aufrechten Gesinnung und den lauter Motiven der Helden überzeugt ist, können die Helden verständig mit ihr diskutieren und sich ihre Sicht auf die Situation schildern lassen. Die wesentlichen Vorwürfe und Argumente Roanas finden Sie ausführlich im Kapitel **Recht und Gerechtigkeit** dargestellt.

Eine *Menschenkenntnis*-Probe enthüllt außerdem:

☞ 0-3 TaP*: Trotz ihres aufbrausenden Wesens ist sie eine kluge und mitfühlende Person, der die momentane Situation mehr zu schaffen macht, als sie es zugeben würde. Sie glaubt sich jedoch im absoluten Recht, auch wenn sie die Umstände des Aufstands bedauert.

☞ 4-6 TaP*: Es wirkt, als ob es ihr relativ gleichgültig ist, wer Herrschaft über die Baronie hat. Ihr selbst liegt nicht allzu viel an Einfluss oder Ansehen, sie sieht sich als Werkzeug

der Gerechtigkeit an und ihr Ansinnen scheint allein eine gerechte Herrschaft und die Abmilderung der Kriegsschäden zu sein.

☞ 7+ TaP*: Um ihre ehrenhaften Ziele zu erreichen, wird sie alles tun – sogar das Leben ihres Vaters oder gar ihr eigenes opfern. Für den Geweihten Celio empfindet sie eindeutig mehr als nur die Verehrung gegenüber einem Diener des Götterfürsten, sie scheint ihn mit der gleichen Leidenschaft zu lieben, mit der sie auch seinen Argumenten verfallen ist. Außerdem erhält der Held einen kleinen Einblick in die Charakterzüge Roanas und mag sich später bei steigender Eskalation wundern, wie sie sich verändert.

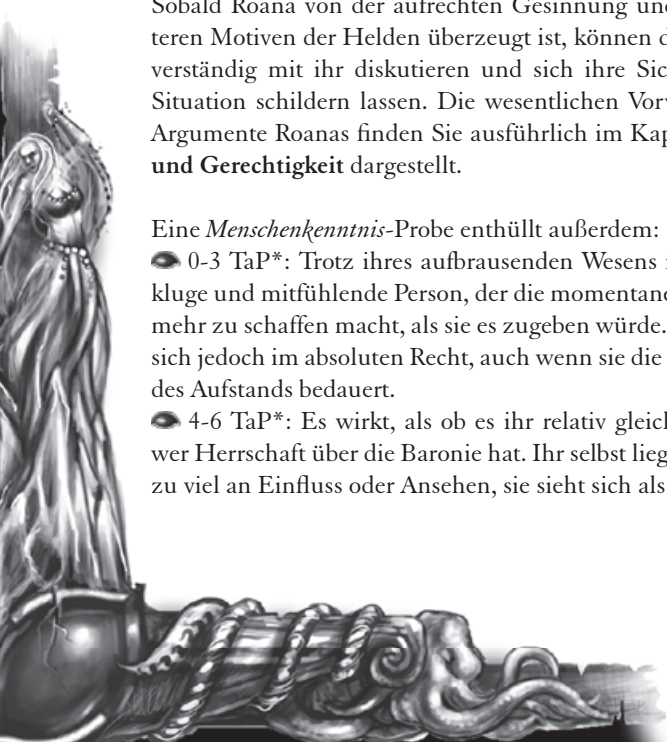
Bei dem Gespräch mit Roana wird der Praiosgeweihte Celio sehr wahrscheinlich anwesend sein, da sie oft auf seine Unterstützung und Argumente zurückgreift. Auffällig ist, dass der Geweihte selten das Wort ergreift, mit beschwichtigenden Gesten versucht allzu laute Streitereien zu besänftigen und den Helden gegenüber eher neugierig denn feindselig eingestellt zu sein scheint.

Falls die Helden nicht bereits aus seinem Diarium erfahren haben, was den Bekenner nach Burg Trollpforz geführt hat, so wird Celio es ihnen freimütig mitteilen:

☞ Nach der *Verkündung durch hundert Zungen* wandelt der Praiosgeweihte auf den Pfaden des Heiligen Quanon, auf der Suche nach einem Hoffnungsschimmer für die geschliffene Praioskirche. In Kirchenarchiven fand er Hinweise darauf, dass den Schrein auf Burg Trollpforz der Heilige selbst erbaut und geweiht habe und er folgte einer Vision des Götterfürsten, dass hier ein neuer Funke des Lichts schlummern würde. In der ersten Woche auf der Burg beschäftigte er sich hauptsächlich mit dem Schrein und der Familiengeschichte derer von Nilsitz, in deren Ahnenreihe er den Heiligen Quanon selbst vermutet (+).

☞ In der vom Krieg gebeutelten und von Traditionen eingengten Roana von Nilsitz sieht er diesen Funken des Lichts, den er sucht. Es ist seine Aufgabe, mit ihr als Fackel wieder Licht ins Dunkel der Tyrannei und Ungerechtigkeit zu bringen. Denn ein Konflikt zwischen Licht und Dunkel wird hier in den weltlichen Belangen entschieden werden und er ist bereit, alle notwendigen Opfer zu bringen, damit die Gerechtigkeit siegt (+). Tatsächlich deutet Celio seine Vision einfach falsch, denn es ist Kalman von Nilsitz, den er als Sumyrdalun auf den Pfad zu einem potenziellen Streiter des Lichts bringen soll. Dass er sich dadurch jedoch von seiner Queste nach der Suche des Ewigen Lichtes abwendet und dem Widersacher Praios' in die Hände spielt, tut er selbstbewusst und fast schon spöttisch über die einfallsreiche Vorstellungskraft der Helden ab.

☞ Generell versucht er die Helden mit einer *Überzeugen*-Probe positiv von Roana und ihrer Sache einzunehmen und um Unterstützung zu bitten. Wenn er sie schon nicht überzeugen kann, versucht er sie wenigstens zur Neutralität oder der völligen Nichteinmischung zu verpflichten.





Eine *Menschenkenntnis*-Probe offenbart den Helden weitere Erkenntnisse:

👁 0-3 TaP*: Der etwas weltfremde Geweihte ist vollkommen von seinen Idealen eingenommen, sodass er keine andere Interpretation mehr anerkennt. Celio scheint sich seiner charismatischen Wirkung und seines Einflusses auf andere kaum bewusst zu sein.

👁 4-6 TaP*: Dass seine Argumente hier auf so fruchtbaren Boden fallen, scheint Celio ziemlich zu überraschen und er ist es nicht gewohnt, als Anführer Gläubige nicht nur in eine Richtung zu weisen, sondern diese auch weiter zu lenken. Besonders die Ausmaße des Konfliktes erschrecken ihn, wenn er auch der Ansicht ist, alles richtig gemacht zu haben.

👁 7+ TaP*: Neben dem Streit und seinen Auswirkungen scheint er sein eigentliches – ursprünglich eher mystisches – Ziel aus den Augen verloren zu haben und sich nur noch für die gesetzlichen Aspekte und deren Auswirkungen zu interessieren. Roana gegenüber empfindet er aufrichtige Achtung, wenn er sich auch als ihrer nicht würdig erachtet. Außerdem erhält der Held einen kleinen Einblick in die Charakterzüge Celios und mag sich später bei steigender Eskalation wundern, wie er sich verändert.

In den Gesprächen kann den Helden mit einer gelungenen KL-Probe auffallen, dass Roana ungewöhnlich gut über die Ereignisse auf der Burg als auch des Dorfes informiert zu sein scheint. Darauf angesprochen wird Roana ihren (vermeintlichen) Verbündeten und langjährigen Freund Brun zunächst nicht verraten, da sie um seine Sicherheit fürchtet und ihre Informationsquelle in der Burg nicht verlieren will. Erst wenn die Helden ihr glaubwürdig mit einer Probe auf *Überreden* +6 oder *Überzeugen* +4 darlegen können, dass sowohl sie als auch ihr Vater gegeneinander aufgehetzt werden, ist sie bereit, zum Beweis von Bruns Unschuld dessen Identität zu enthüllen.

Gehen die Helden zu aggressiv vor oder stellen sich argumentativ zu offenkundig auf Seiten des Vogtes, bricht Roana sämtliche Gespräche ab (+8 Eskalationspunkte für Roana, +5 für Celio, Einstellung auf ‚Feindlich‘). Sie fordert die

Helden auf, sich entweder auf ihre Seite zu stellen oder sich so lange aus den Ereignissen heraus zu halten, bis die Gerechtigkeit obsiegt hat. Außerdem wird sie Celio überzeugen, die Heldengruppe einen Eid schwören zu lassen, niemanden von dem Lager zu erzählen oder gar her zu führen. Verweigern sich die Helden, wird Roana versuchen, die Heldengruppe gefangen zu nehmen. Wird dabei irgendjemand von Roanas Leuten verletzt, tritt bei Celio als auch Roana sofort die nächste Eskalationsstufe ein und der Konflikt droht in offene Waffengewalt auszuarten.

HELDEN IN GEFANGENSCHAFT?

Sofern die Helden keinen Geweihten bei sich haben oder besonders aggressiv gegenüber Roana vorgehen, kann es aufgrund der Überzahl an Gegnern durchaus zu einer Gefangennahme eines oder mehrerer Helden kommen. Achten Sie darauf, dabei die Helden nicht vollends handlungsunfähig zu machen. Da sie nicht geknebelt und mitten im Lager gefesselt sind, können sie ihren Bewachern oder auch Roana versuchen, gut zuzureden. Dabei müssen sie 30 TaP* bei einer *Überreden*-Probe +5 oder *Überzeugen*-Probe +8 ansammeln, wobei jede Probe einen Zeitraum von einer halben Stunde in Anspruch nimmt. Damit überreden die Helden einige durch den verhärtenden Konflikt unsicher gewordene Aufständische, sie frei zu lassen, um weiteren Schaden abzuwenden. Außerdem können die Helden Zeuge werden, wie eine vermummte Gestalt ins Lager kommt und mit Roana spricht. Im Anschluss an das Gespräch unter vier Augen wirkt Roana viel aufgebrachter und mehr denn je zum Handeln entschlossen, als habe ihr Gesprächspartner sie aufgebracht. Bei dem Besucher handelt es sich um den Schatzmeister Brun, der sein Gesicht durch eine Kapuze verhüllt hat und weiter Zwietracht säht. Die Helden wissen nun zwar, dass eine weitere Person in den Konflikt involviert ist, haben aber sehr wahrscheinlich nur eine vage Beschreibung der Gestalt.

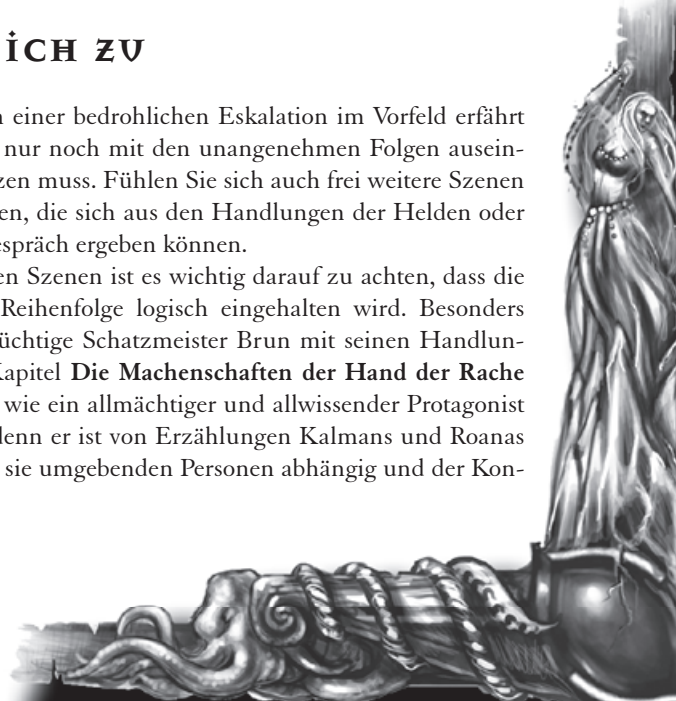
DIE LAGE SPITZT SICH ZU

Es ist schwer vorher zu sehen, wie gut und schnell die Helden zwischen den streitenden Parteien vermitteln und welche der Meisterpersonen zu welchem Zeitpunkt eine weitere Eskalationsstufe erreicht. Deswegen finden Sie hier verschiedene Szenen, die je nach Eskalationsgrad der Meisterperson eintreten können und mit denen nicht nur Reaktionen der Gegenpartei provoziert werden, sondern auch die Verschärfung des Konfliktes dargestellt wird.

Nicht jede Szene muss in Gegenwart der Helden stattfinden, denn sie können nicht überall gleichzeitig sein, während die Ereignisse weiter ihren Lauf nehmen. Es obliegt Ihrem Ermessen und dem Verhalten der Helden, ob die Gruppe recht-

zeitig von einer bedrohlichen Eskalation im Vorfeld erfährt oder sich nur noch mit den unangenehmen Folgen auseinander setzen muss. Fühlen Sie sich auch frei weitere Szenen einzubauen, die sich aus den Handlungen der Helden oder einem Gespräch ergeben können.

Bei einigen Szenen ist es wichtig darauf zu achten, dass die zeitliche Reihenfolge logisch eingehalten wird. Besonders der rachsüchtige Schatzmeister Brun mit seinen Handlungen im Kapitel **Die Machenschaften der Hand der Rache** soll nicht wie ein allmächtiger und allwissender Protagonist agieren, denn er ist von Erzählungen Kalmans und Roanas sowie der sie umgebenden Personen abhängig und der Kon-





takt zu Roana ist durch den langen Marsch durch den Wald ziemlich zeitintensiv.

Je weiter der Konflikt fortschreitet, desto schwieriger wird es für die Helden zu vermitteln. Erschweren Sie entsprechende Proben auf gesellschaftliche Talente um die wirkenden Schlechten Eigenschaften und ein Viertel der angesammelten Eskalationspunkte der Meisterpersonen. Wenn die Helden spüren, dass sich die Fronten verhärten und sie die Sympathie ihrer Gesprächspartner zu verlieren drohen, können sie dem mit einer Probe auf *Überreden* oder *Überzeugen* entgegenwirken. Als Hilfstalente können je nach Situation *Etikette*, *Rechtskunde*, *Götter/Kulte*, *Heilkunde Seele* genutzt werden und ein Erfolg senkt die Eskalationspunkte des Gesprächspartners um TaP*/3.

Achten Sie auch darauf, durch erfolgreiches Eingreifen der Helden auch die Eskalationspunkte anzupassen.

ESKALATIONSSTUFE I (0-5)

REINIGENDE FLAMMEN

Verursacher: Kalman von Nilsitz und/oder Prianna Greifenstolz

Ort: Burg Trollporz

Auswirkung: +3 Eskalationspunkte für Celio Praiolob und +5 für Roana von Nilsitz

Alle ketzerischen Schriften und Bücher des Bekenner Celio Praiolob sollen zur nächsten Mittagsandacht auf einem Scheiterhaufen im Burghof verbrannt werden, um ein Zeichen gegen die Bedrohung seiner Worte und den Kampf gegen sein aufrührerisches Ansinnen zu setzen. Dabei wird die gesamte Burg auf der Suche nach weiteren ketzerischen Machenschaften und Schriften Celios kontrolliert, auch die Gemächer sowie das Gepäck der Helden. Vielleicht werden die Helden auch erst durch diese Ankündigung auf die Aufzeichnungen aufmerksam und versuchen im Schutz der Dunkelheit einige der Pergamente oder Bücher vor dem reinigenden Feuer zu retten und einen Einblick in die Auslegung des Praiosglaubens aus Sicht der Bekenner zu erhalten. Um die Verbrennung zu verhindern, sind schon sehr gute Argumente und brillante Redekunst von Nöten – nur mit einer *Überreden*-Probe +10 oder *Überzeugen*-Probe +7 gelingt dieses Ansinnen. Und auch nur, wenn die Schriften dann sorgsam verwahrt und niemand anderem zugänglich gemacht werden. Ansonsten können die Helden die Informationen aus dem Kapitel *Das Tagebuch eines Ketzers* erlangen.

EIN FUNKE HOFFNUNG ENTFLAMMT

Verursacher: Celio Praiolob

Ort: Dorf Trollporz

Auswirkung: +7 Eskalationspunkte für Kalman von Nilsitz und +5 für Prianna Greifenstolz

Besorgt um das Wohl der Bevölkerung und im festen Glauben, ihr etwas Gutes zu tun, sucht Celio Praiolob die Dörf-

ler auf und predigt ihnen von Hoffnung und Gerechtigkeit, ohne dabei eventuelle Folgen seiner mitreißenden Rede zu bedenken. So schließen sich ihm zwei Handvoll Dorfbewohner überraschend an, während eine Abordnung Dörfler auf die Burg hetzt und den Vogt gegen den ketzerischen Prediger um Hilfe ersucht.

VERSORGUNGSZUG

Verursacher: Roana von Nilsitz

Ort: Dorf Trollporz

Auswirkung: +6 Eskalationspunkte für Kalman von Nilsitz und +2 für Prianna Greifenstolz

Um die Versorgung ihrer Gefährten sicher zu stellen, überfällt Roana einen der Versorgungszüge für die Kriegsfront. Sie teilt die Lebensmittel sowohl unter ihren Anhängern als auch unter den notleidenden Dorfbewohnern gleichmäßig auf. Während ein Teil der Dörfler ihre Tat verdammt und sich bereits Sorge darüber macht, woher sie den Ersatz für die Lebensmittel nehmen sollen, gilt *Roana* bei den anderen als mildtätige und fürsorgliche Heldin.

ESKALATIONSSTUFE II (5-15)

DORF TROLLPORZ IM AUFRUHR

Verursacher: Prianna Greifenstolz und/oder Kalman von Nilsitz

Ort: Dorf Trollporz

Auswirkung: +7 Eskalationspunkte für Roana von Nilsitz und +4 für Celio Praiolob

Um ein Zeichen gegen die wachsende Unruhe zu setzen und den Dorfbewohnern zu zeigen, dass gegen die Aufständischen vorgegangen wird, wird das gesamte Dorf durchsucht. Die Familien von namentlich bekannten Aufrührern werden gefangen genommen und zu einem Verhör auf die Burg geschafft. Jeder Hinweis auf eine Beteiligung an dem Aufstand oder Sympathie zu den Rechtlosen wird mit einer Festnahme und hochnotpeinlichen Befragung durch die Geweihte Greifenstolz geahndet. Während der Großteil der Dorfbewohner die ‚Maßnahmen‘ zu ihrem Schutz begrüßt, flüchten einige der Dörfler und schließen sich Roana an.

ESELSRIß

Verursacher: Roana von Nilsitz

Ort: Wälder/Burg Trollporz

Auswirkung: +8 Eskalationspunkte für Kalman von Nilsitz und +4 für Prianna Greifenstolz

Roana lässt eine Patrouille ihres Vaters überfallen und schickt diese entkleidet und entwaffnet auf dem Rücken eines Esels zurück. Damit will sie ihm verdeutlichen, dass er gegen ihre Entschlossenheit selbst mit seinen Gardisten nichts ausrichten kann und gibt seine Autorität der Lächerlichkeit preis.



VON RECHT UND UNRECHT!

Verursacher: Celio Praiolob

Ort: Dorf Trollpforz

Auswirkung: +8 Eskalationspunkte für Kalman von Nilsitz und +6 für Prianna Greifenstolz

Mit glühendem Eifer und scharfen Anschuldigungen klärt Celio die Dörfler über Missstände auf und berichtet ihnen von Möglichkeiten, sich innerhalb ihrer Rechte zu wehren. Mit Beispielen aus der Reichsreform König Brins und neuen Gesetzestexten wirft er dem Vogt vor, seiner Verantwortung gegenüber den Bewohnern und dem Lehen nicht nachzukommen und damit auch all seiner Rechte enthoben werden zu müssen. Wenn seine Ansprache ursprünglich nur zur Beruhigung der Dörfler mit der Aussicht auf Besserung nutzen sollte, verrennt Celio sich in seinem Gerechtigkeitswahn bald so sehr, dass er zu weit geht und sich anmaßt, ein Urteil über den Vogt zu sprechen.

ESKALATIONSSTUFE III (16-29)

JAGDEIFER

Verursacher: Kalman von Nilsitz

Ort: Wälder

Auswirkung: +7 Eskalationspunkte für Roana von Nilsitz und +4 für Celio Praiolob

Mit einem Pulk von Dörfnern, Jagdhunden und der verbliebenen Garde will Kalman die Aufständischen jagen und festnehmen, damit sie endlich vor Gericht gestellt werden können. Bei einem ersten Aufeinandertreffen kommt es zu einem blutigen Gefecht, da die Aufständischen die Wut des Vogtes und seine harten Strafen zu sehr fürchten, als dass sie sich willenlos gefangen nehmen lassen.

VERURTEILUNG

Verursacher: Prianna Greifenstolz

Ort: Burg Trollpforz

Auswirkung: +6 Eskalationspunkte für Celio Praiolob und +8 für Roana von Nilsitz

Jedem gefangenen Aufständischen wird wegen Hochverrat und Auflehnung gegen die Zwölfgöttliche Ordnung der Prozess auf der Burg gemacht und sie werden zum Hängen durch den Strang verurteilt. Das Hängen wird am Gerichtsbaum im Dorf vollzogen und zur Abschreckung werden die Leichen der Verurteilten hängen gelassen.

GÖTTERURTEIL

Verursacher: Roana von Nilsitz

Ort: Burg Trollpforz

Auswirkung: +10 Eskalationspunkte für Kalman von Nilsitz und +4 für Prianna Greifenstolz – wenn es wirklich zu dem Kampf kommt, verliert Kalman

Roana fordert ihren Vater zur Klärung des Konfliktes auf ein Götterurteil in einem Zweikampf heraus. Tatsächlich halten alle Meisterpersonen dies für die schnellste und eindeutigste Lösung des Konfliktes, sodass er zustimmt. Niemals würde Kalman jemand anderen für sich bluten lassen, weswegen er das Duell selbst antritt und gegen seine Tochter ob seines Alters und ihrer Erfahrung nicht bestehen kann. Wenn er zu verlieren droht, wird er tatsächlich dem leise geflüsterten Versprechen von Macht in seinem Kopf nachgeben, im guten Glauben, dass es Praios selbst ist, der ihm beisteht. Damit geht er sofort – egal wie viele Eskalationspunkte er bis zu diesem Zeitpunkt angesammelt hat – direkt in die Eskalationsstufe IV über und einen Pakt ein. Seine Wunden schließen sich wunderbarer Weise und der alte Mann scheint enorm an Kraft und Geschick zugelegt zu haben, während er nun seine Tochter im Kampf in arge Bedrängnis bringt und sie schließlich besiegt.

ENTERBUNG

Verursacher: Kalman von Nilsitz

Ort: Burg Trollpforz

Auswirkung: +10 Eskalationspunkte für Roana von Nilsitz und +4 für Celio Praiolob

Kalman lässt auf dem Dorfplatz vor dem Gerichtsbaum von seiner Entscheidung über die Enterbung seiner Tochter und die Streichung ihres Namens aus dem Familienstammbaum verkünden. Dadurch verliert sie sämtliche Rechte und Pflichten, die ihr ob ihrer Abstammung zustehen und untersteht auch nicht mehr der Sonderstellung vor Gericht als Adlige des Reiches.

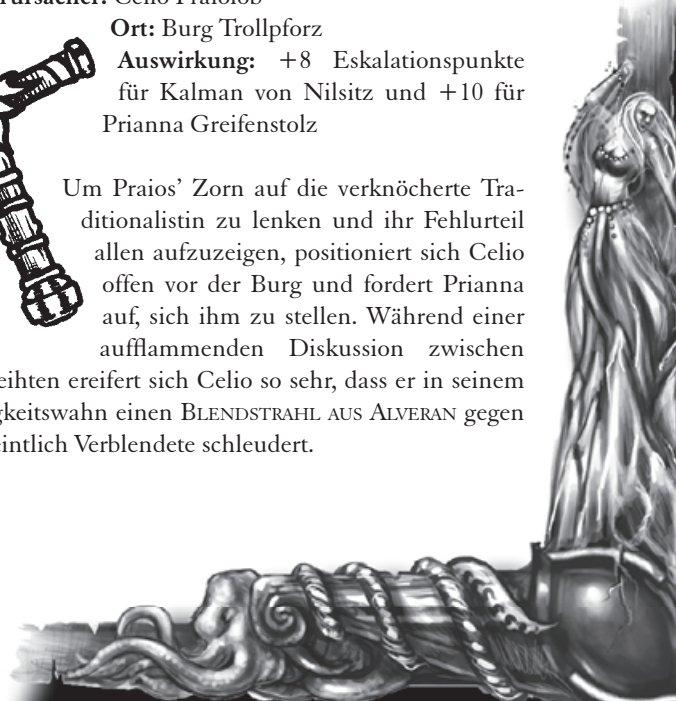
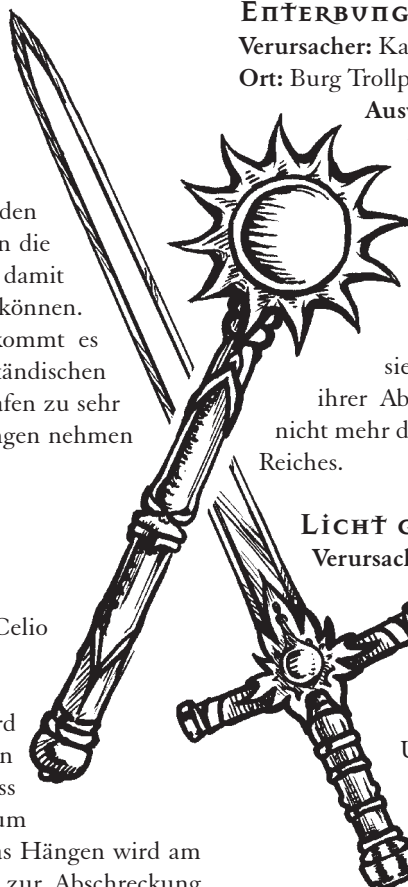
LICHT GEGEN LICHT

Verursacher: Celio Praiolob

Ort: Burg Trollpforz

Auswirkung: +8 Eskalationspunkte für Kalman von Nilsitz und +10 für Prianna Greifenstolz

Um Praios' Zorn auf die verknöcherte Traditionalistin zu lenken und ihr Fehlurteil allen aufzuzeigen, positioniert sich Celio offen vor der Burg und fordert Prianna auf, sich ihm zu stellen. Während einer aufflammenden Diskussion zwischen den Geweihten ereifert sich Celio so sehr, dass er in seinem Gerechtigkeitswahn einen BLENDSTRAHL AUS ALVERAN gegen die vermeintlich Verblendete schleudert.





EXKOMMUNIKATION

Verursacher: Prianna Greifenstolz

Ort: Burg Trollpforz

Auswirkung: +8 Eskalationspunkte für Roana von Nilsitz und +10 für Celio Praiolob

Die offene Missachtung der zwölfgöttlichen Ordnung und ihre Weigerung zur Einsicht veranlassen Prianna schließlich, die Anführerin Roana mit der EXKOMMUNIKATION zu bestrafen. Die Andacht hält sie offen im Dorf ab, damit Roana ganz sicher von ihrem Ausschluss aus der Zwölfgöttlichen Gemeinschaft erfährt und auch als Mahnmal für alle Dörfler, die mit ihr sympathisieren.

ESKALATIONSSTUFE IV (30+)

Ab diesem Augenblick hat der Herr der Rache gewonnen und die Meisterperson handelt nicht mehr moralisch oder logisch, sondern lässt sich nur noch von ihren schlechten Eigenschaften leiten. Eine versöhnliche Einigung kommt für diese Person eigentlich nicht mehr in Frage und es ist sehr wahrscheinlich, dass sie ihre Seele zur Befriedigung von Rache oder Zorn dem Herrn der Rache anbietet.



IM NAMEN DES HERRN DER RACHE

Egal wie gut sich die Helden bei der Vermittlung anstellen und mit den Parteien in Kontakt bleiben, früher oder später dürften sie bemerken, dass eine weitere Fraktion den Konflikt heimlich schürt. Ehe Brun nicht als Treiber des Streits entlarvt ist, wird es schwer sein, Ruhe in die aufgeheizten Gemüter zu bringen. In vertraulichen Gesprächen sät der rachsüchtige Schatzmeister Zweifel, übermittelt falsche Verdächtigungen und fördert den Zorn der Beteiligten. Dabei sind sowohl Roana als auch Kalman der festen Überzeugung, dass Brun auf ihrer Seite steht und nur in ihrem Interesse handelt. Jedes Mal wenn sich Brun mit den Parteien auseinandersetzt, entstehen aus seiner *Überreden*-Probe TaP*/3 Eskalationspunkte für seinen Gesprächspartner.

Zu Beginn ist es sehr unwahrscheinlich, dass die Helden von einer dritten Partei wissen oder errahnen. Erst im Laufe von Gesprächen und bestimmten Ereignissen können sie die richtigen Schlüsse ziehen und sich auf die Suche nach dem Aufwiegler machen. Folgende Hinweise können zu der Erkenntnis über eine weitere Partei führen:

- ☞ Wenn die Helden eine der Parteien (besonders aber den Vogt) einmal länger alleine lassen, ist diese bald von neuem aufgebracht oder hat Kenntnis von irgendeiner neuen Schandtats der Gegenpartei.
- ☞ Roana ist erstaunlich gut über Ereignisse – gerade die Pläne ihres Vaters – in der Burg informiert, obwohl dort alle felsenfest auf der Seite des Barons zu stehen scheinen.
- ☞ Immer wieder kommt es zu Fehlinformationen, wie beispielsweise dass Roana ihren Vater voller Überzeugung einer weiteren ‚Schandtats‘ bezichtigt, obwohl dieser nichts getan hat.

Brun geht zu Beginn noch sehr behutsam vor und redet dem Vogt, als auch Roana mit Ratschlägen oder sorgenvollen Hinweisen das Einmischen der Fremden in den Konflikt madig. Da diese seinen freundlichen Worten Glauben schenken, können die Helden überraschend auf Widerstand bei einem bislang zugeneigten Gesprächspartner stoßen. Achten Sie darauf, dass Brun aber nicht zu offensiv gegen die Helden arbeitet, denn er bemüht sich die ganze Zeit als schüchterne

und von der Situation überforderte Person dazustehen, die dankbar für die Hilfe der Helden ist.

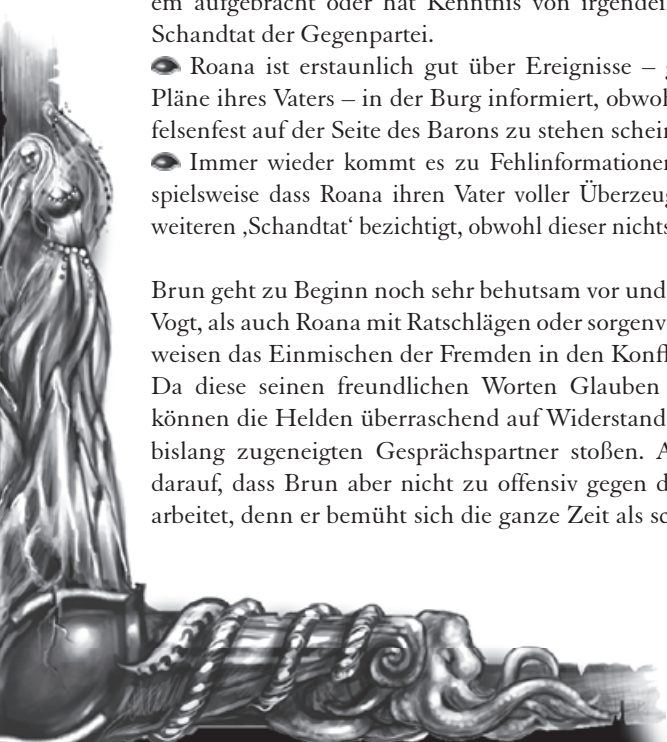
Mögliche andere Verdächtige für die Helden:

- ☞ **Gundeline:** Die Hebamme wirkt auf die meisten Heldenengruppen sicher wie die a-typische Hexe und durch ihr Verhältnis mit dem Vogt, ihrem freien Zugang zur Burg und ihren Vorbehalten gegen Roana bietet sie sich als die ideale Verdächtige an.
- ☞ **Talina:** Da Kalman mit dem Gedanken spielt, seine uneheliche Tochter anzuerkennen, ist sie als potenzielle Erbin einzusetzen und dürfte für die Helden schnell auf den vordersten Platz der Verdächtigen gelangen.
- ☞ **Raxa Eisner:** Die hartherzige und brutale Burgoffizierin verachtet Roana aus tiefstem Herzen und macht keinen Hehl daraus, dass sie alles tun würde, damit die Aufrührerin ihrem Lehnsherrn nicht weiter schadet.

Da das Burgtor stets verschlossen ist, können die Helden durchaus die wachhabenden Gardisten fragen, wer die Burg alles verlassen oder betreten hat. Dadurch lässt sich der Kreis der Verdächtigen zwar eingrenzen, doch da der Vogt wegen des Verrats in der Garde auf Knechte und einfache Mägde zurückgreifen muss, ist die Bewachung des Burgtors nicht immer gewährleistet. Auch die Gespräche von Brun mit Kalman oder Roana fallen nicht sonderlich auf, wenngleich beim intensiven Nachforschen die Helden durchaus immer wieder Bruns Namen genannt bekommen. Als Jugendfreund Roanas und langjähriger Schatzmeister des Vogtes ist dies aber zunächst nicht sonderlich ungewöhnlich oder verdächtig.

DIE MACHENSCHAFTEN DES SCHATZMEISTERS

Im Verlauf des Abenteuers greift Brun mit zunehmender Verzweiflung ob der Erfolge der Helden auf verschiedene Lügen und Listen zurück, um seine lang ersehnte Rache doch





noch zu bekommen und das Geschlecht derer von Nilsitz zu Grunde zu richten.

☛ **Söldnerpack:** Roana wird davon überzeugt, dass die Helden von ihrem Vater angeheuerte Söldner sind, die sie gefangen nehmen sollen. Wenn Adlige oder Geweihte in der Heldengruppe sind, stellt er diese als verschlagene Sympathisanten Kalmans dar. Die Eskalationspunkte steigen bei Roana um 7 und Celio um 2.

☛ **Verräter:** Sobald die Helden mit Roana verhandeln oder einfach nur länger mit ihr im Gespräch verweilen, vermittelt Brun dem Vogt durch einen angeblichen Überläufer den Eindruck, dass die Heldengruppe sich auf die Seite der Aufrührer geschlagen hat oder vielleicht sogar von ihr beauftragt wurde – gerade wenn sie sich neutral bei der anfänglichen Kampfsituation verhalten hat. Die Eskalationspunkte steigen bei Kalman um 10 und Prianna um 6 – die Helden haben danach keinen Zugang zur Burg mehr und müssen erst wieder den Vogt überzeugen, dass sie ihm wohlgesinnt sind.

☛ **Giftanschlag:** Die Helden oder Prianna werden von Brun zu einem passenden Zeitpunkt mit dem Gift aus dem Shurinstrauch (**Zoo-Botanica Aventurica 267**) vergiftet. Dabei versucht der Schatzmeister Roana oder ihren Anhängern die

Schuld in die Schuhe zu schieben und hofft dabei die Helden so lange abzulenken, bis er die Situation vollkommen eskalieren hat lassen. Die Eskalationspunkte bei Kalman steigen um 8 und Prianna – sofern sie überlebt – um 10.

☛ **Schändung des Praiosschreins:** Gerade wenn die Helden alle Parteien beruhigt und vielleicht sogar ein Versöhnungsgespräch herausgehandelt haben, greift Brun zu einem Verzweiflungsakt: die Zerstörung des Praiosschreins. Die Tat schiebt er den Helden in die Schuhe, indem er einen persönlichen Gegenstand dort deponiert oder ein Schreiben mit Romanas gefälschter Schrift an die Helden mit der Aufforderung den Schrein zu zerstören und damit die Autorität ihres Vaters und seiner Vertrauten Prianna vollends zu brechen. Die Eskalationspunkte steigen bei Kalman um 8 und Prianna um 10. Sobald Roana erfährt, dass man ihr die Schuld zuschiebt, steigen bei ihr die Eskalationspunkte um 10 Punkte – bei Celio ob der Zerstörung des Schreines um 8.

☛ **Dämonische Hilfe:** Sieht Brun keine andere Möglichkeit mehr, um in den Genuss seiner Rache zu kommen, wird er nicht mehr zögern und das Hilfsangebot der leisen Stimme in seinem Kopf annehmen. Ihm stehen dann zauberspruchähnliche Fähigkeiten zur Verfügung, die er zum Beeinflussen von unschuldigen Zeugen oder den Streithähnen einsetzt.

RECHT UND GERECHTIGKEIT

„Anschuldigung, Gericht und Urteil – nicht mehr und nicht weniger steht jedem zu. Befreie Dich von Dunkelsinn und Lüge und Du wirst im Angesicht von Praios' unvergänglicher Wahrheit kein Leid zu befürchten haben. Nur er wird über Deine Seele richten und ihm wirst du Rechenschaft ablegen, deswegen befreie Dich von Zweifeln und lege Rechenschaft über Deine Taten ab“

—Mahnspruch der Inquisition vor einem Gerichtsverfahren, neuzeitlich

Um die unterschiedlichen Sichtweisen der Meisterpersonen zu verstehen und den Helden Hilfen für Friedensgespräche zu geben, finden Sie hier eine Aufstellung der wichtigsten Streitpunkte und Ansichten. Zuerst ist die stark verzerrte Wahrnehmung der Klägerpartei vorgestellt, danach eine neutrale Darstellung der eigentlichen Hintergründe und schließlich folgt ein beispielhafter Lösungsvorschlag, der für beide Parteien einen akzeptablen Kompromiss darstellen kann.

MINENARBEIT

☛ **Vorwurf (Roana):** Die Kinder der Baronie werden zur Minenarbeit gezwungen. Durch die harte Arbeit und schlechten Bedingungen sterben sie in Scharen, was weder im Sinne der Göttin Tsä noch im Interesse der Baronie ist.

☛ **Hintergrund:** Da die meisten kräftigen Männer und Frauen zur Front geschickt wurden, bleiben nur noch die Jungen und Alten, um die harte Minenarbeit zu erledigen.

Da diese jedoch eine der wenigen Einkommensquellen der Baronie darstellt, würde ein Stilllegen der Mine die Baronie rund ein Viertel ihrer Einnahmen kosten – was die Untertanen wieder durch höhere Abgaben kompensieren müssten.

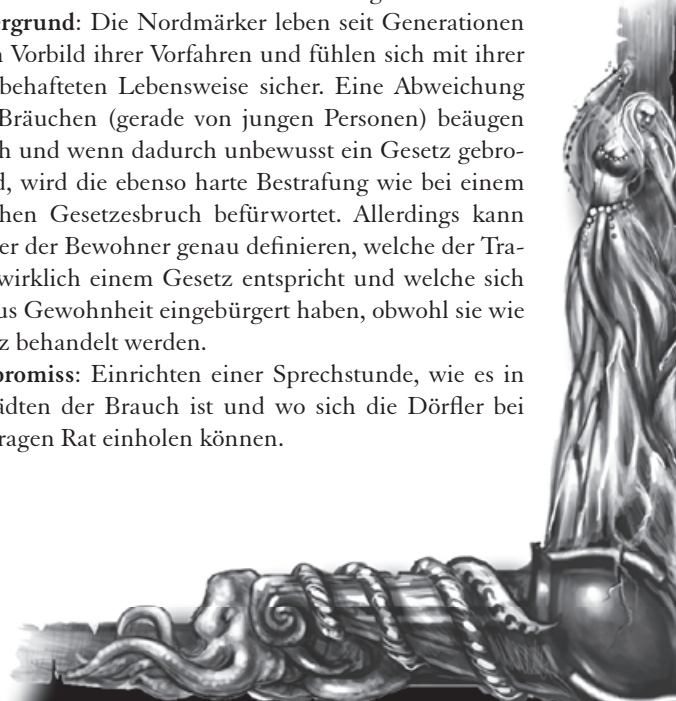
☛ **Kompromiss:** Verpachten der Schürfrechte an die Zwerge, Aufnahme von albernischen Flüchtlingen als Minenarbeiter.

UNWISSENHEIT DES VOLKES

☛ **Vorwurf (Roana):** Fehlende Sicherheit der Untertanen über ihre Rechte und Pflichten, da sie niemand berät oder aufklärt. Oft wird ein Verstoß erst durch die Bestrafung offenbart, die ohne mildernde Umstände vollzogen wird.

☛ **Hintergrund:** Die Nordmärker leben seit Generationen nach dem Vorbild ihrer Vorfahren und fühlen sich mit ihrer traditionsbehafteten Lebensweise sicher. Eine Abweichung von den Bräuchen (gerade von jungen Personen) beäugen sie kritisch und wenn dadurch unbewusst ein Gesetz gebrochen wird, wird die ebenso harte Bestrafung wie bei einem vorsätzlichen Gesetzesbruch befürwortet. Allerdings kann kaum einer der Bewohner genau definieren, welche der Traditionen wirklich einem Gesetz entspricht und welche sich einfach aus Gewohnheit eingebürgert haben, obwohl sie wie ein Gesetz behandelt werden.

☛ **Kompromiss:** Einrichten einer Sprechstunde, wie es in vielen Städten der Brauch ist und wo sich die Dörfler bei heiklen Fragen Rat einholen können.





AUSBEUTUNG

☛ **Vorwurf (Roana):** Die Baronie wird auf Kosten des leiblichen Wohls der Untertanen gnadenlos ausgeblutet. Geld und Nahrung wird an Institutionen gespendet, obwohl in den Dörfern die Bevölkerung Hunger leiden muss.

☛ **Hintergrund:** Die Steuern wurden von 10% auf 50% angehoben, was jedoch in Kriegszeiten keinesfalls ungewöhnlich oder gesetzeswidrig ist. Tatsächlich verfügt die Baronie über keine nennenswerten Ressourcen und die Erzeugnisse aus der Mine unterliegen einer strengen, durch die Zwerge kontrollierten Limitierung. Die Zölle sind wegen des mittlerweile verfallenen Anlegersteiges am Großen Fluss sowie den verlassenen Zollstationen um 70% gesunken und die freiwillige Abgabe eines zweiten Tempelzehnten an die Rondrakirche leert die ohnehin schon leeren Kassen der Baronie völlig. Die vielen Toten und Verletzten aus dem Krieg belasten die Kasse zusätzlich.

☛ **Kompromiss:** Inbetriebnahme der Zollstationen, Wiederaufbau des Flussanlegers mit einer neuen Zoll- und Handelsstation, Verringerung der Garde auf 5 Personen und Einsatz der verbliebenen Gardisten als Zolleintreiber. Freigabe der Jagd auf Kleinwild zur Ernährung der Bevölkerung.

VERALTETE TRADITIONEN

☛ **Vorwurf (Roana):** Zur Rechtsprechung als auch zur Regelung des Alltags werden immer noch uralte Gesetzestexte herangezogen, obwohl es im Mittelreich bereits zahlreiche Beispiele für die Anwendung neuerer Gesetzesvorlagen gibt.

☛ **Hintergrund:** Tatsächlich fußt die komplette Ordnung der Baronie noch auf Gesetzen, die nicht nur veraltet sind, sondern um neue Gesetzestexte ergänzt wurden. So ist in der Baronie immer noch der Geschlechtsverkehr von Unverheirateten verboten, obwohl durch eine Ergänzung aus dem Jahre 1015 BF dem jeweiligen Lehnsherren eine Entscheidung über dieses Vorgehen frei gestellt wird.

☛ **Kompromiss:** Hier wird es nur schwer zu einem Kompromiss kommen, denn Kalman ist so tief in seinen Traditionen und Vorstellungen verwurzelt, dass er so einschneidende Veränderungen unter seiner Herrschaft nicht akzeptieren würde. Gelingt es jedoch zwischen Vater und Tochter zu vermitteln, ist der Vogt bereit, sich dem Vorhaben seiner Tochter nicht in den Weg zu stellen.

GEFAHR VON VERÄNDERUNGEN

☛ **Vorwurf (Kalman):** Ohne die Sicherheit von Traditionen und Beständigkeit verunsichert man die Untertanen nur. Der ständige Drang nach jeder Veränderung von Roana beunruhigt die Menschen und treibt einen Keil in die Gemeinschaft. Außerdem gefährden solche bahnbrechenden Pläne das seit Generationen geschenkte Vertrauen der eher traditionalistisch eingestellten Isenhager Grafen in die Familie von Nilsitz, was zum Verlust des Lehens führen könnte.

☛ **Hintergrund:** Tatsächlich lehnt der Großteil der Untertanen allzu „neumodische“ Veränderungen strikt ab und selbst die Anhänger Roanas sind ob einiger ihrer Änderungswünsche etwas skeptisch.



☛ **Kompromiss:** Mit kleinen Veränderungen beginnen und nicht allein um des Verbesserns und Fortschritts willen alles auf den Kopf stellen, sodass die Veränderungen auch in die Köpfe und Herzen der Untertanen Einzug halten können.

KETZEREI

☛ **Vorwurf (Kalman):** Nirgends im Kanon der Praioskirche ist Gerechtigkeit erwähnt, denn in den drei Säulen der Kirche ist ausschließlich von Recht die Rede. Gerechtigkeit ist eine rein menschliche Interpretation, die einen viel zu nah an den Herrn der Rache heran führt, um Gerechtigkeit vor Recht zu üben. Die einfachen Leute werden dadurch nur verwirrt und versuchen ihre eigene Gerechtigkeit zu finden, statt auf das Recht und die Ordnung zu vertrauen.

☛ **Hintergrund:** Es ist richtig, dass allein die Braniborier – insbesondere die Splittergruppe der Bekenner – die Säule Recht in der Praioskirche öfter als Gerechtigkeit deuten. Die Forderungen der ultimativen Wahrheit und Gerechtigkeit über Recht Celios entsprechen jedoch keinem Kirchendogma.

☛ **Kompromiss:** Mehr Kontakt mit dem Volk durch monatliche oder wöchentliche Sprechstunden oder Ernennung eines Fürsprechers des einfachen Volkes, der als Berater des Vogtes fungiert.

AUFWIEGELUNG

☛ **Vorwurf (Kalman):** Der offene Widerstand Roanas und ihre Aufforderung zum Missachten der Autorität des Herrschers rütteln am Gefüge der göttergewollten Adels Herrschaft. Noch schwerer wiegen die Angriffe Celios, der durch seine Predigten die Aufständischen unterstützt, statt den von Rechts wegen korrekten Weg über ein Adels- oder Kirchengericht zu gehen.

☛ **Hintergrund:** Leider können diese Vorwürfe nicht entkräftet werden, wenngleich Celio und Prianna als Geweihte die hauptsächliche Schuld treffen und Roana vor einem Gericht vielleicht mit einem milden Urteil rechnen könnte.

☛ **Kompromiss:** Wenn die Helden zwischen den Parteien gut vermittelt haben, wird Kalman von einer Anklage Abstand nehmen, wenngleich er eine demütige und ehrlich reuige Entschuldigung erwartet. Eskaliert der Konflikt zu sehr, kann nur noch ein ordentliches Gerichtsverfahren über Schuld und Unschuld entscheiden.



VOR GERICHT

„So habt ihr euch als Diener des Götterfürsten dazu herab gelassen, wie zänkisches Bauernvolk euren Zwist offen auszutragen. Mehr noch! Mit dem Anzweifeln der Autorität eures Bruders respektive eurer Schwester habt ihr offen die Autorität eines jeden Dieners des Götterfürsten in Frage gestellt und Zweifel an der Unantastbarkeit von allen Dienern Praios' hervorgerufen. Dieses Verfahren wird einzig klären, wer von euch beiden die größere Schuld auf sich geladen hat – denn schuldig seid ihr beide!“
—Einleitung des Gerichtsverfahrens durch Inquisitor Ungolf von Föhrenstieg, im Rondra 1030 BF

Das Ende des Konfliktes beginnt ungeachtet vorheriger Gewaltausbrüche mit dem Eintreffen des Ordentlichen Inquisitionsrates Ungolf von Föhrenstieg, der dem Ruf des Vogtes nach der Inquisition Folge leistet. Nutzen Sie die Urteilsprüche nicht nur, um die Helden als Zeugen im Prozess zu einer Entscheidung über Schuld aufzufordern, sondern lassen Sie in der Szene die Inquisition als neutrale und um Ordnung bemühte Instanz statt als hexenverbrennende Fanatiker auftreten.

Während offene Streitpunkte und Unstimmigkeiten zwischen dem Vogt und seiner Tochter wahrscheinlich vielmehr vor einem Gericht des Isenhager Grafen geklärt werden (müssen), dreht sich die bevorstehende Verhandlung ausschließlich um die Verfehlungen der beiden in den Konflikt involvierten Praiosgeweihten. Denn egal was sich die beiden Adligen zuschulden kommen lassen haben, es war an der Pflicht der Geweihten, sie zu zügeln und statt gegeneinander vorzugehen, den Streit schon im Keim zu ersticken oder zumindest nicht in die Öffentlichkeit geraten zu lassen. Das Gerichtsverfahren wird in den meisten Fällen den Ausklang des Abenteuers bilden, muss aber nicht unbedingt ausgespielt werden. Die Helden werden als Zeugen vorgeladen, um aus ihrer Sicht für oder gegen die Angeklagten zu sprechen. Mit ihrer Schilderung der Ereignisse und der subjektiven Wahrnehmung der beiden Angeklagten und ihrer jeweiligen Rolle im Konflikt sind es die Helden, die maßgeblich darüber entscheiden werden, welcher der beiden Geweihten als der hauptsächlich Schuldige verurteilt wird.

REGELTECHNISCHE UMSETZUNG

Die Helden sind dazu angehalten, die Ereignisse zu schildern, während der Spieler dem Spielleiter mitteilen muss, welchen der beiden Geweihten er für weniger schuldig hält. Regeltechnisch wird das in Beweispunkten (BewP) ausgedrückt, die unterschiedlich gesammelt werden können:

☛ **Aussage:** Mit der Aussage eines Helden werden dem jeweils begünstigten Angeklagten SO/2 des Helden (+2 wenn durch einen Eid bekräftigt) Beweispunkte zugesprochen. Jeder Held kann Zeugen aufrufen, von denen er meint, dass diese seine Aussage untermauern können. Dabei können sie maximal so viele Zeugen aufrufen, wie ihr Talentwert in

RECHT IN AVENTURIEN

Beachten Sie, dass es in Aventurien keine Unschuldsvermutung gibt (siehe auch *Geographia Aventurica* 144) und die Angeklagten die gegen sie vorgebrachten Beweise entkräften müssen, selbst wenn es sich um Gerüchte handelt. Die Glaubwürdigkeit eines Zeugen oder des Angeklagten richtet sich vor allem nach seinem Stand und seiner Herkunft, so wie auch dem angepasst die Strafen ausfallen.

Überreden, geteilt durch 3, beträgt.

☛ **Rechtliche Grundlagen:** Eine Argumentation auf der Basis von Recht und Gesetz (*Rechtskunde*-Probe) bringt für die jeweilige Seite TaP*/2 BewP.

☛ **Verhör der Angeklagten:** In einer Befragung können die Angeklagten ebenfalls die Glaubwürdigkeit ihrer Aussagen BewP aus einer *Überzeugen*-Probe erlangen: Celio Prairolab 14 BewP, Prianna Greifenstolz 17.

☛ **Pakt:** Jede Meisterperson, die im Verlauf der Handlungen einen Pakt eingegangen ist, wird automatisch schuldig gesprochen und zum Richten nach Elenvina gebracht.

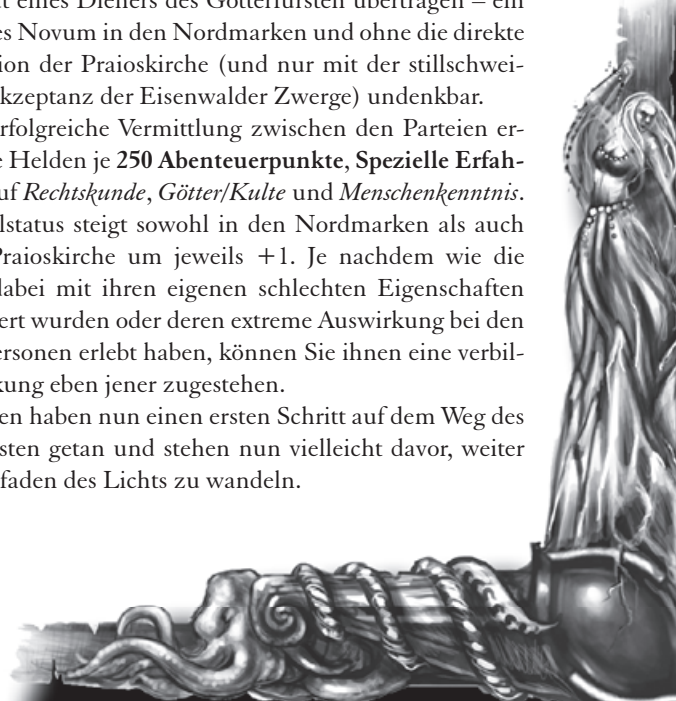
Der Angeklagte mit den wenigsten Beweispunkten gilt automatisch als Hauptschuldiger. Sollte jedoch einer 40 Beweispunkte erreichen, wird er oder sie tatsächlich von jeder Schuld frei gesprochen.

WAS VOM FEUER BLEIBT

Im offiziellen Aventurien wird nicht festgelegt, ob Kalman oder Roana den Versuchungen Blakharaz erlegen sind oder sich auf die Suche nach dem ewigen Licht begeben. Tatsächlich werden Kalmans – in einem geheimen Testament anerkannte und von einem Traviageweihten beeidete – Bastardtochter Talina ab 1038 BF die Geschicke der Baronie unter der Obhut eines Dieners des Götterfürsten übertragen – ein unerhörtes Novum in den Nordmarken und ohne die direkte Intervention der Praioskirche (und nur mit der stillschweigenden Akzeptanz der Eisenwalder Zwerge) undenkbar.

Für die erfolgreiche Vermittlung zwischen den Parteien erhalten die Helden je **250 Abenteuerpunkte**, **Spezielle Erfahrungen** auf *Rechtskunde*, *Götter/Kulte* und *Menschenkenntnis*. Ihr Sozialstatus steigt sowohl in den Nordmarken als auch bei der Praioskirche um jeweils +1. Je nachdem wie die Helden dabei mit ihren eigenen schlechten Eigenschaften konfrontiert wurden oder deren extreme Auswirkung bei den Meisterpersonen erlebt haben, können Sie ihnen eine verbilligte Senkung eben jener zugestehen.

Die Helden haben nun einen ersten Schritt auf dem Weg des Götterfürsten getan und stehen nun vielleicht davor, weiter auf den Pfaden des Lichts zu wandeln.





АПНАПГ

THEOLOGIE IM ANGESICHT PRAIOS'

In **Lichtsucher** müssen sich die Helden immer wieder mit den Glaubensgrundsätzen der verschiedenen Strömungen der Praioskirche auseinandersetzen und auf diese reagieren können, um überhaupt etwas zu bewirken. Um Ihnen als Spielleiter die Darstellung der verschiedenen Parteien zu erleichtern, finden Sie neben den grundsätzlichen Idealen der Kirche (**Wege der Götter 40**) hier eine Aufstellung beispielhafter Argumente und Auslegungen der Traditionalisten und Bekenner.

TRADITIONALISTEN

- ☞ Ohne Ordnung versinken wir ins Chaos der Niederhöllen. Schon kleine Störungen der Ordnung haben weitreichende Folgen, wie ein Kind, das in einem winzigen unbeobachteten Augenblick in den Brunnen stürzt und ertrinkt.
- ☞ Wenn selbst die Diener des Götterfürsten über Gesetze und Gerechtigkeit diskutieren und diese deuten müssen, wie soll ein einfacher Bauer dann den Willen des Himmlischen Richters erkennen können?
- ☞ Wer sich gegen den Platz im Leben auflehnt und mit seinem Schicksal unzufrieden ist, der verstößt nicht nur gegen weltliches, sondern vor allem gegen göttliches Recht. Die Götter haben jeden von uns mit Bedacht auf den jeweiligen Platz im Gefüge der Gesellschaft gesetzt und es obliegt nicht uns Sterblichen, über diese Bestimmung zu richten oder sich gegen sie aufzulehnen. Der vorgesehene Platz in der göttlichen Ordnung ist ein Geschenk der Götter!

☞ Nur wer seinen Platz in der Welt kennt, kann ohne zu zögern handeln und sorgsam die ihm zugewiesene Aufgabe erfüllen, damit die Ordnung weiter Bestand hat. Ein Jäger, der zu lange zögert und nachdenkt ehe er schießt, wird schlussendlich verhungern.

☞ Ordnung und Wahrheit sind keine Lippenbekenntnisse, die Sterbliche für ihre Zwecke einsetzen können, sondern unvergängliche Stützen des Weltgefüges. Die Struktur wird auseinander brechen, wenn Sterbliche nur noch die Vorzüge ihres Standes ausnutzen – wie ein Leibeigener, der den Schutz und das Heim seines Herren genießt, gleichzeitig aber dessen Entscheidungen in Frage stellt oder missachtet.

☞ Wie könnte man näher an das Ideal des Götterfürsten kommen und seine Erhabenheit mehr spüren, als wenn man unbeugsam, unnahbar und herrschaftlich seine Worte auf Dere verkündet?

☞ Wenn eine Veränderung in Praios' Sinn ist, wird er diese seinen Dienern offenbaren und diese werden seinem Befehl Folge leisten. Recht und Ordnung sind keine austauschbare Beliebigkeit!

☞ Eine Versuchung durch den Herrn der Rache droht bereits mit dem kleinsten Zweifel an der Ordnung und Autorität der weltlichen Herrscher. Die giftigen Samen, die mit den Forderungen von Fortschritt und „Freiheit“ verbreitet werden, säen Unzufriedenheit und Misstrauen im Herzen der Gläubigen und zerreißen das Fundament des zwölfgöttlichen Glaubens.

DIE DREI SÄULEN DES PRAIOSGLAUBEN

Die Basis der kirchlichen Gemeinschaft beruht seit Jahrhunderten auf den drei Säulen *Wahrheit*, *Ordnung* und *Recht* (**Wege der Götter 39** und **Praios-Vademecum 86**):

Ordo Aeternus (Ordnung)

Um gegen die geifernden Mächte des Chaos bestehen zu können, muss jeder sich seines Platzes in der Ewigen Ordnung bewusst sein und diesen bewahren. Jede ungezügelte Veränderung stärkt die Wesen des Chaos bei ihrem Hämmern an den Grundfesten der zwölfgöttlichen Herrschaft. Neben Pflicht und Bürde bedeutet Ordnung aber auch Sicherheit und Erfüllung – sie bildet die Basis der Gemeinschaft. Den Oberen schuldest du Gehorsam, der ebenso wie die Unbeugsamkeit des zwölfgöttlichen Glaubens die Ordnung der Welt zusammen hält und dem Schutz von Gesetz und Staat dient.

Veritas Pura (Wahrheit)

Unter dem blendenden Antlitz Praios' kann keine Unwahrheit bestehen, wenn du auch manche Wahrheit nicht immer sofort erkennen magst. Trage die Wahrheit auf den Lippen und prüfe mit Bedacht, ob die von dir verkündete Wahrheit wirklich ist. Täuschung und Lügen sind die Werkzeuge des Feindes – stelle dich ihnen mit dem Mut und der Offensichtlichkeit deines Glauben entgegen. So wirst du andere ins Licht führen und deinen Glauben weiter tragen.

Ius Divinum (Recht)

Um den Sterblichen den rechten Weg aufzuzeigen, wurden die Gebote der Weltordnung von Praios' Dienern in für unseren begrenzten Verstand begreifbare Gesetze niedergelegt. Die Gesetze dienen dem Wohle aller Sterblichen, auch wenn das menschengegebene Recht die göttliche Ordnung nicht vollends zu erfassen vermag.



БЕКЕНПЕР

☞ Es ist unsere höchste Pflicht, ein Auge auf unsere Brüder und Schwestern zu haben und einzugreifen, wo Rechte missbraucht und Pflichten vernachlässigt werden. Einerlei, ob dabei die Gesellschaft von Verfehlungen der Kirchenvertreter und deren Strukturen Kenntnis erlangt, denn bei der Ausübung von Gerechtigkeit müssen wir uns nicht in dunkles Schweigen hüllen.

☞ Die Struktur und Organisation der Kirche ist so umfangreich und komplex geworden, dass die Pflichten gegenüber den Gläubigen sich diesem Konstrukt unterordnen müssen. Verstößt die Kirche damit nicht ebenso gegen Praios' Willen wie ein Baron, der seine Untertanen hungern lässt, um selbst eine Festtafel für seine Familie auszurichten?

☞ Um dem einfachen Mann den Sinn für Recht und Gesetz nahe zu bringen, müssen wir vor allem als leuchtendes Vorbild voranschreiten. Wenn nicht wir nach allumfassender Durchsetzung des Rechts streben und dieses ungeachtet von Rang und Würden nach Praios' Willen durchsetzen, wie soll das Volk dann Vertrauen in Praios' Recht haben? Was ist Recht ohne Gerechtigkeit wert?

☞ Der Kampf gegen Dunkelsinn und Unrecht ist zuallererst ein Kampf im Herzen der Kirche, denn nur wenn kein Schatten von Schuld und Lüge auf unseren Schultern lastet, können wir das himmlische Licht in die Herzen der Gläubigen bringen.

☞ Im Sinne der göttlichen Ordnung haben die privilegierten Herrscher ebenso viele Rechte wie Pflichten gegenüber denen, die ihnen untertan sind. Es ist unsere Aufgabe diese einzufordern und dem einfachen Volk das Recht auf Schutz und Fürsorge zukommen zu lassen.

☞ Die Praioskirche hat im Laufe der Jahrhunderte viele unbequeme Wahrheiten totgeschwiegen. Sollten wir nicht nur unseren Feinden, sondern auch den Gläubigen freimütig gegenüberreten und offen zu unseren Verfehlungen und einer angemessenen Buße stehen?

☞ Wahrheit als oberstes Gebot hört nicht da auf, wo Kirchenrecht und -belange beginnen. Nur wo Wahrheit herrscht, kann auch Recht Einzug halten.

☞ Wo Schweigen und Unrecht herrscht, ist der Weg für den Herrn der Rache geebnet. Solange die Praioskirche sich nicht zu den Verfehlungen ihrer Geschichte bekennt, wird dem Widersacher des himmlischen Richters immer die Tür offen gehalten.

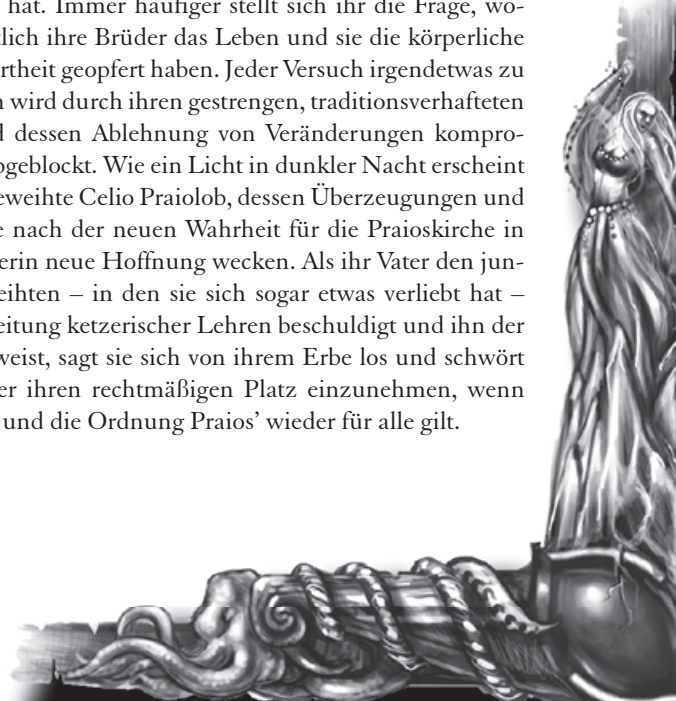
DRAMATIS PERSONAE

РОАНА ВОН ПІЛСІТЗ

„Wofür haben wir in all den Schlachten gekämpft? Dass sich der Adel aus falschem Stolz und Rachsucht gegenseitig zerfleischt, statt in unseren dunkelsten Stunden zusammen zu stehen? Dafür dass Hochmut und Neid unser Reich auseinander brechen lassen? Sag mir, für was soll unser Volk Elend und Tod erleiden? Für ein abtrünniges Almada? Ein verräterisches Albernia? Das zerstrittene Garetien? Eine schwache Kaiserin? Wie können die Diener des Götterfürsten eine so offenkundige Missachtung der göttlichen Ordnung zulassen?“

Die Abgängerin der Herzöglichen Kriegerakademie (*998 BF, dunkle Zöpfe, drei Finger der linken Hand fehlen, narbenübersäter Körper) ist den Traditionen ihrer Familie und den Nordmarken seit frühesten Kindheit tief verbunden. Selbst nach dem Tod ihrer Brüder im *Dritten Orkensturm* und den zahlreichen Schicksalsschlägen des Mittelreiches zieht sie ohne zu Zögern direkt nach ihrer Ausbildung trotz der Bitten ihres Vaters in zahlreiche Schlachten zur Verteidigung des Raulschen Reiches. Doch die Jahre nach der *Dritten Dämonenschlacht* lassen den Glauben an ihre Prinzipien immer mehr tiefer Enttäuschung und ohnmächtiger Wut weichen. Nach den Ereignissen des *Jahrs des Feuers* und mitten im *Albernia-Nordmarken-Konflikt* kehrt die Kriegsheldin dank des politischen Einflusses ihres Vaters 1029 BF desillusioniert und schwer verwundet in die Heimat zurück. Doch auch hier sieht sie sich erneut mit falschem Stolz, Engstirnigkeit

und Ignoranz konfrontiert, unter der allein das einfache Volk zu leiden hat. Immer häufiger stellt sich ihr die Frage, wofür eigentlich ihre Brüder das Leben und sie die körperliche Unversehrtheit geopfert haben. Jeder Versuch irgendetwas zu verändern wird durch ihren gestrengen, traditionsverhafteten Vater und dessen Ablehnung von Veränderungen kompromisslos abgeblockt. Wie ein Licht in dunkler Nacht erscheint ihr der Geweihte Celio Praiolob, dessen Überzeugungen und die Suche nach der neuen Wahrheit für die Praioskirche in der Kriegerin neue Hoffnung wecken. Als ihr Vater den jungen Geweihten – in den sie sich sogar etwas verliebt hat – der Verbreitung ketzerischer Lehren beschuldigt und ihn der Burg verweist, sagt sie sich von ihrem Erbe los und schwört erst wieder ihren rechtmäßigen Platz einzunehmen, wenn das Licht und die Ordnung Praios' wieder für alle gilt.



Wichtige Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Gegenhalten, Kampfreflexe, Linkhand, Meisterparade, Reiterkampf, Schildkampf I/II, Sturmangriff, Wuchtschlag

- 🐼 Eskalationsstufe I: Jähzorn (5)
- 🐼 Eskalationsstufe II: Grausamkeit (5), Jähzorn (9)
- 🐼 Eskalationsstufe III: Jähzorn (12)
- 🐼 Eskalationsstufe IV: Wahnvorstellungen

seinem Anspruch, jedes Unrecht zu bekämpfen, stößt er viele seiner Brüder vor den Kopf und macht sich nicht nur unter dem Adel mehr als einen Feind. Nach der *Verkündung durch hundert Zungen* (siehe Aventurischer Bote 111, Seite 21ff. und **Wege der Götter 312f.**) am 01. Praios 1028 BF ist er einer der Ersten der Stunde, die sich auf den Spuren des heiligen Quanion Praiopold I. auf die Suche nach dem Ewigen Licht begeben. Hierbei folgt er schließlich einer Vision, die ihn zu einem vom Heiligen Quanion selbst geweihten Schrein auf Burg Trollporz führt. Sein jugendliches Ungestüm und eine gewisse Naivität hat der Geweihte auch in all den Jahren noch nicht verloren und mit seinem überschäumenden Idealismus gewinnt er schnell Sympathien, hat aber wenig Erfahrung dabei, andere Menschen zu führen.

Wichtige Liturgien: DARADORS PRÜFENDER BLICK (III), EIDSEGEN (I), INNERE RUHE (I) , SICHT AUF MADAS WELT (II). UCURIS GELEIT (II), WORT DER WAHRHEIT (II)

- 🐾 Eskalationsstufe I: Gerechtigkeitswahn (5)
- 🐾 Eskalationsstufe II: Gerechtigkeitswahn (9)
- 🐾 Eskalationsstufe III: Größenwahn, Gerechtigkeitswahn (12)
- 🐾 Eskalationsstufe IV: Pakt mit Blakharaz (Wahrheitssinn, Spur des Missetäters, Dämonenmal: lange blutrote Krallen)



LANDVOGT KALMAN VON PILSITZ

„Allein menschliche Kleingeistigkeit und Ignoranz verleiten dazu, die göttliche Ordnung des Herrn der Gefilde Alverans anzuzweifeln und sie neu ordnen zu wollen.“

Seit dem Tod seiner Frau und seiner beiden Söhne im Krieg gibt es für den gestrengen Vogt der Bergfreiheit Eisenwald (*968 BF, schlohweißes Haar mit einem prachtvollen, nach zwergischer Art geflochtenem Bart, 1,42 Schritt, stämmig) nur noch wenige Dinge, die ihm wichtig sind: seine Familie, sein Glaube und der Erhalt der Traditionen. Die tief verwurzelte Abneigung gegen Veränderungen und seine bedingungslose Hingabe an die Gebote des Götterfürsten machen den stoischen Vogt bei seinen Untergebenen zu einer berechenbaren Konstante in ihrem Leben, auf die sie sich verlassen und welche sie zu schätzen gelernt haben. Hinter vorgehaltener Hand wird dem starrsinnigen Traditionalisten – fälschlicherweise – ob der Kleinwüchsigkeit und seines schweren Körperbaus öfters eine Abstammung zum Geschlecht der Angroschim nachgesagt, ein Gerücht, das niemand laut auszusprechen wagen würde. Abweichungen von den bekannten Wegen und Traditionen verdammt er als Missachtung der göttlichen Ordnung und mit unerschütterlicher Zuversicht sieht er selbst Ereignisse wie die Dämonenschlacht oder das Jahr des Feuers als Prüfung der Beständigkeit der Gläubigen an, die es auszuharren gilt.

MU 14 KL 13 IN 14 CH 11 FF 12 GE 13
KO 13 KK 12 LE 30 AuP 20 RS 1 MR 15
WS 7 GS 7 SO 10

Langschwert: INI 15+1W6 AT 17 PA 19 TP 1W6+5 DK N

Wichtige Vor- und Nachteile: Adlige Abstammung, Autoritätsgläubig: 8, Prinzipientreue (Wahrung der drei Säulen des Glaubens, Magieban), Vorurteile Zauberer

Wichtige Talente: Götter/Kulte 6, Menschenkenntnis 6, Rechtskunde (Adelsrecht) 8, Überreden 5, Überzeugen 4

Wichtige Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Binden, Finte, Meisterparade, Reiterkampf, Sturmangriff, Wuchtschlag

Im Verlauf des Konflikts: Sein Autoritätsglaube lässt ihn bald blindlings und ohne Rücksicht auf eigene Gefühle oder Wünsche allen Anweisungen Priannas Folge leisten, während er in jeder Handlung seiner Tochter Verrat und eine Intrige gegen ihn wittert. Er folgt nur noch stur dem Wortlaut von Gesetzen, nimmt keine Ratschläge von Personen unter seinem Stand an und sieht in jedem einen zu bekämpfenden Feind, der es wagt Prianna oder Praios' Gesetz in Frage zu stellen.

Auswirkungen der Eskalation:

- 👁 Eskalationsstufe I: Autoritätsgläubig (12)
- 👁 Eskalationsstufe II: Gefühlskälte (5)

- 👁 Eskalationsstufe III: Gefühlskälte (9), Verfolgungswahn
- 👁 Eskalationsstufe IV: Pakt mit Blakharaz (Unverletzlichkeit, Dämonenmal: feurige aber kühl anfühlende Aura um seinen Körper)

LICHTBRINGERIN PRIANNA GREIFENSTOLZ

„Wahrheit lässt sich nicht interpretieren, sie existiert einfach. Nur sie hat Bestand im Glanz von Praios' Antlitz.“

Die betagte Lichtbringerin (*958 BF, dünnes graues Haar, zerbrechliche Gestalt, von Altersflecken übersäte Haut, überraschend klarer Blick) verlässt ob ihres Alters nur noch selten ihren Heimattempel. Doch der regelmäßige Briefverkehr mit Vogt Kalman und seine Beschreibungen der ketzerisch anmutenden Lehren eines jungen Praiosgeweihten auf Burg Trollporz, der auffälliges Interesse an der jungen Tochter des Vogtes sowie der Geschichte des uralten Praiosschreins der Feste zeigt, weckt nicht nur Neugier sondern auch tiefe Besorgnis in der Traditionalistin. Mehr als einmal hat sie in ihrem Leben schon junge Geweihte straucheln und fallen sehen, die mit idealistischem Tatendrang den heimtückischen Einflüsterungen des Herrn der Rache folgten und seinen Versuchungen erlagen. Als gefestigte Traditionalistin ist sie der Überzeugung, auf dem Schlachtfeld der Dritten Dämonenschlacht ihrer höchstgelegenen Versuchung bereits gegenüber gestanden zu haben – auch wenn sie damit ihrer Selbstüberschätzung ebenso wie den Winkelzügen Blakharaz' zum Opfer gefallen ist. Mit unbeugsamer Autorität verteidigt sie die weltliche aber auch geistliche Vormachtstellung der Praioskirche auf Dere und ist bereit, sich jeder Bedrohung ihrer Ideale mit ihrem Leben entgegen zu stellen.

MU 16 KL 15 IN 15 CH 15 FF 10 GE 10
KO 11 KK 10 LE 24 AuP 22 KE 47 RS 0M R
11 WS 6 SO 11

Sonnenszepter: INI 11+1W6 AT 15 PA 13

TP 1W6+3 DK N

Wichtige Vor- und Nachteile: Adlige Abstammung, Arroganz 5, Geweiht, Moralkodex (Praioskirche), Schwer zu verzaubern, Verpflichtungen (Kirche)

Wichtige Talente: Götter/Kulte (Praioskirche) 11, Liturgiekenntnis (Praios) 16, Menschenkenntnis 9, Rechtskunde (Kirchenrecht) 7, Überreden 6, Überzeugen (Öffentliche Rede) 12

Wichtige Liturgien: BLENDSTRAHL AUS ALVERAN (I), EIDSEGEN (I), EXKOMMUNIKATION (III), GÖTTLICHE VERSTÄNDIGUNG (II, III), GROSSER EIDSEGEN (III), HEILIGER LEHNSEID (II), INITATION (II), LICHT DES HERRN (III), PRAIOS MAHNUNG (III), WORT DER WAHRHEIT (II)





Im Verlauf des Konflikts:

Priannas Standesdünkel gepaart mit ihrer spirituellen Autorität verstärken sich so sehr, dass sie allen anderen die Fähigkeiten aberkennt, eigenständig zu denken und Entscheidungen treffen zu können. Die aufmerksame ZuhörerIn formt sich zu einer streitsüchtigen Fanatikerin, deren Intoleranz selbst einem Priesterkaiser zur Ehre gereichen würde.

Auswirkungen der Eskalation:

- Eskalationsstufe I: Arroganz (9)
- Eskalationsstufe II: Streitsucht (5)
- Eskalationsstufe III: Arroganz (12), Streitsucht (9)
- Eskalationsstufe IV: Streitsucht (12), Pakt mit Blakharaz (Lodernder Blick, Hand des Folterers, Dämonenmal: glühende Kohleaugen)

Brun Klippstein

„Recht und Gesetz sind nie für alle gleich. Manche sind eben gleicher als andere und es ist immer der einfache Mann, der das Nachsehen haben wird.“

Der schweigsame Schatzmeister (*1002 BF, tintenbefleckte Finger, strubbeliger Blondschoopf, tief eingefallene Wangen) ist ein enger Vertrauter des Vogtes und erledigt trotz seiner jungen Jahre mittlerweile fast die gesamte Verwaltung des Lehens der Familie Nilsitz. Als Sohn einfacher Bürger übergab man ihn wegen seines scharfen Verstandes und der schreiberischen Fähigkeiten in die Obhut des Praiostempels in Elenvina, wo angesichts des prunkvollen Umfelds in ihm Neid und der Wunsch nach Macht und Reichtum heranwuchsen. Diese Missgunst und seine einfache Herkunft verhindern später auch, dass er einen Platz in der Kirche findet. In Elenvina lernt er die tief praiosgläubige Kadettin Roana von Nilsitz kennen. Während sie sich mit dem unkomplizierten jungen Mann eng anfreundet, verliebt er sich unsterblich in sie. Die Hoffnungslosigkeit der unerwiderten Liebe verbunden mit seinem niedrigen Stand legt den Grundstein seiner Verführung durch Blakharaz. Als Köder wird Brun schließlich die Stelle des Schatzmeisters und Schreibers in der Baronie seiner großen Liebe angetragen und er unwissend in Position gebracht, um als unwissender Mitläufer der *Hand der Rache* den Untergang des Geschlechtes derer von Nilsitz einzuleiten.

MU 14	KL 15	IN 13	CH 10	FF 14	GE 12
KO 11	KK 11	LE 29	AuP 30	RS 0	MR 5
WS 6	SO 8				

Wichtige Vor- und Nachteile: Gerechtigkeitswahn 6, Rachsucht 8

Wichtige Talente: Götter/Kulte (Praiokirche) 8, Menschenkenntnis 7, Rechtskunde 6, Überreden 8

Im Verlauf des Konflikts: Jede Handlung der Helden zur Entschärfung des Streites steigert ihn tiefer in seine Rachsucht hinein, sodass er sich bald vollends dem Herrn der Ra-

che hingibt und damit das offensichtlichste Ziel der Helden abgibt. Dass er dadurch nur als Ablenkung dienen soll, um die Versuchung der Sumyrdalun ungehindert voran zu treiben, ahnt er nicht.

Auswirkungen der Eskalation:

- Eskalationsstufe I: Rachsucht (12)
- Eskalationsstufe II: Gerechtigkeitswahn (9)
- Eskalationsstufe III: Herrschsucht (8)
- Eskalationsstufe IV: Pakt mit Blakharaz (Dämonische Hilfe: 38 ASP, Herrschaft über Niedere Dämonen, Lichtscheu, Rachsucht 12, Gerechtigkeitswahn 10, Seelenschwert, Dämonenmal: ein laut schlagendes und durch den Stoff sichtbar glühendes Herz.)

Inquisitor Ungolf von Föhrenstieg

„Es ist unsere Aufgabe, die Ordnung und das Recht des Götterfürsten dem einfachen Volk zu erklären und mit unseren Urteilen Klarheit zu schaffen. Denn nur ein Gesetz, dass der Mensch versteht, kann er auch befolgen.“

Der bedachte Ordentliche Inquisitionsrat (*997 BF, hoch gewachsen, von Arthritis gekrümmte Hände, sanft klingende Stimme) fühlt sich in seiner Schreibstube im Inquisitionsturm wesentlich wohler, als sich außerhalb der sicheren Mauern seines geliebten Elenvina zu bewegen. Normalerweise wird er aufgrund seiner Objektivität und Rechtskenntnis hauptsächlich als Berater bei heiklen und komplizierten Fällen hinzugezogen, doch sein guter Freund – der Schriftgelehrte und Geweihte Lumin Ehrwald – bat ihn, sich persönlich des Falls anzunehmen. Auch wenn er mehr mit Schriften und Gesetzen zu tun hat als mit echten Menschen, vertritt er die Ansicht, dass die Gesetze und die Kirche den Gläubigen dienen sollen und nicht umgekehrt. Genau dieses gutmütige Verständnis für die menschlichen Schwächen wird ihm von anderen Legalisten öfters zum Vorwurf gemacht. Doch wenn der ruhige Luminifer seinen überraschend scharfen Blick plötzlich mit voller Konzentration auf sein Gegenüber richtet und mit eindringlicher Stimme wohl formulierte Fragen platziert, erzielt er deutlich mehr glaubwürdige und ernst gemeinte Geständnisse als viele andere Inquisitoren mit ihren Drohungen.

MU 15	KL 16	IN 15	CH 13	FF 14	GE 10
KO 11	KK 9	LE 28	AuP 29	KE 44	RS 0
MR 14	WS 6	SO 12			

Wichtige Vor- und Nachteile: Geweiht, Guter Ruf 6, Moralkodex (Praiokirche), Verpflichtungen (Inquisition), Wohlklang

Wichtige Talente: Geschichtswissen (Präzedenzfälle) 8, Götter/Kulte 9, Liturgiekenntnis (Praisos) 12, Menschenkenntnis 12, Rechtskunde (Recht der Nordmarken, Kirchenrecht) 15, Überreden (Verhör) 12, Überzeugen 10

Wichtige Liturgien: BLENDSTRAHL AUS ALVERAN (I), EIDSEGEN (0), GÖTTLICHES ZEICHEN (I,III), HARMONIESEGEN (I), PURGATION (III), SEELENPRÜFUNG (III), URISCHARS ORDNENDER BLICK (III), WEISHEITSEGEN (I), WORT DER WAHRHEIT (II)



VERSUCHUNGEN DER HELDEN

ARROGANZ

Es zeigt sich, dass es wieder einmal an Dir hängen bleibt, die verfahrenene Lage zu retten. Alle anderen scheinen mit der Situation total überfordert und handlungsunfähig zu sein. Wenn sie Dir nur einmal richtig zuhören und Dir die ganze Sache überlassen würden.

GERECHTIGKEITSWAHN

Wie um Dich herum ständig nach fadenscheinigen Entschuldigungen für die gesetzeswidrigen Taten dieser Verbrecher gesucht werden ist unverträglich. Diese Rechtfertigungen sind es, welche die Gesetze aufweichen. Gerade solche Personen sind es, die mit diesen mildernden Umständen und ihrem Einfluss dem Recht entgehen. Nur dieses Mal kannst Du das Unrecht vereiteln!

JÄHZORN

Und wieder wirst Du mit spitzen Bemerkungen und unverhohlener Geringschätzung behandelt. Niemand scheint Dich wirklich ernst zu nehmen – alle scheinen Dich zu un-

terschätzen. Du musst wohl erst deutlich klar stellen, mit wem sie es zu tun haben!

RACHSUCHT

Die Geringschätzung mit der Dir begegnet wird ist fast schon beleidigend und selbst Deinen Gefährten bringt man mehr Achtung entgegen als Dir. Doch der Tag wird kommen, an dem Du ihnen zeigen wirst, mit wem sie sich angelegt haben!

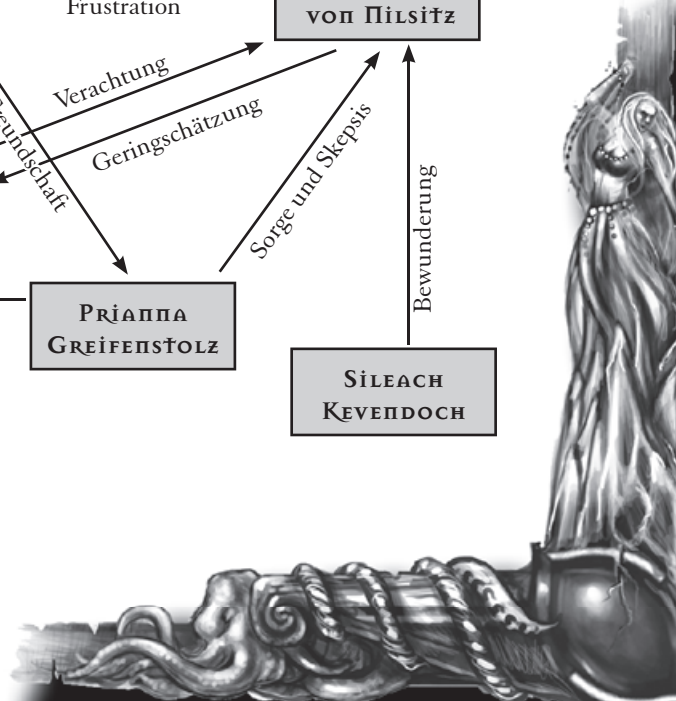
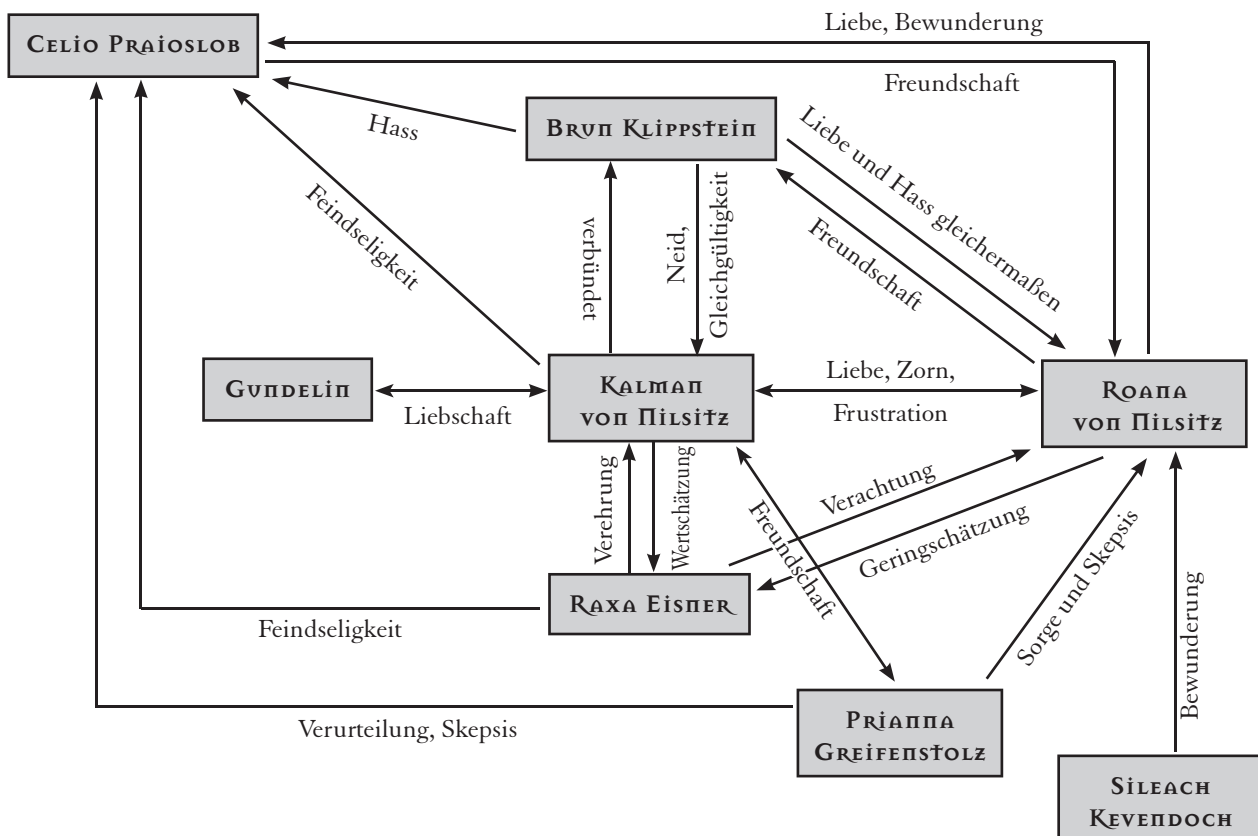
STREITSUCHT

Wieder stößt Du auf diesen verbohrtten Starrsinn, der verhindert, dass Deine überlegenen Argumente anerkannt werden. Absichtlich wird Dein Großmut gereizt und Deine Ansichten in den Dreck gezogen.

VERLOCKUNG

Ein vager Gedanke fließt durch Deinen Kopf, fast zu flüchtig um ihn wahr zu nehmen, doch Du spürst fast körperlich seine Bedeutung: Du könntest diese Katastrophe abwenden. Mit Deinen Fähigkeiten, Deiner Intelligenz und Deiner klaren Sicht auf die Dinge musst Du es nur stark genug und selbstaufopfernd wollen!

BEZIEHUNGSKARTE





ESKALATIONSPUNKTE

	SO	Menschen- kenntnis	Überreden	Einstellung zu den Helden	Eskalation I (5-10 Punkte)	Eskalation II (11-15 Punkte)	Eskalation III (16-25 Punkte)	Eskalation IV (26+ Punkte)
Held 1								
Held 2								
Held 3								
Held 4								
Held 5								
Held 6								
Roana von Nilsitz	10	5 (12/13/11)	6 (16/13/11)	Verfeindet (+7) ☐ Abgeneigt (+4) ☐ Unkooperativ (+2) ☐ Neutral (+/-0) ☐ Kooperativ (-2) ☐ Verbündet (-4) ☐ Freundschaftlich (-7) ☐	Jähzorn 5	Grausamkeit 5, Jähzorn 9	Jähzorn 12, Grausamkeit 5	Wahn- vorstellung
Celio Praioblob	9	6 (13/16/16)	0 (15/16/16)	Verfeindet (+7) ☐ Abgeneigt (+4) ☐ Unkooperativ (+2) ☐ Neutral (+/-0) ☐ Kooperativ (-2) ☐ Verbündet (-4) ☐ Freundschaftlich (-7) ☐	Gerechtig- keitswahn 5	Gerechtig- keitswahn 9	Gerechtig- keitswahn 12, Größenwahn	Pakt!
Kalman von Nilsitz	10	6 (13/14/11)	5 (14/14/11)	Verfeindet (+7) ☐ Abgeneigt (+4) ☐ Unkooperativ (+2) ☐ Neutral (+/-0) ☐ Kooperativ (-2) ☐ Verbündet (-4) ☐ Freundschaftlich (-7) ☐	Autoritäts- gläubig 12	Gefühlskälte 5, Autoritäts- gläubig 12	Gefühlskälte 9, Autoritäts- gläubig 12, Verfolgungswahn	Pakt!
Prianna Greifenstolz	11	9 (15/15/15)	6 (16/15/15)	Verfeindet (+7) ☐ Abgeneigt (+4) ☐ Unkooperativ (+2) ☐ Neutral (+/-0) ☐ Kooperativ (-2) ☐ Verbündet (-4) ☐ Freundschaftlich (-7) ☐	Arroganz 9	Arroganz 9, Streitsucht 5	Arroganz 12, Streitsucht 9	Pakt!
Brun Klippstein	8	7 (15/13/10)	8 (14/13/10)	Verfeindet (+7) ☐ Abgeneigt (+4) ☐ Unkooperativ (+2) ☐ Neutral (+/-0) ☐ Kooperativ (-2) ☐ Verbündet (-4) ☐ Freundschaftlich (-7) ☐	Rachsucht 12	Rachsucht 12, Gerechtigkeits- wahn 9	Rachsucht 12, Gerechtigkeits- wahn 9, Herrschaftsucht 8	Pakt!

Generell können bei den Szenen durch die Helden mittels Überreden (Hilfsalent Götter/Kulte, Rechtskunde) die Eskalationspunkte um $TaP^*/3$ gesenkt werden. Ebenso kann Brun in einem Gespräch mit einer solchen Probe die Eskalationspunkte um $TaP^*/3$ zu erhöhen. Misslungene Proben erhöhen die Eskalationspunkte der Person um +3.

SVELLTLAND

DAS SVELLTLAND

Das Svelltland für den eiligen Leser

Geographische Grenzen: Thasch und Finsterkamm im Südosten, Gaschoker Steppe und Große Öde im Nord-Osten, Brinasker Marschen und Firunswall im Nord-Westen, Blutzinnen im Süd-Westen.

Landschaften: Große Öde, Rorwhed-Gebirge, Sveltsümpfe, Tal der gefallenen Sterne.

Wichtige Gewässer: Sveltt (380 Meilen) mit Lowanger Sveltt und Finsterer Sveltt (Quellflüsse) sowie Hilval, Orkval, Ror und Svall (Zuflüsse).

Geschätzte Bevölkerungszahl: etwa 35.000 Menschen, 12.000 Orks, mehrere Hundert Ambosszwerge in Finsterkamm, Thasch und der Stadt Lowangen sowie Achaz, Affenmenschen, Elfen, Goblins und vermehrt Grolme und Oger.

Wichtige Städte und Orte: Feste Greyfensteyn (200) und die freien Städte Tjolmar (1.500), Goldklamm (500), Tyrstadt (430) und Bryns Rast (420); die tributpflichtigen Städte Lowangen (12.000) und Sveltmja (650); die besetzten Städte Gashok (660), Rorkvell (620), Tiefhusen (2.240) und Yrramis (720).

Wichtige Verkehrswege: Sveltt, Svelttstraße zwischen Tjolmar und Lowangen, einige Handelspfade zwischen Gashok, Riva, Tiefhusen und Tjolmar.

Herrschaft: Attrazan Ogerschelle (Statthalter des Aikars im Svelltland), Oberhäuptling Morak Mardugh (Gravachai), Oberhäuptling Urgruuzak (Burrkuzk), Oberhäuptling Urkarai (Ranaghai), Oberhäuptling Gurukh Goldzahn (Marrykai), gewählte Magistrate in Lowangen und Tjolmar; menschliche Städte meist unter orkischen Tributzahlungen.

Sozialstruktur: Orks: Sippen- und Stammesverbände mit Kastensystem; Menschen: ständische Gemeindeherrschaft, wobei in vielen Teilen das Faustrecht herrscht.

Einflussreiche Stämme, Sippen und Familien: Warilax-Sippe im Thasch, Gravachai-Stamm im Rorwhed (ehemals Sippe der Korogai); Burr-

kuzk-Stamm am Lowanger Sveltt (ehemals Sippe der Orichai), vereinter Ranaghai-Stamm in den Sveltsümpfen, Ritterbund Orkenwacht, Handelshaus Stoerrebrandt in Lowangen und Tjolmar, Königsgeschlecht von Tiefhusen.

Vorherrschende Religion: Orkgötter, Kult der Zwölfgötter und abweichende Strömungen (Dualismus), Kulte des Namenlosen und krude Mischformen aller Religionen.

Magie: Magierakademien in Lowangen (Akademie der Verformung, Halle der Macht), Druiden- und Hexentum, Geoden, Grolmenmagie, Schamanismus der Orks.

Ressourcen und Handel: Zuchtpferde und Rinder, Moschus, Nahrungsmittel wie Bohnen, Trocken- und Pökelfleisch, Seife, Tierhäute und -felle, zwergische Handwerks- und Schmiedeerzeugnisse, Edel- und Sternenmetall in roher und verarbeiteter Form, verschiedene regionale Spirituosen (Ausfuhr), Leinen, Luxuswaren und weitere Nahrungsmittel (Einfuhr).

Lokale Helden / Heilige / mysteriöse Gestalten: Bringimox (Hexer vom Grauen Wald), Durian Gashok (Begründer des Dualismus), Hexenzirkel unter Oberhexe Xerinn (Rorwhed), Klopfer Breitschwanz (Biberkönig), Mardugh Orkhan (ehemaliger Oberhäuptling der Gravachai und berühmter Graveshpriester), Kaiser Reno (ernannte sich selbst zum Kaiser des Sveltt), Der Schwarze Wulf (Hüter des Schwarzen Morgendorns in den Altsveltsümpfen), Ullum Grimtann (Herr der Erde aus dem Trauerholz).

Lokale Fest- und Feiertage: 18. Efferd (Tag der Sterne im Sternental), Mitte Phex und Travia (Markt und Spiele in Lowangen).

Stimmung im Svelltland: Trotz des rauen Klimas bleibt das Svelltland ein freier Landstrich und zieht immer wieder neue Leute an, die dort ihr Glück versuchen wollen. So schwankt die Stimmung zwischen Aufbruch unter neuen Siedlern, Aufstand bei den Tributpflichtigen und Kampfeslust der orkischen Besatzer.

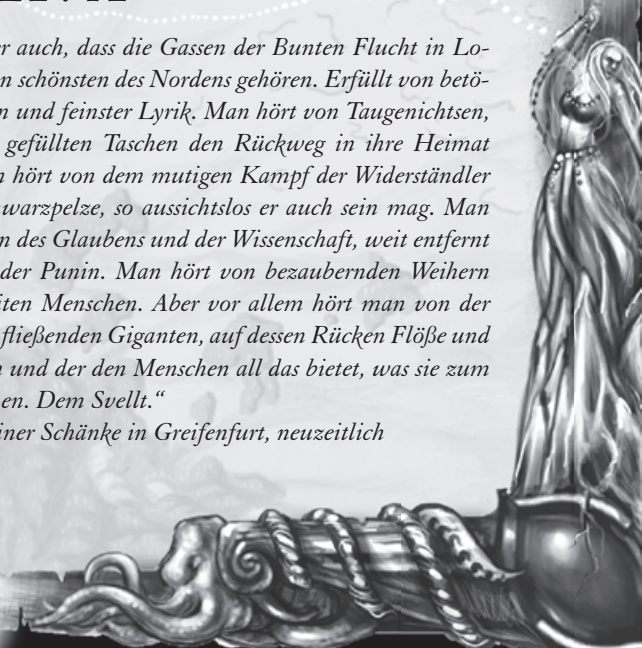


DAS LAND UND DIE LEUTE

„Man sagt, das Svelltland sei ein rauer Landstrich für harte Menschen. Fallensteller, Goldsucher und Halunken. Man sagt, nur die Verzweifelten machen sich auf, die Große Öde zu durchqueren, um am Rorwhed nach dem wertvollen Sternengold zu suchen – und dabei zu scheitern. Man sagt, die Orks herrschen mit der Knute und nehmen, was ihnen gefällt. Sie achten das menschliche Leben nicht. Man sagt, der Sveltt ersaue jeden, der noch grün hinter den Ohren sei. Man sagt, im Svelltland sei man auf sich alleine gestellt. Denn niemand kommt dir in der Wildnis zu Hilfe. Man sagt, zwischen Finsterkamm und Blutzinnen wartet Vater Boron auf jene, die nicht in Phexens Gunst stehen. All das ist wahr.“

Man hört aber auch, dass die Gassen der Bunten Flucht in Lowangen zu den schönsten des Nordens gehören. Erfüllt von betörenden Düften und feinsten Lyrik. Man hört von Taugenichtsen, die mit prall gefüllten Taschen den Rückweg in ihre Heimat antreten. Man hört von dem mutigen Kampf der Widerständler gegen die Schwarzpelze, so aussichtslos er auch sein mag. Man hört von Orten des Glaubens und der Wissenschaft, weit entfernt von Vinsalt oder Punin. Man hört von bezaubernden Weibern und hilfsbereiten Menschen. Aber vor allem hört man von der Schönheit des fließenden Giganten, auf dessen Rücken Flöße und Kähne tanzen und der den Menschen all das bietet, was sie zum Leben brauchen. Dem Sveltt.“

—gehört in einer Schänke in Greifenfurt, neuzeitlich



SVELLTLAND

Historischer Überblick

über die letzten Jahre im Svelltland

Ab 1032 BF: Es mehren sich Gerüchte, dass die *Maday'kha* auf Dere wandelt und mehrfach im Svelltland gesichtet wurde.

Phex 1032 BF: Der sechshehörnte Blakharazdämon *Bal'Irhiadh* befreit sich in **Gashok** aus seinem Banngefäß.

Um 1033 BF: *Blutnächte von Gashok*. *Bal'Irhiadhs* Schatten *Irhiadzhal* verführt die Seelen der Gashoker und sorgt für Unruhen in der Stadt. Mit Hilfe heldenhafter Abenteurer kehrt wieder Ruhe in **Gashok** ein und die Fehlleitung des Gründers des Lowanger Dualismus, *Durian Gashok*, wird enthüllt. Auf dem Gebetsfeld der Dualisten bleibt eine einzelne Quanione blühen. Unter der Führung des *Dunklen Lan* reformiert sich der Dualismus.

Efferd 1033 BF: Die Efferdgeweihte *Hashnabila Quellfang* erreicht das Sternental und hilft der dortigen Bevölkerung bei der Besiedlung.

Herbst 1034 BF: Der Tordochai-Häuptling *Tuhrikk Rußzahn* erscheint mit einigen Getreuen vor der **Feste Greyfensteyn** und reißt die Oberhäuptlingswürde der Drughash an sich.

Frühsommer 1034 BF: *Urkarai* offenbart sich den Mokolash in den Svelltsümpfen und eint die verschiedenen Sippen unter dem Stamm der Ranaghai.

Ende Rondra 1035 BF: In **Tiefhusen** kommt es am Rande einer Sternengold-Versteigerung zu blutigen Ausschreitungen nach dem Mord an zwei Orkwachen. Das Komplott kann mit Hilfe der Tiefhusener und einiger Auswärtiger aufgeklärt und ein neuer Friedensvertrag ausgehandelt werden.

Winter 1035 BF: *Kaiser Renos* Gesundheitszustand verschlechtert sich zusehends. Der selbsternannte Kaiser und seine Bande ziehen notgedrungen nach **Svellmja** und lassen sich dort nieder.

Peraine 1036 BF: Ein vereintes Heer aus mittelreichischen Rittern und Rondrageweihten zieht auf Geheiß von *Brin von Rhodenstein* und *Irmenella von Wertlingen* über den Finsterkamm, nimmt die **Feste Greyfensteyn** ein und vertreibt die meisten Drughash aus der Region. Innerhalb der nächsten Monde nimmt die Entstehung der sogenannten Donnermark als Brückenkopf für spätere Feldzüge gegen die Orks von **Khezzara** Form an.

Die Lande am Svellt blicken auf eine bewegte Vergangenheit zurück. Die Macht der Besatzer ließ den Städtebund gebrochen zurück, und von einem auf den anderen Tag musste man sich mit den neuen Herrschern arrangieren. Heutzutage schwankt die Stimmung zwischen gesundem Fatalismus und eisernem Überlebenswillen, zwischen gesellschaftlicher Anpassung und radikalem Widerstand. Für die Menschen abseits der großen Städte hat sich nicht viel verändert, noch immer gilt vielerorts das Recht des Stärkeren und wo einstmals ein menschlicher Tyrann befahl, herrscht nun ein Tyrann mit schwarzem Pelz. So nimmt man die Dinge, wie sie sind und macht das Beste daraus. Jeder auf seine Art und Weise.

Gerade unter den Schwarzipelzen brodelte es jedoch gewaltig. Ob nun *Atrrazan Ogerschelle*, *Tuhrikk Rußzahn*, *Gurukh Goldzahn* oder *Morak Mardugh*: Jeder von ihnen verfolgt eine eigene Agenda, die das Leben unter ihrer Herrschaft prägt. Immer wieder prallen die Interessen der verschiedenen Stämme aufeinander, in der Regel zum Leidwesen der Menschen. Egal ob in Yrramis oder Tjolmar, das Leben hier ist bestimmt durch das Miteinander der Völker und wer am Svellt bestehen will, muss mit allen Wassern gewaschen sein.

DIE REGIONEN DES SVELLTLANDS

Mit der Auflösung des Svelltschen Städtebundes durch den Einfall der Orkhorden ist es schwer geworden, die Region am Svellt zu unterteilen. Orte wie die Hafenstadt **Riva** sind inzwischen unabhängig vom Geschehen am Oberlauf und nach und nach bestimmen die Lebensräume der orkischen Besatzer die regionalen Zugehörigkeiten.

Noch bevor der Svellt aus mehreren kleinen Bachläufen entsteht, erstreckt sich zwischen Thasch und Finsterkamm die sogenannte **Donnermark** (Seite 117), in der Mittelreicher und Geweihte vom Rhodenstein versuchen einen Grenzposten wider den Orks zu errichten. Eine der wenigen Regionen, in der vorwiegend menschliche Einwohner leben, während am **Lowanger Svellt** (Seite 118) die Orks für das entfernte **Khezzara** regieren und mit **Yrramis** einen verruchten Handelsposten unterhalten. Von dort aus treiben sie die halbjährlichen Tribute aus **Lowangen** und den umliegenden Dörfern der Region ein.

Dem Svelltauflauf folgend, erreicht ein jeder Reisender die bedrohlichen **Svelltsümpfe** (Seite 120), wo ein Großteil der Mokolash-Orks seinen Lebensraum weiß. In den letzten Jahren legen die Sumpforks ein ungewohnt aggressives Vorgehen gegenüber Fremden an den Tag, als wäre die Bedrohung durch die Sümpfe und ihrer Bewohner nicht schon ein Graus für jeden Reisenden. Westlich der Moore schließen sich das **Theringer Land** und die **Ausläufer der Blutzinnen** (Seite 121) an, in das sich nur Wenige verirren. Aber gerade für Menschen und Orks, die ihr altes Leben hinter sich lassen wollen, bieten Orte wie Theringen die Möglichkeit für einen Neuanfang. In den Gebieten der Marrykai und der Gravachai am **Tjolmarer Svellt** (Seite 122) ist das Zusammenspiel zwischen Schwarzipelz und Glatthaut am weitesten fortgeschritten. Die Marrykai haben sich zu großen Teilen der menschlichen Kultur angenähert, während sich die Menschen im Gebiet der Rorwhed-Orks eher dem orkischen Brauchtum anpassen.

Östlich des Rorwheds erstreckt sich das **Sternental und die Gashoker Steppe** (Seite 124). Noch zum Teil im Einzugsgebiet der Gravachai erlebte die Region eine Besiedlungswelle durch den Sternentrausch und obwohl inzwischen eine gewisse Nüchternheit eingekehrt ist, haben mehrere Tausend eine neue Bleibe gefunden und versuchen ihr Glück in der rauen Wildnis der Region.

SVELLTLAND

DIE DONNERMARK

Wichtige Ortschaften: Feste Greyfensteyn, Ansiedlungen bei Herdans Wacht, Finstertrutz und Grauer Turm
Orkstämme: Vereinzelte Drughash-Banden, Gharrachai unter Aschepelz im Finsterkamm

„... und ihr, meine Brüder und Schwestern im Glauben, werdet diesen Tag und diesen Ort ewig in Erinnerung behalten, denn hier wird der Grundstein gelegt, mit dem uns die Unbesiegte Leuin zu unserem Sieg gegen die Horden der Schwarzipelze und ihren finsternen Götzen führen wird! Die Eroberung der Feste Greyfensteyn wird der erste Schritt sein, um in das finstere Herz des blutsaufenden, schändlichen Khezzara vorstoßen zu können ...“

—Brin von Rhodenstein, Abtmarschall des Ordens zur Wahrung, auf dem Kaiserlichen Hoftag zu Rommilys 1036 BF

Zwischen den granithaltigen Ausläufern des Thasch-Gebirges im Westen und den düsteren Kalksteinhängen des Finsterkamms im Osten thront über dem Lialinsweg die alte **Feste Greyfensteyn** (200 Einwohner, Abt *Geron Fulmidian von Rhodenstein* (Seite 126), rondrageweihte Hofkapelle, kleines Archiv der Rhodensteiner). Im Frühjahr 1036 BF noch in den Krallen der Drughash-Orks, gelang es einem vereinten Heerbann aus Rhodensteiner Rondrageweihten, Greifenfurtern und Weidener Rittern, die verhassten Schwarzipelze aus der Burg zu vertreiben und mit der Festung einen Brückenkopf für zukünftige Schwertzüge gegen die Orks zu errichten. Zur Absicherung rief der neue Burgherr den Ritterbund Orkenwacht ins Leben und ließ drei Wachtürme erbauen, namentlich **Herdans Wacht** über dem Saljethweg, **Grauer Turm** in den äußersten Ausläufern des Thaschs an einer Steilklippe über dem Svellt und **Finstertrutz** nahe dem Kloster *Golgarris Gnade* (je etwa 20-30 Einwohner). Diese grauschwarzen Granitwerke sollen nach ihrer Fertigstellung den Wehrbau rechtzeitig vor möglichen Orkangriffen warnen.

Obwohl in der Region noch vereinzelt Drughash-Räuber gesichtet werden, haben sich rasch mutige Siedler am Fuße Greyfensteyns und der drei Türme niedergelassen und gewährleisten der Wacht eine karge Versorgung. Ein weiteres Problem für die im Volksmund Donnermark genannte Festenkette stellen die Zwerge des Thasch-Gebirges dar. Zwar unterstützten sie das Vorgehen des Heerbanns gegen die Drughash, doch betrachten sie sowohl Schwarzipelz wie auch Großling als Besitzer ihres Gebirges. Allen voran die große Sippe der Warilax-Zwerge, die schon seit jeher für den harschen Umgang mit Nicht-Zwergen bekannt ist und in den letzten Jahren zunehmend Unterstützung in den Reihen der Thasch-Zwerge hinter sich sammeln konnte. Ihr Lebensraum befindet sich in tiefgelegenen Stollen, die sich quer durch den Thasch ziehen und zum Großteil den Menschen vollends unbekannt sind.

DER FINSTERKAMM

Die Donnermark befindet sich nicht nur an der äußersten Grenze zum Orkland, sondern weiß mit dem Finsterkamm die wilden Gharrachai-Orks im Nacken. Unter ihrem geistigen Führer *Aschepelz* (*1002 BF, Tairachhochschamane, hat über eine Nebelkrähe Kontakt zum *Vagabunden* in der Totensteppe) ließen sie zwar den Heerbann unbeschadet den Finsterkamm überqueren, doch ihr Priester mit den fahlgelben Augen behält die Geschehnisse in der Donnermark stets im Auge – Kundige beginnen sich zu fragen, welche Pläne er hat und warum seine Orks den Greyfensteyn nicht schon längst angegriffen haben.

Neben den Gharrachai und einigen menschlichen Siedlern wird das Gebirge von zwei verfeindeten Zwergengruppierungen dominiert: Den Finsterkamm-Zwergen unter Bergkönig *Garbalon Sohn des Gerambolosch* (*839 BF, 1,35 Schritt, kupferrotes Haar, besonnen, beansprucht den zwergischen Hochkönigstitel für sich) im Norden des Gebirges und den Finsterzwergen im Süden, die König *Bonderik* (*832 BF, 1,42 Schritt, obsidienschwarzes Haar, intrigant) nach einer Intrige gegen *Garbalon* gefolgt sind. Wo die Finsterkamm-Zwerge unter *Arglescha Tochter der Angrarda* (*950 BF, 1,36 Schritt, drahtige Kupferlocken, hitzköpfig, Tochter Garbalons) **Lowangen** in höchster Not beistanden, um die Belagerung der Drughash zu beenden, schrecken die Finsterzwerge nicht davor zurück, mit den Orks der Region zu handeln und Menschen in ihren Kupferminen zu versklaven, weswegen es nicht wunderlich anmutet, dass sie einen engen Kontakt zu der Sippe der Warilax im Thasch pflegen.

Die Donnermark im Spiel

Die noch jungen Befestigungen werden sich innerhalb der nächsten aventurischen Jahre etablieren können und den Funken der Hoffnung auf ein (ork-)freies Svelltland neu entfachen. Im Spiel kann die Region als Ausgangspunkt für göttergefällige Missionen ins Orkland dienen, während innerhalb der Mark vor allem Hilfe beim Aufbau gesucht wird, sei es beispielsweise durch die Abwehr von Drughash-Räubern oder Friedensverhandlungen mit den Thasch-Zwergen.

👁 Zwischen Thasch und Finsterkamm befindet sich der vorrangig aus Steineichen und Blutulmen bestehende **Trauerholz**-Forst, der seit Jahrhunderten von den Zwergen der Region bewirtschaftet wird. Zum Missfallen der Angroschim kamen mit den neuen Siedlern auch neue Ansprüche auf die Nutzung des Waldes. Als wieder einmal menschliche Holzfäller in den Forst eindringen wollen, um Holz für den Ausbau ihrer Siedlungen zu schlagen, werden sie von schwerbe-

SVELLTLAND

waffneten Zwergen empfangen, sodass die Menschen unverrichteter Dinge abziehen müssen. Da der Großmeister des Greyfensteins kaum Interesse daran hat, sich an den zähen Zwergenkämpfern aufzureiben, beauftragt er die Helden, mit den Angroschim einen Vertrag über das Schlagrecht auszuhandeln. Doch ist dies ob der Sturheit der Zwerge keine leichte Aufgabe.

☞ Trotz der intensiven Nutzung des Trauerholzes ist kaum jemandem bekannt, dass eines der Waldstücke im Westen des Saljethwegs von einem Geodenzirkel als Ritualort genutzt wird. Dieser Teil des Waldes ist für sein reiches Blutulmenvorkommen ebenso bekannt wie für die vermissten Zwerge, die ihn betreten. Ein Umstand, der sehr zum Wohlgefallen der zwergischen Druiden dazu führte, dass die Thasch-Zwerge heutzutage das Gebiet meiden. Die Bewohner um das neu entstandene Dörfchen **Wegrast** (20 Ein-

wohner, Avesschrein, Herberge *Pettars Gute Stube*, hölzerne Befestigung) am Saljethweg wissen davon natürlich wenig und so dauert es nicht lange, bis die ersten Menschen, die den Wald betraten, nicht mehr heimkommen. Helden, die sich der Suche nach den Vermissten verschreiben, werden im Inneren des Waldes mit einer unbändigen Natur konfrontiert. Die hier lebenden Herren der Erde schätzen es gar nicht, wenn Großlinge in ihren Wald eindringen. Wenn die Helden Wolfsattacken und Bärenangriffe überleben, droht ihnen die Verwandlung in eine Blutulme. Nur wirklich willensstarke Helden werden das Oberhaupt des Zirkels *Ullum Grimtann* (*752 BF, Halbglatze, schwarzer, lehmverkrusteter Bart, Beschützerinstinkt) überzeugen können, die verwandelten Menschen wieder freizulassen, und auch dann nur gegen das Versprechen, dass ihr Wald fürderhin unangestastet bleibt.

DER LOWANGER SVELLT

Wichtige Ortschaften: Lowangen, Neulowangen, Yrramis
Orkstämme: Burrkuzk unter Attrazan Ogerschelle

„Yrramis Handelsposten. Nirgendwo wirst du mehr Abschaum und Verkommenheit versammelt finden als hier.“
—ein Rondrageweiheter im Gespräch mit einem Pagen der Göttin, neuzeitlich

Wo unzählige Quellen ihren Weg aus den Gebirgshängen finden und im Lowanger Svellt aufgehen, liegt die Stadt **Yrramis** (720 Einwohner, 55% Schwarzpelze, Tempel von Tairach und Kor). In nicht allzu weiter Entfernung zur Burg der Rondrakirche wacht dort *Attrazan Ogerschelle* (Beschreibung Seite 126) als Abgesandter des *Aikar Brazoraghs* über die Städte am südlichen Svellt und die tributpflichtigen Menschen. Denn nur dem Willen *Ashim Riak Assais* ist es zu verdanken, dass die menschlichen Bewohner des Svells überhaupt noch existieren. Innerhalb der letzten Jahre konnte der Handelsplatz sich trotz der Orkknute weiter vergrößern und ist von einem kleinen Städtchen zu einem wahrlich wichtigen Umschlagspunkt herangewachsen. Bedingt durch die günstige Lage an zwei weit genutzten Handelsrouten läuft ein Großteil des svelltischen Handels über **Yrramis**. Sehr zum Wohlgefallen *Ogerschelles*, der hohe Abgaben von jedem verlangt, der seine Handelsgüter über die Stadt umschlagen will. Im Gegenzug unterstehen diese Händler dem Schutz von *Attrazans* Khurkach vor Räuberbanden und diebischem Gesindel. Inmitten dieser fast gesetzlosen Stadt verwundert es auch nur wenig, dass der Sündenpfuhl vermehrt zwielichtiges Gesindel anlockt und Bestechung, Glücksspiel, Prostitution sowie das große Geschäft des (Schwarz-)Handels den Alltag bestimmen. Das Gegenstück stellt die Stadt **Lowangen** (12.000 Einwohner (5% Zwerge und Elfen), Tempel oder Schreine aller Zwölfgötter, Svelltaler Pferdezucht auf Gut Stutenbruch)

dar. Zwar sind die Lowanger dem Aikar tributpflichtig, doch ist ein jeder stolz auf seine „Freiheit“ und da es per Gesetz verboten ist, dass ein Ork sich der Stadt auf 10 Meilen nähert, scheint hier alles wie vor 25 Jahren: der Marktplatz in *Alt-Lowangen* ist (wieder) ein wichtiger Handelspunkt in der Region, in der *Bunten Flucht* leben Elfen und menschliche Schöngeister in Eintracht zusammen und im benachbarten Stadtteil *Eydal* kann man zwergische Handwerkskunst von höchster Qualität erstehen, wie sie in der Region höchstens noch in *Tjolmar* gefunden werden kann. Neben Handel und Handwerk spielt Magie eine wichtige Rolle in der weltoffenen Stadt. So befinden sich mit der *Akademie der Verformung* (Merkmale: Eigenschaften und Form; Graue Gilde) und der *Halle der Macht* (Merkmale: Einfluss, Herrschaft und vermehrt Kampf; Schwarze Gilde) gleich zwei gildenmagische Lehrstätten innerhalb der Stadtmauern sowie eine Hochburg des ODL unter dem 1036 BF neu eingesetzten Großmeister *Barngrimm Radobracht* (*983 BF, alteingesessener Lowanger, der an der dortigen Akademie studierte, Familienvater, sanfte Stimme, tatkräftig, führt den Rohalstab *Robureon*).

GOLGARIS GNADE

In den Ausläufern des Finsterkamms nahe der Stadt **Lowangen** liegt das Noionitenkloster *Golgaris Gnade*, deren Diener sich der Seelsorge geistig Zerrütteter verschrieben haben. In der Abgeschiedenheit der Wildnis finden die drei Diener Bishdariels und ihre sieben Bediensteten die borongefällige Ruhe für die verwirrten Seelen, deren Zahl in den letzten Jahren deutlich angestiegen ist. Viele von ihnen teilen nur eine einzige Erinnerung miteinander: die Begegnung mit einer wunderschönen Frau, mit blasser Haut und schneeweißem Haar. An mehr kann sich keiner der Patienten erinnern und die Noioniten tapen bis heute im Dunkeln.

SVELLT LAND



Wer nicht in **Lowangen** oder **Yrramis** sein Dasein fristet, verbringt sein Leben in den kleinen, weit verstreuten Weilern und befestigten Dörfern, die sich bis in die hohen Ausläufer des Finsterkamms erstrecken. Die Menschen hier leben von Viehzucht und dem wenigen möglichen Ackerbau, verdingen sich als Jäger oder Kundschafter für Reisende über die Passwege und ihr Denken beruht auf dem Grundsatz, „*was mich heute atmen lässt, mag mich morgen töten*“. So verwundert es wenig, dass die Bewohner zwar hilfsbereit sind, aber Außenstehenden doch eine spürbare Distanz entgegenbringen. Zu ungewiss mag die Zukunft sein und auch wenn am Svelltlauf der Ruf nach Freiheit größer wird, so hat man hier nur ein Kopfschütteln für solch rebellischen Unfug übrig.

Der Lowanger Svellt im Spiel

Am südlichen Svellt ist die Knute der Orks allgegenwärtig spürbar. Zwar stimmen die Erfolge am **Greyfensteyn** gerade die Bewohner am Svellt mutig, doch die pragmatischen und vorsichtigen Dörfler im Hinterland haben nicht Unrecht, wenn sie sich Sorgen um ihre Nachbarn machen. Denn bisher hat **Attrazan** mit milder Hand über den Lowanger Svellt herrschen können, doch mit den Geschehnissen im Süden lässt er seine Orks verstärkt am Flusslauf patrouillieren und versucht sowohl für Ruhe und Präsenz zu sorgen, als auch den menschlichen Handel und Schmuggel unter Kontrolle zu bringen. Für Heldengruppen bietet sich hier ein unerschwelliger, aber stetiger Kampf gegen die Tributeintreiber und jeder Schritt muss gut bedacht werden, da ein kleines Laubfeuer einen Waldbrand in der Region entfachen kann – denn **Attrazan** genießt die Gunst des **Aikar Brazoraghs** und will diese unter keinen Umständen verlieren.

👁 In den nächsten Jahren blüht der Schmuggel in und um **Yrramis** weiter auf. Gleichzeitig sinken die Einnahmen **Ogerschelles** massiv, da immer mehr Geschäfte hinter seinem Rücken stattfinden. In einer groß angelegten Aktion plant **Attrazan** nun sich zu holen, was ihm zusteht: während er die Wachen auf den Handelsrouten verdreifachen lässt, durchsuchen seine **Khurkach** die Stadt nach Handelsgütern aller Art. Orkische Helden können an der Seite des Statthalters versuchen, den Schmugglern einen Schlag zuzufügen, wohingegen menschliche Helden den Schmugglern helfen können, den Kontrollen der Schwarzpelze zu entgehen.

👁 Die „Letzte Bastion“ des Dualismus ist der Ort **Neulowangen** mit seinen gut 500 Einwohnern. Anfang 1037 BF ziehen die aus **Greyfensteyn** vertriebenen **Drughash** unter **Tuhrik Ruzsahn** (Beschreibung Seite 129) gen Norden und kommen dabei durch das friedliche Städtchen.

Eine Heldengruppe kann versuchen, die Bewohner rechtzeitig zu warnen. Eine komplette Flucht lässt sich in Kürze allerdings nur schwerlich organisieren und im Kampf sind nur die wenigsten Dualisten erprobt. Die Abenteurer haben die undankbare Aufgabe, die halsstarrigen Dualisten zur Aufgabe ihrer Heimat zu bewegen. Eine Möglichkeit ist die Flucht nach **Gashok**, wo sich eine neue Strömung des Dualismus etabliert, doch während die wenigsten Neulowanger die neuen Ansichten ihrer Glaubensbrüder teilen, sind einige wenige nicht einmal zur Aufgabe ihrer Häuser zu bewegen. Letztlich bleibt den Uneinsichtigen nur der Weg in die Heimatlosigkeit, denn wer zurückbleibt, den erwartet der Tod durch die Hand der **Drughash**.

👁 Mit der Rückkehr des **Ewigen Lichts** kann auch der ungeweihte **Praio**stempel von **Lowangen** endlich geweiht werden. Zunächst tut sich da wenig, später streiten sich diverse Metropolen darum, wer diese Lorbeeren ernten darf. Vielleicht sind auch verdiente Helden nach Abschluss der **Quanions-queste** daran beteiligt. Die Zukunft des Tempels wird im **Aventurischen Boten** beleuchtet werden.

SVELLTLAND

DIE SÜMPFE DES SVELLT'S

Wichtige Ortschaften: Svellmja
Orkstämme: Ranaghai

„Ranzen, Sumpforks, Echsengezücht. All das ist nichts gegen den unberechenbaren Willen Gevatter Svellts. Hier im Moor ist nichts, so wie es scheint. Also nehmt euch in Acht und bleibt dicht hinter mir!“

—gehört im Gasthaus Fuhrmanns Einkehr, Svellmja neuzeitlich

Nordöstlich von Lowangen erstrecken sich meilenweit die tückischen Svelltsümpfe. Wer sich hier abseits der Svelltsstraße bewegt, braucht einen guten Führer oder eine gehörige Portion Glück. Nichtsdestotrotz ist der Pfad durch die Altsvelltsümpfe nach wie vor der Weg der Wahl, um Handelsgüter vom Lowanger Svellt zum Tjolmarer Svellt zu schaffen. Und auch wenn die Burrkuzk auf der einen und die Marykai auf der anderen Seite des Moores versuchen, von den Händlern Abgaben zu erpressen, schaffen es doch viele Waren durch das Fennland, ohne dass jemals ein Schwarzpelz seine Finger auf sie legen konnte. Wo den Schmugglern die Svelltsümpfe ein willkommenes Versteck sind, haben sich einige andere Wesenheiten diese zur Heimat erkoren. Vor über hundert Jahren zog ein Stamm der Azhlazah unter der Führung des damals jungen Schamanen *Srl'ktak* (*920 BF, 1,93 Schritt, grüngoldenes Schuppenkleid, jedoch auf Grund des Alters nur von äußerst mattem Glanz) aus den Bodirnie-derungen in die Sümpfe am Svellt, um dort auf die Gesandte *M'Darrs* zu warten und ihr mit Rat und Tat zur Seite zu stehen. Diese offenbarte sich zwar der Azhlazah-Sippe, doch sind die Echsenmenschen auch jetzt noch davon überzeugt, einstmals *M'Darrsla* (weitere Informationen Seite 129) zur Seite stehen zu müssen. Derzeit jedoch bereiten die Pläne *Urkarais* (Beschreibung Seite 127) mehr Sorgen. Nachdem er die hier lebenden Mokolash unter dem Zeichen Ranaghs vereinigte, überfallen diese nun die Siedlungen der Azhlazah und plündern die Heiligtümer der Echsenmenschen.

Auch der alte Hexer *Bringimox* (*950 BF, 1,84 Schritt, weiße Strähnen, muskulös, Uhu *Nomo*), der dem Zirkel vom Grauen Wald im Norden der Svelltsümpfe vorsteht, spürt, dass eine Veränderung in den Mooren vor sich geht. Besorgt betrachtet er, wie sich Schwermut über den Geist der Dryade vom Grauen Wald legt. Im **Odenmoor** nahe des Grauen Waldes haust der Höhlendrake *Asartyr* (*323 BF, obsidianschwarze Schuppen, launig, flugfähig). Eher unüblich für seine Art verließ der Drache im Zuge des Sternenregens seine vorherige Heimat und ließ sich in einer Höhle am Svellt nieder. Inzwischen befindet sich in seinem Hort eine beachtliche Menge Sternenmetall, welches er zusammengeraubt hat.

Dort, wo die Altsvelltsümpfe am Tiefsten sind, lebt die Goblin-Sippe der Marmak. Unter ihrer Schamanin *Bjaala Siila* (*1011 BF, nussroter Pelz, aufdringlich, üppig, Vertrauter Bi-

RANAGHS HAUCH

Mit dem Auftauchen *Urkarais* wirft eine neue Bedrohung ihren Schatten über das Svellttal. Unter seinem Einfluss scheinen die Sümpfe selbst einen Willen zu entwickeln und langsam und stetig breitet sich der Morast in den nächsten Jahren über seine bestehenden Grenzen hinaus aus. Dabei verschwinden immer wieder Menschen, Achaz und Orks gleichermaßen in der Finsternis des Fennlandes und die Svelltsstraße wird auf ihrem Weg durch die Altsvelltsümpfe zeitweise unbegehrbar. Immer wieder kommt es dabei zu Sichtungen seltsamer Sumpfkreaturen, die den Fieberträumen betrunkenener Sumpfgänger entspringen zu sein scheinen.

samratte *Giliik*) halten sie Wacht am Platz des Mondfeuers. Als erklärte Feinde der Orks haben die Marmak ein Bündnis mit *Renos Wilden Haufen* geschlossen und des Öfteren können Wildschweinreiter der Sippe in Renos Reihen angetroffen werden.

Am Rande der Svelltsümpfe bildet **Svellmja** (650 Einwohner Tendenz steigend, Schreine von Phex und Mada, Winterlager einiger Norbardensippen, prosperierender Handelsfleck, Unterschlupf von *Renos Haufen*) wieder den ersten Vorposten der Zivilisation. Bis vor kurzem residierte hier der *Erzgraf Tares* (*990 BF, 2,02 Schritt, bierseliger Holzfäller, gutherzig). Doch seine Trunksucht forderte ihren Tribut, sodass einzig ein überdimensioniertes Porträt im Gasthaus *Fuhrmanns Einkehr* noch auf sein Wirken verweist. Genau unter diesem Bild kommen heutzutage die Svellmjaner zum Stammtisch zusammen, um in guter Tradition des Erzgrafen bei Brandt und Gerstensaft die Zukunft des Fleckens zu gestalten.

Auch der selbsternannte Kaiser *Reno vom Svellt* (*971 BF, 1,59 Schritt, wirres, graues Haar, Rauschebart, krächzende Stimme) hält sich hier verborgen, seitdem immer stärker werdende Gichtanfälle ständige Ortswechsel für ihn unmöglich gemacht haben. Nun residiert er in einem der Zimmer von *Fuhrmanns Einkehr*, welches ihm die Svellmjaner zur Verfügung gestellt haben. Die Wirtin *Bärnja* (*973 BF, schlohweiße Haare, stämmig, von zupackender Art) kümmert sich liebevoll um den gealterten Kaiser, wenn der *Wilde Haufen* mal wieder nicht in der Stadt weilt. Sein Sohn *Friemo* (Beschreibung Seite 127) ist ein hochgeachteter Mann in **Svellmja** und ihm ist es zu verdanken, dass ein Großteil des *Wilden Haufens* in der Siedlung Unterkunft gefunden hat.

Die Svelltsümpfe im Spiel

Als die Helden das kleine Örtchen Ansvell inmitten der Svelltsümpfe erreichen, müssen sie feststellen, dass der Ort zur Hälfte im Moor versunken ist. Von den Bewohnern fehlt jede Spur. Auf der Suche nach den Einwohnern des Fleckens

SVELLTLAND

stoßen die Helden auf eine Ranaghai-Sippe, die gerade im Begriff ist, die Bewohner Ansvells einem riesenhaften Krakenmolch zu opfern. Können die Helden die armen Ansveller retten, und welcher Schrecken steckt hinter dem Versinken der Siedlung im Sumpf?

☞ Schon seit geraumer Zeit sucht Friemo nach einem Mittel, um die Umnachtung seines Vaters zu lösen. Als er auf Grund von Renos Gesundheitszustand gezwungen ist, sich und den *Wilden Haufen* in *Svellmja* einzuquartieren, wirbt er die Helden an, um ein letztes Mal nach einem Heilmittel für das seelische Leiden seines Vaters zu suchen. Sie sollen in der *Halle der Macht* um Hilfe für den Kaiser bitten. Dort weigert man sich zunächst, bleiben die Helden aber hartnäckig und beharren auf ihrem Standpunkt, räumt man sich

in der Akademie etwas Bedenkzeit ein. In der Nacht kommt es zu einem Übergriff auf die Helden mittels Herrschaftsmagie, bei dem alle Anzeichen auf die *Halle der Macht* deuten. Doch tatsächlich befindet sich unter den Lehrmeistern der Akademie ein Belkarit, ein Anhänger eines sinisternen magischen Geheimbundes, der schon seit Jahrhunderten immer wieder versucht, die Macht über die Stadt an sich zu reißen. Kurz bevor Renos Verstand versagte, war er den Belkariten auf die Schliche gekommen, doch noch ehe er sie enttarnen konnte, verwirrten sie seinen Geist. Wenn es den Helden gelingt den Belkariten in der Halle der Macht zu überführen, wird sich die Akademie Reno annehmen und es gelingt ihnen den Verstand des Kaisers zumindest teilweise wiederherzustellen.

†HERINGER LAND UND DIE AUSLÄUFER DER BLUTZINNEN

Wichtige Ortschaften: Theringen, Friedland

Orkstämme: vereinzelte Korogai-Sippen in den Hängen der Blutzinnen, Sippe der Katargai in Theringen, Sippen der Orichai in Friedland

„In Theringen wird alles besser.“

—oft gehörter Ausspruch am Svellt, neuzeitlich

Eingegrenzt zwischen den Hängen der Blutzinnen und den reißenden Bächen von Svall und Orkval liegt ein wildes Land abseits der Streitigkeiten von Glatthäuten und Schwarzpelzen. Zwar sind einige der hier befindlichen Siedlungen den Hilval-Orks tributpflichtig, doch scheren sich diese wenig um den Alltag der Menschen, sodass die Region eine ideale Rückzugsmöglichkeit für Flüchtlinge und Verfolgte, für Einsiedler und Sonderlinge ist.

Wer bereit ist, sich zwei Tagesreisen von *Svellmja* aus Richtung Blutzinnen durchzuschlagen, kann, versteckt in den Ausläufern der Svelltsümpfe, auf die Siedlung **Friedland** (380 Einwohner, etwa ein Drittel Orichai-Orks, Silbermine, ehemaliger Rückzugsort des Usurpators *Answin von Rabenmund*) stoßen. *Gerhelm von Rosshagen* (*973 BF, 1,82 Schritt, braunes, schulterlanges Haar, Spitzbart, gute Manieren) versucht die Siedlung so gut es geht zusammenzuhalten, doch mit dem Auszug *Answins* bröckelt der Frieden zwischen den Orks und den Menschen in Friedland, nicht zuletzt weil vermehrt Friedländer nach *Svellmja* ziehen, um sich dort dem Kaiser wider den Schwarzpelzen anzuschließen, während die Orks vom erfüllten Leben in Theringen schwärmen.

Die Siedlung **Theringen** (140 Einwohner, weiterhin wachsend, Mission am Rande des Orklands, Perainetempel und Firunschrein) liegt direkt an der Quelle des Orkval. Unter der Führung des Perainegeweihten *Brannowan IX.* (*996 BF, braune Locken, kräftig, kantiges Gesicht) leben hier die Ork-

Sippe der Katargai und menschliche Siedler Seite an Seite beisammen. Seit kurzem besitzt der kleine Ort eine Imkerei und das Theringer Honigbräu, welches der Hügelzwerg *Himborosch Sandsteiner* (*926 BF, kupferrotes Haar, gepflegter, geflochtener Bart, optimistisch) aus dem hiesigen Hopfen braut, erreicht über *Svellmja* den gesamten Svellt. Unterstützt wird *Brannowan* von dem jüngst zum Geweihten berufenen Ork *Pagunzz* (*1020 BF, freundliches Lächeln, Wundnarbe auf dem linken Handrücken, Geweihtentracht). In den dichten Wäldern zwischen Blutzinnen und Svall lebt der Grolm *Ok'Rar* (*1018 BF, grüne Augen, misstrauisch, verumtelt). Ihn begleitet der ihm hörige Hügelling *Barrgak* (*1001 BF, 3,45 Schritt, grau-grüne Haut, Tierfreund), der ihn vor einigen Jahren aus den Klauen der Orks befreite. *Ok'Rar* besitzt großes handwerkliches Geschick und mit den ihm angeborenen magischen Fähigkeiten hat er allerlei Gerätschaften erfunden, um sich und *Barrgak* das Leben in der Einsiedelei zu erleichtern.

Das Theringer Land und die Ausläufer der Blutzinnen im Spiel

Die Region könnte kaum ertümlicher sein. Wo andernorts am Svellt Konflikte zwischen Orks und Menschen allgegenwärtig sind, ist es hier die Natur, der es zu trotzen gilt. Drachen aus den Hängen der Blutzinnen, marodierende Oger und gefährliche Säbelzahn tiger sind nur einige der Gefahren, welche die Helden hier erwarten. In den Wäldern kann man vereinzelt auf Einsiedler und Aussteiger treffen, die sich nur selten über unangemeldeten Besuch freuen. **Theringen** selbst kann Ausgangspunkt für Expeditionen ins Orkland sein oder als Hintergrund für eigene Missionierungskampagnen dienen.

☞ Im Winter 1037 BF steigen vermehrt Ogerfamilien aus den Hängen der Blutzinnen ins Flachland herab. Auf der Suche nach Nahrung überfallen sie **Friedland**. Der Angriff erfolgt völlig unerwartet, doch können sich die meisten Friedländer im Gefolge *Gerhelms von Rosshagens* aus der Siedlung retten.

SVELLTLAND

Als die Oger in Richtung **Theringen** ziehen, versucht er aus dem Nichts, eine schlagkräftige Truppe zusammenzustellen, um den Theringern beizustehen. Hier sind Helden gefragt, um an seiner Seite die junge Siedlung zu warnen und die Verteidigung zu organisieren. In einem blutigen Gefecht kann **Theringen** gerettet werden. Die Zukunft von **Friedland** und **Gerhelm** werden wir offiziell nicht weiter thematisieren und kann von Ihnen frei ausgestaltet werden.

👁️ Noch immer treibt die finstere Druidin *Noraeth vom Schwarzen Pfuhl* (*997 BF, schwarze Haare, dunkle Kut-

te, von einem Todeshauch umgeben) ihr Unwesen in den Hängen der Blutzinnen. Mit Abscheu blickt sie auf die florierenden Siedlungen im Flachland herab. Genähert durch die Einflüsterungen Mishkaras reift in ihr ein finsterer, lebensverachtender Plan. Sie will die Macht der *Ateria Magica* nutzen, um in einer epochalen *Druidenrache* den Orkval auf ewig mit einem FLUCH DER PESTILENZ zu belegen. Engagierte Helden sind gefragt, die mit dem Segen Peraines zur Quelle des Orkvals aufbrechen, um den Bannspruch der Druidin zu brechen.

DER TJOLMARER SVELLT

Wichtige Ortschaften: Hilvalla, Norhus, Tjolmar und die Königsstadt Tiefhusen

Orkstämme: Marrykai am Hilval, Gravachai im Königreich des Rorwhed

„Morak Mardugh ist ein gewissenhafter Herrscher. Wie sein Vorgänger Mardugh Orkhan versteht er es, die Häuptlinge der Orks und Anführer der Menschen und Zwerge für seine Zwecke einzuspannen. Der Handel am Tjolmarer Svellt floriert zusehends. Die Region scheint stabil. Ich schlage vor, einen Handelsposten in Tjolmar einzurichten, bevor der Tiefhusener König sich diese Pfünde sichert.“

—Brief Emmeran Storrebrandts an seine Schwester Vanjescha, 1036 BF

Zwischen dem Gebirgsrücken des Rorwhed und den Ausläufern des Firunswalls schleppt sich der Svellt von Tiefhusen aus langsam in Richtung Küste. Hier teilt der Flusslauf die Gebiete links und rechts des Svelts zwischen den Marrykai am Hilval unter *Gurukh Goldzahn* und den Gravachai im Rorwhed. Die Marrykai haben sich seit der Besetzung des Sveltlands ganz besonders an die Annehmlichkeiten des menschlichen Lebens gewöhnt. Genuss- und Spielsucht sind verbreitete Laster und unter ihnen ist die Anzahl der Halborks außergewöhnlich hoch. Man kümmert sich kaum um die Belange der Menschen, solange die Abgaben fließen.

Anders rechterseits des Svelts. Hier herrscht *Morak Mardugh* (Beschreibung Seite 128) über das Orkkönigreich des Rorwheds mit starker Hand. *Morak* selbst gehört zu der zweiten Generation von Schwarzipelzen, die bereits im Svelttal aufgewachsen sind. Wie sein Vater *Mardugh Orkhan* (*990 BF, silberweißer Pelz, vollendeter Graveshgeweihter, ehemaliger König vom Rorwhed, verschollen) erlaubt er den Menschen im Gebiet der Gravachai zu siedeln und viele Orte an den Hängen des Rorwheds haben sich ihm freiwillig zum Tribut verpflichtet, um seinen Schutz zu genießen. Zunehmend passen sich die Menschen im Rorwhed den Sitten und Gebräuchen der Orks an und nicht wenige sind stolz sich Grishik (Bauer) oder Drasdech (Handwerker) nennen zu dürfen. Besondere Erwähnung gebührt hierbei dem menschlichen

Häuptling *Uoll-Mirr* (*1012 BF, blondes Haar, orkische Lederrüstung, beherrscht orkische und menschliche Sitten) des Dorfes **Grimmsvell** (320 Einwohner, etwa 50% Orks, Rikai- und Firuntempel (verlassen), Musterbeispiel für die Durchmischung von orkischer und menschlicher Kultur).

Auch die **Königsstadt Tiefhusen** (2.240 Einwohner, Tempel von Hesinde, Rahja, Firun, Boron, Travia, Phex und Tairach, Dank des königlichen Kontors großes Handelszentrum im nördlichen Svelttal) ist den Gravachai tributpflichtig. Nach den Unruhen im Jahre 1035 BF (siehe das Abenteuer **Königsspiel** auf Seite 6) ist die Stimmung in der Stadt jedoch angespannt. Zwar wurde der von den Aufständischen gebrandschatzte Tempel des Tairach von den Menschen *Tiefhusens* wieder aufgebaut, doch kommt es seitdem immer wieder zu Anfeindungen zwischen Schwarzipelz und Glatthaut. Allen Spannungen zum Trotz sind sich Orks und Menschen nirgendwo im Svelttland so ähnlich wie in **Tiefhusen**. Nicht wenige Schwarzipelze haben sich den menschlichen Sitten der Stadt angepasst und die Khurkach unter dem Oberko-

DER RORWHED

Seit jeher gilt der Rorwhed unter den Siedlern am Svellt als mystischer Ort. Tatsächlich verläuft die Kraftlinie *Madas Kelch* durch das Gebirge und der urtümliche Berg Silberkrone scheint vor Sumus Lebenskraft nur so zu sprudeln. Auch *Mardugh Orkhan* hat bei der Eroberung des Bergzuges die Besonderheit des Ortes erkannt, den er Gravesh heilig wählte. Mit der Einnahme der Stadt **Rorkvell** (620 Einwohner, 65% Orks, Herz des Orkreiches am Rorwhed, Siedlung der Tiefzwerge **Bluug**) sicherte er seinem Stamm die Macht über das Gebirge und dessen große Rohstoffvorräte. Einzig die Fehde seiner beiden Erben *Morak* und *Gravash* (*1010 BF, silberner Pelz, Graveshpriester, kämpfte vor **Donnerbach** an der Seite des *Aikars*), um den Thron des Königs und die Umtriebe des Tairachschanen *Gushrogh Drughai* (*997 BF, ergrauter Pelz, gelb-rote Augen, hasst Glatthäute) vom Rorwhed können diese Vorherrschaft noch gefährden.

SVELLTLAND

mandanten *Shadur Orrn* (*1008 BF, mattschwarzes Fell, gelbe Augen, arrogant) fungieren schon lange als Stadtgarde, die sich auch um menschliche Belange kümmert. Bislang lässt *Morak* beiderlei Seiten gewähren, doch er hat seit den Unruhen ein wachsames Auge auf die Vorgänge innerhalb der Stadt.

Wer von hier aus dem Svellt in Richtung Norden folgt, erreicht innerhalb weniger Tage **Tjolmar** (1.500 Einwohner, Tempel von Angrosch, Ingerimm, Firun, Ifirn und Rahja, Zwergensippe der Aborlom, alte Zwergenbrücke über den Svellt). Dank des Paktes der Tjolmarer Zwerge mit *Mardugh Orkhan* blieb die Stadt über Jahre ohne orkische Besatzer und so von den Folgen des Orkensturms größtenteils verschont. Langsam und stetig entwickelte sich die Stadt zu einem wichtigen Handelszentrum am Svellt, und zähneknirschend müssen auch die Menschen Tjolmars akzeptieren, dass dies vor allem dem Verdienst der gut 70 in der Stadt lebenden Angroschim geschuldet ist. Auch haben die Gravachai eindeutig klar gemacht haben, dass sie ein Vergehen an den Zwergen nicht dulden werden. Weiterhin sind es gerade die hochwertigen Handwerksgüter der Zwerge, die Tjolmar auch jenseits des Svellts einen ausgezeichneten Ruf eingebracht haben. Besonders durch die Verarbeitung und Gravur von Sternmetallen aller Art zu feinsten Schmuckstücken haben die Tjolmarer Angroschim in den letzten Jahren von sich Reden gemacht. Aber auch in der Anfertigung von Fuhrwerken und Belagerungsgeräten sind die Zwerge aventurienweit führend. Seit kurzem hat das Stoorrebrandtkontor aus Riva eine Niederlassung in Tjolmar eingerichtet und gemeinsam mit dem Magistrat plant *Vanjescha Stoorrebrandt* (* 983 BF, rotbraune, lange Locken, üppige, alterslose Erscheinung) den Ausbau der *Tjolmar-Riva-Linie* zu einer befestigten Straße.

Der Tjolmarer Svellt im Spiel

Im Rorwhed sorgt die allgegenwärtige Macht *Morak Mardughs* für eine stabile Gesellschaftsstruktur, die den Umgang von Schwarzpelz und Glatthaut regelt. Die Gebiete der Marrykai bilden hierzu ein kontrastreiches Gegenstück. Die Beziehung zwischen Menschen und Orks ist geprägt von gegenseitiger Übervorteilung. Doch sowohl menschliche als auch orkische Heldengruppen können sich hier beweisen, sei es als Vermittler in diplomatischer Sache, als Kämpfer gegen unbelehrbare Unruhestifter oder Vollstrecker der (orkischen) Obrigkeit.

Im Gebiet der Hilval-Orks lebt die Sippe der Karriash unter Häuptling *Durmahk Ogerfaust* (*997 BF, 1,89 Schritt, speckig, riecht nach billigen Brandt), der sich ein Harem aus Orks und Menschen hält und mit den Jahren eine Zuneigung für menschliche Männer entwickelt hat. Unter den Sklaven findet sich der Lowanger *Xelian Dielek* (*1011 BF, 1,81 Schritt, langes, blondes Haar, athletisch, lispelt, Hesindegeweihter), der vor kurzem von Karriash-Kriegern gefangen genommen wurde. Helden in der Region können versuchen, die Lustsklaven zu befreien und von einem dankbaren Xelian den Grund für seine Reise erfahren: So habe die Göt-

tin selbst ihn beauftragt, den *Kristall der elementaren Wandlung* aus dem **Tiefhusener** Hesindetempel nach **Lowangen** zu bringen und er bittet nun seine Retter, ihn dabei zu unterstützen. In **Tiefhusen** gilt es die Hohe Lehrmeisterin *Tersana Godol* (*985BF, langes, schwarzes Haar, Mandelaugen, streitbar) von dem Unterfangen zu überzeugen, die sich allerdings weigert, das Artefakt herauszugeben. Sie selbst steht in Konkurrenz mit dem Tairachtempel um die Gunst der Gläubigen und Hilfe jeder Art könnte die Geweihte gewogen stimmen. Alternativ hilft auch Phexens Kunst oder eine Zusammenarbeit mit dem Tairachschamanen (keine offizielle Festlegung) gegen die Geweihte, um das Artefakt aus der Stadt zu schaffen.

Im Sommer 1038/1039 BF versammelt sich ein beinahe Halbtausend Köpfe zählendes Orksheer vor **Tiefhusen**, um weiter gen Norden zu ziehen. Auf ihrem Weg Richtung Paavi überfällt und plündert das Heer **Oblarasim**.

Im Winter 1039 BF beginnt *Gushrogh Drughai*, der alte Tairachschamane aus Rorkvell, mit der finalen Phase seines Plans, *Morak Mardugh* zu stürzen und so den gemäßigten Umgang der Gravachai mit den Glatthäuten ein für alle Mal zu beenden. Dafür plant er die Macht der Silberkrone gegen seine Feinde zu wenden und in einem gewaltigen Ritual die Lebenskraft des Berges für die Macht Tairachs nutzbar zu machen. Er will diese Kraft nutzen, um **RIKAIS VERDERBEN** über die verweichlichten Schwarzpelze und Glatthäute kommen zu lassen und so eine neue Ära im Rorwhed einzuleiten. Mit dem Beginn seines Rituals kommt es vermehrt zu Erdbeben in der Region und der ohnehin schon karge Boden um **Rorkvell** beginnt zu verdorren. Getrieben durch die Einflüsterungen *Gushroghs* klagt *Gravash* seinen Bruder an, gegen den Willen *Graveshs* verstoßen und somit dessen Zorn auf den Stamm gelenkt zu haben, woraufhin sich *Morak* gezwungen sieht, der Sache auf den Grund zu gehen. Findige (orkische) Helden können von ihm für die Sache angeworben werden. Diesen sollte es gelingen, *Gushroghs* Komplott aufzudecken und ihn für seine Pläne zu Tairach zu befördern.

Im Ingerimm 1037 BF macht ein Gerücht die Runde: *Vanjescha Stoorrebrandt* soll sich in **Tjolmar** befinden und planen, die Handelsinteressen des Hauses in der Stadt anzukurbeln. Tatsächlich hat sich die Schwester *Emmeran Stoorrebrandts* auf dessen Bestreben von **Riva** in die alte Stadt begeben, um die nötigen Strukturen für eine Handelsniederlassung zu schaffen.

Ihr zur Seite stehen die Rastburger Zwillinge *Idhla* und *Conlai* (*1013 BF, Zwillinge, langes, blondes Haar, athletisch), um selbst der Aufsicht der Kontorleiterin *Jarwen Seehoff* in **Riva** zu entgehen (Weitere Informationen zu den Rastburgern und *Vanjescha Stoorrebrandt* finden Sie in **Patrizier und Diebensbanden 137ff.**). Im Laufe eines Jahres versucht das Dreigespann sein Ziel zu erreichen, wofür Gespräche mit dem Magistrat über die Kontoreinrichtung geführt, Handelsverträge mit den Zwergen geschlossen und Abgaben an die Orks verhandelt werden müssen. Dabei versucht der Magistrat die Zwerge zu übervorteilen, die Angroschim untermi-

SVELLTLAND

nieren die Magistratsinteressen, während die Schwarzpelze sich unnachgiebig zeigen. So greift *Vanjescha* in guter Familientradition auf auswärtige Spezialisten zurück. Erfolge der Helden können eine spürbare Entspannung der Zwerg-

Mensch Beziehung, eine Niederlassung der *Silbernen Falken*, ein Abkommen zum Ausbau der *Riva-Tjolmar-Linie* zu einer befahrbaren Straße sowie die Billigung all dessen durch die Gravachai sein.

DAS STERNENTAL UND DIE GASHOKER STEPPE

Wichtige Ortschaften: Gashok, Goldklamm, Sternfeld
Orkstämmе: Drughash, Nomaden der Gravachai

„Das Reiten eines Pferdes hat nicht nur mit deinen körperlichen Eigenschaften zu tun, sondern auch mit Gelehrigkeit, also auch Intelligenz und Schläue. Genauso braucht ein Reiter einen guten Charakter, also auch Empfinden – und vor allem eine Seele! Deswegen, mein Kind, sind wir den Orken auf unseren Pferden weit überlegen.“

—ein Sterntaler zu seiner gelehrigen Tochter, neuzeitlich

Östlich des Rorwheds erstreckt sich das Sternental, das einst als *Öde Steppe* nur wenig Beachtung unter den Sveltaltern fand. Doch seit dem Sternenmetallrausch im Jahre 1029 BF zog es immer mehr Siedler, Abenteurer und Halunken in die Gebiete, um sich ein Stück vom großen Sternenfall zu sichern. Schnell gründeten mutige Pioniere die ersten befestigten Siedlungen, handelten Tribute mit den Gravachai aus und entwickelten mit der Zeit eine eigenständige Kultur in der einstigen Ödnis.

Noch immer ist der Landstrich zwischen dem Einhorngras im Norden und der *Gashoker Steppe* im Südosten ein raues Land und so verwundert es wenig, dass sich zuvor niemand groß für eine Besiedlung interessierte – nur die Gravachai und der nivesische Stamm der Liska-Lie durchzogen schon vorher für einige Monde im Jahr das Gebiet. Jetzt ziehen sich viele kleine Städte durch das Sternental. Recht früh entstand das Städtchen **Sternenfeld** (die Ausgestaltung steht zur freien Verfügung, Beschreibung **Roter Mond 56ff.**) am Rande des Rorwheds, doch schnell wagten sich mutige Goldsucher weiter vor und gründeten dort die nächsten Ortschaften. So liegt nordöstlich des Gebirges **Goldklamm** (knapp 500 Einwohner, Schreine von Travia und Aves), wo nach einer Tragödie der Glaube an die Herrin Travia übermäßig hochgehalten wird (siehe Abenteuerband **Orkengold**) und Reisende gern gesehene Gäste sind. Gute vier Tagesmärsche östlich liegt **Firningen** (280 Einwohner, gemeinsamer Schrein von Firun und Ifirn), in dem *Firunbold* (*975 BF, 1,79 Schritt, ergraute Haarpracht, erwachte 1030 BF aus einem 36-jährigen WINTERSCHLAF und kann sich nur schwer an das „neue“ Sveltland gewöhnen, siehe das Abenteuer **Der Pfad des Häuptlings** aus der Anthologie **Von Orks und Menschen**) mit harter Hand die Gebote Firuns predigt und versucht, jegliche Art von Glücksspiel und Genusssucht zu unterbinden. Weiter im Süden entstand mit **Tyrstadt** (430 Einwohner,

Schreine von Travia, Phex und Rahja, benannt nach ihrem Gründer *Tyrjuk*, der einen Becher zu viel trank) das genaue Gegenteil zum bestimmten Leben in Firningen und ist damit weitaus archetypischer für andere Siedlungen im Sternental: ein Großteil der Gebäude wurde an einer Straße durch den Ort entlang gebaut, es gibt genauso eine verrufene, vom Glücksspiel verseuchte Spelunke wie einen Kramland und eine Pferdewechselstation.

Im benachbarten Ort **Bryns Rast** (420 Einwohner, Schreine von Travia und Ingerimm, Gasthaus *Bryns Rast*) sorgt seit kurzem die erste Verwahrerin im Tal der Sterne für Ordnung. Die gebürtige Nordländerin heißt eigentlich *Annlinka Ouwensen* (Beschreibung Seite 128), wird aber ob ihrer grandiosen Fähigkeiten mit der Armbrust nur *Blattschuss-Linka* genannt. Als ihr das Treiben im Ort zu bunt wurde, ernannte sie sich kurzer Hand in Anlehnung an vergangen Zeiten selbst zur Verwahrerin und passt seitdem von ihrer Blockhütte aus auf, dass die Leute es hier nicht zu wild treiben. Wer zu arg über die Stränge schlägt, verbringt die nächsten Nächte in Linkas Keller, bis er Besserung gelobt.

Das Gebiet der *Gashoker Steppe* hat sich hingegen nur wenig verändert. Quasi unberührt vom Fall der Sterne gab es nur wenig Gründe die Steppe zu besiedeln und so ist der einzige Ort hier die Stadt **Gashok** (660 Einwohner (knapp 15% Orks), Tempel von Phex (geheim) und Tairach, 612 BF ge-

WASSER IN DER ÖDNIS

Das größte Problem der Sterntaler stellt die Versorgung mit Wasser da. Es gibt kaum Flüsse und Erfolge beim Brunnenbau sind selten. Trotz allem versuchten viele Pioniere ihr Glück und wurden 1033 BF mit dem Auftauchen der Efferdgeweihten *Hashnabila Quellfang* (*1009 BF, 1,83 Schritt, Igelschnitt, nachdrückliches Auftreten, Perricumerin, genießt besonderes Gastrecht in der Region) im Sternental belohnt. Mit ihrer ausdauernden Hilfe gelang es den Siedlern in der Region, die richtigen Stellen für die Erbauung von Brunnen zu finden und sie hinterließ den Bewohnern fruchtbaren Boden für eine erfolgreiche Besiedlung der Öden Steppe. Trotzdem ist das Land immer noch alles andere als geeignet für großangelegte Landwirtschaft und Viehzucht. So kommt es beispielsweise immer wieder zu Kämpfen um die besten Weideplätze für Rinder und die oft tagelangen Reisen bleiben weiterhin gefährlich – und das nicht nur wegen nomadischen Orksippen der Gravachai.

SVELLTLAND



gründet von *Durian Gashok*, dem Begründer des Lowanger Dualismus), die 1037 BF von den aus **Greyfensteyn** vertriebenen Drughash geschleift und besetzt wird. Es scheint, als sollten die Entbehrungen der menschlichen Bewohner einfach zu keinem Ende kommen. Trotz neuer Besatzer hat sich im Inneren der baufälligen Mauern wenig getan: der ehemalige Praiostempel gleicht mehr einer Ruine als einem Gotteshaus, der Borontempel ist verbarrikadiert und wird von den Schwarzipelzen bewacht, in den Kaschemmen herrscht Zügellosigkeit zwischen Orks, Menschen und Halborks und der Ritualplatz des Tairach wird längst nicht nur vom Schwarzipelz aufgesucht. Nur einige hartnäckige Dualisten predigen und beten noch auf dem Gebetsfeld vor der Stadt, auf dem eine einzelne Quanione blüht. Sie spendet den sitzamen Menschen Trost und Hoffnung, denn selbst wenn sie von den Besatzern zertreten wird, entsteht und erblüht sie am folgenden Tag wieder neu. Die hiesigen Dualisten unter der Führung des *Dunklen Lan* (*967 BF, 1,79 Schritt, schütteres Haar, fromm und umgänglich) haben sich seit den *Blutnächten von Gashok* allerdings vom ursprünglichen Dualismus *Durians* abgewendet und sehen das Böse nun im dunklen Gott Tairach und nicht mehr im Herren Boron (siehe das Szenario **Durch Finsternis zum Licht** im Abenteuerband **Quanionsqueste**).

Ob die Drughash wie die vorigen Besitzer der Stadt auch Interesse am *Gashoker Forst* im Nordosten der Stadt zeigen, bleibt abzuwarten. In jedem Fall wird die dort lebende Aulffen-Sippe auch weiterhin jeden Orkvorstoß in den Mischwald bedingungslos unterbinden und alle ermorden. Unklar ist allerdings, ob hier eine alte Kultstätte des Tairach oder ein Wachposten aus hochelfischer Zeit liegt, die verschiedenen Gerüchten zur Folge dort verborgen liegen soll.

Das Sternental und die Gashoker Steppe im Spiel

Am Spieltisch zeichnet sich das Sternental durch seine Rauheit und Wildheit aus. Zwar gibt es auch hier Tributzahlungen an die Gravachai, doch kommt es immer wieder zu Reibereien und brutalen Auseinandersetzungen in den Weiten der Steppe. Denn je mehr sich die Siedler in der Region aufbauen, desto weniger wollen sie den Schwarzipelzen etwas davon abgeben. Doch bergen nicht nur Reibereien mit den Orks großes Konfliktpotential, so gibt es auch Feindschaften zwischen den Städten, in den Städten und vor allem Probleme mit den verschiedenen Räuberbanden, die ihre Unterschlüpfe in den Weiten der Ödnis versteckt halten. Und wo die verschiedensten Kulturen aufeinandertreffen gibt es auch Nährboden für krude Kulte bis zu Predigten von Dienern des Namenlosen.

☞ Trotz des Konfliktpotentials in und zwischen den Städten versuchen einige Sternentaler seit geraumer Zeit die neuen Siedlungen unter einer Flagge zu vereinen und – ähnlich dem damaligen Städtebund – den Handel untereinander zu vereinfachen sowie sich gemeinsam gegen Schwarzipelze und menschliche Banditen zu schützen. Leider scheiterte das Unterfangen bisher aus unterschiedlichsten Gründen, denn die kulturelle Vielfalt bringt auch eine Fülle von verschiedenen Einstellungen mit sich. Auf der anderen Seite könnte ein möglicher Pakt den Zorn der Gravachai auf sich ziehen und viele fürchten sich vor einem ähnlichen Schicksal wie dem des Svelltschen Städtebundes. Bis Anfang Efferd 1039 BF sollte das Unterfangen dennoch gelingen: der sogenannte Sternepakt wird als Vertrag verfasst, am 18. Efferd von den sechs größten Siedlungen (unter ihnen **Goldklamm**, **Firningen**, **Bryns Rast** und **Tyrstadt**) unterzeichnet und begründet damit den Beginn des *Sternenbundes*. Unter der Führung von

SVELLTLAND

Blattschuss-Linka entstehen auch die Verwahrer nach svelltschem Vorbild wieder, die im Sternenbund für Ordnung sorgen wollen.

Der Weg dorthin ist allerdings steinig und bietet Rahmen für eine kleine Kampagne, in der die Helden in den einzelnen Ortschaften versuchen müssen, die verschiedenen Meinungen und Forderungen unter einem Dach zu vereinen: So fordert **Firningen** ein generelles Verbot von jeglichem Glücksspiel sowie des Handels mit Alkoholika, anderswo wollen die Bewohner zuerst die Auslöschung der Gravachai, während manch einer den Lowanger Dualismus als einzig richtige Religion festgeschrieben haben möchte und wieder andere sich gar selbst zum Herrscher der Region küren lassen wollen. Verbündete finden die Helden in der selbsternannten Verwahrerin von **Bryns Rast**. Ob nun mit Waffengewalt oder Diplomatie, die Helden stehen vor einer großen Aufgabe.

Entweder als weitere Hürde beim Sternenpakt oder als eigenes Abenteuer müssen sich die Helden der Mächenschaften des Erzgeweihten des Namenlosen *Perdan Warfal* (*945 BF, 1,58 Schritt, einäugig, dicklich, großväterliche Ausstrahlung) erwehren. Vor seinem Aufstieg in das Gefolge des Dreizehnten will er einen letzten Dienst am Gott

der Götter vollziehen: die Erschaffung eines machtvollen Talismans des Dreizehnten (Seite 131). In der verlassenen Goldgräbersiedlung **Glückshold** scharf er sein Gefolge um sich und entsendet sie in alle Winkel des Sternentals, um den Glauben des Purpurnen zu verbreiten. Dabei gehen sie nicht gerade zimperlich vor: Gleich mehrfach wiegeln sie die Siedler gegen Geweihte der Zwölfe auf, bei dem es vermehrt zu Todesfälle unter den Geweihten der Zwölfgötter kommt. Zeitgleich trifft *Perdan* alle Vorbereitungen, um in einem langwierigen Ritual das Artefakt aus einem besonderen Amalgam aus Meteoreisen, Arkanium und einigen unbekannten Metallen zu erschaffen. Während der Namenlosen Tage des Jahres 1037 BF ist es so weit. Während die Übergriffe im *Tal der Gefallenen Sterne* mit der Entführung einiger Geweihter ihren Höhepunkt erreichen, kulminiert das Ritual des Erzgeweihten in der Erschaffung fünf goldsilbriger Sphären. Während diese Kugeln ihren Weg in verschiedene Ortschaften am Svellt finden werden, können Helden nicht nur im Vorlauf bereits versuchen, gegen die Umtriebe des Namenlosen vorzugehen, sie können hier auch ein für alle Mal in einem fulminanten Endkampf *Perdan Warfal* das Handwerk legen.

PERSÖNLICHKEITEN IM SVELLTLAND

GERON FULMIDIAN VON RHODENSTEIN, BURGHER UND ABT DES GREYFENSTEYN

Geron (*988 BF, dunkelblond, grüne Augen, eitel, gutaussehend, brillanter Redner mit weitreichender Geschichtskennntnis sowie brillanter Schwertkämpfer) war lange Jahre Erzkanzler des Weidener Ordens zur Wahrung und als dieser bestrebt, die Wahrer „zu glücklichen Tagen“ – wie er die Herrschaft des gefallenen Abtmarschalls Dragosch Corrhenstein empfand – zurückzuführen. Eine lange Queste hat Geron geläutert und er hat sein hohes Ordensamt niedergelegt. Obwohl er eher als Mann des Wortes gilt, konnte er sich in harten Kämpfen bei der Eroberung des Greyfenstyns großen Ruhm auf seinen Schild heften. Als Abt der Passfeste hat der Traditionalist nur ein Ziel vor Augen: den Schwertzug von Mittelreich und Schwertbund auf Khezzara vorzubereiten und zu einem siegreichen Ende zu bringen.

ATTRAZAN OGERSCHELLE, STATTHALTER DES AIKAR BRAZORAGH

Als Statthalter des *Aikar Brazoragh* im südlichen Svelltland ist *Attrazan Ogerschelle* (*1001 BF, 1,92 Schritt, führt die Ogerschelle und trägt ein geschwärztes Kettenhemd) einer der wichtigsten Orks in der Re-

gion. Er diente in der Vergangenheit sowohl in der *Uhdenberger Legion* als auch in der *Garde des Roten Mondes*, was ihn zu einem meisterlichen Krieger und harten Strategen formte. Heute herrscht er als Hauptmann über **Yrramis** und kontrolliert damit einen der wichtigsten Handelsposten in der Region.

Unter den Schwarzpelzen genießt der hünenhafte Ork großes Ansehen, während Nicht-Orks versuchen, sich mit ihm zu arrangieren. Dabei erkennt *Attrazan* (Kampfes-) Stärke und Kühnheit an, doch reicht dieser Respekt nur solange vor, wie keiner den Anspruch der Orks auf das Svelltal in Frage stellt. Mit der Vertreibung der Drughash aus der Region ist für ihn auch ein unkontrollierbarer Faktor aus der nahen Umgebung verschwunden. Und nur wenige Orks trauen sich hinter vorgehaltener Hand zu äußern, dass es die Menschen waren, welche die Drughash vertrieben – ein Unterfangen, an dem er fünf Jahre scheiterte.



URGRUVZAK, OBERHÄUPTLING DER BURRKUZK

Seine für Orks ungewohnte Schläue und Menschenkenntnis sind *Urgruvzak* (*997 BF, 1,81 Schritt, borstiges, dunkelgraues Fell, Bürstenschnitt, beleibt) größte Stärken, die ihm als Tributeintreiber von **Lowangen** seit Jahren gute Dienste leisten. Wobei er sich einen Spaß daraus zu machen scheint, vor den Blankhäuten den unwissenden, dummen Ork zu spielen und sie mit seinen barbarischen Sitten in unangenehme Situationen zu bringen. Doch trotz seiner Leibesfülle und seinem teilweise menschlichen Handeln ist er ein ernstzunehmender Kämpfer und wird als Oberhäuptling der Burrkuzk geschätzt. Begleitet wird er meist vom jungen Okwach *Shardur* (*1012 BF, 1,85 Schritt, tiefschwarz glänzendes Fell, persönliche Byakka, spricht fast fließend Garethi), von dem er sich erhofft, dass dieser eines Tages die Oberhäuptlingswürde trägt.

THEODORA İVERA WITTFGENSTEIN, STADTMAGISTERIN VON LOWANGEN

Die gebürtige Nordmärkerin lebt zwar noch keine zehn Götterläufe am Svellt, doch trotzdem ist *Theodora İvera Wittfgenstein* (*1004 BF, 1,71 Schritt, dunkelroter Pagenschnitt, vorausschauend, (geheime) Phexgeweihte) aus den Köpfen der Lowanger nicht mehr wegzudenken. Verbrachte sie die ersten Jahre in der Stadt noch damit zu, dem Familienbetrieb die Aufnahme in die Gilde der Händler und Kaufleute zu ermöglichen, kam ihre wahre Glanzstunde nach dem Großen Brand 1031 BF: Sie setzte ihre Mittel ein, um beim Wiederaufbau zu helfen und wo notwendig stellte sie den Bewohnern Arbeit oder Wohnung bereit. Belohnt wurde ihr Streben schließlich mit der Wahl zur Stadtmagisterin. Dachte sich der Gildenrat zunächst eine leicht zu lenkende Persönlichkeit gewählt zu haben, schaffte es Theodora mit Geschick und Fingerspitzengefühl den Rat zufriedenzustellen und ist nun nicht nur aus der Stadt, sondern auch aus ihrem Amt kaum wegzudenken.

Der wahre Grund ihres Aufenthalts in Lowangen gilt allerdings einer Vision, die sie jahrelang versuchte zu ergründen, von der sie glaubt, sie mit einer anderen Tätigkeit zu erfüllen (Seite 129).

OSWYN PUSCHINSKE, SPEKTABILITÄT DER HALLE DER MACHT

Der Vorsteher der Halle der Macht ist nicht nur Gründer der Akademie, sondern war ebenso Hofmagier unter Kaiser Perval im Mittelreich und gilt trotz seines Alters als brillanter Beherrscher. *Oswyn Puschinske* (*913 BF, wenige weiße Haarbüschel, vermutlich elfische Verwandte, Pockennarben) hat viel in seinem Leben erreicht, doch treibt ihn die Größe seines Verstands zu immer weiteren Taten an und so bleibt ihm noch die Umsetzung seines Lebenstraums – die Errichtung einer Magokratie von Beherrschern. Um diesen großflächigen Plan voranzutreiben, hat er das geheimnisvolle *Kabinett der Herrschaft* einberufen, welches ihn bei seinem

DAS KABINETT DER HERRSCHAFT

Das Kabinett der Herrschaft ist ein kleiner Geheimzirkel, dem *Oswyn Puschinske* vorsteht. Allen Mitgliedern ist gemein, dass sie *Oswyns* Weltsicht und Wille nach einer aventurienweiten Magokratie teilen. So verwundert es nicht, dass nicht nur gildenmagische Beherrscher, sondern gerade Druiden Teil des Zirkels sind. Es gibt kaum die Möglichkeit, offensichtlich mit dem Geheimbund in Berührung zu kommen und selbst wenn eine Heldengruppe von ihnen angeworben wird nutzen sie Strohleute als Kontaktpersonen, um in Verhandlungen zu treten. Mehr zum Kabinett der Herrschaft finden Sie in *Stätten okkulten Geheimnisse* 56.

Vorhaben unterstützen soll. Dabei ist ihm aber weiterhin am Wohl seiner Akademie gelegen. Einen Großteil seiner Zeit widmet er dabei der Suche nach einer weißhaarigen Frau, die in den letzten Jahren immer wieder im Svellttal gesichtet worden sein soll und von der er sich u. a. die Lüftung einiger magietheoretischer Geheimnisse verspricht (siehe Seite 129 sowie den Abenteuerband *Orkengold*). Seine Nachforschungen nach dem Desiderat gehen sogar so weit, dass er wegen „Altersgebrechen“ dem *Allaventurischen Konvent der Magie* in Kuslik 1034 BF abgesagt hat.

URKARAI, OBERHÄUPTLING DER RANAGHAI UND LAICH RANAGHS

Über *Urkarai* (*1001 BF, 1,72 Schritt, besitzt nur einzelne Haarbüschel, wirkt aufgedunsen, schwer verständlich) erzählen sich die Orks vielerlei unterschiedliche Geschichten, sodass es schwerfällt, Wahrheit und Erzählung auseinanderzuhalten. Wahr scheint, dass der Ork während seiner Mannbarkeitsprüfung von einem Schlammwels unter Wasser gezogen wurde und erst am nächsten Morgen mit einem Hauer weniger wieder auftauchte. Seitdem nennt er sich selbst der *Laich Ranaghs* und ist Besitzer der *Augen Ranaghs*, die ihm die Kontrolle über und Verwandlung in Sumpfkreaturen gibt und ihn selbst das Wasser verändern lässt. Als seine Sippe von räuberischen Thorwalern überfallen und erschlagen wurde, wurde auch das mächtige Artefaktum gestohlen und es brauchte Jahre, bis er es selbstständig aus den toten Händen des Diebes wieder an sich brachte.

Ohne eigene Sippe zog es ihn in die Sveltsümpfe, wo er innerhalb kurzer Zeit die 700 Orks der dortigen Mokolash-Sippen unter den Stamm der Ranaghai einte. Als Verkünder Ranaghs will er nun den Mokolash zu einer eigenen Hochzeit verhelfen (Seite 120).

PRINZ FRIEMO, ANFÜHRER VON RENOS WILDEM HAUFEN

Der Sohn von Kaiser Reno I., Prinz *Friemo* (*1000 BF, 1,83 Schritt, langes, schwarzes Haar, selbstbewusst, gesellig), ist die neue Hoffnung des Widerstandes am Svellt. Seit er die

SVELLTLAND

Führung über den *Wilden Haufen* übernommen hat und die Bande aus Freischärlern in *Svellmja* einquartierte, ist der lose Bund zu einer schlagkräftigen Truppe herangewachsen. Der erfahrene Waldläufer kennt die Lande am Svellt so gut wie kaum ein anderer, und mit schlafwandlerischer Präzision gelingt es ihm, die Schwarzpelze immer dort zu treffen, wo sie es am Wenigsten erwarten. In fast jedem Ort am Svellt gibt es jemanden, dem die Bande schon mal geholfen hat, sodass er fast immer rechtzeitig vor einer anrückenden orkischen Übermacht gewarnt ist. Der Donnermark steht der Sohn des gealterten Kaisers skeptisch gegenüber. Zu unterschiedlich sind die Vorgehensweisen der Widerständler gegenüber denen der Rondrianer, und über-eifrige Opferbereitschaft und Märtyrertum sind ihm zuwider. Die Aktivitäten der Mokolash in den Sümpfen sind dem Prinzen nicht entgangen und mit Besorgnis beobachtet er jeden Schritt der Sumpforks, um im Falle eines Konfliktes vorbereitet zu sein.



sowohl die hemmungslose Dekadenz der Marrykai auf der anderen Seite des Svellts, als auch den fanatischen Menschenhass einiger Schwarzpelze jenseits der Blutzinnen.

Schon seit Längerem plant er die Ausweitung seines Reiches über dessen derzeitige Grenzen hinaus. Durch die Beilegung der Fehde mit seinem Bruder *Gravash Mardugh* (Seite 122) kann er nun seine ganze Aufmerksamkeit auf die Lande jenseits des Svellts und nordwestlich des Rorwheds richten. Unter den Gravachai gilt Morak schon jetzt als das Vorbild einer neuen Generation von Orkkriegern im Svelltland.

BLATTSCHUSS-LINKA, EINE VERWAHRERIN IM STERNENTAL

Die von allen nur *Blattschuss-Linka* genannte *Annlinka Ouwensen* (*1007 BF, schwarze Locken, Lederhut, tiefe Narbe am Hals, durchsetzungsstark) stammt ursprünglich aus dem Hohen Norden und hat im Sternental eine neue Heimat ge-

WEITERE PERSONEN AUS DEM GEFOLGE

Im Winter 1037 BF lernte *Friemo* die Norbardin *Hetinka Loranin* (*998 BF, grüne Augen, aufbrausend, geschickte Menschenkennerin) kennen. Zwischen den beiden funkte es, und als im Frühjahr ihre Sippe wieder auszog, blieb sie bei den Widerständlern. Schon kurz darauf konnte man eine leichte Wölbung ihres Bauches erkennen.

Bis vor einigen Jahren war *Lanja Ponder* (*985 BF, flach-blondes Haar, Sommersprossen, alterslos, Tsageweihte) Tempelvorsteherin in *Sibra*. Doch der Art der jungen Göttin folgend befand sie, dass es Zeit für etwas Neues sei und schloss sich *Renos Wildem Haufen* an. Mit ihrer offenherzigen, leichtlebigen Art bringt sie frischen Wind in die Bande und sorgt dafür, dass die Moral nicht versiegt.

MORAK MARDUGH, OBERHÄUPTLING DER GRAVACHAI UND ORKKÖNIG VOM RORWHED

Morak Mardugh (*1014 BF, fester schwarzer Pelz, rote Augen, geduldig und gerissen) ist einer der mächtigsten Schwarzpelze im gesamten Svelltal. Eine Vielzahl an Siedlungen am Tjolmarer Svellt, rings um den Rorwhed und im Tal der gefallenen Sterne sind ihm tributpflichtig und er kann auf eine beachtliche Hausmacht an Khurkach zurückgreifen, die ihm bedingungslos den Rücken stärkt. Er ist davon überzeugt, dass ein Nebeneinander von Orks und Menschen auf Grundlage der orkischen Sitten möglich ist und verabscheut



SVELLTLAND

funden. Mit gerade mal 13 Jahren sorgten ihre Eltern dafür, dass sie zusammen mit ihrer jüngeren Schwester aus **Bjaldorn** fliehen konnte, bevor die Horden *Borbarads* die Stadt einnahmen. Mit wenigen Ersparnissen zogen die Geschwister durch das Bornland, lernten auf den Straßen zu überleben und schafften es sogar, sich mit der Zeit als Schützinnen im Söldnergewerbe durchzuschlagen. Der Sternenregen über dem Svellttal lockte auch ihren Söldlingshaufen an, den sie inzwischen führte, und so brachen sie ins Tal der Sterne auf. Mit Geduld, Geschick und einem starken Ellenbogen konnte sich der Haufen ein erträgliches Sümmchen verdienen, doch schwang Phexens Tugend bei ihren Begleitern in Zholvards Gier um und der Trupp versuchte sich ihrer Anführerin zu entledigen. Doch das Attentat durch ihre eigene Schwester schlug fehl und sie konnte ob ihres starken Überlebenswillen den Verrätern entkommen. Jetzt lebt sie in **Bryns Rast** und versucht die Schrecken der Vergangenheit hinter sich zu lassen.

TUHRİKK RUßZAHN, EHEMALIGER OBERHÄUPTLING DER TORDOCHAI, SELBST-ERNANNTER PRIESTER DES BRAZORAGH; OBERHÄUPTLING DER DRUGHASH

Der uralte Tordochai-Häuptling *Tuhrikk Rußzahn* (*981 BF, 1,79 Schritt, ergrauter Pelz, bullig, parodiert mit seinen Äußerungen bewusst den *Aikar*) ist die treibende Kraft hinter den Machenschaften der Drughash. Getrieben vom Hass auf den *Aikar Brazoragh*, der seinen Stamm vor Gareth opferte, riss er in einem Beweis der Stärke die umkämpfte Oberhäuptlingswürde der Thasch-Orks an sich und schürte den Unmut gegenüber dem *Aikar* und seinem Handlanger *Ogerschelle*. Doch noch bevor er seine neue Macht gegen *Atrrazan* richten konnte, wurde er von den Rhodensteinern überrascht und die Drughash mussten ihren Sitz am **Greyfensteyn** aufgeben. Marodierend zog er sich mit den Resten des Stammes nach **Gashok** zurück. Von hier aus plant er das Oberhaupt der Schwarzpelze von seinem Podest zu stoßen und Rache zu nehmen für die Schmach von Gareth.

GEHEIMNISSE, BEDROHUNGEN UND ZUKÜNFTIGES

Die folgenden Abschnitte sind als **Meisterinformationen** zu verstehen. Sie geben einen Einblick in die Mysterien und verborgenen Bedrohungen des Svelltlands, die in den nächsten Jahren in offiziellen Publikationen behandelt werden oder als Aufhänger für eigene Abenteuer dienen können. Weitere Mysterien des Svelltlands finden Sie in **Reich des Roten Mondes** auf den Seiten 176ff.

Neben den beiden Personen gibt es noch weitere Verschwörungstheoretiker und Mondmystikerinnen, die den Gerüchten bis zum Svellt gefolgt sind und ihrerseits nach der wiedergeborenen Mada suchen. Dabei ist vom pazifistischen Gläubigen bis hin zu gewalttätigen Kultisten alles vertreten.

VON GROLMEN UND MENSCHEN

DIE MADAY'KHA

Viele Mythen und Legenden ranken sich um Mada, das Madamal und die Maday'kha. Fakt ist, dass die unter den Achaz des Orklands aufgewachsene *M'Darrsla* (*1001 BF, 1,69 Schritt, blasse Haut, weißes Haar, nutzt schamanistische Rituale der Achaz) einigen Personen als *Maday'kha*, die wiedergeborene Mada, gilt. Allen voran *Lleanne Coulhir* (*981 BF, 1,65 Schritt, dunkelgrau gesträhter Zopf, Schwester der Mada, begleitet von der Nebelkrähe *Luo*) die sie zusammen mit einigen Abenteurern aufspüren konnte (siehe Abenteuerband **Orkengold**). Doch nach einer Begegnung mit dem *Aikar Brazoragh* ist *M'Darrsla* nur selten anzutreffen, sodass *Lleannes* Theorien nur für ein müdes Schmunzeln sorgen. Mit selbigen Abenteurern stieß *Oswyn Puschinske* zusammen, weswegen er der schüchternen Madaschwester Glauben schenkt und seinerseits die *Maday'kha* für sich suchen lässt. Von ihr erhofft er sich nicht nur magisches Wissen, sondern auch einen wichtigen Schritt in Richtung einer aventurienweiten Magokratie.

Orkensturm, Raubzüge und eine unbändige Natur sind nicht die besten Voraussetzungen für florierenden Handel und eine Versorgung der Bewohner am Svellt. Trotz der Aufbruchsstimmung durch den Sternenrausch, Anbindungen ans Mittelreich und den Hafenstädten des Nordens, sind die Reisen beschwerlich und voller Gefahren, während der Nahrungsanbau nur in wenigen Teilen des Svelltlands möglich ist. Nichtsdestoweniger ist ein Überleben im Svellttal möglich, was vor allem am dortigen Handel liegt. Allen voran ist *Ogerschelles Yrramis* ein großer Umschlagsplatz für heiße Ware und der Ork versteht es, eine Menge Profit aus dem Geschäft zu ziehen und gleichzeitig die Menschen ruhig zu halten.

Allerdings schafft der gerissene Schwarzpelz es nicht, den Schmuggel gänzlich unter seine Herrschaft zu bekommen und alle Unternehmungen diesbezüglich waren bisher erfolglos. Der Grund dafür ist ein wagemutiger Pakt, den jemand vor zwei Jahren mit den Grolmen von **Gh'Orgelmur** schloss, der ihm nicht nur Zugriff auf allerlei begehrliche Waren ermöglicht, sondern dank einer Gesandtschaft Feilscher unter der Führung der Grolmin *Norpel* (*1015 BF, 0,91 Schritt, drahtige, weiße Locken, ungewöhnlich warme Hautfarbe,

SVELLTLAND

neugierig) mittels derer Magie die Möglichkeit gibt, aus dem Nichts Güter an die notwendigen Orte zu bringen. Dazu gehört ein Netz aus Schmugglern und Spitzeln verschiedenster Couleur, die sich auf das ganze Svelltdland und darüber hinaus verteilen.

Bisher scheint niemand nur im Geringsten zu mutmaßen, dass die Stadtmagisterin von Lowangen, *Theodora Ivera Wittgenstein*, hinter dem Paktschluss steckt. Selbst der gewitzte Phexgeweihte *Vilbur Fellentin* (*1003 BF, 1,82 Schritt, heißt eigentlich *Greifwin Greiber*, (meist) blonder Pferdezopf, charismatischer Phexensjünger) und Lowangens Vogtvikarin *Karinilia Gillian* (*994 BF, 1,99 Schritt, geschickte Diplomat, Nanduriatin, weiß von Theodoras Phexweihe) sind vollkommen ahnungslos.

BREPPENDE HIMMEL

Die machtvolle Blutmagie *Gushroghs* hat die innere Struktur des Berges Silberkrone und des gesamten Rorwheds nachhaltig geschädigt. Auch nach dem Sieg über den Tairachschamanen kommt es im Rorwhed immer wieder zu Erdbeben. Am Abend des 30. Phex 1039 BF kommt es zum Ausbruch der Silberkrone und für fünf lange Tage speit der Berg Glut und Asche in den Himmel über dem Svelltd und macht den Tag zur Nacht. Wie durch ein Wunder bleiben die meisten Orks und Menschen unversehrt. In den nächsten Wochen erblüht aus der Asche des Vulkans neues Leben und die Erdbeben versiegen. Sumus Kraft bricht überall ungehindert hervor. Wo sich

VON GOLDZAHN UND EISAUGE – ESKALATION IM SVELLTLAND

Im Jahr 1039 BF zieht *Sharraz Eisaug* (*1010 BF, 1,74 Schritt, nachtschwarzes Fell mit rot gefärbten Strähnen, leere linke Augenhöhle, führt eine magische Molokdeschnaja, Oberhäuptling der Zholochai) mit seinen Stamm gegen die **Feste Greifensteyn**, während *Goldzahn* versucht, seine Macht um Tiefhusen auszubauen. Beide Geschehnisse lösen eine Kette von Ereignissen aus, die das Svelltdland dauerhaft verändern wird. Ihnen als Spielleiter sei schon mal ein Ausblick auf die wichtigsten Geschehnissen gegeben, die auch in anderen Publikationen aufgegriffen werden können.

GOLDZAHNS AUFSTIEG

Nach den Unruhen in **Tiefhusen** (siehe das Abenteuer **Königsspiel**) und seiner Weigerung, das Heer der Zholochai im Jahr 1038 BF in seiner Stadt aufzunehmen, musste Stadtkommandant *Shadur Orrn* zum Rapport in den Rorwhed antreten, wurde von *Morak Mardugh* auf Grund seiner Unzulänglichkeit gedemütigt und durfte missgestimmt wieder in die Königsstadt aufbrechen. Seine Unzufriedenheit gelangt nach einiger Zeit auch an *Goldzahns* Ohren, der die sich bietende Möglichkeit ergreift. In geheimen Verhandlungen überlässt der Kommandant gegen ein beträchtliches Bestechungsgeld den Marrykai die Königsstadt. Einen Mond später beginnen die Hilval-Orks gleichzeitig auf **Hilvalla**, **Norhus** und **Tiefhusen** zu ziehen, während in Rorkvell die Spannungen zwischen *Morak* und *Gravash* ihren Höhepunkt erreichen (Seite 122). Durch *Orrns* Verrat und die Situation im Rorwhed gelingt *Goldzahns* Unterfangen fast kampflos, doch der gierige Oberhäuptling befiehlt zum Marsch auf **Tjolmar**. Der vierte Streich scheitert an den zwergischen Verteidigungsanlagen der Stadt und die Kriegsbestrebungen kommen erst mal zum Erliegen. Die königliche Familie flieht auf Geheiß *Arions III.* aus der Stadt, der selber als Symbol für die Standhaftigkeit seiner Bevölkerung beschließt zu bleiben.

EISAUGES FELDZUG

Währenddessen fallen die Zholochai in die Donnermark ein und die **Feste Greifensteyn** wird Schauplatz einer Belagerung, doch die Menschen können die Burg halten und ein erzürnter *Eisaug* befiehlt die restlichen, abtrünnigen Drughash zu verfolgen. Die Spur führt sie bis nach **Gashok**, wo der *Dunkle Lan* einer Eingebung folgend die Praiosmesse in die frühen Morgenstunden verlegt. Die Zholochai lassen alle Einwohner vor der Stadt unangetastet und *Eisauges* Zorn hält blutige Rache an den abtrünnigen Orks innerhalb der Mauern. Jedoch kann *Rußzahn* unter Aufopferung aller treuen Drughash rechtzeitig fliehen. Daraufhin ziehen die siegreichen Orks brandschatzend durch die Große Öde, ihr Ziel ist die **Königsstadt Tiefhusen**, während *Gashok* aus der Orkknute befreit zu sein scheint und die entbehrungsreichen Dualisten anfangen, die Stadt ihres Gründers wieder aufzubauen.

GOLDZAHNS FALL

RIKAIS VERDERBEN trifft Rorkvell und seine Umgebung, in dessen Folge *Gravash* das Kriegsbeil mit seinem Ziehbruder *Morak* begräbt. Kurz danach erreichen *Sharraz* und seine Orkkrieger das Stammesgebiet der Gravachai und es kommt zum Aufeinandertreffen der beiden Oberhäuptlinge. In einer Vollmondnacht beschließen die beiden Schwarzpelze, gemeinsam gegen **Tiefhusen** zu marschieren, um die übermütigen Hilval-Orks zurechtzuweisen. Beim Vordringen in *Goldzahns* Gebiet erleben sie die „widerliche“ Vermenschlichung unter den Orks und *Sharraz Eisaug* statuiert ein Exempel: **Tiefhusen** wird geschleift und es kommt zur größten Schlacht zwischen Orks seit Jahrzehnten, in dessen Verlauf *Eisaug Goldzahn* enthauptet und die Hilval-Orks de facto ausgelöscht werden. Während der Zerstörung **Tiefhusens** verstirbt auch König *Arion III.* im Kampf. Das rahjaheilige Levthansband gilt seit dem als verschollen.

SVELLTLAND

einst die Bergspitze der Silberkrone erhob, klafft nun ein tiefer Krater, an dessen Grund noch immer die rote Glut brodet. Für die Orks ist der Ausbruch der Silberkrone ein Zeichen Graveshs, allen voran für *Gravash Mardugh*, der von nun an in der Erforschung des Gebirges seines Vaters Erbe für ihn sieht. Doch der Hexenzirkel *Xerinns* ist mit einem Schlag seines spirituellen Zentrums beraubt und auch die Silberwölfe unter ihrer Königin *Larka* verschärfen fürderhin ihre Wacht um den Berg. Konflikte scheinen hier unausweichlich. Die Zukunft wird zeigen, welches Schicksal Fata für die Mächtegruppen im Rorwhed bereithält.

NAMENLOSES FLÜSTERN

Mit dem Tod *Perdan Warfals* geht eine Ära der Namenlosen Umtriebe am Svellt zu Ende.

Sein Erbe sind ein weites Netzwerk Namenloser Kultisten sowie fünf Sphärenkugeln, erfüllt von der Macht des Pur-

purnen. Durch die Hände der Kultisten finden diese Kugeln in den nächsten Jahren ihren Weg in den Besitz verschiedener Persönlichkeiten am Svellt, ob nun als Briefbeschwerer in den Amtsstuben des Lowanger Magistrats, als vermeintliche Insignie am Gürtel eines Geweihten des Praios oder als Schmuckstück im Besitz eines Orkhäuptlings. Kaum spürbar vibrieren diese Artefakte im Rhythmus der Sphärenklänge des Guldunen und ihre Besitzer sind stetig den Einflüsterungen des Dreizehnten Gottes ausgesetzt.

AUSBLICK IN DIE ZUKUNFT

Die nachfolgende Auflistung an Ereignissen soll Ihnen als Meister einen ungefähren Überblick über die weitere Entwicklung des Svelltlands geben. Neben den bei den Regionen genannten Abenteurerauhängern finden Sie hier noch weitere Erfolge und Rückschläge der nächsten Jahre, die wir auch im Aventurischen Boten begleiten werden.

ERFOLGE

Im Laufe des Jahres 1038 BF: Den Rittern und Geweihten der Donnermark gelingt es trotz aller Widrigkeiten und gegen alle Vorhersagen drei Wachtürme fertigzustellen, die in Zukunft den Greyfensteyn vor Orkangriffen warnen sollen – in Anlehnung an die *Finsterwacht* genannte Wachturmreihe, werden diese Türme *Donnerwacht* genannt.

Efferd 1039 BF: Zholochai-Orks unter der Führung ihres Oberhäuptlings *Sharraz Eisaug* ziehen gegen die Feste

Greyfensteyn. Die Belagerung scheitert jedoch und die Zholochai ziehen den verhassten Drughash hinterher.

Ende Efferd 1039 BF: Unter dem Kommando von *Sharraz Eisaug* gelingt es, die Reste der Drughash fast vollständig zu dezimieren.

Herbst 1039 BF: Der zerstörte Wachturm der Donnerwacht wird wiedererrichtet und die Besatzungen von Greyfensteyn und Donnerwacht festigen ihre Stellung im südlichen Svellmland.

RÜCKSCHLÄGE

Spätsommer 1037 BF: Die überlebenden Drughash-Orks ziehen den Lowanger Svellt hinauf. Auf ihrem Weg schleifen sie die Stadt *Neulowangen*. Zwar können einige Dualisten rechtzeitig entkommen, doch von *Neulowangen* bleibt nur eine verlassene Ruine zurück.

Winter 1037 BF: Vermehrt steigen Ogerfamilien aus den Hängen der Blutzinnen herab und werden zur Gefahr für die Bewohner der Region.

Namenlose Tage 1037 BF: Der Erzgeweihte *Perdan Warfal* erschafft kurz vor seinem Tod in einem finsternen Ritual fünf goldsilbrige Sphären, die mit der Macht des Namenlosen besetzt sind.

Ende 1038 BF: Einer der Türme der Donnerwacht geht verloren, als die Sippe der Arakish aus dem Stamm der Zholochai einen Angriff auf die Festung Emmeranstreu beginnen, die jenseits des Finsterkamms in Greifenfurt liegt.

Anfang 1039 BF: Vor Tiefhusen versammelt sich ein größeres Orkheer, das von dort aus gen Norden zieht. Das Heer überfällt auf seinem Weg *Oblarasim*. Die Siedlung fällt und wird von den Orks geplündert.

Winter 1039 BF: *Winter der Rache*. Das vereinte Heer von *Sharraz Eisaug* und *Morak Mardugh* zieht gegen die Marrykai, in dessen Verlauf *Tiefhusen* zerstört wird, König *Arion III.* fällt und *Goldzahn* und seine Hilval-Orks quasi zur Gänze ausgelöscht werden.

WEITERE EREIGNISSE DER NÄCHSTEN JAHRE

Ab 1036 BF: Immer wieder werden geistig verwirrte Seelen in das Golgaritenkloster *Golgaris Ruhe* eingeliefert. Den Patienten ist gemein, dass sie sich nur noch an eine wunderschöne Frau mit schneeweißem Haar erinnern können.

Bis 1039 BF: Der *Kristall der elementaren Wandlung* erreicht unter der Obhut von *Xelian Dielek* die Stadt *Lowangen*.

1038 BF: *Vanjescha Stoerrebrandt* eröffnet ein Kontor des Hauses in *Tjolmar* und beginnt mit dem Ausbau der Straße zwischen *Tjolmar* und *Riva*.

Anfang 1039 BF: Ein Groß der Städte im Sternental unterschreiben den *Sternenpakt* und schließen sich zum *Sternenbund* zusammen.

WILDER SÜDEN

DER WILDE SÜDEN DES HORASREICHES

»Auch wenn die Krone unseren Süden nominell befriedet haben will, herrscht dort immer noch der unsittliche Einfluss meridianischer Unsittlichkeit. Dekadenz und Müßiggang versuchen unsere Zivilisation zu korrumpieren und es ist unsere Pflicht, die Terrones an ihre Verantwortung gegenüber dem Horas und unserem kulturellen Erbe zu erinnern.«

—landläufige Meinung über den Wilden Süden im zentralen Horasreich

Der Wilde Süden des Horasreiches für den eiligen Leser

Geographische Grenzen: im Norden begrenzt durch die Tovalla, im Westen durch die Zyklopensee, im Osten durch die Eternen und Hohen Eternen, im Süden durch den Loch Harotrud; da-

zwischen fließen der Chabab und der Harotrud
Landschaften: Steppe, Hügelland, Flussauen, Ausläufer und Teilgebirgszüge der Hohen Eternen, südlich des Harotrud Sumpfland und Mangroven, Llanegowald, seenreiche Küstenlandschaft mit teils fruchtbarem Schwemmboden.

Wichtige Gewässer: Banchab (45 Meilen), Chabab (160 Meilen), Drunab-See, Einsamer See, Harotrud (220 Meilen), Llanego (40 Meilen), Loch Harodröl, Wagrasha (30 Meilen).

Geschätzte Bevölkerungszahl: 120.000 Menschen (davon ca. 3.000 Novadis, 1.000 Chirakah und 3.000 Chirakah-Mischlinge), 5.000 Stammes-Achaz und 3.000 Archaische Achaz am Loch Harodröl.

Wichtige Städte und Orte: Bahín (1.100), Bilhén (600), Brelak (1.150), Chalimba (400), Chaleba (700), Dröl (6.000), Drölsash (800), Drunidet (600), Eldoret (1.700), Eskenderun (500), Gravina (900), Karsina (1.050), Mikram (500), Morbal (1.500), Neetha (10.800), Norresundby (250), Shilish (1.000), Suderstein (430), Terdan (380), Theshesh (900), Theniran (1.100), Valavet (1.100), Vhelwán (800), Wanka (1.000), Wobran (1.900).

Garnisonen: 1 Regiment Chabab-Grenzer, 1 Regiment Khadans Kürassiere, 1 Bataillon Ferox Ferroque, 1 Bataillon Echsenjäger, 1 Fähnlein Zyklopenjäger, 1 Kompanie Chirakis, 1 Kompanie Stadtgardisten, 3 Eskadronen Ardariten, 1 Cohorte der Neunten Cohorte, 3 Rotten Eternenwächter, Thorwaler Garde, einige Dutzend Graue Stäbe, ein halbes Dutzend Dromonen und Galeassen, Flotille aus Karavellen, Holken und Biremen.

Wichtige Verkehrswege: Kronstraßen Seneb-Horas-Straße, Silem-Horas-Straße und Fran-Horas-Straße, Chababstieg (Treidelpfad am Chabab), Brückenweg (Umgehung der Chababrücke in Neetha).

Herrschaft: Markgrafschaft Neetha, Grafschaft Chabab, Grafschaft Wobran, Grafschaft Tolfana, Fürstentum Dröl, Grafschaft Morbal.

Wappen: verschiedene.



Sozialstruktur: Feudalismus mit starkem Stadtbürgertum.

Wichtige Adelsgeschlechter und einflussreiche Familien: ash Manek, ay Oikaldiki, Cerastelli, ya Costermana, di Seraphelli, di Sgaggamû, de Torreano, du Barach, Vincetta.

Vorherrschende Religion: Zwölfgötterglaube, vereinzelt Schamanismus der Waldmenschen, H'Ranga-Glaube der Achaz.

Magie: Magiedilettanten, wenige Hexen (Schlange, Spinne, wenige Katzen) und Druiden, Schamanen, Ordensburg der Grauen Stäbe, einige Scharlatane.

Ressourcen und Handel: Arzneien, Banchaber Blende, Djalerosen, Dröler Spitze, Eternenmarmor, Feldfrüchte, Holz, Messing, Rosenöl, Tabak, Tinte, Ziegel.

Lokale Helden / Heilige / mysteriöse Gestalten: Sankt Kedio Kalman d'Horanzio, Sankta Thalionmel, Sankt Geron der Einhändige, Der Wilde Mann, Rosenkönigin Rocanea und Pilzkönig Kawanyaq.

Wundersame Örtlichkeiten: Abbadom (entrücktes Kloster), Hängende Gärten (eines der Zwölf Menschenwunder), Loch Harodröl.

Lokale Fest- und Feiertage: Neethas Fest (1. Neumond im PRA, Jahrmarkt in Neetha), Rennen um Thalionemels Rock (10. RON), St. Kedio (3. BOR, Tag des Pest- und Schutzheiligen Dröls), Fürstentag (30. FIR, Feiertag anlässlich der Eroberung Dröls durch die neue Fürstin), Schattentag (13. PHE, Handel und Gewerbe stehen still), Sta. Thalionmel (4. PER), Zyklopfest (21. ING), Thalassokratentag (22. RAH, Regatta), Rosenwoche (23.-30. RAH, Jahresanklang in prächtigen Feierlichkeiten).

Stimmung in der Region: Auch wenn der Wilde Süden als unzivilisierte Grenzprovinz verhöhnt wird, entwickeln sich Dröl und Neetha allem Spott zum Trotz als neue kulturelle und religiöse Zentren im Horasreich. Die beständige Bedrohung durch marodierende Novadis, Räuberbanden und die unbezähmbare Natur hat einen unverwundlichen und willensstarken Menschenschlag geschaffen, der in den abgelegenen Regionen einzig das Recht des Stärkeren anerkennt.

Die oft umkämpfte und vernachlässigte Region im Süden hat wenig mit den stark besiedelten Gebieten und prunkvollen Metropolen des zentralen Horasreiches gemein. Nach der Auflösung der alten Markgrafschaft Neetha hat sich keine starke Herrschaft mehr etablieren können – weder unter dem *Thegüner Bund* (Interessengemeinschaft lokaler Adliger und Geweihter) noch unter dem Banner des Erzherzogtums. Die abgeschiedene Lage fördert offene Konflikte und brutale Machtkämpfe, während das einfache Volk sich oft nur auf die eigene Waffenstärke und den Zusammenhalt der Dorfgemeinschaft verlassen kann. Der Landadel und die aufstrebende

WILDER SÜDEN



benden Patrizier der Städte haben in den unruhigen Zeiten nach dem Fall des Markgrafen *Phrenos ay Oikaldiki* großen Einfluss erhalten und sind wenig bereit, diesen an die neuen Herrscher der Provinzen wieder abzutreten. Nachdem *Timor Horathio Firdayon* seinen Herrschaftsanspruch an seine Ad-

optivtochter abtrat und dadurch das *Erzherzogtum Chababien* aufgelöst wurde, gibt es keinen vorherrschenden Befehlshaber mehr und die Provinzherrn ringen gemeinsam mit anderen politischen Konkurrenten um die Vorherrschaft des Wilden Südens.

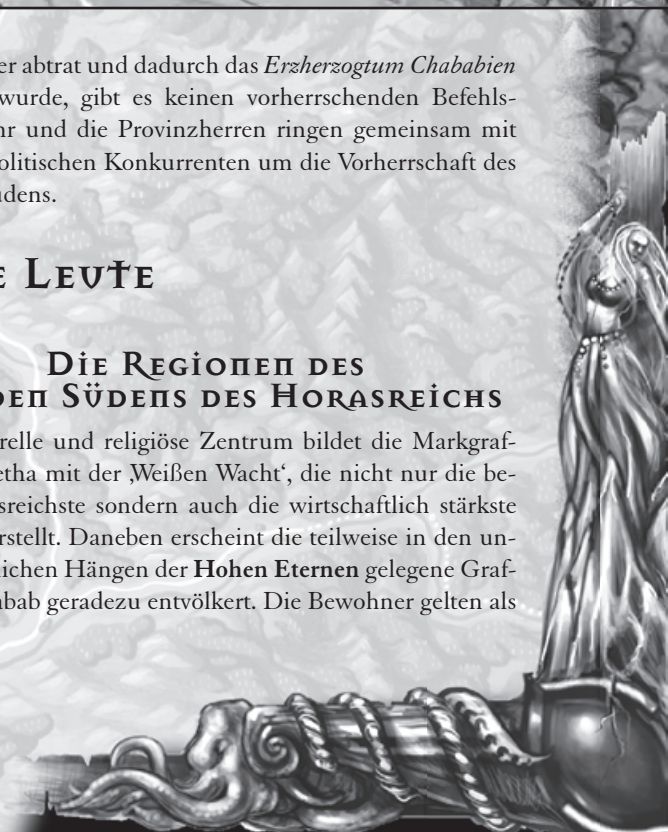
DAS LAND UND DIE LEUTE

»Im Süden ist es nicht möglich, mit der gleichen Nonchalance und Eleganz zu leben, die uns die Errungenschaften der Zivilisation ermöglicht haben. Doch Faulheit und primitiver Aberglaube ist hier leider nicht nur dem niederen Volke zu Eigen. Alle Chababier scheinen jedoch eine phexgefällige Gewitztheit und ein untrügliches Gespür für gute Geschäfte zu besitzen – weswegen man sie nicht unterschätzen sollte.«

—aus: Von der Dröler Mark – Ihre Städte, Regionen und Menschen, *Nandusschule zu Methumis*

DIE REGIONEN DES WILDEN SÜDENS DES HORASREICHS

Das kulturelle und religiöse Zentrum bildet die Markgrafschaft Neetha mit der ‚Weißen Wacht‘, die nicht nur die bevölkerungsreichste sondern auch die wirtschaftlich stärkste Region darstellt. Daneben erscheint die teilweise in den unwirtschaftlichen Hängen der *Hohen Eternen* gelegene Grafschaft Chabab geradezu entvölkert. Die Bewohner gelten als



WILDER SÜDEN

Historischer Überblick der letzten Jahre

RON 1030 BF: Mit dem Ende des *Kriegs der Drachen* gilt auch der Wilde Süden als gesichertes Anspruchsgebiet des Horasreiches.

EFF 1030 BF: Timor Horathio Firdayon tritt in die Schatten und seine Adoptivtochter Calliane ay Oikaldiki wird unter der Vormundschaft ihres Onkels Furro ay Oikaldiki als seine Nachfolgerin bestätigt. Das Erzherzogtum Chababien wird aufgrund der neuen – nicht dem Haus des Horas entstammenden Herrschers – aufgelöst und zerfällt in einzelne Grafschaften mit souveränen Herrschern. Das Haus Oikaldiki verliert dadurch den größten Teil seines Einflusses im Wilden Süden.

1031 BF: Calliane ay Oikaldiki heiratet den Erben des Seekönigs Haridiyon Thaliyin und erreicht durch die Verbindung mit dem Seekönigreich der Zyklopeninseln nach dem letzten großen Machtverlust wieder eine Stärkung des Hauses Oikaldiki.

1032 BF: Das Grandenhaus Florios unterstützt mit Söldnern und Dublonen die Herrschaft Fürstin Alrigia ya Costermanas.

1034 BF: Durch das Grandenhaus Florios hält der Alanfanische Ritus leise und heimlich Einzug in das Fürstentum Dröl.

RAH 1036 BF: Es kommt zu einem Einsturz eines Teils der Hängenden Gärten und umliegenden Stadtteile sowie einer seuchenartigen Krankheit in der Stadt **Dröl**, die erst durch einige tapfere Helden mit Unterstützung der Rahjakirche beendet werden kann.

wortkarg und rückständig, während sich Reisende hier nicht nur den Gefahren der Wildnis, sondern auch marodierender Räuberbanden erwehren müssen. Die idyllische Grafschaft Tolfana hat auch heute noch am meisten unter Überfällen novadischer Räuber zu leiden, wenn sich hier auch eine ungewöhnliche Gemeinschaft zwischen Ausgestoßenen der Beni Brachtar und der horasischen Bevölkerung entstanden ist. Die kleinste Grafschaft Wobran beherbergt die fanatischsten Novadigegner des Wilden Südens und gilt als Zentrum des seit dem Drachenkrieg aufstrebenden Söldnertums. Die wirtschaftliche Vorherrschaft des Südens versucht das aufstrebende Fürstentum Dröl mit neuen Handelsverträgen, aber auch geheimen Bündnissen mit Mengbilla und Al'Anfa zu erlangen. Hinter den Kulissen tobt ein erbitterter Machtkampf um das Fürstentum, bei dem nicht nur lokale Herrscher, sondern auch unterschiedliche Kulte und fremde Mächte mitmischen. Die urtümliche Sumpflandschaft der Grafschaft Morbal ist Heimat zahlreicher Achaz und dient mit seiner berüchtigten Gefängnisfestung als Obhut für unerwünschte Adlige und Kritiker der Horaskrone zugleich. Die verschwimmenden Grenzen bedeuten den Bewohnern wenig und trotz der reichhaltigen Flora gelingt es nicht, die unzählbare Region urban zu machen.

MARKGRAFSCHAFT NEETHA

Herrscher: Marchesa Calliane Thaliyin ay Oikaldiki

Städte: Brelak (1.150), Eldoret (1.700), Eskenderun (500), Karsina (1.050), Neetha (10.800), Valavet (1.100)

Baronien: Baronie Brelak, Baronie Stadtmark Eldoret, Baronie Karsina, Baronie Khalôd, Baronie Stadtmark Neetha, Baronie Valavet



das Land von üppigen Gersten-, Zuckermelonen und Weizenfeldern übersät, an deren Rändern gepflegte Obsthai-ne mit Butterbirnen, Goldäpfeln, Sternaprikosen und Amarellen angelegt sind. Erst weiter östlich geht das ertragreiche Kulturland in eine sanfte Hügellandschaft mit purpurblauen Weinstöcken und Mandelpflaumenbäumen über, ehe sich die Landschaft in der **Baronie Khalôd** und **Banchab** in steil aufragende Hügelketten mit kargem Boden und den urtümlichen **Neethanischen Wäldern** verwandelt.

Der Großteil der Bevölkerung lebt in den Küstenstädten und fühlt sich durch die gut ausgebauten Kronstraßen als auch den regen Seehandel der Kultur des zentralen Horasreich noch relativ eng verbunden. Durch die Heirat von Marchesa Calliane ay Oikaldiki und Prinz Haridiyon Thaliyin wurde die Verbindung zum **Seekönigreich Cyclopäa** noch stärker gefestigt. Der dadurch entstandene Strom hoffnungsvoller Zuwanderer von den **Zyklopeninseln** verstärkt den kulturellen Einfluss der lebensfrohen und unbeschwerten Zyklopäer in den Zentren der Grafschaft. Dies wirft immer wieder Konflikte mit dem doch eher traditionellen Orden der Ardariten auf und erregt das Misstrauen des Horaskaiserlichen Hausordens vom Heiligen Blut, der in dem Bündnis mit dem Seekönigreich erneut einen Versuch der Unabhängigkeit des Hauses Oikaldiki befürchtet. Das

„Allen missgünstigen Neidern und gönnerhaften Fürsten zum Trotz werden wir im Schulterchluss mit Cyclopäa unser Erbe zurückfordern! Es ist immer ein Fehler uns ‚rückständige Neethaner‘ zu unterschätzen, denn wenn jemand gelernt hat zu überleben und über seine Feinde zu triumphieren, dann wir. Denn die Götter helfen jenen, die sich zu helfen wissen!“

—Trondinar Furro ay Oikaldiki zu seiner Nichte Calliane Thaliyin ay Oikaldiki, 1035 BF

Fruchtbares Grasland durchsetzt mit üppigen Feldulmen- und Ahornwäldern vor dem Hintergrund der Ausläufer der **Hohen Eternen** bietet der bevölkerungsreichsten Grafschaft des Wilden Südens eine ergiebige Lebensgrundlage. Im flachen Vorland der Region und entlang der **Chababauen** ist

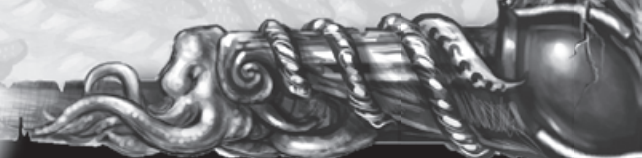
WILDER SÜDEN



einflussreiche alte Adelshaus hält sich tatsächlich für den wahren Herren des gesamten Wilden Südens. Die Familie versucht nicht nur ihren alten Einfluss wieder zu erlangen, sondern – mit Unterstützung des Seekönigs – auch zu einem entscheidenden Machtfaktor in der Politik des Kronkonventes zu werden. Tatsächlich liegt der Titel der Marchesa nach den wiederholten Herrschaftswechseln der Region innerhalb weniger Jahre - Thegûner Bund, Erzherzogtum Chababien seien hier nur als Stichworte genannt - nicht mehr unantastbar in den Händen des Hauses Oikaldiki. Nicht nur die Feinde Adelsgeschlechts, sondern auch andere Interessengruppen strecken gierig die Hände nach dem einflussreichen Titel aus. Im Osten der Grafschaft bemüht sich der Niederadel seinen Anteil am Aufstieg der Küstenstädte zu sichern. Die Adligen eifern – mit recht bescheidenem Erfolg – dem weltmännischen und wohlhabenden Auftreten ihrer westlichen Vorbilder nach.

Das wohlhabende und bevölkerungsreiche Zentrum des Wilden Südens bildet **Neetha**, die Weiße Wacht (10.800 Einwohner, beliebte Pilgerstadt für alle Richtungen der Rondragläubigen, lebensfrohe und leidenschaftliche Bevölkerung mit starkem Einfluss der Zyklopäer) an der Mündung des **Chabab**. Nicht nur wegen der zahlreichen Einwanderer aus den ‚angeheirateten‘ **Zyklopeninseln**, sondern auch durch die Nachkriegswehen bedingte Landflucht ist die Bevölkerung in den letzten Jahren enorm angewachsen. Einheimische müssen wohlhabenden Zugezogenen in die Stadtviertel Chababbia oder – schlimmer noch – Aydania weichen, wo nun große Wohnungsnot herrscht und der Anteil von Bettlern, Schleppern, Tagelöhnern und Dieben stark zunimmt. Sogenannte Vermittler haben sich auf die problematischen Verhältnisse eingestellt und bieten wohlhabenden Einwohnern gegen ein großzügiges Entgelt Häu-

ser an, deren vorherige Bewohner zuvor mit Einschüchterungstaktik oder notfalls brutaler Gewalt vertrieben wurden. In Straßen, wo der berühmte Neether Zusammenhalt ein solches Vorgehen verhindert, versuchen die Vermittler den Gemeinschaftsgeist durch falsche Gerüchte und Anschuldigungen zu zerstören. Hochneetha und das Festungsdreieck haben durch die neusten Entwicklungen weniger mit Nöten als mit politischen Ränkespielen zu kämpfen, die durch die Veränderungen im regionalen Machtgefüge hervorgerufen werden. Eine Besonderheit der Region bildet das an einer Felsenklippe liegende **Karsina** (1.050 Einwohner, Tempel der Winde, Kavernenlabyrinth). Die gekalkten Häuser des geruhsamen Städtchens schmiegen sich unter dem riesigen Abbild des Thuran-Horas wie weiße Schwalbennester an die Klippen und sind nur über in Felsen geschlagene Treppen erreichbar. Das weitläufige, an die Stadt angeschlossene Kavernensystem bietet nicht nur unzähligen teils vergessenen Heiligen- und Götterschreinen Zuflucht, sondern auch verschiedenen Schmugglern, die hier vor den wachsamen Augen der Leibgarde des **Castello Carsina** – Stammsitz des Haus ash Manek – Schutz suchen. In der Nähe des archaischen Efferdgrottentempels ruhen in Felsnischen Schreine der Rahja, Thalionmel und der Stadtheiligen und -gründerin Karsina. Vergessen oder versteckt finden sich im weiteren Verlauf des Labyrinths aber auch Statuen des Stiergötzen Ras'Ragh, verzerrte Abbilder der Chyrbz oder an eine Felswand geritzte Symbole des Chrysis, die lang vergessenen Kulte oder Kirchen als religiöses Zentrum dienten. Immer wieder suchen Schatzsucher die Ortschaft heim, die Legenden über in den Felsgrotten verborgene Grabkammern der alten Seekönige oder Gerüchten über die Schätze uralter Kultstätten nachgehen. Als Geburtsort der Heiligen Thalionmel ist das kleine Dorf **Brelak** (1.150 Einwohner, Ronda-



WILDER SÜDEN

und Perraineschrein, aufstrebende Pilgerstätte) mittlerweile zu einer Kleinstadt mit bescheidenem Wohlstand angewachsen. Hauptsächlich ist dies der durchsetzungsstarken Baronin Viviona ay Oikaldiki (* 977 BF, hochgewachsene, herbe Schönheit, zweifarbige – blau und braun – Augen, skrupellose Intrigantin) zu verdanken, die durch bis in den Kronrat reichende Beziehungen und günstige Handelsabkommen relativ unabhängig vom Haus Oikaldiki agiert. Ihr politisches Bündnis mit dem konkurrierenden Haus ash Manek brachte der Baronie außerdem viele billige Arbeitskräfte für die schwere Feldarbeit ein. Diese sind bei den regional ansässigen Ardariten jedoch wenig gelitten, da es sich dabei um ‚domestizierte‘ Goblins handelt.

Die Markgrafschaft Neetha im Spiel

Das Herz des Wilden Südens schlägt in **Neetha** und in der Markgrafschaft vermag der Besucher noch – im Gegensatz zu anderen Städten des Wilden Südens – das Lebensgefühl und die Kultur des Horasreiches spüren. Die Rondrianer fühlen sich hier der Heiligen Thalionmel und ihrer Geschichte eng verbunden und im Verlauf der Jahrtausende war die Region immer wieder religiöses Zentrum für verschiedene Glaubensgemeinschaften oder versteckte Kulte alter Götter und Heiliger. Die Markgrafschaft gilt als letztes Zentrum der Zivilisation vor dem rauen und wenig bewohnten Wilden Süden des Horasreiches und durch die Erstarkung Neethas und der umliegenden Städte spielen sich hier nicht nur religiöse Konflikte, sondern auch politische Machtkämpfe ab.

Die Auflösung des Erzherzogtums und die Einrichtung der Markgrafschaft, sowie der gleichrangigen Grafschaften Thegûn und Chabab hat das Haus Oikaldiki in der Region für seine Feinde und Neider angreifbar gemacht. Einerseits hat das alte Adelshaus durch die Auflösung einer übergeordneten, durch sie regierten Provinz einiges an regionalem Einfluss und Gebietsansprüchen verloren, andererseits sehen nun andere Parteien eine Möglichkeit, in naher Zukunft das Haus Oikaldiki zu entthronen und die Herrschaftsposition selbst einzunehmen. Namentlich sind das vor allem das Haus Eskenderun (das bereits im Thegûner Bund in der Region herrschte), das Haus ash Manek (alte Widersacher des Hauses Oikaldiki) aber auch die Ardariten, welche die Pilgerstadt **Neetha** und Pilgerstätten der Heiligen Thalionmel lieber unter einem rondratreueren Adelshaus und damit dem Schutz der Kirche unterstellt hätten. Die Parteien gehen mit offener Denunziation, politischen Winkelzügen als auch heimlicher Sabotage bis hin zu Anschlägen auf Kontore oder Handelszüge des Hauses Oikaldiki vor. Während das Haus Oikaldiki versucht, durch neue Handelsverträge, Diplomatie und Gefallen seine Macht wieder auszuweiten um seinen Wert vor dem Horas zu beweisen, müssen sie gleichzeitig gegen lokale Anfeindungen und Verschwörungen kämpfen und scheuen dabei auch nicht vor ungewöhnlichen Allianzen zurück.

Nicht nur der Gewinnsucht der Baronin Viviona ay Oikaldiki ist es zu verdanken, dass bei der Feld- oder Mi-

nenarbeit vermehrt Goblins als billige Arbeiter eingesetzt werden. Die auch nach Kriegsende anhaltende Landflucht in die Küstenstädte hat Teile der Region teilweise entvölkert und auf den meisten Gehöften werden Arbeitskräfte gesucht. Und während die Landbevölkerung die neuen Bewohner mit vorsichtigem Misstrauen behandeln, wenden sich die Ardariten ganz offen gegen die Rotpelze. Es kommt immer wieder zum Streit zwischen den der Tradition der Theateritter nahe stehenden Rondrianern und der Hausmacht der Baronin ay Oikaldiki, während die ansässigen Bauern zwischen beiden Extremen hin und her gerissen sind. Auch sind nicht alle Goblins mit ihrem Status und ihrer Arbeit glücklich und der verstümmelte Goblin Grarag (*1016 BF, narbenübersäter Körper, abgeschnittene Ohren, charismatischer Redner) sucht insgeheim nach einem Weg für sein Volk, den Anfeindungen ihrer Gegner, aber auch der strengen Hand ihrer Lehnsherrin zu entkommen.

Die Zwölfgöttliche Kirche hat hier nicht nur gegen die Hinterlassenschaften alter Kulte, sondern auch mit der erstarkenden zyklöpäischen Glaubensauslegung der Einwanderer zu kämpfen, die eine fatalistische Unterwerfung unter den Willen der Götter und archaische, fast schon an Häresie anmutende Bräuche beinhaltet. Immer beliebter wird Wahrsagerei aus Eingeweiden, blutige Opfergaben an das Meer, aber auch die heimliche Verehrung des wilden Gottes *Numinouru*, dessen Anhänger nicht die Eintracht mit dem Meer, sondern vielmehr seine Unterwerfung mit Hilfe des Gottes predigen. Ein weiterer Konflikt bahnt sich bei **Thalionmels Furt** an, wo die mittelreichischen Rondrianer sich vehement gegen die mengbillanische Vorstellung *Thalionmels* verwehren, wo die Rondaheilige als Kämpferin im Sinne des wilden Kors gilt, die lachend noch im Tod über ihre Feinde triumphierte, ehe sie von den Wüstenkriegern getötet wurde. Nicht zu vergessen die vereinzelt Angriffe junger Novadimänner, welche ihren Mut durch Übergriffe auf die Pilgerstätte der zwölfgöttlichen Kirche unter Beweis stellen wollen.

Wenn sich auch in der Vergangenheit ein reger Handel mit dem eigensinnigen **Fürstentum Drôl** entwickelt hat, so stößt der von den Neethanern unverhohlen zum Ausdruck gebrachte Anspruch auf die Herrschaft über den wilden Süden auf heftige Empörung. Durch die schleichende Unterwanderung des *Alanfaner Ritus*, verbunden mit neuen Handelsverträgen und Heiratspolitik lösen sich die Drôler mehr und mehr vom Einfluss der den Süden dominierenden Markgrafschaft Neetha. Das Fürstentum erhebt bald selbst – mit Unterstützung alanfanischer Dublonen und einflussreicher Adliger im Fürstenhaus – den Anspruch auf die Herrschaft des Südens. Den Wettstreit der nördlichen Adelshäuser um den Titel der Marchese beobachtet Fürstin *Alrigia ya Costermana* momentan mit großem Interesse. Ähnlich ihrem Vorgehen im *Drachenkrieg* wartet sie nur auf eine günstige Gelegenheit, um den Einfluss der Markgrafschaft zu brechen und geeignete Verbündete dort in Position zu bringen. Vor allem interessiert sie dabei die Position des *Trondinar* für ihren Sohn *Phedro ya Costermana*.

WILDER SÜDEN

GRAFSCHAFT CHABAB

Herrscher: Gräfin Siona ash Manek

Städte: keine größeren Ansiedlungen außer Suderstein (430) und Terdan (380), ansonsten nur Gehöfte oder kleine Weiler

Baronien: Baronie Banchab, Baronie Suderstein



„Nach Suderstein? Selbstverständlich, Hoher Herr. Ihr wollt da sicherlich Geschäfte mit der Hohen Frau Gräfin machen, was sonst soll so feine Herrschaften in diese Ödnis führen. Ihr tut gut daran, Euch an Eure Leibgarde zu halten. Die gottlosen Wüstennomaden werden immer dreister und seitdem die Goblins von der ash Manek in unsere Minen und auf unsere Felder geholt wurden, haben sich diese Schmarotzer in unseren Städten breit gemacht und plündern die Speisekammern.“

—Julara Ulfaran, Flussschifferin, neuzeitlich

Die Feuchtwiesen an **Chabab** und **Banchab** sind die einzigen fruchtbaren, wenn auch sumpfigen Böden der Grafschaft und hier finden sich auch die einzigen beiden größeren Weiler **Suderstein** und **Terdan**. Die karge, mit ockerfarbenen Gräsern und ausgetrockneter Erde bedeckte Ebene geht in kahles Hügelland über. Auf dem lehmigen und schweren Boden gedeihen nur wenige Feldfrüchte und der in den Feuchtwiesen angebaute Reis ist für die unergiebigste Region überlebenswichtig. In den **Hohen Eternen** verändert die trostlose Landschaft der **Baronie Banchab** sich zu einer zerklüfteten und schroffen Gebirgskette, die teilweise von den urtümlichen und undurchdringlichen **Neethanischen Wäldern** bedeckt ist. Bis auf die zahlreichen Schwefelquellen, einige Steinbrüche (Banchaber Blende und Eternenmarmor) und Holzfällerlager verfügt die Region über keine nennenswerten Einnahmequellen. Wege sucht der Reisende, bis auf die wenigen unbefestigten Treidelpfade entlang der Flüsse und einige ausgetretene Wildpfade, vergebens.

Die Bevölkerung besteht größtenteils aus Bergarbeitern, Holzfällern, Jägern und Flussschiffern, die in der mittellosen Grafschaft nur mühsam ihr Auskommen finden. In dem menschenleeren Hinterland kann sich niemand auf die schützende Hand eines Lehnsherrn verlassen und die wortkarge Bevölkerung muss Angriffen der räuberischen Beni Brachtar oder Diebstählen hungernder Goblins mit eigener Kraft widerstehen. So wundert es auch nicht, dass besonders der unbarmherzige Firun mit seinem Bruder – dem unaufhaltsamen und ungebändigten Weltenschmied Ingerimm – verehrt wird. Der Schutzpatron des Bergbaus Elodion der Eherne nimmt ebenfalls einen besonderen Status im Glaubensgeflecht ein und in jedem Steinbruch sind kleine Opferschreine zu seinen Ehren zu finden, die den Heiligen meist

als gesichtslosen kleinen Mann mit loderndem Bart und einer Spitzhacke in der Hand zeigen. Hohen Respekt zollen die Banchaber auch den wenigen hier lebenden Zwergen, die von versteckt gelegenen Minen manchmal die kleinen Ansiedlungen der Menschen aufsuchen und Handel treiben. Lokale Legenden dichten dem kleinen Volk eine direkte Abstammung vom Heiligen Elodion an, weswegen die Zwerge als auserwähltes Volk Ingerimms abergläubisch verehrt werden. Die abgelegenen Wälder und Höhlen der

Baronie Banchab beherbergen kleine Goblinsippen, von denen einige durch Versprechungen der durchtriebenen Gräfin mittlerweile für die Menschen arbeiten. Gemäß dem vorherrschenden Recht des Stärkeren wundert es kaum, dass Gräfin Siona ash Manek mit ihren Eternenwächtern (Leichtes Fußvolk, Farben: blau mit rotem Stierkopf) eine ungewöhnlich große Hausmacht unterhält – nicht nur zum Schutz der Grafschaft und Machtdemonstration, sondern auch zur Einschüchterung der goblinischen Arbeiter. Der Teil des Niederadels, der es sich leisten kann, hat sich in den Städten der Küste niedergelassen und überlässt es Verwaltern und Dorfvorstehern seine – nahezu mittellosen – Ländereien zu verwalten.



WILDER SÜDEN

DER WILDE MANN

„Einst lebte in einem lieblichen Tal ein weiser Einsiedler, dessen Rat sich Hilfesuchende aus ganz Chababien einholten. Die Banchaber aber erhoben den geheimnisvollen Fremden zu ihrem Herrscher und holten ihn aus seinem Tal heraus in ihre Stadt. Er galt als umsichtiger und zurückhaltender Herrscher, der trotz allem Prunk und Verehrung immer ein offenes Ohr auch für den geringsten Bittsteller hatte. Eines Tages jedoch forderten ihn verfeindete Adelsfamilien dazu auf, über einen Mord zu richten und er erkannte, dass jede seiner Entscheidungen Elend und Tod über die Menschen bringen würde. Und er sah die Boshaftigkeit und den Zorn der Menschen und weinte bittere Tränen um seine Untertanen, während er schwor niemals wieder zu sprechen. Noch ehe das Volk sich versah, erschien an Stelle des weisen Königs ein prächtiger Sonnenluchs, der sie mit klugen und traurigen Augen musterte, eher er auf immer in den Wäldern verschwand. Seitdem streift er durch die Wälder und erscheint Lügnern und Mördern als schattenhafte Gestalt mit einem blutenden Schloss anstelle eines Mundes. Während er Verbrechern die Stimme und manches Mal sogar das Leben raubt, offenbart er sich bescheidenen und ratsuchenden Menschen als stattliches Tier, das kluge Fragen mit einer kryptischen Antwort – bestehend aus Gesten und Geräuschen – belohnt.“

—Legende über den Wilden Mann der Neethanischen Wälder, wie sie in manchem Weiler erzählt wird

Die lokale Sagengestalt des Wilden Mannes kennt fast jedes Kind der Region, wenn auch nur wenige Bewohner die vollständige Legende über seine Vergangenheit berichten können. Tatsächlich ist der Wilde Mann heute immer noch so lebendig und gefährlich wie damals. Während die

meisten Banchaber ihn als praisosgefälligen Vollstrecker fürchten und verehren, hassen und jagen ihn die Räuberbanden und hiesigen Goblins. Gerade letztere haben durch seinen Einfluss über die Jahrhunderte hinweg mehrere Schamaninnen verloren, die nach einer Begegnung mit ihm nie wieder Magie wirken konnten. Tatsächlich ist das sagenumwobene Geschöpf der uralte Holde **Crinumal**, der in Zeiten der Herrschaft Pyrdacors von dessen echsischen Dienern gebunden und benutzt worden war und bis heute einen Weg zu seiner Heimatwelt zurück sucht. Den Menschen ist er eigentlich wohlgesonnen, da diese seine echsischen Peiniger besiegt und vertrieben hatten, doch seine Erfahrungen mit dem kurzlebigen Volk haben ihn Zurückhaltung gelehrt. Der Feenkrieger hat sich die eigenwilligen Vorstellungen von Moral und Gesetz der Feenwelt erhalten und entlädt seinen Zorn über das unfreiwillige Exil gerne an Personen, die seiner Auffassung nach gegen diesen verworrenen Ehrenkodex verstoßen. Seine stark ausgeprägte Gabe der Prophezeiung unterliegt dem Fluch, dass **Crinumal** niemals sein eigenes Schicksal sondern nur das anderer Personen vorhersagen kann. Dies nutzt er aus, um die abergläubischen Menschen zu sich zu locken und Magiebegabte zu entdecken. Durch die abgetrennte Verbindung zur Feenwelt benötigt er die Zuführung astraler Kräfte, die er einem dem **MAGISCHEN RAUB** ähnlichen Zauber von anderen magiebegabten Kreaturen raubt. Der Holde erscheint jedem Besucher anders, was durch einen dem **HARMLOSE GESTALT** ähnelnden Zauber ermöglicht wird und meist der Gestalt eines stattlichen Tieres der Gattung des Seelentieres entspricht, das die Person besitzt.

Größte Ansiedlung der entvölkerten Grafschaft ist das etwa 15 Meilen von den westlichen Ufern des **Banchab** gelegene Dorf **Suderstein** (430 Einwohner, Schrein der erzenen Hüter Firun und Ingrosch, Flussschifferstation). Unter der Führung des tatkräftigen Schulzen Xorlosch vom Koschfelsen (*982 BF, 2,02 Schritt, prachtvoller zu Zöpfen geflochtener Vollbart, hinkt stark) verfügt die Siedlung sogar über eine eigene kleine Bürgerwehr zum Schutz vor räuberischen Novadis, da die Eternenwächter lediglich die nahe gelegenen Kupfer- und Zinnminen schützen. Immer wieder ordnet die Gräfin Expeditionen an, um neue Metallvorkommen oder besonders aufsässige Räuberbanden aufzuspüren. Der Großteil der im Bergbau arbeitenden Goblins haust in primitiven Lehmbauten nahe der Minen und Dörfer und wird von der Bevölkerung mit Misstrauen bis hin zu abergläubischer Verachtung betrachtet. Das an den grünen Ufern des **Banchab** gelegene **Terdan** (380 Einwohner, uralte Grenzfestung aus Zeiten der Besiedlung, einziger Tempel der Grafschaft Nest der Gütigen Peraine) gehört mit zu den ältesten Siedlungen

der Region, wenngleich es nie mehr als ein mäßig befestigter Streckenposten war. Einst zur Sicherung der **Banchabfurten** erbaut, wurde von hier aus die Eroberung des wilden Landstrichs – leider nur mit mäßigem Erfolg – vorangetrieben. Ihr Auskommen haben die wortkargen und bescheidenen Siedler durch den Abbau Banchaber Blende und des begehrten Eternenmarmors sowie dem Holz der finsternen **Neethanischen Wälder**. Da die Minenrechte jedoch größtenteils im Besitz Neethanischer Adliger oder Handelsfamilien liegen, sind die Terdaner fast genauso mittellos wie der Rest der Bevölkerung. Das Haus Bramstetter (einflussreiche Patrizierfamilie aus Kuslik) versucht unter dem Landherrn Talor Bramstetter (*990 BF, zwei ausgeschlagene Schneidezähne wurden durch Goldzähne ersetzt, behaarte Warze unter dem Auge, windiger Händler) die Minenanteile wieder zurück zu erlangen und scheut dabei vor keinen Mitteln zurück. Mit seinem gerissenen Verwalter Cario ya Faraido (*1002 BF, fast mädchenhafte Gesichtszüge, gibt sich schüchtern und unfähig, Phexakoluth) sabotiert er Warenlieferungen nach Nee-

WILDER SÜDEN

tha, indem er Flussschiffer besticht, Räuberbanden zu Überfällen auf die Warenlieferungen anheuert oder die Minen mit hanebüchenen Verweisen auf lokales Brauchtum oder angebliches Geisterwirken geschlossen hält. Der Hüter der Saat Gilmon Lorian (*949 BF, arthritisegeplagte Hände, hütet seine Gemeinde wie seine eigenen Kinder) heißt die Taten des Landherren wenig gut und bemüht sich stets ihn zu zügeln, auch wenn der Großteil der Terdaner – beschwinkt durch Versprechen und Bestechung – auf Seiten des aufsässigen Bramstetters steht. Abgesehen von den beiden beschriebenen Dörfern gibt es keine größeren Ansiedlungen, sondern nur noch kleine Weiler wie beispielsweise

☞ das an einer Steilklippe der **Hohen Eternen** gelegene **Weißbruch** (*180 Einwohner, Nachkommen der Theaterritter, die deren durch die Jahrhunderte verwaschenen Bräuchen folgen und unwissend ein uraltes Goblinheiligtum schützen),

☞ die Holzfällerbarracken **Pinnendach** (60 Einwohner, grobschlächtige und abergläubische Arbeiter, ständig im Konflikt mit dem Hüter der Macht Thunis wegen des nahe liegenden Riesengraves) im **Thalimswald**. Der verwunschene **Thalimswald** wird von der Bevölkerung nicht nur wegen des hohen Aufkommens an Raubtieren furchtsam gemieden – in dem Ranken- und Farnüberwucherten Lärchenwald sollen Geister, Hexen und Schrate hausen,

☞ das an den Auen des Flusses **Solon** gelegene **Rashûn** (130 Einwohner – davon fast 60 % goblinische Arbeiter, große geflutete Reisfelder, kleiner Flusshafen).

Die Grafschaft Chabab im Spiel

In dem mittellosen Landstrich kümmert die Obrigkeit sich nur um Verbrechen und Rechtsprechung, die ihren Zielen zugutekommt. Der einfache Untertan muss sich gegen alle Widrigkeiten alleine verteidigen und selbst in der Lage sein, für Gerechtigkeit zu sorgen oder jemanden zu finden, der für ihn sorgt. Neben Raubtieren der dunklen Wälder und zerklüfteten Berge werden die wenigen Reisenden besonders durch räuberische Novadis und verzweifelte – und dadurch besonders brutal und heimtückisch vorgehende – Räuberbanden bedroht. Kaum ein Reisender wagt sich ohne Schwertbedeckung hier herauf und die Bewohner bitten die seltenen Durchreisenden oftmals um Hilfe.

☞ Aufgrund der schlechten wirtschaftlichen Bedingungen und der katastrophalen Verwaltungspolitik ihrer Vorgänger muss die Gräfin alles an Erfindungsreichtum auffahren, um die für ihre politischen Pläne benötigten Mittel in dem Leben aufzutreiben. Nachdem sie einige der einheimischen Goblins durch Versprechungen von Nahrung und sicherem Leben nach **Suderstein** gelockt hat, begann sie diese als billige Arbeitskräfte nicht nur in den Minen, sondern auch bei der Feldarbeit einzusetzen. Dies hat sich als so erfolgreich heraus gestellt, dass sie diese mittlerweile gegen bare Münze aber auch wertvolle Gefälligkeiten den Landherren des Wilden Südens als Tagelöhner zur Verfügung stellt. Während sich die Not ihrer Untertanen durch die neuen Bewohner

– besonders durch die gezahlten Hungerlöhne in Naturalien – vergrößert und Bitterkeit hervorruft, hält sie die langsam misstrauisch werdenden Rotpelze mit Versprechen und Drohungen gleichermaßen im Zaum. Die Eternenwächter sind mittlerweile fast schon überfordert, die Goblins gegen Übergriffe erboster Bürger zu schützen und gleichzeitig als Bewacher ‚verliehener‘ Arbeiter mit ihrer Präsenz die Goblins in Schach zu halten. Außerdem mischen sich vermehrt die Rotpelze der Wälder und Berge ein, die versuchen ihre Verwandten zu einem Aufstand oder gar zur Vertreibung der Menschen aufzustacheln.

☞ Immer wieder kommen besonders in den kleinen Weilern Berichte auf, wo von entführten Kindern erzählt wird, die nach wenigen Tagen wieder zurückkommen und ganz wirre Erzählungen von einem sprechenden Tier und mächtigen Zauberer von sich geben. Tatsächlich steckt hinter den Vorgängen niemand anderes als der *Wilde Mann*, der stets auf der Suche nach neuen Quellen astraler Kraft ist und auch vor magiebegabten Kindern nicht Halt macht. Er behält sie einige Tage in seinem versteckten Tal, wo er sie mit überwältigenden Illusionen und märchenhaften Geschichten so lange unterhält, bis er ihre magische Kraft aufgezehrt hat oder ihrer überdrüssig wird. Das ist unter anderem einer der Gründe, wieso in der Grafschaft fast gar keine magiebegabten Kinder gefunden werden – auch wenn die Bewohner dies in ihrer Unwissenheit als besonderes Geschenk von Praios halten. So kommt es manchmal zu Konflikten mit dem Hüter der Macht *Thunis* (*978 BF, silbern glänzende Haare, altersresistenter Verehrer der alten Riesen, kompromisslos und sich den Geistern Sumus verpflichtet fühlend) oder der Tochter der Erde *Malthiss Liegenill* (*1017 BF, schwarze Löckchen, stets von ihrer Vertrauten, der Trollkröte *Kinan* begleitet, den Bewohnern als Hexe bekannt und als Auserwählte einer Naturgöttin angesehen), wenn es um ein besonders magiebegabtes Kind oder das Eindringen in deren Gebiet geht und wo ein kleines Bergdorf durchaus auch in Mitleidenschaft gezogen wird.

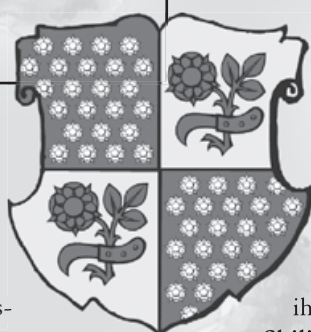
☞ Unerklärliche Verluste und vage Ausreden aus Terdan ärgern die neethanischen Adligen nicht nur, sondern reißen schmerzliche Löcher in deren Geldbeutel. Ausgesandte Abordnungen stoßen vor Ort immer wieder auf eine Mauer des Schweigens und abergläubische Vorwände, die nur dürftig die enormen Produktionsausfälle der Minen erklären. *Cario ya Faraido* versucht solche Abordnungen entweder durch Bestechung, Drohung oder falsche Anschuldigungen abzuwimmeln. Dabei ist er sich nicht zu schade, die Schuld an einer Sabotage oder einem Diebstahl unbekannten Durchreisenden oder für ihn unbequemen Moralaposteln in die Schuhe zu schieben und dies mit falschen Beweisen zu untermauern. Sogar der eine oder andere Gesandte mag in dem wilden Landstrich auch schon bei seiner Reise umgekommen sein, auch wenn der Landherr seine Hände stets in Unschuld waschen kann und bei Beweisen gegen ihn immer einen seiner Handlanger oder eine der marodierenden Räuberbanden als Schuldigen vorführen kann.

WILDER SÜDEN

GRAFSCHAFT WOBRAΠ

Herrscher: Gräfin Desaya Tergelstirn
Städte: Shilish (1.000), Wobran (1.900)

*„Nie wieder werden wir uns wie Lämmer unserer Schicksal ergeben wie bei Shilish!“
—mit einem verächtlichen Ausspucken begleiteter Leitspruch der Wobraner*



Die flächenmäßig kleinste und bevölkerungsärmste Grafschaft des Wilden Südens zeichnet sich vor allem durch verwahrloste Felder, fruchtbare Wiesen mit verwildertem Weidevieh und viele zerstörte Dörfer aus. Mit der Seneb-Horas-Straße entlang der Küste, dem Chababstieg und einem Karawanenpfad in Richtung Arrattistan besitzt die Gräfin durch mehrere Zollstationen ein lukratives Einkommen. Mehrere in Stein gehauene Denkmäler gemahnen an die zahlreichen Opfer der Novadizüge und viele Söldner bieten Handelszügen ihren Schutz feil. Geradezu friedfertig erscheinen den Reisenden daher die weitläufigen Mandelpflaumen- und Birnenhaine an der Chababbrücke bei **Shilish**, wenn auch die schwer bewaffneten, teilweise berittenen Gardisten das Idyll etwas trüben.

Weder die strahlenden Neethaner mit ihrem Ehrgefühl, noch die eigensinnigen Dröler haben die Siedlungen der Grafschaft vor dem Novadisturm schützen können – wenngleich die vom Krieg verbitterte Gräfin in trunkenem Zustand gar von einer willentlichen Schutzverweigerung spricht. Die wenigen ansässigen Adelsfamilien fielen in Schlachten gegen die Feinde des Hoarsreiches und die Gräfin ist die letzte Überlebende ihres Hauses. Ihr leidenschaftlicher Hass auf die Rastullahanhänger hat sich auf die verbliebenen Einwohner übertragen und es findet sich immer ein – manchmal auch untergeschobener – Grund, durchreisende Novadis festzusetzen und ihnen die härtesten Strafen angedeihen zu lassen. Auf Bestreben der Gräfin haben sich viele ihrer alten Kameraden und andere Kriegsveteranen hier nieder gelassen, welche die auf Rache sinnende Bevölkerung im schmutzigen Kriegs- und Waffenhandwerk unterrichten. Doch folgen die käuflichen Streiter nicht den ehrenhaften Idealen der Alveransleuin, sondern dem blutrünstigen und gnadenlosen Weg Kors. Von den politischen Ränkespielen und Drohgebärden im Wilden Süden, aber auch in anderen Provinzen profitieren sie durch einträgliche Söldnerverträge, von denen ein großer Teil in die Ausbildung weiterer Kämpfer und Sicherung der Grenzen verwendet wird.

Das wieder aufgebaute **Wobran** (1.900 Einwohner, Korschrein im ehemaligen Ingerimtempel, Ehrenmal zum Gedenken an den Sieg bei der Schlacht von Wobran) ist das Zentrum der Ausbildung neuer Söldner der Grafschaft. Ver-

waiste Güter wurden auf Anweisung der Gräfin in kleine Aus- und Weiterbildungsstätten verwandelt. Können diese sich in der Qualität der Lehrer und Übungswaffen zwar nicht mit einer Kriegerakademie messen, so stehen sie ihnen in Punkto Hingabe und Disziplin in keiner Hinsicht nach. Hier wetteifert vor allem die Nanduskirche mit meridianischen Korgeweiheten um Einfluss auf die neu entstehenden Söldnerseinheiten, während Rondrageweihete aus **Neetha** den Kämpfern ihren Ehrenkodex nahe zu bringen versuchen. In **Shilish** (1.000 Einwohner, Peraineschrein, berühmte Pflaumenschnapsbrennerei, Chababbrücke) herrscht seit dem Massaker von Shilish durch die Novadis die Baronin von Suderstein, welche damals die entvölkerte Ortschaft durch ihre Untertanen wieder aufbaute und besiedeln ließ. In der Zwingfeste Shilish residiert heute jedoch die Gräfin Tergelstirn, welche als Gegenleistung die Ausbildung der Eternenwächter für die Baronin von Suderstein übernimmt. Den Schrein der heilenden Bewahrerin pflegt der Diener der Ähre Perrainlieb (* 1013 BF, tiefblaue Augen unter dichten Wimpern, schlaksige Gestalt mit viel zu langen Armen, leidenschaftlicher aber talentloser Prediger der Tugenden des Dreischwesternordens), der in der Grafschaft einen aussichtslosen Kampf gegen das aufkeimende Söldnertum und den allgegenwärtigen Hass auf die Novadis ausficht.

Die Grafschaft Wobran im Spiel

Neben den wenigen inneren Konflikten kommt es in der streitbaren Grafschaft immer wieder zu politischen Konflikten mit der rondrianischen Markgrafschaft Neetha und moralischen Konflikten mit der Grafschaft Tolfana, welche in relativer Eintracht mit den verhassten Novadis leben.

☞ Die Wobraner sehen sich selbst als die wahren Erben der alten Chababischen Häuser, die noch Traditionen hoch halten und sich im steten Kampf gegen die frevlerischen Eingottgläubigen aus der Wüste befinden. Mahnende Zweifler und besänftigende Stimmen gegen hasserfüllte Hetzpredigten werden schnell aus der dörflichen Gemeinschaft ausgeschlossen – manchmal sogar ausgestoßen. Einige dieser Ausgestoßenen haben sich in einem zerstörten Weiler zusammen gefunden und bemühen sich, dort eine neue Gemeinschaft ohne Hass und dem Verweilen in der traurigen Vergangenheit aufzubauen.

☞ Die Bemühungen des Frieden predigenden Peraineakoluthen *Perrainlieb* stoßen überall auf Unwillen und Ablehnung, die sich manchmal in offenen Anfeindungen entladen. Vor allem bemüht sich der idealistische *Perrainlieb* einen Zusammenschluss des *Haus ash Manek* mit seiner Gräfin zu vereiteln, da er *Sinoa ash Maneks* Praktiken sowie deren goblinische Verbündete missbilligt.

WILDER SÜDEN

GRAFSCHAFT TOLFANA

Herrscher: Graf Phedro von Tolfana
Städte: Bahín (1.100), Gravina (900), Wanka (1.000)
Baronien: Baronie Gravinella, Baronie Wanka



„Ist nicht in jedem funkelnden Tautropfen, dem Duft einer Kirschblüte oder dem Lachen eines Kindes das Geschenk des Lebens der Alles-Gebärenden zu spüren? Wenn wir ihre Gaben schützen und das Leben achten, werden uns die Göttinnen ihre Güte gewähren und uns niemals Hunger, Angst oder Einsamkeit leiden lassen! —Tsantie Tausendschön, Kind des Regenbogens, neuzeitlich

Die idyllisch erscheinende Landschaft ist von lichten Hainbuchen- und Urlindenwäldern durchzogen, in denen Geronsblut, Lavendel und Rohalssiegel prachtvoll gedeihen. Die lichtdurchfluteten Lichtungen bieten Raum für zahlreiche Waldkräuter und -blumen und die Luft ist erfüllt von dem Summen emsiger Waldbienen. Dazwischen schmiegen sich großflächige Wiesen an kleine Weiher und plätschernde Bachläufe, die sich mit Feldern kleinerer Landgüter abwechseln. Neben dem Chababstieg entlang des gleichnamigen Flusses gibt es noch zwei weitere relativ gut ausgebaute Straßen, die aber nur selten genutzt werden, da die Handelszüge gen Süden normalerweise über die gut bewachten Küstenstraßen reisen. Die wenigen Städte und Landgüter wirken mit ihren trutzigen Palisaden und Steinmauern in dem friedlichen Landstrich fehl am Platz und die gastfreundliche Art der Tolfaner straft den unfreundlichen Eindruck ihrer wehrhaften Bollwerke Lügen. Einzigartig für das Horasreich ist der novadische Einfluss in der Region, der sich bei kleineren Siedlungen in für Oasen typischen Dornenhecken, Lehmbauten mit Flachdächern und manchmal sogar in einem kleinen Rastullah-Gebetshaus widerspiegelt. Reisende müssen trotz aller Idylle die stets lauernde Gefahr eines Überfalls durch die räuberischen Beni Brachtar befürchten, die ihr altes Gebiet zurückerobern und gegen die ungläubigen Verehrer der niederen Diener Rastalluhs kämpfen.

Nach zahlreichen Raub- und Kriegszügen der Novadi hat die Provinz nicht nur den Großteil ihrer Fläche, sondern auch der Bevölkerung eingebüßt. Die Überlebenden haben sich davon jedoch nicht ihre Lebensfreude nehmen lassen und es hat sich hier eine ungewöhnliche Vermischung des Kultes der Gebenden Peraine und Ewigjungen Tsa gebildet, die neuerdings sogar kleine Aspekte der 99 Gesetze des Rastullahglauben vorweisen. Der neue Herrscher Phedro ya Costermana bemüht sich die ausgedünnte Region wieder aufzubauen und mit Hilfe der Landherren eine starke Verteidigungslinie gegen die Novadis aufzubauen. Dabei ver-

gibt er Landgüter durchaus auch an Auswärtige, sofern diese sein Ansinnen unterstützen und Wohlstand in die Grafschaft bringen. Unter den beständigen Raubzügen und brutalen Überfällen der Beni Brachtar leiden jedoch nicht nur die horasischen Landsleute, sondern auch kleinere Novadisippen, sodass diese sich mit einigen Siedlungen zu einem Verteidigungsbündnis zusammen geschlossen haben. Während der weltmännische Graf ya Costermana unterwegs ist, um Geldgeber und Söldner für seinen Feldzug zur Rückeroberung seiner Grafschaft aufzutreiben, haben sich seine Untertanen größtenteils verselbstständigt und verfolgen ihre eigenen, sehr unterschiedlichen Ziele.

Einer der wohlhabendsten Städte ist **Gravina** (900 Einwohner, zahlreiche Lagerhäuser mit alchimistischen Zutaten, Peraineschrein mit Kinderhort, großer Gasthof mit Wechselstube), welche mit der hier ansässigen Kavallerieeinheit *Rote Lansen* für die Sicherheit der Handelsstraße sorgt, die mitten durch die Grafschaft führt. Die mit Steinen aus Suderstein errichtete Garnison ist von zahlreichen Bienenhäusern und Djalrosengärten umgeben, welche die Grundlage des Wohlstands der Siedlung sind. Vor allem für viele Alchimisten und Magierakademien sind die Erzeugnisse der Grafschaft mit ihren erschwinglichen Preisen sehr interessant, aber gerade mit rausch- und leistungssteigernden Kräutern wird auch reger Handel mit Händlern aus dem fernen **Selem** betrieben. Auf einem nahe gelegenen Landgut hat sich sogar eine der *Alten Familien* aus **Selem** (**Raschtuls Atem** 50) nieder gelassen, deren Reichtum zwar willkommen ist, über die jedoch auch flüsternd Gerüchte über Blutschande und Rauschkrautorgien erzählt werden. Das am Banchab gelegene **Bahín** (1.100 Einwohner, 40 % Novadis, kleines Rastullahbethaus und Traviatempel mit Armenhaus, Karawanserei) ist Grafensitz und Hauptstadt Tolfanas zugleich. Das Grafenpalazzo bildet das Zentrum der Stadt, deren Palisade sich durch die häufigen Novadiangriffe im steten Aufbau befindet. Die Schutzsuchenden novadischen aber auch horasischen Flüchtlinge vermag die für deutlich weniger Bewohner ausgelegte Stadt nicht mehr zu fassen, was die zahlreichen Lehmbauten und Zelte vor der Palisade deutlich zeigen. Da der neue Graf die Stadt nur selten aufsucht, liegen alle Entscheidungen in den vögtlichen Händen der Traviaakoluthin *Trautlinde Gorbas* (*1010 BF, zierliche Gestalt, schüchternes Lächeln, aufopfernd, aber durch ihre Position leicht überfordert). Die heimlich in den Grafen verliebte Vögtin wird sogar von vielen männlichen Novadis respektiert, da sie ihre Herzensgüte und Mildtätigkeit jedem Hilfesuchenden zuteil werden lässt – unabhängig von seinem Glauben. Die Verteidigung der Stadt wird zu gleichen Teilen von den Völkern organisiert, wobei es immer wieder Unstimmigkeiten wegen der Vereinbarkeit der 99 Gesetze Rastullahs mit der horasischen Lebensart gegenüber dem Wüstenvolk geht. Das Dorf **Gendarstein** (250 Einwohner, Kavernen unter dem herr-

WILDER SÜDEN

schaftlichen Landsitz, 1 Rote Söldner) im Süden der Grafschaft wird von dem wohlhabenden *Damino ya Gendarstein* (*990 BF, Abgänger der *Halle der Alchimisten*, skrupellos und vom Mal des Frevlers gezeichnet) verwaltet, der den Titel eines Domicelli und das zugehörige Landgut nur mit seinem beträchtlichen Vermögen erworben hat. Dass der zwielichtige Alchimist aus **Mengbilla** wegen boronlästerlicher Experimente auf der Suche nach dem ewigen Leben fliehen musste, ist niemandem bekannt. Dass ungewöhnlich oft Tagelöhner auf dem Landsitz spurlos verschwinden hat bei den Bewohnern des Dorfes abergläubische Angst vor ihrem Herrscher geweckt, der mit falschen Spuren die Schuld für seine Verbrechen immer wieder den Novadis zuzuweisen versucht. Damit diese unerklärlichen Verluste nicht ihre eigenen Familien treffen, locken die Dorfbewohner immer wieder umherziehende Tagelöhner, Wanderarbeiter aber auch fahrendes Volk mit der Aussicht auf eine gut entlohnte Stelle auf die Ilmenblatfelder eines Adligen.

Die Grafschaft Tolfana im Spiel

Während der Graf unermüdlich durch Politik und Abkommen außerhalb seiner Ländereien die alte Grafschaft von den Novadis zurückzuerobern versucht, bemüht sich die Landbevölkerung trotz der beständigen Bedrohung durch die Novadis ein göttergefälliges und sorgenfreies Leben zu führen. Auf den Landsitzen herrscht der Adel ohne Einschränkungen oder Kontrolle und es gibt nicht wenige undurchsichtige Gestalten, die sich ihren Titel durch klingende Dukaten erkaufte haben und die dadurch gewonnenen Privilegien ohne Rücksicht auf Anstand oder Moral ausnutzen.

Da einer der nachrangigen Titel der Fürstin von *Drôl* auch der der Baronin von *Gravinella* ist, kommt es immer wieder zwischen Graf Phedro und seiner Mutter zu Streitigkeiten, was die Verwendung von Erträgen der wohlhabenden Baronie angeht. Seine Bemühungen, sich vom Wettstreit zwischen

Drôl und **Neetha** zu distanzieren und als neutrale Instanz Handel und Politik mit beiden zu betreiben, haben ihn nach außen hin als Kritiker seiner Mutter gebrandmarkt. Außer seiner Mutter weiß kaum jemand, dass dies nur ein geschickter politischer Schachzug von ihr ist, um Spione überall zu positionieren und durch unwissende Handlanger ihre Feinde zu schwächen. Als Doppelagent seiner Mutter befolgt er treu ihre Anweisungen, während er verzweifelt versucht seine eigene Grafschaft wieder aufzubauen. Während er Kriegsveteranen und willige Siedler mit Versprechen auf Land und Arbeit in seine Grafschaft lockt, benötigen seine Pläne zur Rückeroberung des *Sultanat Chababistans* aber vor allem Geld und Söldner, die er weder durch seine einflussreiche Mutter noch die zögernden Landadligen freiwillig bekommen wird.

Die freizügige Handhabung der Gesetze beim Verkauf von Rauschkräutern und anderen alchimistischen Ingredienzien lockt allerlei zweifelhafte Käufer aus dem Umland an. Auch der Rote Salamander ist auf die Bezugsquelle aufmerksam geworden, da er hier einerseits Gefahr für den Ruf ehrbarer Alchimisten sieht und andererseits die unliebsame Konkurrenz gerne entfernt sehen würde. Der Krieg der Alchimisten geht beinahe unsichtbar vor sich: Ware verschwindet aus Lagerhallen, Verträge werden annulliert, Käufer erreichen niemals vereinbarte Treffpunkte und Handelszüge werden gezielt überfallen.

Um **Bahin** herum sorgt der verkrüppelte *Zuhal abu'l Ketab* (*968 BF, Anhänger der Schule von Fasar, leicht verwirrter, aber fanatischer Mawdli) mit seinen Anhängern in letzter Zeit für Unruhen, da er die ansässigen Novadis in leidenschaftlichen Hetzreden gegen die Herrschaft der weibischen Vögtin aufwiegelt. Er predigt die Überlegenheit der Novadis und deren Herrschaftsanspruch auf die horasische Grafschaft – wodurch sich gerade die ausgestoßenen männlichen Novadis Hoffnung zur Rehabilitierung bei ihrem Volk erkaufen könnten.

FÜRSTENTUM DRÔL

Herrscher: Fürstin Alrigia ya Costermana

Städte: Bilhén (600), Chalimba (400), Drôl (6.000), Drôlsash (800), Mikram (500), Norresundby (250), Thenesh (900), Theniran (1100), Vhelwân (800)

Baronien: Baronie Chalimba, Baronie Stadtmark Drôl, Baronie Drôlsash, Baronie Mikram, Baronie Theniran



bart sich nicht zuletzt in der Hingebung, mit der unsere Fürstin für das Wohl ihres Volkes sorgt. Mit Vertrauen und Leidenschaft können wir gemeinsam das Rosenherz zu neuer Blüte führen.“

—*Lessandro Rosentreu, Lehrer der Leidenschaft und Leitfigur der Rosengemeinschaft in Drôl, neuzeitlich*

Die für das südliche Horasreich erstaunlich gut erhaltene Silem-Horas-Straße bildet entlang der scharfkantigen Steilküste bis nach **Drôl** fast die einzige angenehme und sichere Reisemöglichkeit. Im Norden des Fürstentums sind zwischen lichten Bosparanienwäldern, fischreichen Küstenabschnitten und ergiebigem Schwemmland die größten Siedlungen zu finden. Weitläufige Olivenhaine wechseln sich mit Nelkenblu-

„Die liebliche Herrin hat uns auserkoren, als Ausdruck ihrer Leidenschaft und grenzenlosen Liebe ein Vorbild auf Dere für die Gläubigen zu sein. Ihre Gunst zeigt sich in der Lebensfreude der Drôler und natürlich auch in der uns umgebenden Rosenpracht. Die Liebe der Heiteren Göttin offen-

WILDER SÜDEN



men-, Mais- und Zuckermelonenfeldern ab und bilden das landwirtschaftlich ergiebigste Gebiet. Der Bereich südlich von **Dröl** wird von Marschland dominiert. Auf den nicht von Salzwasser durchdrungenen Böden stößt der Reisende auf Reis- und Baumwollfelder sowie Tabak- und Mohaccaplanlagen mit dazugehörigen Landgütern. Ungewöhnlich sind vor allem die meilenweit reichenden – teilweise verwilderten – Gärten mit prachtvollen Zucht- und Wildrosen, die überraschend gut gedeihen. Im Westen wechseln sich zahlreiche Seen und Pinienwälder mit einer lehmigen und flachen Küstenlandschaft ab, die im Sommer durch Flieder- und Yasminsträucher von einem betörenden Duft durchzogen wird. Der undurchdringliche **Llanegowald** schließlich bildet eine natürliche Grenze im Süden und kaum ein Reisender wagt sich durch den mit dichtem Unterholz bewachsenen Pinienwald, da neben fehlenden Wegen hier auch zahlreiche zwielichtige und unheimliche Gestalten ihr Unwesen treiben sollen.

Die Durchmischung meridianischer Lebensweise und horasischer Kultur hat ein lebhaftes und genießerisches Volk geschaffen, das im Verlauf der Jahrzehnte schon viele Herrscher kommen und gehen sah. Schicksalsergeben konzentriert sich die Bevölkerung auf die Freude eines Augenblicks, ohne sorgenvoll in die Zukunft zu schauen. Die heitere Rahja geht hier wie selbstverständlich Hand in Hand mit dem unausweichlichen Herrn Boron und die Dröler erschweren sich das Leben nicht unnötig durch Hast und Übereifer. Es gibt kaum städtischen Adel, dafür aber einflussreiche Patrizier und von letzteren durch Handelsverträge und Gefallen dominierte Landadlige haben auf die Politik nur wenig Einfluss. Im Rosenherz – wie **Dröl** auch genannt wird – toben

hinter den Kulissen zwischen Anhängern der neuen Fürstin, den alten Familien und einflussreichen Fremdmächten erbarmungslose Machtkämpfe, die sich in neuen Erlässen, Wechseln prestigeträchtiger Positionen oder einer verstärkten Präsenz der fürstlichen Söldnertruppen aber auch in kleineren Straßenschlachten oder Giftmorden äußern können. Die als Randgruppe behandelten Chirakah erlangen langsam mehr Selbstbewusstsein und versuchen der ausbeuterischen Arbeit auf den Plantagen zu entkommen, während die Bevölkerung den Einzug der ‚primitiven Wilden‘ in ihre Städte und Haushalte am liebsten verwehren würde. Die vom einfachen Volk aber auch den Chirakah wie eine Heilige verehrte Fürstin Alrigia bemüht sich, ihre Anhänger gewogen zu halten, wenngleich sie zu wenig Rückhalt beim Stadtadel hat, um entsprechende Erlässe durchzusetzen. Mit Rausch- und Genussmitteln wird äußerst freizügig umgegangen und Aspekte des Geisterkultes der Waldmenschen aber auch Heilige des meridianischen Zwölfgötterglaubens wie Sankt Nemeka (Visionärer Seher des Allgegenwärtigen Raben) oder Sankt Tarquino (Märtyrer im Kampf gegen den Rastullah-Glauben) haben Einzug in die Glaubenskultur gehalten. Es ist nicht ungewöhnlich, direkt neben dem Perraineschrein einen obskuren Krämer zu finden, der Talismane oder Segnungen als Schutz vor bösen Geistern und deren schlechten Einfluss auf die Gesundheit der Menschen feilbietet. Sehr fragwürdig ist für die Landherren vor allem der neu entstandene Kult des schwarzen Panthers, der vom Chirakahschamanen Pam Waa („Der die Erinnerung erneuert“, 978 BF, undefinierbares Alter, Haarschmuck aus schwarzen Federn und Knochen, durch Ruß schwarz gefärbte Haut mit vielen Krallennarben, verachtet die Blasshäute) angeführt wird.

WILDER SÜDEN

DER KULT DES SCHWARZEN PANTHERS

Der angeblich den Lehren des großen Kamaluq folgende Kult entstand durch die Begegnung des Schamanen mit dem Koralveraniar Kar'Anoth („Krallen die das Zwielflicht teilen“) und vermischt Aspekte des Kamaluq und des Kor. Der Kult lehnt die Lehre der Zwölfgötter als Frevel an Kamaluq ab und versucht das ‚gebeugte‘ Volk der Chirakah wieder zu den – von ihm fehlinterpretierten – Glaubenswurzeln zurück zu führen und gegen die Blasshäute aufzubegehren. Seine Anhänger gehen in naher Zukunft äußerst aggressiv gegen missionierende Geweihte der Zwölfgötter vor und versuchen alle Chirakah von dem Joch der hässlichen Blasshäute zu befreien. Wenn sie auch irgendwann bemerken, dass ihr Glaube nicht mehr allzu viel mit dem Glauben anderer Waldmenschen gemein hat, so interpretieren sie dies als von Kamaluq gewollt. Sie sehen sich als auserwählte Gemeinschaft, welche allein das Reich des Schwarzen Panthers wieder auferstehen lassen kann. Der Kult reißt das Volk der ‚Verlorenen‘ auseinander: der Großteil der tsagläubigen Stadtchirakah hält wenig von dem aggressiven Kult und beschwört seine Brüder und Schwestern auf den Plantagen dem Zorn und der daraus folgenden Gewalt zu entsagen.

Der Kampf um die Vormachtstellung des Wilden Südens wird hauptsächlich zwischen **Neetha** und der Rosenstadt **Dröl** (6.000 Einwohner, Handelsknotenpunkt mit einflussreichem Efferd-, Phex- und Rahjatempel, Grenzstadt im Schatten des Menschenwunders Hängende Gärten) ausgefochten. Mit neuem Selbstbewusstsein und einer starken Fürstin etabliert sich **Dröl** als aufstrebender Machtfaktor mit neuen Handelspartnern in Meridiana (wie z.B. Al'Anfa, Brabak, Chorphop und andere meridianische Kolonialmächte) und dem wachsenden Einfluss des Rahjakultes. Doch hinter den Kulissen geht es weitaus weniger harmonischer zu. Das durch neue Handelsverträge erstarkende – wenn auch weiterhin verbotene – Schattenkabinett sucht wie der geschwächte Senat vorsichtigen Kontakt mit **Mengbilla**. Die ungewöhnliche Einigkeit der beiden Widersacher der Fürstin wird größtenteils durch den engen Kontakt der Fürstin mit dem alananischen Grandenhaus Florios hervorgerufen. Für die strategisch denkende Fürstin wiegen die vorteilhaften Handelsverträge mit den Alanfanern die politischen Risiken bei weitem auf, doch die anfangs rein finanziellen Kontakte haben nun auch Vertretern des Alanfaner Ritus Tür und Tor geöffnet. Alrigia fällt es nun schwer, die einmal geöffneten Pforten wieder zu schließen, zumal die alananische Sklavenhaltermentalität bei den chronisch unzufriedenen Landadeligen großen Anklang findet. Auch wenn sich die Fürstin in der Öffentlichkeit vom alananischen Imperium vehement

distanziert, entbehrt es nicht einer gewissen Ironie, dass gerade die als Vertreterin des einfachen Volks bejubelte und verehrte Frau nun mit dem Sklavenhalterstaat und Erzfeind der Horaskrone gemeinsame Sache macht. Einige der alten

DER PILZKÖNIG UND DIE ROSEPKÖNIGIN

„Und der gierige Kawanyaq – der König der Pilze – erlag den verlockenden Einflüsterungen des Namenlosen und erschuf diesem als Geschenk für die unaufhaltsame Verbreitung seiner zahlreichen Kinder die Rattenpilze aus sich selbst und dem Wesen des Namenlosen. So ergoss sich ein Strom von Sporen und Pilzen über die Oberfläche und erstickte Mensch, Pflanze und Tier. Seinem zerstörerischen Wachsen wurde erst durch die geeinte Kraft anderer Könige Einhalt geboten und sie verbannten Kawanyaq in ein einsames Gefängnis tief in Sumus Leib. Nur Rocanea – die Königin der Rosen – hatte Mitleid mit dem fehlgeleiteten König und sang seine Seele in einen tiefen Schlaf. Doch seine Wut und der Hunger nach Wachstum waren größer als Rocaneas sanftes Wesen und so schlangen sich seine Wurzeln langsam und unbemerkt um die Königin, bis sie seinem unbarmherzigen Griff nicht mehr entkommen konnte. Während ihre Kinder verzweifelt versuchen, ihre Königin am Leben zu erhalten, streckt der verführte Pilzkönig seine Wurzeln erneut nach der Oberfläche und den Lebenden aus. Doch noch ist die Seele des alten Königs nicht verloren und es ist an uns dafür zu sorgen, dass der Gesang der Lieblichen lauter erklingt als das Flüstern der namenlosen Versuchung.“

—Legende über den großen Satuul, von Lessandro Rosentreu als mahnende Geschichte für ein neues Mitglied der Rosengemeinschaft wiedergegeben, neuzeitlich

Die Auswirkungen der Versuchung Kawanyaqs ziehen ihre Spuren durch die Hochkultur der Echsen bis in die heutige Zeit hinein. Nachdem die blutigen Rituale der Echsen und Waldmenschen nicht mehr den Zorn und die Fesseln des Pilzkönigs im Zaum hielten, war es ein Geweihter der Lieblichen Göttin, welcher durch eine Verschmelzung mit dem mächtigen Wesen lange Zeit Frieden für die gepeinigte Seele Kawanyaqs brachte. Aber auch dessen Lebenszeit war irgendwann – trotz unnatürlicher Verlängerung durch die Symbiose mit dem Pilzkönig – zu Ende. In **Der Zorn des Satuul** gelingt es einer Heldengruppe mit Hilfe der geschwächten Rosenkönigin die durch den wütenden Kawanyaq hervorgerufene Seuche einzudämmen und ein neues Abkommen mit ihm auszuhandeln. Die Rosengemeinschaft sieht ihre Aufgaben unter anderen darin, sich der Stärkung der Rosenkönigin Rocanea – die sie als gesegnetes Wesen Rahjas verehren – als auch der Besänftigung des mächtigen aber einsamen Kawanyaqs anzunehmen.

WILDER SÜDEN

Häuser versuchen nun Alrigias Sohn vorsichtig auf ihre Seite zu ziehen oder zumindest erste Beziehungen zu dem Nachfolger der nicht mehr allzu jungen Fürstin zu knüpfen. Fast unbemerkt zwischen all den weltlichen Reibereien entsteht 1036 BF ein neuer Kult der Rahja, welcher sich Rosengemeinschaft (Wappen: eine Dröler Rose, die auf einer Kuppel wächst, Schutzpatron ist der Heilige Amadoro, hauptsächlich Laien) nennt. Leitfigur der Gemeinschaft ist der Lehrer der Leidenschaft Lessandro Rosentreu (1002 BF, breitschultriger und Heiterkeit ausstrahlender Rahjageweihter, begeisterter Immanspieler, Hang zu Wetten und damit verbundenen Herausforderungen), der die Notwendigkeit von Harmonie und Miteinander in allen Bereichen des Lebens predigt, die durch eine perfekte Verbindung zur allumfassenden Liebe der Göttin erreicht wird. Der sich schnell ausbreitende Kult unter der weltlichen Schirmherrschaft des Grafen Phedro ya Costermana hat ebenso die Gunst der Fürstin, welche ihm sogar die Obhut der Hängenden Gärten überantwortet hat. Die Bevölkerung der Kleinstadt **Drölsash** (800 Einwohner, Therbünitenkloster Sankt Kedios Flur) wurde mit dem Ausbruch der Roten Keuche fast vollkommen dahin gerafft und nur die Bewohner des neu gegründeten Therbünitenklosters überlebten die schreckliche Seuche. Die Bevölkerung besteht fast ausschließlich aus Waisen aus allen Ecken des Wilden Südens, die bei den Therbünitern ein neues Zuhause gefunden haben. Nach Ende der Seuche haben sich viele der Laiendiener des Ordens der Missionierung der im Fürstentum lebenden Chirakah verschrieben und setzen sich auf den zahlreichen Landgütern für eine bessere Behandlung und Lebensverhältnisse der ausgebeuteten Waldmenschen ein. Leitfigur der Missionierungsbewegung ist der perainegeweihte Therbünit Thalio Scarpone (999 BF, arbeitsgestählter Körper, bodenständig aber bereit die Rechte anderer notfalls auch mit Fäusten durchzusetzen), der die elenden Lebensumstände der Arbeiter auf den Plantagen aus seiner Kindheit selbst kennt. Der Hüter der Pestkapelle des Heiligen Kedi in **Dröl** hat unter den Landherren einen denkbar schlechten Ruf als mahnender Querdenker und nicht wenige würden den wenig diplomatischen Geweihten gerne aus der Region entfernt sehen.

Die 1019 BF von der borbaradianischen Bruderschaft der Fraternitas Uthari niedergebrannte Burg bei **Chalinba** (400 Arbeiter und Einwohner, Boronschrein des Alanfaner Ritus, im Bau befindliche Festung) wird derzeit mit Unterstützung vom Grandenhaus Florios im Auftrag der Fürstin ya Costermana wieder aufgebaut. Als Bollwerk gegen den Erzfeind **Mengbilla** und Übergriffe der Waldmenschen soll eine wehrhafte Festung mit Mauern für das anliegende Dorf erbaut werden. Unter der Leitung des selemischen Baumeisters Norio Decantos (*991 BF, samthauchsüchtiger Lebemann) und mit spiritueller Unterstützung der Hüterin der Nacht Esmeralda Florios (*1009 BF, pockennarbenentstellter Körper, durchdringend blaue Augen, wohlklingende Stimme, leidenschaftliche Historikerin) nimmt der Alanfanische Ritus durch den neu errichteten Boronschrein mit teils hilfloser

DER ALANFANISCHE RITUS IM WILDEN SÜDEN

Im Zuge seiner geplanten Ausbreitung in den Norden Aventuriens hat der Alanfanische Ritus durch das geschickte Handelsbündnis des *Grandenhauses Florios* mit der politisch unerfahrenen Fürstin *ya Costermana* die einmalige Gelegenheit erhalten, Fuß im Horasreich zu fassen. Wenn die letzten Schlachten des Heeres so offenkundig nicht mit dem Wohlwollen Borons geführt wurden, folgt der Patriarch seinen Visionen nun mit der spirituellen Eroberung der nördlichen Gebiete. Die von *Amir Honak* persönlich ausgesuchten Missionare sind mit einem tiefem Glauben sowie verzückter Unverzäglichkeit erfüllt. Allen ist zu Eigen, dass sie der dekadenten und bestechlichen Lebensweise vieler alanfanischer Borons relativ fern stehen, wenngleich sie für das Empfinden eines Mittelländers noch immer ungewöhnlich weltmännisch erscheinen. Geschickt nutzen die Vertreter des Alanfaner Ritus – unter Leitung des charismatischen Jüngers des Raben *Misandor Florios* – die Bedürfnisse und Wünsche einiger einflussreicher und mächtiger Personen aus, um ihren Stand zu festigen und nicht in Gefahr zu geraten, wegen Häresie des Reichs verwiesen oder gar in Gewarsam genommen zu werden. Gerade der offene Umgang mit der Sklaverei und die Unterstützung der Herrscher durch eine starke Boronkirche weckt die Neugier der Landadligen und Großgrundbesitzer gegenüber dem fremden Glauben, die es Fürstin *Alrigia* und dem altgedienten Hüter des Raben *Bonnaro* noch schwerer machen, sich der neuen – unwillkommenen – Verbündeten zu entledigen.

und teils stillschweigender Zustimmung der Fürstin Einzug im Süden seines Konkurrenten. Die Bauarbeiten verzögern sich jedoch immer wieder, da sie durch Sabotage mengbillanischer Spione oder Handlangern des Dröler Geldadels zu kämpfen haben.

Das Fürstentum Dröl im Spiel

So abgelegen das Fürstentum vom zentralen *Horasreich* auch sein mag, so interessant ist es als Trophäe für ausländische Mächte. Hat sich auch im Lauf der letzten Jahre ein stillschweigender Waffenstillstand zum Erzfeind **Mengbilla** eingestellt, so hat keine der beiden Parteien seinen tief sitzenden Groll gegeneinander vergessen und immer wieder kommt es zu Machtdemonstrationen und politischen Intrigen zwischen den Kontrahenten. Der Wettstreit mit **Neetha** und die alanfanische Einmischung tun ihr Übriges, um das politische Ränkespiel in ein undurchschaubares Geflecht aus Gefallen, Hass und guten Absichten zu verwandeln.

☞ Durch den von der Fürstin geschätzten *Tscha-Wu-Po* (*992 BF, Hauptmann der Chirakis, kleiner und unschein-

WILDER SÜDEN

barer Chirakah, geborener Anführer, ernst und der Fürstin treu ergeben) gewinnen die Konflikte zwischen den Plantagenbesitzern und Chirakah-Arbeitern zusätzlich an Brisanz. Denn mit Unterstützung des Therbûniten *Thalio Scarpone* unternimmt der ehemalige Plantagensklave alles, um seinem Volk endlich das Ansehen gleichwertiger Bürger in **Drôl** zu verleihen und den elenden Lebensumständen auf den Plantagen ein Ende zu bereiten. Die Fürstin wird sich früher oder später zwischen dem Rückhalt der mannstarken Plänklereinheit der *Chirakis* oder der Unterstützung der Landbesitzer entscheiden müssen, wo sie momentan durch vage Versprechungen, Verständnis und Kompromisse beide Seiten zufrieden zu stellen versucht.

Die in dem Wappen der *Rosengemeinschaft* dargestellte Kuppel, auf welcher die Rose erblüht, stellt den Pilzhut des unter den *Hängenden Gärten* ruhenden Pilzkönigs dar, über den die Gemeinschaft wacht. Einmal im Jahr – während der Rahjawochen – feiert die Gemeinschaft den *Tag der Harmonie*, wo auf den Hängenden Gärten Opfergaben und Fürbitten für den Erhalt der Gemeinschaft dargebracht werden. Die verstreuten Blütenblätter, verbrannten Holzfiguretten oder niedergelegten Kränze sind jedoch nicht – wie es die Drôler annehmen – Rahja und dem Lokalheiligen *Amadoro* (rettete durch sein Opfer viele Bürger der Stadt beim Großen Brand um 700 BF, Statue auf der Spitze der Hängenden Gärten) gewidmet, sondern dienen der Besänftigung des launischen Pilzkönigs. Radikale Chirakah wollen *Kawanyaq* gerne gegen die Blasshäute aufstacheln und seinen Zorn über die verhassten Unterdrücker hereinbrechen lassen. Der Bund der Rosen verhindert momentan jedoch, dass sie bis zum Pilzkönig vordringen, aber die blutigen Ri-

ten der Radikalen rufen bei den nichtsahnenden Drôlern neue Vorurteile gegen die Wilden hervor. Die verbissenen *Volkvertreter* (Zusammenschluss wohlhabender Bürger und Plantagenbesitzer, aber auch einiger Praisogeweihter) gehen daher vehement gegen die Eingliederung der Chirakahs als vollwertige Bürger vor.

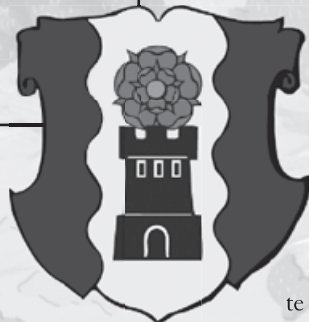
Die Alten Familien Drôls versuchen seit ihrem Machtverlust durch die Einsetzung der neuen Fürstin diese mit allen verfügbaren Mitteln wieder zu entthronen. Der unbeugsame Wille und die militärische Schlagkraft *Alrigias* lassen die beim einfachen Volk sehr beliebte Fürstin jedoch bislang unantastbar erscheinen, wenngleich sie politisch nicht viel bewegen kann. Unterstützung finden Alrigias Kritiker seit Neustem in der Praisopriesterschaft, welche das Bündnis mit dem alanfanischen *Grandenhaus Florios* und dessen frevlerische Ansichten des Alanfaner Ritus ablehnen. Seit kurzem hat auch *Praionor di Balligur* aus **Hôt-Alem** wieder vorsichtig seine Fühler ausgestreckt und bietet im Verborgenen seine Unterstützung – beispielsweise durch loyale Geweihte und Geldmittel – gegen die Fürstin an. Mengbillanische Spione fürchten außerdem die Verhandlungen mit *Al'Anfa*, da sie sich immer noch Hoffnung auf eine Rückeroberung des Fürstentums machen und bemühen sich, ein mögliches Bündnis durch Gerüchte und Sabotage zu vereiteln. Währenddessen versucht Fürstin *ya Costermana* andere Bündnispartner als die schwer berechenbaren Alanfaner zu finden. Um sich gegen ihre Widersacher zur Wehr zu setzen sucht sie die Unterstützung der Chirakah und bei Teilen des Landadels mit Handelsverträgen und Heiratsversprechen – ohne jedoch in ihrer politischen Unerfahrenheit die Konfliktpotenziale beider Bündnispartner zu berücksichtigen.

GRAFSCHAFT MORBAL

Herrscher: Horas Khadan Firdayon
Städte: Chaleba (700), Drunidet (600), Morbal (1.500)

„Den hat es nach Morbal verschlagen.“
—bekannter Sinnspruch im Horasreich für eine Person, die wegen ihrer unbequemen Meinung gegenüber dem Horas durch Drohungen oder Verleumdung mundtot gemacht wurde

Außer dem Knüppeldamm nach Port Corrad und der Drunab-Straße im westlichen Bereich der Grafschaft existieren in der von schwülen Sümpfen und feuchten Sumpfpfyzypressenwäldern dominierten Landschaft keine anderen befestigten Wege. Verwilderte Süßholz- oder Kandiswurzfelder am Wegesrand zeugen von den erfolglosen Versuchen der Menschen, sich das Marschland um den **Drubabsee** und **Loch Harodrôl** Untertan zu machen. Der liebliche Duft wilder Orchideen vermischt sich mit dem Odem des gärenden Sumpfbodens und wem das



drückende Klima nicht zu schaffen macht, der mag vielleicht noch die Kraft haben, sich der Invasion von Stechmücken und Moskitos zu erwehren. Die für die Menschen kaum nutzbare Landschaft bietet jedoch der artenreichsten Flora und Fauna des Wilden Südens eine Heimat. Immer wieder entdecken waghalsige Gelehrte bei Expeditionen in den urtümlichen Landstrich neue Arten, wie jüngst die adlige Orchideenzüchterin *Elissa di Birét* (*997 BF, wettergegerbte aber adrette Historikerin aus Drôl, von weitem schon durch den überdimensionalen weißen Strohhut erkennbar) eine neue, für die Herstellung von Duftwasser besonders geeignete Orchidee entdeckte. Aber auch der Reisende zieht seinen Nutzen aus der vielfältigen Natur wenn er manchmal sogar am Wegesrand auf Rahjalieb, Chonchinis, Wirselskraut oder Zwölfbblatt stößt. Die wenigen Siedlungen sind stark befestigte Bollwerke gegen den Erzfeind **Mengbilla** aus dem Süden oder die unheimlichen Echsenmenschen der Sümpfe. Eigenständige Höfe oder kleine Plantagen haben in dem wilden Land-

WILDER SÜDEN

strich nur eine Überlebense Möglichkeit, wenn sie sich mit umfangreichen Entwässerungsanlagen und Dämmen gegen die erbarmungslose Sumpflandschaft, als auch mit Palisaden und bewaffneten Verteidigern gegen profane Angriffe wehren können. Bis auf die Grundmauern niedergebrannte oder auch verlassene Dörfer sind hier keine Seltenheit und Fremden begegnet der leidgeplagte Morbaler außerhalb sicherer Palisaden grundsätzlich misstrauisch bis feindselig. Jahrelange Grenzkämpfe und Machtwechsel mit **Mengbilla** haben die Bevölkerung ausgedünnt und zynisch werden lassen. Da die vom Horas oft strafversetzten Verweser sich als widerwillige und vor allem desinteressierte Herrscher erweisen, bestätigt die resignierte Bevölkerung in der Wertlosigkeit ihres Daseins für das Horasreich. Landadel oder einflussreiche Familien sucht man hier vergebens, da diese entweder in verschiedenen Kriegen eingezogen wurden und gefallen sind oder ihr Lehen freiwillig gegen ein Leben im zivilisierten Teil des Reiches eingetauscht haben. Bemerkenswert ist außerdem, dass über die Hälfte der Bewohner nicht aus Menschen, sondern Echsenmenschen besteht. An den Ufern des **Dunabsee** und den nördlicheren Sümpfen befinden sich die meisten der kleinen Ansiedlungen von den hier lebenden Stammes-Achaz (ca. 5000). Der Großteil der Archaischen Achaz (ca. 3.000) bewohnt die alten Kultstätten rund um den **Loch Harodröl** und die süd-östlichen Randgebiete der Region. Überraschend befinden sich auch kleine Gruppen des Novadistamms der Beni Arrat, welche friedlich mit den hiesigen Echsenwesen Handel betreiben. Militärische Strenge und hartnäckige Vorurteile gegenüber Fremden bestimmen den Alltag der Siedlungen. Wer nicht in einem der wenigen menschlichen Bollwerke wider den Feind lebt, wird meistens als Verbrecher oder – schlimmer noch – Spion angesehen und bei verdächtigem Verhalten sogar ohne große Umstände fest gesetzt. Die Macht der echsischen Zauberer und Priester ist noch aus Zeiten der Besiedlung weithin gefürchtet und die wenigen Geweihten der Zwölfgötter müssen hartnäckig gegen die Vermischung der Zwölfgöttlichen Lehre mit echsischen Glaubensaspekten ankämpfen. Die Siedlung **Chaleba** (700 Einwohner, Phexschrein, trutzige Palisade mit Wehrgang und Graben) ist ein wichtiger Stützpunkt der horasischen Novadivwehr im Wilden Süden. Aufgrund der vorteilhaften Lage an den beiden einzigen Straßen der Grafschaft herrscht hier vergleichsweise reger Verkehr durch Händler, Trutztruppen und einfache Durchreisende. Trotzdem wirken die Bewohner noch abweisender und misstrauischer



DER SCHLEICHENDE EINZUG MENGBILLAS

Die Abgeschlossenheit und fehlende Beständigkeit eines Adelsgeschlechtes oder Unterstützung durch den Horas haben Mengbilla – dem traditionellen Feind des Horasreiches – Tür und Tor geöffnet. Durch großzügige Lebensmittel-, Rauschkraut-, aber auch Geldzuwendungen hat das *Großemirat Mengbilla* einige Anhänger gewonnen, die sich als *Freibürger* (kein Wappen, Kennzeichen ist eine silbern glänzende Schreibfeder, die in Wirklichkeit einen vergifteten Dorn enthält) bezeichnen. Mit sanfter Führung ihrer Unterstützer aus dem Süden hat es sich der Geheimbund zur Aufgabe gemacht, gegen die vom Horas eingesetzten – oft unfähigen oder unmotivierten – Herrscher vorzugehen, um sich irgendwann einmal mit dem starken Bündnispartner Mengbilla als souveräner Stadtstaat zu etablieren. Dass sie nach einem solchen Schritt umgehend von dem auf der Lauer liegenden Großemirat verschlungen werden würden, ist den politisch eher unbedarften Mitgliedern kaum bewusst. Ihre Vorgehensweise ist wenig elegant und äußert sich bestenfalls in Denunziation des Herrschenden, meistens jedoch in Anschlägen auf dessen Leib und Leben. Sie erhoffen sich dadurch eine etablierte Herrschaft im Vorfeld zu verhindern, während sie mit Drohungen und Bestechungen weitere Gefolgsleute für sich und ihre Ziele einnehmen können.

gegenüber Fremden, als es in der Grafschaft ohnehin schon üblich ist. Tatsächlich liegen im nahen Umland der Stadt einige Schmugglervestecke (hauptsächlich Rauschkrauter oder alchemistische Zutaten aus Mengbilla), die von ehrbaren Bewohnern wie der Amtsschreiberin Alruna Okdarn (*978 BF, goldblonde Locken, schielt leicht, Spionin aus Mengbilla) oder dem Stadtoberst Eboreus Rogel (*999 BF, hager und groß gewachsen, prunkvoller Säbel, pedantischer Bürokrat) betrieben werden.

An den nordwestlichen Ufern des **Loch Hardodröl** versteckt gelegen befindet sich **Ksir' Kuir** ('Wassergrenze', 400 Archaische Achaz, 50 menschliche Sklaven, Krsh Tss'Kt-Altar), welche die größte Achaz-Siedlung darstellt. Die schon immer im Konflikt mit den Chl'Ffar (rsh: Sterbliche, andere Völker) befindlichen Echsenmenschen sehen in anderen Rassen lediglich wilde Tiere, die sich Errungenschaften der Echsen und anderer Kulturen durch

WILDER SÜDEN

tumbes Nachahmen aneignen und die nur wegen der Uneinigkeit der Echsenvölker sich zur vorherrschenden Rasse aufgeschwungen haben. Selbst ihre Verwandten – die Stammesachaz – gelten als mindere Wesen, die lediglich als untertänige Diener eine Daseinsberechtigung haben. Die anmaßende Haltung wird durch die Entdeckung eines seit 1034 BF nach **Zze Tha** führende Limbustor im **Loch Harodröl** mit dem Kontakt zu dem Achaz A'Lvez (Achaz, leicht verrückt, Oberaufsicht über Verwaltung der Drakopole, entsendet Expeditionen nach Geheimnissen aus den Sieben Tafeln der Erfreulichen Geheimnisse) bestätigt. Das durch Kultur- und Gütertausch besiegelte Bündnis hat vor allem das Ziel, Legenden des mystischen Erneuerers Krsh T's'Kt nachzugehen und mit dessen Erscheinung ein neues goldenes Zeitalter für die Echsen einzuleiten. Als wertvollstes Handelsgut nach Zze Tha gelten Sklaven (Menschen wie auch Stammesachaz) und Metallwaffen, weswegen es für Reisende immer gefährlicher wird, die Gebiete der Achaz zu durchqueren. Im nordöstlichen Bereich der Grafschaft haben sich in **Quijallah** (70 Einwohner, kleines Rastullahbethaus, umgeben von in der Sonne gebrannten Lehmmauern) einige Angehörige des Novadistamms der Beni Arrat angesiedelt. Die Angehörigen des unter den Novadi verrufenen Volkes haben mit den hier lebenden Stammesachaz ein Verteidigungsbündnis gegen die immer wieder mal einfallenden Krieger der Beni Brachtar aus den **Hohen Eternen**. Sowohl in den Dörfern der Echsenmenschen als auch in **Quijallah** befinden sich Krieger als auch einfache Handwerker des jeweils anderen Volkes, um voneinander zu lernen und sich Schutz zu bieten.

Die Grafschaft Morbal im Spiel

Eine der wenigen Konstanten der vernachlässigten Region ist die Tatsache, dass sich die Bevölkerung auf wenig verlassen kann. Herrscher wechseln fast im Rhythmus der Jahreszeiten, die unberechenbare Natur verweigert sich standhaft jeder Zähmung und die undurchschaubaren Geschuppten treten mal als lukrative Handelspartner und mal als gefühlskalte Aggressoren auf. Gastfreundschaft weicht Misstrauen gegenüber Fremden und nirgends sonst im Horasreich erfolgt eine Beschuldigung und Verurteilung ob eines Verbrechens (meistens Spionage, Schmuggel oder Störung des Stadtfriedens) schneller als hier.

Der wegen Intrigen und seiner unbequemen Ansichten strafversetzte Baronet *Lessalio Dicacci* (*990 BF, tiefe Lachfältchen, im Krieg verkrüppelter rechter Arm, auf Gerechtigkeit und nandusgefälliges Verhalten bedachter Timorist) bemüht sich, aus der Not eine Tugend zu machen. Seine gutherzigen Versuche die Situation der Morbaler zu verbessern interessieren die abgestumpfte Bevölkerung zu Beginn kaum, auch wenn er durch sein konsequent ehrenhaftes und gerechtes Verhalten langsam die Gleichgültigkeit seiner Untertanen aufbricht. Die immer häufiger verübten Anschläge auf sein Leben haben ihn schon seine geliebte Tochter und einen treu-

en Gefolgsmann gekostet, doch konnte er bislang seine hartnäckigen Feinde nicht identifizieren. Es ist nur eine Frage der Zeit, bis ihn seine Hartnäckigkeit entweder das Leben kostet oder er durch die Enttarnung eines hochrangigen Mitglieds der *Freibürger* in seinem Mitarbeiterstab belohnt wird.

Immer häufiger verschwinden reisende Händler aber auch Einwohner, die sich außerhalb der befestigten Siedlungen aufhalten. Bei den Entführern handelt es sich um die Archaischen Achaz aus **Ksir'Kuir**, die einen steten Bedarf an neuen Sklaven oder Metallwaffen haben. Die wenigen Verbände der Stammesachaz leiden unter der Situation, da nicht nur ihre Handelsbeziehungen zu den Menschen dadurch gefährdet, sondern sie selbst auch immer wieder Opfer der Versklavung werden. Die Rückbesinnung auf alte Traditionen und der durch **Zze Tha** zur Verfügung stehende Wissensschatz lässt auch andere Archaische Achaz ihre zurückhaltende Schicksalsergebenheit nieder legen und ein vorsichtiges Bündnis mit **Ksir'Kuir** suchen. Immer mehr Echsenmenschen fordern die Vertreibung der Menschen aus ihrem ureigenen Gebiet und greifen vereinzelt sogar die befestigten Siedlungen an. Da die Menschen kaum zwischen einem Angehörigen beider Völker der Achaz unterscheiden können, fällt das aggressive Verhalten der Archaischen Achaz ebenfalls auf die friedliebenden Stammesachaz zurück.

Der weitgereiste Historiker *Quido Capense* (* 999 BF, schütteres Haar und eingefallene Wangen, verschrobener Philosoph mit diplomatischem Geschick) verfolgt mit leidenschaftlichem Eifer seine Theorie eines gemeinsamen Pantheons der Echsen und Menschen, indem er die Geschichte der H'Ranga erforscht und gleichzeitig Vergleiche zu dem Pantheon vor dem *Silas-Horas-Edikt* zieht. In Gelehrtenkreisen gilt er als naiver Exzentriker, der mit seinen Theorien eigentlich schon die Grenze zur Ketzerei überschritten hat. Sein eigentliches Ziel ist es, Gemeinsamkeiten zu finden und dadurch griffige Argumente für eine zwölfgöttliche Missionierung der Achaz auszuarbeiten. Während die Stammes-Achaz dem neugierigen Menschen gleichgültig bis interessiert entgegen treten, sehen die Archaischen Achaz durch seine Forschungen ihre Kultur gefährdet. Nachdem nun langsam auch die Morbaler auf seine kruden Theorien aufmerksam werden und ihn der Ketzerei beschuldigen, kann sich der unscheinbare Gelehrte aus Methumis vor Verfolgern kaum retten, obwohl er sich mit seinem Wissen und Fähigkeiten als fähigster Vermittler zwischen den beiden unterschiedlichen Rassen eignen würde.

Von **Dröl** aus starten unter der adligen Orchideenzüchterin *Elissa di Birét* immer wieder Expeditionen in die gefährlichen Sumpfgebiete, die auf der Suche nach neuen Orchideen oder ungewöhnlichen, alchimistischen Zutaten sind. Finanziert werden diese meist kleinen Gruppen unter anderem durch den einflussreichen Alchimisten *Orelia Bosvani* (*990 BF, Monokel im rechten Auge, von Verfolgungswahn getriebener und akribischer Rauschkrut- und Liebestrankhersteller).

WILDER SÜDEN

PERSÖNLICHKEITEN DES WILDEN SÜDENS

MARCHESA CALLIANE Ἰῆλῖῡῖῡῖῡῖῡῖ Ἀῡ Οῖῑῑῑῑῑῑ

In einem Jahr wird die junge Erbin des Hauses Oikaldiki nicht mehr der Vormundschaft ihres Onkels unterstehen und vollständig die Geschicke der Markgrafschaft Neetha lenken. Calliane (*1016 BF, kastanienbraune Haarpracht, zurückhaltend und diplomatisch) ist mit ihrem friedliebenden und einfühlsamen Wesen beim einfachen Volk, aber auch beim Adel sehr beliebt und gilt als Hoffnungsträgerin des Wilden Südens. Die Wenigsten wissen um ihren stahlharten Willen, das *Haus Oikaldiki* wieder zu alter Blüte zu führen und an ihre Kinder die Vorherrschaft über den Wilden Süden zu geben. Das Ausmaß ihrer magischen Fähigkeiten hält sie selbst vor ihrem Mann verborgen und setzt diese bei Verhandlungen und Politik in Maßen strategisch geschickt ein. Dem Horas steht sie eher skeptisch und abwartend gegenüber, da das *Haus Oikaldiki* sich trotz der Begnadigung immer noch am Horashof bewähren muss. Die designierte Markgräfin hält sich häufig in *Horasia* und anderen zentralen Schauplätzen politischer Machtspiele auf und ist für den Geschmack ihrer Untertanen viel zu selten im Thalassokratenpalast anzutreffen, während ihr Onkel weiterhin der Haupteinflussnehmer der politischen Geschicke der Markgrafschaft ist.

GRÄFIN Σῖῡῖῡῖῡῖ Ἀῡῑ ῡῖῡῖῡῖῡῖ

Eine der letzten einflussreichen Angehörigen des Hauses *ash Manek* im Wilden Süden ist *Siona ash Manek* (*993 BF, hochgewachsen mit schwarzen Locken, berechnende und rachsüchtige Ritterin, trägt einen prunkvollen mit Stierkopf am Griff versehenen Anderthalbhänder), welche bis heute nicht die Niederlage gegen das verfeindete *Haus Oikaldiki* vergessen, geschweige denn vergeben kann. Ihre ungewöhnlich große Hausmacht – die *Eternenwächter* – ist ihr treu ergeben und besteht aus vielen Veteranen des Drachenkrieges und alten Waffengefährten der erfahrenen Kämpferin. Nach dem Tod ihres Mannes bei einer versuchten Güldenlandfahrt und dem ihres Sohnes bei einem Duell, gilt die machthungrige Gräfin als lohnende Partie und ist auf der Suche nach Verbündeten gegen ihre alten Feinde des Hauses *Oikaldiki*. Dabei liebäugelt sie mit alten Verbündeten wie dem *Haus Malagreia*



genauso wie mit offensichtlichen Konkurrenten ihres Feindes, wie das *Haus ya Costermana* einen darstellt. Wenn sie auch nie von ihrem Ehrencodex als Ritterin abweichen würde, so nutzt sie doch jedes andere Mittel um ihre Ziele voran zu treiben und schreckt dabei auch nicht vor ungewöhnlichen Allianzen – wie mit den Goblins der Hohen Eternen – zurück.

GRÄFIN DESAYA Ἰῆῖῡῖῡῖῡῖ Ἰῆῖῡῖῡῖῡῖ

Die desillusionierte Gräfin *Desaya Tergelstirn* (*990 BF, ausgemergelte Ritterin mit vergränten Gesichtsausdruck, von Narben gezeichnete Kriegsveteranin) ist die letzte Nachkommin des Haus Tergelstirn. Sie gilt als engstirnige Verfechterin, die im Haus der Fürsten stetig einen Kriegszug gegen die räuberischen Novadis predigt und dies – auch nach Ablehnung aller entsprechenden Anträge – vehement vom Horas fordert. Ihre verächtliche Meinung über Kriegsverweigerer und Diplomaten lässt sämtliche Schlichtungsversuche neutraler Parteien scheitern und das beschwichtigende Verhalten des Haus Firyadon erfüllt sie mit Abscheu. Im Krieg hat sie gelernt, dass Siege nicht immer mit ehrenwerten Mitteln erreicht werden können und sie zögert weder vor Bestechung, Drohung oder ähnlichen Mitteln zurück, um ihre Ziele durchzusetzen.



GRAF PHEDRO ῡῖῡῖῡῖῡῖ ῡῖῡῖῡῖῡῖ ῡῖῡῖῡῖῡῖ

Der anerkannte Bastard Fürstin Alrigias *Phedro* (*1012 BF, knochiges, fast ausgezehrt Gesicht, meist übel riechende Pfeife im Mundwinkel, Abgänger der Hohen Schule der Reiterei zu Neetha, scharfsinniger Politiker mit ausgeprägtem Ehrgefühl) gilt im Wilden Süden als das Sinnbild eines dekadenten Lebemanns. Wenn er auch im Schatten seiner vom einfachen Volk verehrten und willensstarken Mutter steht, hat er schon längst die Aufmerksamkeit der Konkurrenten und Feinde Fürstin *Alrigias* geweckt. Keiner weiß, dass er momentan als politischer Spielball seiner Mutter ‚missbraucht‘ wird, da ihm zwar politische Winkelzüge nicht fremd, ihm aber Intrigen und damit verbundene Lügen verhasst sind. Dass seine Mutter ihn

WILDER SÜDEN

bald mit einer einflussreichen Partie – wahrscheinlich eine der ‚höheren Töchter‘ aus Dröl – verheiraten will, verdrängt er erfolgreich, da er bis heute seine Minderwertigkeitsgefühle ob der einfachen Herkunft seiner Familie nicht überwinden konnte. Der designierte Fürst sorgt sich am meisten um die Zukunft seiner kleinen Familie, die er aufgrund des rasanten Aufstiegs und angesichts vieler Feinde in Gefahr sieht.

FÜRSTIN ALRIGIA YA COSTERMANA

Die durchsetzungsstarke und furchtlose Fürstin *Alrigia* (*991 BF, kurze dunkelbraune Locken, drahtige Kämpferin und leidenschaftliche Duellantin, unerfahrene Herrscherin aber gewitzte Überlebenskünstlerin) wird vom einfachen Volk – und vor allem von den Chirakah – wegen ihren umfangreichen, volksnahen Reformen wie eine Lichtgestalt verehrt. Dennoch fehlt es ihr an der Finesse, die ihrem Titel gebührt und aus Angst vor ihren politischen Gegnern vermeintliche Schwäche zu zeigen, beharrt sie auf einer konsequenten Durchsetzung ihres Willens und ist schon mehr als einmal gefährliche Bündnisse eingegangen. Ihren politischen Einfluss gewinnt die Fürstin momentan eher aus der militärischen Überlegenheit ihrer loyalen Einheiten als durch sorgfältig angelegte Kabbalen, die sie momentan nur mit Einschüchterung zu kontern weiß. Einer von Alrigias Trumpfkarten ist die Hand ihres unverheirateten Sohnes *Phedro*, die sie immer wieder als Lock- und Druckmittel gegenüber potenziellen Verbündeten, aber auch ihren Konkurrenten einsetzt. Ihr größtes Ziel ist die Errichtung ei-



ner Herrschaft, in der auch das einfache Volk keinen Hunger oder Unterdrückung leiden muss und der Adel nicht nur seinen Rechten, sondern auch seinen Pflichten nachkommt.

TRÖDINAR FURRO AY OIKALDIKI

Eine schillernde Persönlichkeit des Wilden Südens ist der berechnende *Furro ay Oikaldiki* (*993 BF, muskulöser Kämpfer unter dem Deckmantel eines horasischen Stützers, verbirgt seine auf den Galeeren erlangten Narben durch weite Kleidung, willensstarker und gnadenloser Feldherr), der nach seiner Rehabilitierung vom Horas selbst als Vormund der chababischen Gräfin *Calliane ay Oikaldiki* eingesetzt wurde. Unangefochten ist er immer noch das Oberhaupt des *Hauses Oikaldiki* und treibt dessen Machterhalt und -ausweitung voran, wenngleich die Jahre auf den Galeeren sein jugendliches Feuer gebändigt haben. Seine Position als Befehlshaber der chababischen Einheiten ist unangefochten, obwohl er diese geschickt für die Interessen seines Hauses auszunutzen weiß. Mit der Kommandantin der drölschen Einheiten – Fürstin *ya Costermana* – verbindet ihn eine ungewöhnliche Kameradschaft aus dem Krieg der Drachen und bis heute hält er freundschaftlichen Kontakt zu der beeindruckenden Fürstin, die er für seine Ziele zu gewinnen hofft. Sorge bereitet ihm vor allem das sanfte Naturell seines Mündels und die utopischen Ziele ihres Gatten. Ihr Vertrauen ausnutzend lenkt er die beiden im Geheimen mit sanfter Hand und benutzt das Paar – zum Wohl des *Hauses Oikaldiki* – als Galionsfigur für seine Ziele.

BEDROHUNGEN UND ZUKÜNFTIGES

Die folgenden Abschnitte sind als **Meisterinformationen** zu verstehen. Sie geben einen Einblick in die Ereignisse und Bedrohungen, die in den nächsten Jahren in offiziellen Publikationen behandelt werden oder als Aufhänger für eigene Abenteuer dienen können.

AUSBLICK IN DIE ZUKUNFT

Die genauen Umstände der mit einem * gekennzeichneten Ereignisse werden im offiziellen Aventurien nicht näher behandelt und können in Ihrer Spielrunde frei gestaltet werden.

ERFOLGE

☛ Der Antrag im Haus der Fürsten von Gräfin *ash Manek*, der die Absetzung des aktuellen Trondinars fordert, wird abgelehnt.

Durch das Einfordern von Gefallen wird die Besetzung der Position jedoch auf 7 Jahre begrenzt, ehe im Haus der Fürsten – ohne Antrag – über eine Neubesetzung diskutiert wird.

☛ Die Verbindung zwischen dem *Seekönigreich* und der *Markgrafschaft Neetha* stärkt die wirtschaftliche Macht des Südens, wodurch sich im *Haus der Fürsten* mehrere Bündnisse auflösen und sich die Machtverhältnisse – mit überraschender Unterstützung der Fürstin *ya Costermana* – ein wenig zugunsten des Wilden Südens verschieben.

RÜCKSCHLÄGE

☛ Die Ardariten vertreiben die goblinischen Arbeiter mit Waffengewalt von den neethanischen Feldern und es kommt zu mehreren Kämpfen mit den *Eternenwächtern*. Nicht nur unter den Goblins gibt es zahlreiche Opfer zu beklagen und die reifen Kornfelder der Markgrafschaft können aufgrund fehlender Arbeiter teilweise nicht geerntet werden.

WILDER SÜDEN

Der Ostkonflikt mit den Novadis droht zu eskalieren, als diese sich mit religiösem Eifer nach Visionen ihres Eingottes auf die horasischen Bewohner stürzen. Es kommt zu blutigen Gefechten und einigen Grenzverschiebungen, während Graf Phedro selbst einige ebenso aggressive Attacken auf die Zeltlager der *Beni Brachtar* anführt. In einigen abgelegenen Gegenden werden wütende Hetzjagden auf die friedlich siedelnden Novadis geführt, denen aufgrund von alten Vorurteilen fälschlicherweise Verrat am Horasreich vorgeworfen wird.

WEITERE EREIGNISSE DER NÄCHSTEN JAHRE

1037 BF: *Fuerro ay Oikaldiki* übergibt die Regierungsgeschicke Chababiens an *Calliane ay Oikaldiki*, bleibt jedoch als Trondinar ihr Feldherr und Berater sowie Oberhaupt der Familie. Im Firun lädt die Fürstin *ya Costermana* anlässlich des Geburtstages ihres ledigen Sohnes zahlreiche interessierte Brautwerber zu Turnieren ein.

1038 BF: Trondinar *Furro ay Oikaldiki* hält offiziell um die Hand Fürstin *Alrigia ya Costermana* an und bietet ihr im Gegenzug die Unterstützung seiner Truppen zur Sicherung ihrer Herrschaft an. Die Fürstin bittet sich Bedenkzeit aus, während der Senat heimlich mehrere Anschläge auf ihr Leben verübt, um die bedrohliche Stärkung seiner ungeliebten Herrscherin zu verhindern.

HOHER NORDEN

DAS HERZOGTUM PAAVI UND DIE FREISTADT BJALDORN

„Wir haben gekämpft und gesiegt. Doch was haben wir gewonnen? Misstrauen und Gleichgültigkeit regieren die Herzen, Neid und Habsucht die Straßen. Gleichwohl scheint meinen Untertanen jene kämpferische Unbeugsamkeit und das Gemeinschaftsgefühl zu fehlen, die für den Wiederaufbau dieses Landes und die Tilgung der schändlichen Einflüsse der Eiskönigin benötigt wird.“
—Herzog Dermot der Jüngere von Paavi, in schwermütiger Zwiesprache mit seine Frau Jukairu, 1038 BF

Das Herzogtum Paavi

und die Freistadt Bjaldorn für den eiligen Leser

Geographische Grenzen: Grimmfrostöde, Brecheisbucht, Ehernes Schwert, Totensümpfe, Gelbe Sichel, Cor-Berge

Landschaft: Karge Steppe und Tundra, im Süden Wälder, umgeben von Gebirgszügen

Wichtige Gewässer: Letta (350 Meilen), Bryda (100 Meilen), Lamsen (195 Meilen)

Geschätzte Bevölkerungszahl: 15.000 (25% Nivesen, 15% Nordbarden, 5% Elfen, ansonsten Mittelaventurier und einige Thorwaler)

Wichtige Städte und Orte: Paavi (4.000), Bjaldorn (1.050, politisch unabhängig), Eestiva (1.000), Foss (350), Brydaborn (300), Iornu (250), Lettjaskaja (250), Norntal (250), Atanwald (200), Fjorinswohld (200), Elvurund (150), Cor (50)

Garnisonen: Land- und Bürgerwehr; 2 Haufen Stadtgarde Paavi, 2 Halbschwadron Bjaldorner Soldaten, 2 Haufen Löwenwächter, Söldner

Wichtige Verkehrswege: Lettastieg, nivesischer Karenwege

Herrschaft: Herzog Dermot der Jüngere von Paavi; Freiherr Fjadir von Bjaldorn

Sozialstruktur: feudale Despotie, Nivesenstämme, wenige Freibauern und Händler

Einflussreiche Familien: Herzogsfamilie von Paavi, Freiherren von Bjaldorn, Nivesenstämme der Lieska-Leddu, Taku, Rika-Lie und Lieska-Lie

Vorherrschende Religion: Zwölfgötterglaube, Wolfsglaube der Nivesen

Magie: Schamanismus (Kaskjua der Nivesen), Hexen, Druiden, einige Schwarzmagier und Alchimisten, Wolfskinder

Ressourcen und Handel: Pelze, Fische, Holz, Eisen, Walprodukte, Thonnys, Talaschin, Atanax

Lokale Helden / Heilige / mysteriöse Gestalten: Walbirg von Löwenhaupt (prophetische Prinzessin Weidens und angehendes Oberhaupt der Ifirnkirche), Iloinen Schwanentochter und das Ifirnsrudel (Halbgöttin und ihre himmlischen Verbündeten im Kampf gegen Nagrachs Einfluss), Kyrjaka (Freie Dämonin und Widersacherin Gloranas), Dermot der Jüngere von Paavi (Herrscher und Befreier des Herzogtums Paavi)

Wundersame Örtlichkeiten: Falscher Wald und Falscher Sumpf, Nornja-Tannicht, Corarkuri, Kristallhalle von Bjaldorn, Gewitterturm von Paavi

Lokale Fest- und Feiertage: Tag der Jagd (1. Firun), Tag der Ifirn (30. Firun), Frühlingseinbruch, diverse Feste abhängig von der Wanderschaft der Karene, Kubbach (Neumond im Ingerimm)

Stimmung in der Region: Dem neuen Herrscher, der lange Zeit im nivesischen Exil verbrachte, trauern die Bewohner erst einmal nicht über dem Weg – genau wie vielen der Neuerungen in der Gesetzgebung und bei Handelsrestriktionen.

Im Folgenden werden die Entwicklungen des *Herzogtums Paavi* und der unabhängigen Stadt *Bjaldorn* aus der Regionalspielhilfe **Im Bann des Nordlichts** ab 1034 BF, als auch der Einsteigerkampagne **Erben des schwarzen Eises I-III** und von **Firuns Flüstern** behandelt und fortgesetzt.

Historischer Überblick der letzten Jahre

1036 BF: Der bornländische *Freibund* erschließt einen Handelsweg nach **Paavi**.

1037 BF: In **Paavi** branden immer wieder brutale Auseinandersetzungen zwischen den ansässigen Handelshäusern auf und verursachen eine Nahrungsknappheit mit verzweifelten Überfällen und Plünderungen der hungernden Bevölkerung.

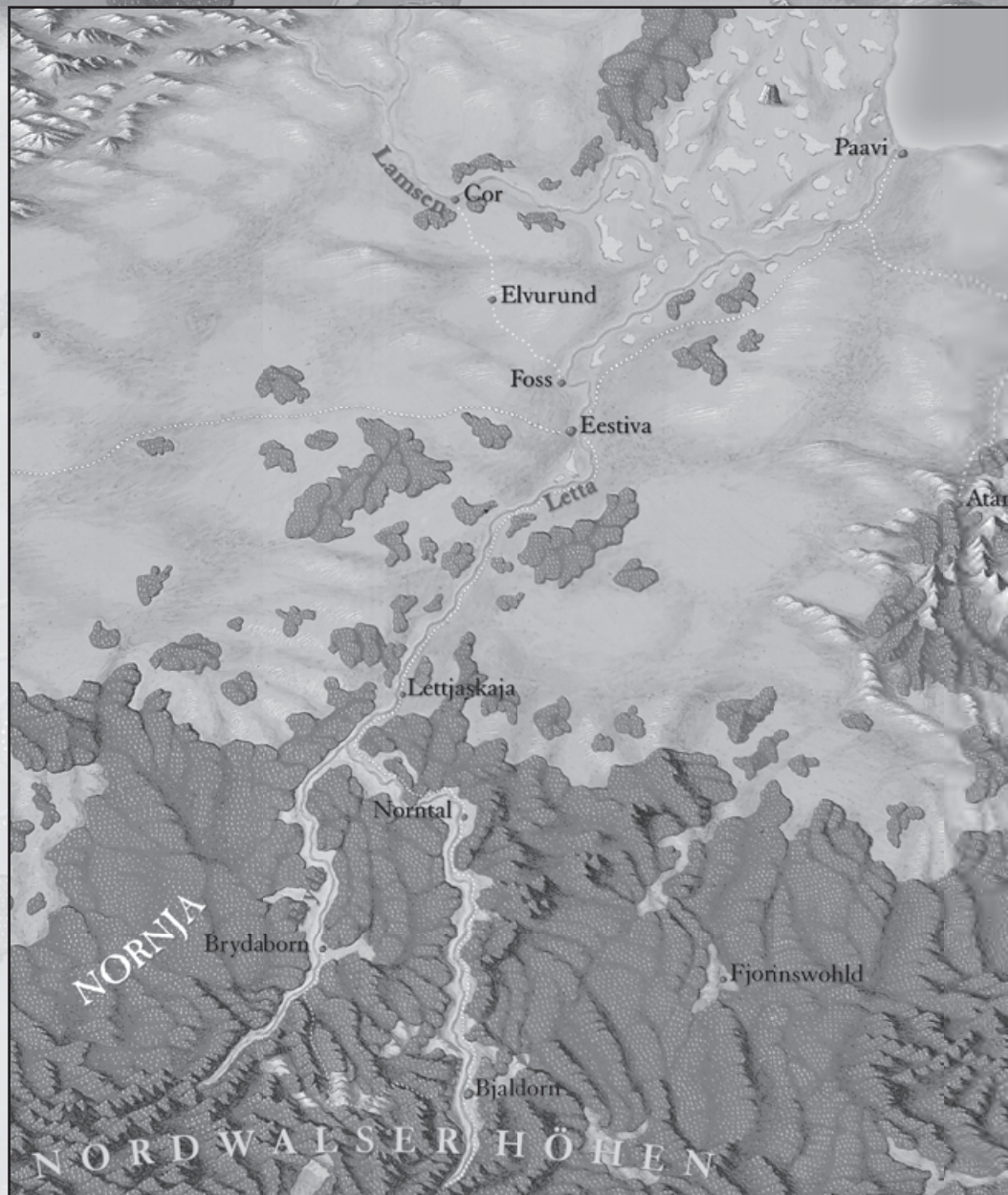
1038 BF: Thorwaler unter dem Kapitän *Thorwulf Algrimmsson* greifen das angeschlagene **Paavi** mit den verhassten Walfängern und Verbündeten der Eishexe an, werden aber in erbitterten Straßenschlachten zurück geschlagen. Die Bevölkerung nutzt die Unruhen und rüstet sich heimlich zum Kampf gegen die verhasste Herzogin *Geldana II.* Die Nivesenstämme der *Lieska-Leddu* und *Lieska-Jaärna* sowie Baron *Fjadir von Bjaldorn* sammeln Kämpfer, um *Dermot den Jüngeren von Paavi* in seinem Kampf gegen die unrechtmäßige Herzogin von Paavi zu unterstützen. In einem blutigen Kampf werden Geldanas Schergen niedergedrungen und vernichtet und einzig ihr im Kampf geborenes Kind sowie ihr gepeinigter Ehemann *Emenuk* überleben.

Ende 1038 BF: Die Perainegeweihte *Dagris Sjepensen* aus *Ouvenmas* wird zur Pflegerin der Lande des Hohen Nordens ernannt.

Anfang 1039 BF: Ein Orkheer taucht überraschend in der Gegend von **Paavi** auf. Anstatt jedoch die Stadt anzugreifen, zieht es weiter in die Grimmfrostöde, um dort **Shirach'ras**, den Palast der Heptarchin *Glorana*, zu belagern. Nach einer heftigen Schlacht verschwindet das Orkheer schneller und unbemerkter, als es aufgetaucht ist.

HOHER NORDEN

Obgleich die Bindung von Paavi zum Eisreich Gloranas politisch mit dem Tod der Usurpatorin Geldana II. endlich zerstört wurde und sich der rechtmäßige Herzog Dermot der Jüngere von Paavi für Gerechtigkeit und Ordnung einsetzt, bleibt die leidgeplagte Bevölkerung zunächst zurückhaltend und misstrauisch gegenüber allen Veränderungen. Gerade die Handelshäuser und freischaffenden Händler haben Handelsprivilegien verloren und müssen neu um Einfluss kämpfen, während früher einflussreiche Schmuggler und zwielichtige Händler sich teilweise neue Reviere suchen oder verstärkt auf der Suche nach Abnehmern für ‚verbotene‘ Güter sind. Die zunehmende Präsenz der Peraine-, Ifirn-, Travia- und Phexirche erscheint zu Beginn noch wie ein Hoffnungs-schimmer am Horizont. Doch die Konzentration der Phexjünger auf eher weltliche Belange (Handel und Gesetz) und die intensiven Bemühungen der Perainekirche um die Heilung des Landes, die manchmal wichtiger als das Wohl der Bevölkerung erachtet wird, lassen viele der Bewohner wieder in alte Muster der Schicksalsergebenheit und emotionalen Abgestumpftheit verfallen.



DAS LAND UND DIE LEUTE

„Recht und Gesetz hat der neue Herzog jetzt eingeführt. Hört sich ja ganz gut an, aber in den dunklen Straßen Paavis würde ich nicht auf Gerechtigkeit oder Mitgefühl setzen – geschweige denn draußen in der Wildnis. Es bleibt dabei, dass sich jeder der Nächste ist und man niemandem vertrauen sollte, als sich selbst.“

—Lutje Marn, alternder Händler des Handelshauses Kolenbrander, 1038 BF

DIE REGION IM SPIEL

Die weitgehend von kargen Steppen und Tundra bedeckte Landschaft hat sich nach dem Sieg über Geldana von Paavi politisch stark gewandelt. Nachdem der rechtmäßige Herrscher Dermot von Paavi seinen Platz in Paavi eingenommen hat, waren seine ersten Amtshandlungen die Ernennung

rechtmäßiger Richter und Stadtwachen und die Wiederin-kraftsetzung des Codex Raulis, des Garethers Pamphlets und des Ius Concordia. Zumindest in den großen Städten wie Eestevia und Paavi hat damit die Herrscherwillkür ein Ende genommen und offiziell wurden auf verbliebene Anhänger der Nagrahpaktiererin Geldana und Daimonide ein – wenn auch spärliches – Kopfgeld ausgesetzt. Allerdings obliegt die Auslegung von Recht und Gesetz in Ermangelung von Praisogeweihten und erfahrenen Richtern oft der erstarken Phexkirche, welche jede Gesetzeslücke für ihre Zwecke auszunutzen weiß und das Recht im Sinne eines florierenden Handels zurechtbiegt.

Ganz anders sieht es jedoch außerhalb der Städte aus, wo es keine Stadtgarde gibt und die Präsenz des neuen Herrschers nicht spürbar ist: Die Freiherren nutzen den gewonnenen

HOHER NORDEN

Freiraum zur Durchsetzung ihrer eigenen Interessen aus, Kopfgeldjäger machen Jagd auf jede potenzielle „Einnahmequelle“ – egal ob gerechtfertigt oder nicht – und verbliebene Anhänger der alten Staatsmacht versuchen ihre alten Geldquellen (Sklaven, Theriak, Rauschmittel) mit Gewalt gegen den neuen Herrscher zu sichern. Immer häufiger kommt es auch zu Konfrontationen zwischen den zurückgekehrten Nivesenstämmen und der Bevölkerung, denn das neu zur Schau getragene Selbstbewusstsein und die Forderungen (Rückgabe alter Weidegründe und Karenrouten, Befreiung von Steuern und Zöllen) des nomadischen Volkes rufen Neid und Zorn bei den Paaviern hervor. Doch wo einst die Nivesen um des lieben Friedens und um der politischen Neutralität willens bei solchen Auseinandersetzungen nachgegeben

haben, konfrontieren sie die Paavier mit unbeugsamem Stolz und wilder Gegenwehr, die so manchen Freiherren überraschen und mit Furcht erfüllen. Und nur wenige rufen die Geweihten des Firun an, die die letzten Schergen Gloranas mit eisiger Gnadenlosigkeit jagen, denn das Recht Firuns ist nicht immer das Recht desjenigen, der glaubt, dass ihm Unrecht widerfahren sei.

Die Kirche Ifirns hingegen beginnt sich sowohl im städtischen wie im wilden Umfeld als Mittlerin und Schiedspartei durchzusetzen, die sogar von vielen Nivesen akzeptiert wird. Dabei mag die entscheidende Rolle spielen, dass die Ifirnkirche Tempel aufzubauen sucht, in denen man unterkommen kann und die Gemeinschaft aller Gläubigen mit Wort und Tat stärken möchte.

HERZOGTUM PAAVI

Herrscher: Herzog Dermot der Jüngere von Paavi

Städte: Paavi (4.000), Eestiva (1.000), Foss (350), Brydaborn (300), Iornu (250), Lettjaskaja (250), Norntal (250), Atanwald (200), Fjorinswohld (200), Elvurund (150), Cor (50)

„Das Heulen der Wölfe wird stärker und das eisige Herz des Nordens muss weichen. Doch in den Herzen der Menschen weht immer noch ein kalter Wind und die tiefen Wunden des Landes bluten weiter.“

—Jukairu von den Lieska-Kangerluk, Gemahlin des Herzogs von Paavi, 1037 BF



HOHER NORDEN

Neben **Paavi** ist die einzige größere Stadt im Herzogtum das beschauliche **Eestiva** (1.000 Einwohner, Ifirntempel und Korschrein, Holzpalisade, Handelsknotenpunkt), wo sich die einzigen beiden befestigten Straßen des Herzogtums treffen und über eine Steinbrücke hinweg auch der Lettastieg ins Bornland erreichbar ist. Nach der kurzen Schreckensherrschaft einer fanatischen Rondrageweihten (1037 BF, siehe **Erben des Schwarzen Eises III – Tauwetter**) hat sich der auf einem Weiher inmitten der Stadt gelegene Ifirntempel von der blutigen Vergangenheit des Ortes erholt und die silbernen Schwäne sind in die Stadt zurückgekehrt. Auf den Überresten des verbrannten Nagrachsschreins ist mittlerweile ein Warenlager des Handelshauses Kolenbrander errichtet worden. Und während die Bewohner versuchen darin ein weiteres Zeichen für den Neuanfang zu sehen, ignorieren sie die immer wieder auftretenden unheimlichen Phänomene wie durch Frost zersplitterte Gefäße, durchgehende Kutschpferde oder das leise Wispern einer geisterhaften Frauenstimme. Dem verwaist erscheinenden Korschrein wurde die Statue einer Löwin hinzugefügt, doch neben durchziehenden Söldnern suchen die Andachtsstätte lediglich die Angehörigen der Löwenwächter (Wappen: rotes Löwinnenhaupt vor rotem Schwert auf schwarzem Grund; bunte Mischung aus Jägern und Kämpfern, keine einheitliche Uniform, tragen an einer Kette einen Löwinnenkopfanhänger) zum Gebet auf. Die pflichtbesessenen Löwenwächter haben die Stadt unter ihren Schutz gestellt, wenngleich sie sich nur ihrem strengen Moralkodex und nicht dem Freiherr Aarbold von Eestevia verpflichtet fühlen und bei der Bevölkerung mit misstrauischer Reserviertheit behandelt werden.

Die kleine Ortschaft **Brydaborn** (300 Einwohner, Ingerimm- und Efferdtempel, Hauptumschlagplatz für Minenerzeugnisse, zwergische Metallhütte) hat sich schon seit Jahrzehnten unter die Führung des zwergischen Dorfsprechers Mokel Sohn des Durim (*977 BF, dunkelblonder Bart und Glatze, aufgeschlossener und neugieriger Erzzwerg, gehämmerte Goldringe in Bart und Ohrläppchen) begeben. Der listige Zwerg hat beschlossen, sich den Machtwechsel in **Paavi** zunutze zu machen und die Freistadt Bjaldorn, als auch das Herzogtum Paavi gegeneinander auszuspielen, indem er Liwinja von Bjaldorn andeutet, sich unter ihren Herrschaftsbereich zu begeben und Dermot von Paavi geringere Abgaben an Minenerzeugnissen mit der Drohung einer Abspaltung vom Herzogtum anzupressen versucht. Die verschworene Dorfgemeinschaft unterstützt den Erzzwerg mehrheitlich, während sowohl Dermot als auch Liwinja immer wieder Delegationen (auch Bewaffnete) nach Brydaborn entsenden, um die Situation in ihrem Interesse zu klären.

Die beiden großen Theriak-Minen im Herzogtum (östlich von **Paavi** in den Ausläufern des Ewigen Schwertes und nordwestlich von **Cor**) waren stets ein gut gehütetes Geheimnis Geldanas von Paavi und wurden von zwei loyalen Gefolgs-

leuten nach ihren Vorgaben betrieben. Mit ihrem Tod haben diese zwar nun vollkommen freie Hand über die Förderung und den Verkauf, allerdings sind sie nun auch von ihrer Geld- und Sklavenquelle abgeschnitten. Mit der Beschaffung von Arbeitern werden vor allem morallose Kopfgeldjäger und Söldner beauftragt, die ihre Beute hauptsächlich aus kleinen Dörfern oder ungeschützten Reisenden beziehen.

Vor allem Tsa- und Perainekirche versuchen gegen die Menschenjäger vorzugehen, nicht nur wegen den Opfern, sondern auch um einen Weg zu den Wunden des geschundenen Landes zu finden und diese mit dem Segen der Göttinnen wieder zu heilen. Nicht selten finden allzu wagemutige Geweihte dabei ihr Ende als Gefangene oder sterben bei dem Versuch, die skrupellosen Ausbeuter von Sumus Blut zu vertreiben.



Das Herzogtum Paavi im Spiel

Während sich das schwarze Eis zurückzieht, versucht der neue Herrscher Land und Leute von den Erinnerungen an die Schreckensherrschaft der Nagrachpaktiererin Geldana II. zu befreien und wieder Hoffnung in den ausgemergelten Gemütern der Bevölkerung zu erwecken. Seine Mittel sind jedoch begrenzt und während er mit Milde und Weisheit die Erneuerung des Landes vorantreibt, muss er sich gleichzeitig als stark genug beweisen, um nicht Teile seines Einflussgebietes zu verlieren, die früher durch die Gewaltherrschaft einverleibt und gehalten wurden. Dass der Fluch der Eis Herzen nicht vom Land genommen wurde, der Argwohn zwischen Mittelländern und Nivesen zu einem neuen Höhepunkt gekommen ist, immer noch Schergen Gloranas das Eis unsicher machen, und auch die Pforte des Grauens in Shirach' Ras unversiegelt bleibt, macht seine Aufgabe beinahe unlösbar.

Immer wieder kommt es zwischen den Bewohnern der Siedlungen und den Nivesen zu Auseinandersetzungen, die hauptsächlich dadurch entstehen, dass das Nomadenvolk alte Weideplätze zurückfordert oder die Siedler zu einer Einigung mit den lokalen Wolfsrudeln zu nötigen versucht. Weil der Herzog zum einen ein großer Unterstützer der Nivesen und ihrer traditionellen Lebensweise ist, gleichzeitig aber auch das Wohl seiner lehnspflichtigen Untertanen im Auge behalten muss, schickt er gerne vertrauenswürdige Gesandte, um in solchen Konfliktfällen zu vermitteln und eine Lösung zu finden.

Auch wenn ein Kopfgeld für die Verbreitung und Herstellung des Grünen Nektars ausgesetzt ist, gibt es genug skrupellose Händler und hilflose Süchtige, die das grüne Gift im Herzogtum weiter verbreiten – vor allem seit die Hauptquelle in **Paavi** durch die strengen Kontrollen des Herzogs versiegt ist. Während Familien der Opfer verzweifelt nach Heilmitteln gegen die ansteckende Krankheit oder Hilfe für die Süchtigen suchen, versuchen die Händler die Grolme aus dem Gefolge des grolmischen Alchimisten Taskeri ausfindig zu machen, da diese einzig noch die Originalrezeptur des Rauschmittels kennen und dieses entsprechend herstellen können.

HOHER NORDEN

RAUSCHMITTEL PAAVIS

Immer noch suchen viele Bewohner des Herzogtums in Rauschkräutern, Alkohol oder anderen Drogen Zuflucht vor der kalten Realität. Die nachfolgenden Rauschmittel haben sich in jüngster Zeit in der Region verbreitet und stellen für die Konsumenten nicht nur eine Gefahr für ihren Leib, sondern auch deren geistige Gesundheit dar – nichtsdestotrotz scheint sich auch für diese Substanzen schnell ein Markt im Süden zu entwickeln. Daher versuchen gerissene Schmuggler und Halsabschneider die Alchimika für gutes Gold nach Festum, Gareth, Vinsalt oder sogar Al'Anfa zu verkaufen.

РАПТЕНВАССЕР

Der widerwärtig bitter schmeckende und hochprozentige Fusel wird aus verschiedenen Sumpfflechten gebrannt und kann nur mit sehr viel gutem Willen als Kräuterschnaps bezeichnet werden. Der Genuss erzeugt teilweise starke Halluzinationen, die von einem friedlichen Gefühl der Gleichgültigkeit bis hin zu brutalen Visionen reichen, aus denen das Opfer manches Mal nicht mehr in die Wirklichkeit zurückfindet.

Gerade Letzteres kommt immer wieder vor, wenn aus Unkenntnis oder zu Gunsten größerer Erträge bestimmte halluzinogene Flechten ihren Weg in die Destille finden.

Beschreibung: Eine dunkelgelbe Flüssigkeit, die nach feuchtem Moos und Kräutern riecht, mit brennendem Geschmack, der die Zunge noch 1W6 Stunden betäubt.

Giftstufe: 10

Beginn: 2 SR

Haltbarkeit: 3 Jahre

Preis: 1 S/Dosis (1 Schank)

Dosis und Wirkung: 1 Schank des Gebräus versetzt das Opfer für 3W6 Stunden in eine friedliche Lethargie mit erschreckend realen Halluzinationen, in der es keine Gefühle und körperlichen Leiden verspürt. Bei jeder Anwendung besteht eine gewisse Wahrscheinlichkeit (18-20 auf W20), dass die Halluzinationen Wahnvorstellungen und Angstzustände auslösen, aus denen der Geist des Opfers ohne seelenheilkundige Hilfe nicht mehr selbst herausfinden kann.

ГРҮНЕР ПЕКТАР

Ein viel gefährlicheres Rauschmittel stellt der Grüne Nektar dar, dessen Originalrezept nur einigen Grolmen bekannt ist und ansonsten nur mit abgeschwächter Wirkung bei zwielichtigen Gestalten erhältlich ist. Durch die Gefahr der Abhängigkeit mit ihren gefährlichen Folgen hat Herzog Dermot den Grünen Nektar verboten und ein Kopfgeld von 5 Dukaten auf Händler und Hersteller des

Grünen Giftes ausgesetzt. Doch die berauschende Wirkung sowie das Bedürfnis der Süchtigen ist groß genug, dass die schädliche Droge immer noch genug Abnehmer findet, um vielen Hehlern lohnende Geschäfte einzubringen, während sich die Grolme sowieso nicht um die menschlichen Gesetze kümmern und es außerhalb der Städte keine Stadtwache gibt, die solche Geschäfte ahnden könnte.

Beschreibung: Eine grünliche, hochprozentige Flüssigkeit, die stark nach Waldmeister riecht. Wenn der beißende Alkoholgeschmack verflogen ist, bleibt ein schimmelig-pilziger Geschmack auf der Zunge zurück.

Giftstufe: 5

Beginn: 1W6/2 SR

Haltbarkeit: 1 Jahr

Preis: 1D/Dosis (20 Flux)

Dosis und Wirkung: Nach 1W6/2 SR rauschhafter Euphorie (starkes Gefühl des Geborgenseins und des Zusammenhaltes) verspürt der Anwender für 1W6 ein kribbelndes Gefühl auf der Haut, als würden sich darunter unzählige Würmer winden. Nimmt das Opfer innerhalb von 12 Stunden zwei Dosen des Grünen Nektars zu sich (eine Überdosis), muss ihm eine KO +5 Probe gelingen, sonst erleidet er -1 auf KL. Bei einer weiteren Dosis muss ihm eine KK +5 Probe gelingen, sonst steckt es sich mit dem *Grünen Leiden* (siehe unten) an.

Wenn der Süchtige innerhalb von 1W3 Tagen keine neue Dosis trinkt, kann er nicht mehr regenerieren und seine Proben sind um +2/+1 (Talente/Eigenschaften) erschwert und er leidet unter leichten Wahnvorstellungen (meist *Paranoia*).

ДАС ГРҮНЕ ЛЕИДЕН

Diese neue Krankheit hat nicht nur für den Erkrankten, sondern auch durch die hohe Ansteckungsgefahr für andere ab dem vierten Tag fatale Auswirkungen. Nicht nur durch den Sporenausstoß eines Erkrankten (30% Ansteckungsgefahr), sondern auch durch eine Überdosis des Grünen Nektars (20% Ansteckungsgefahr) besteht die Gefahr einer Ansteckung.

Dauer: 2 Tage/1W6+3 Tage **Stufe:** 3

Wirkung: 3 Tage jeweils 1W6-1 SP und 1 Erschöpfung, während sich Schimmel auf der grünlich wirkenden Haut, Zunge und der Lunge ausbreitet, ab dem vierten Tag erleidet der Erkrankte je Tag 2W6 SP und es besteht eine Ansteckungsgefahr durch den Husten mit starkem Sporenausstoß.

HOHER NORDEN

Gerüchten zufolge hat der Frostwurm Schirr'Zach ein Heilmittel für den Fluch der Eisherzen und sowohl die Traviakirche als auch nivesische Schamanen erhoffen sich durch Expeditionen zu dem eisigen Herrscher des Nordens auf entsprechende Hinweise zur Heilung der nagrachverfluchten Opfer. Doch der uralte Drache hält nur wenig von den Kurzlebigen und hat vielmehr Interesse daran, die Auseinandersetzung mit der Drachin Gabijanar für sich zu entscheiden, die sich in der Dämonenzitadelle eingenistet hat. Die junge Kaiserdrachin, die von Pardona



aufgezogen wurde, versucht ihm, dem älteren Pyrdacorsproß und Ousiaphor aller Frostwürmer – den Herrschaftsanspruch über den Norden streitig zu machen. Alles, was die Drachin schwächt – wie beispielsweise die Jagd auf ihre Anhänger in Gestalt von Gletscherwürmern, vorwitzigen Shakagra oder auch Namenlosen Agenten in den menschlichen Städten – ist für Schirr'Zach von Interesse und kann von gewitzten Verhandlungsführern als Gegenleistung für ein Gespräch mit dem Uralten angeboten werden.

STADT PAAVI

Herrscher: Herzog Dermot der Jüngere von Paavi

Einwohner: 2.800 (1038 BF)

Garnisonen: 2 Haufen Stadtwache, 10 Soldaten aus Bjaldorn

Tempel: Travia, Efferd, Firun, Peraineschrein

Stimmung: Von Aufschwung ist noch lange nicht zu sprechen, zu tief sind die Wunden der brutalen Herrschaft unter den Schergen der Nagrachpaktiererin und viele brave Bürger verlassen die Stadt, um ihren Erinnerungen zu entkommen. Das Aufbrechen der alten Strukturen sorgt für neue Unruhen und Rankämpfe um das frei gewordene Machtvakuum, während die einfachen Bewohner sich nur noch Frieden und Vergessen herbeisehnen.



gesetzt hat, sorgt zwar für klare Rechte und Pflichten für die Paavier, erklärt jedoch auch viele vorher gängige Geschäftspraktiken und Handelsgüter für rechtswidrig. Die Kämpfe um die Stadt und die neuen Gesetze haben viele Bewohner, aber auch Händler aus Paavi vertrieben, was einen spürbaren Bevölkerungsschwund verursacht. Die Anstrengungen der Stadtwache, gegen Hehler und zwielichtige Händler vorzugehen hat auch hier zu überstürzter Flucht und einen Einbruch des Handels gesorgt, auch wenn die großen Handelshäuser weiterhin – wenngleich mit weniger rabiaten Mitteln als zuvor – um die Vorherrschaft kämpfen. Das neu errichtete Kontor des Freibundes in Neumarkt und seine Präsenz hat einen neuen Machtfaktor in das Handelsgefüge gebracht, während der Herzog möglichst gleichmäßig die Handelsprivilegien und Abgaben auf die Handelshäuser zu verteilen versucht, um das fragile Gleichgewicht zwischen ihnen zu bewahren.

IN DER STADT

„Die Walanbeter vertrieben, die Eisjäger vernichtet, die Kalte Herrscherin besiegt. Und trotzdem nagen wir am Hungertuch und wissen kaum, wie wir unsere Kinder vor der Kälte des Winters schützen sollen. Recht und Gesetz hat uns der neue Herzog gebracht, aber es bringt uns kein Brot auf den Tisch oder Feuerholz in den Ofen. Es bleibt dabei, dass nur die Stärksten überleben und jeder sich selbst der Nächste ist, denn durch Freundlichkeit oder Mildtätigkeit hat noch keiner überlebt.“

—Albrin Sjerensen, Wirt und Überlebenskünstler in Paavi, 1037 BF

Die grausame Herrscherin ist gestürzt und das Herzogtum ist endlich wieder frei von Gewalt und Willkür – doch in den Köpfen der Menschen muss sich die neue Freiheit erst einmal festsetzen. Durch den Krieg der Handelshäuser, die ewigen Winter, aber auch den Befreiungsschlag gegen Geldana II. sind Nahrungsmittel knapp geworden und viele Tagelöhner oder Söldner finden keine Arbeit mehr in Paavi. Dass der neue Herrscher jetzt wieder die alte Gesetzgebung in Kraft

Der **Firunsschrein** nordwestlich von Paavi bleibt als Mahnmal an die Herrschaft der Nagrachdiener weiterhin außerhalb der Stadtmauern und wird von der leidgeprüften Firungeweihten Firnja von Paavi (*1004 BF, verfilzte schwarze Haare, gefestigte Geweihte, die ihren Weg zu Firun durch Visionen fand, raubtierhafte Gesichtszüge und kalte Augen) betreut. Die junge Geweihte, die einst mit ansehen musste, wie ihr Lehrer durch Gloranas Schergen ermordet und geschändet wurde, hält nicht viel von weltlichen Herrschern oder menschlichen Gesetzen und sieht sich nach ihrer Ausbildung beim Alten vom Berg dazu auserkoren, alle Einflüsse Nagrachs in dem ihr anvertrauten Gebiet zu tilgen, ohne Rücksicht auf menschliche Bedürfnisse, Besitzverhältnisse oder Opfer. Den kleinen Tempel schmücken nun blutige Jagdtrophäen und Waffen, die sinnbildlich für den Kampf

HOHER NORDEN

gegen Nagrach stehen und von Besuchern des Tempels wird ebenfalls mit eisigem Schweigen eine entsprechende Opfergabe oder Trophäe erwartet, sofern die kompromisslose Geweihte sich nicht gerade auf einem ihrer Jagdzüge befindet. Die starke Präsenz der Traviakirche und ihrer mildtätigen Geweihten wird nun endlich nicht mehr von der eisigen Herrscherin unterdrückt und von der misstrauischen Bevölkerung am ehesten akzeptiert. Ihre aufopfernden Bemühungen für die Paavier – Armenspeisung, Unterbringung Heimatloser, Vermittlung Arbeitssuchender, Waisenhaus usw. – lässt diese endlich eine positive Veränderung ihrer Lebensumstände spüren und ringt selbst abgebrühten Gemütern ein Gefühl der Bewunderung ab und erweckt manches Mal sogar die Sehnsucht nach einem bislang unbekannten Zugehörigkeitsgefühl. Unterstützt werden die Traviageweihten dabei von der Perainekirche unter der Pflegerin der Lande Dagris Sjepensen und einem Medicus aus Ouveenmaas, die sogar einen kleinen Schrein der Mildtätigen neben dem Traviatempel errichten. Letzterer wird jedoch nicht weiter ausgebaut, da die Perainegeweihten viel mehr Zeit mit der Heilung der Wunden des Landes, als mit denen der Bevölkerung verbringen. Während der Nagrachtempel geschliffen ist und als Zeichen des Neuanfangs nun Birken und Firunsföhren nach der Säuberung durch die Firungeweihte sprießen, hat die früher einflussreiche Efferdkirche bei der Bevölkerung kaum noch Rückhalt. Die unter der Herrschaft der letzten Herrscherin um Neutralität bemühte Efferdgeweihte Garje Sturmwind findet keinen Weg aus ihrer Passivität zurück und obwohl der Tempel nicht mehr die Größe und Bedeutung erlangt, die ihm in einer Küstenstadt eigentlich zustehen müsste, gilt er bald als politisch neutraler Ort für Gespräche zwischen verfeindeten Parteien oder sonstigen Auseinandersetzungen. Im gleichem Maße wie mit den neuen Gesetzen und Handelsabkommen erstarken die Gilden, hält die Kirche des Listigen – vertreten durch die Phexdiener Kippel (*1001 BF, blonder Wuschelkopf, gewitzter und gut informierter Mondschaten, der sich als leichtlebiger Handelsknecht ausgibt) und Alrik Glorreiter (*1009 BF, braunhaarig mit dunklem Vollbart und bronzenen Augen, bodenständiger aber charmanter Kaufmann und Phexakoluth) – Einzug in **Paavi**. Bald machen Gerüchte über einen geheimen Phextempel die Runde, denn obwohl die Phexdiener offen auftreten und sich in die Handelspolitik einmischen, gibt es keinen bekannten Schrein oder offen zugänglichen Treffpunkt für Gläubige. Besonders einschneidend ist das Verbot des Handels mit Theriak, der insbesondere durch die Perainekirche als Raub des Blutes von Sumus Leib verurteilt wird und durch das eine große Einnahmequelle **Paavis** verloren geht. Auf dem Schwarzmarkt erzielt Theriak dafür umso höhere Preise, denn es gibt genug Alchimisten, skrupellose Magier oder Anhänger der alten Herrschaft, welche das kostbare Gut zu erwerben bereit sind.

AUSBREITUNG DER EISHERZEN

Die Bemühungen der nivesischen Schamanin *Midu* und der Iifirnkirche, die vom *Fluch der Eisherzen* (**Im Bann des Nordlichts 173**) Betroffenen aufzuspüren und diese im besten Fall zu heilen, veranlassen viele der Opfer unbewusst zu einem Aufbruch in südlichere Gefilde. Durch die Beeinflussung Nagrachs fühlen die *Eisherzen* sich von unsichtbaren Feinden in ihrer Heimat verfolgt und bedroht, was sie in den meisten Fällen zu einer – oft kopflosen – Flucht gen Süden in hoffentlich sichere Gefilde veranlasst. Da der *Eisherzenfluch* selbst im Norden nur wenigen Eingeweihten ein Begriff ist, streifen die rastlosen Opfer von ihrer inneren Unruhe getrieben umher und verbreiten dadurch unbemerkt und ungewollt die eisige Präsenz Nagrachs.

So kommt es künftig auch südlich des Herzogtums Paavi und der Nivesenlande im Lauf der nächsten Jahre zu dämonischen Eisstürmen, die in ihren Opfern (18-20 auf dem W20) das eindringliche Verlangen erwecken, gen Norden zu reisen – wenn diese auch nicht genau wissen, was sie dort zu finden erhoffen. Sobald die Betroffenen jedoch einem der dortigen Eisstürme ausgesetzt sind, steigt die Wahrscheinlichkeit vom *Fluch der Eisherzen* vollkommen befallen zu werden gefährlich hoch an (16-20 auf dem W20).

Die Stadt Paavi im Spiel

In der Hauptstadt des Herzogtums sind die Veränderungen durch die neue Herrschaft am deutlichsten zu spüren, aber auch die Schwierigkeiten, welche die Veränderungen mit sich bringen. Neben dem Herzog und den streitenden Handelshäusern sind es vor allem die Kirchen, die Unterstützung suchen, um ihre Ansprüche auch außerhalb der Stadt zu vertreten.

Die verschiedenen Kopfgelder auf Nagrachdiener oder Rauschmittelhändler locken gierige Kopfgeldjäger, Söldner und sonstige selbsternannte Ordnungshüter in das Herzogtum, die mit brutaler Gewalt Jagd auf potenzielle ‚Verbrecher‘ machen. Dabei schrecken sie oft auch nicht vor falschen Anschuldigungen oder untergeschobenen Beweisen zurück, um die entsprechenden Kopfgelder einfordern zu können und so müssen sich viele Unschuldige – oft mit herausgeschnittener Zunge oder Rauschmitteln mundtot gemacht – fälschlicherweise für Verbrechen verantworten, während ihre Häsher mit prallen Geldkatzen verschwinden.

Immer wieder kommt es zu Spionage, Sabotage und offenen Anfeindungen zwischen den einzelnen Handelshäusern, die aus dem eskalierten ‚Handelshäuserkrieg‘ 1037 BF gelernt haben, ihre Auseinandersetzungen nicht auf dem Rücken ihrer Kunden und nicht allzu offensiv durchzuführen. Die Öffnung des Bernstein- und Ambrammarktes durch den

HOHER NORDEN



Herzog hat das Konkurrenzdenken jedoch wieder verschärft und verschafft Söldnern, Dieben, Rechtsgelehrten oder anderen freischaffenden Elementen viele lukrative Aufträge, die von der Begleitung eines Handelszuges, der Bestechung der Handlager ihrer Konkurrenten, Einbruch in die Warenlager der anderen Handelshäuser bis hin zum Überfall anderer Handelszüge reichen.

Ein recht ungewöhnlicher Konflikt bahnt sich zwischen der erstarkenden Kirche des Phex und der bodenständigen Traviakirche an. Während sich die Phexdiener in Ermange-

lung von Vertretern der Praioskirche nicht nur als Schutzpatron der Händler, sondern auch als Autorität für Gesetze und Verordnungen um Rat gefragt werden, lehnt sich die mildtätige Traviakirche empört gegen den wachsenden Einfluss der Gilden auf. Mit ihren Predigten für harte Arbeit und mildtätige Spenden sowie einen bodenständigen und götterfürchtigen Lebenswandel richten sie sich ganz offen gegen die gewinnorientierte Geschäftemacherei der Gilden und deren listenreiche Umschiffung diverser Gesetze, welche von der Phexkirche gefördert werden.

FREISTADT BJALDORN

Herrscher: Baron Fjadir von Bjaldorn (nominell, überlässt die Regierungsgeschäfte aber mehr und mehr seiner Schwester Liwinja von Bjaldorn)

Einwohner: 1.050 (15% Norbarden)

Garnisonen: 2 Halbschwadronen Bjaldorner Soldaten

Tempel: Ifirn, Firun

Stimmung: Auch wenn die Bewohner den neuen Herrscher Fjadir von Bjaldorn als Befreier der Stadt und Kriegsheld schätzen, scheint er doch lange Zeit in seinem Verhalten kaum weniger rau und gefährlich wie die vorher regierenden Söldner, sodass die Bevölkerung kaum Hoffnung schöpft. Die Eisrose im Firuntempel schenkt nur langsam den Verzweifelten und Abgehärteten neue Hoffnung und erweicht die Herzen der verrohten Bewohner.



„Wie die Sonnenstrahlen sich in jedem Schneekristall brechen und mit weichem Licht die endlose Schneedecke erhellen, berührt die Schwanengleiche unsere Herzen, auf dass wir ihr Wohlwollen ins Dunkel des Nordens weiter tragen und das Eis auf den Herzen ihrer Kinder zum Schmelzen bringen“

—Walbirg von Löwenhaupt, in einer Vision am Ifirnschrein in Bjaldorn, 1037 BF

Die Tatenkraft und Beharrlichkeit der Schwester des Herrschers reißt die Stadt langsam aus ihrer Lethargie und lässt die Bjaldorner auf eine vielversprechende Zukunft hoffen. Dabei sieht sich die Bevölkerung nach dem Verschwinden von Firuns Ring aus der Halle aus Kristall und der apathischen Melancholie des Herrschers zunächst noch von Göttern und Herrschern gleichermaßen verlassen.

Die Heilung des Barons von seiner kalten Gleichgültigkeit sowie die immer länger währenden Besuche

HOHER NORDEN

der von Ifirn berührten Walbirg von Löwenhaupt und ihre bewegend Gebete am Schrein der Ifirn verheißen eine Änderung der düsteren Stimmung. Die Eisrose von Jarlak, die im Laufe des Jahres 1038 BF urplötzlich in der Halle aus Kristall auf dem Altar erscheint, breitet sich im Laufe der Zeit nicht nur über die komplette Eiskuppel, sondern auch auf dem reifglitzernden Boden des ehemaligen Hochtempels des Firun aus, sondern lässt den Besuchern die Kälte des Tempels nun eher wie die sanfte Berührung weicher Schneeflocken empfinden als wie den kalten Hauch einer klirrenden Frostnacht.

Wie das Land und seine Bewohner taut auch das erkaltete Herz des Barons langsam auf, wenngleich er die Hauptlast und Entscheidungsgewalt immer mehr seiner Schwester Liwinja überantwortet. Dadurch verfügt die junge Adlige endlich über genug Einfluss, um ihr persönliches Anliegen voran zu treiben: den Aufbau des geschliffenen Traviatempels: Ein Vorhaben, das sie gemeinsam mit dem Traviageweihten Rukjew Timsinnen und durch Gold des Herzogs von Paavi zu erreichen trachtet – und mit dem sie letztlich Erfolg hat. Die Entwicklung der Stadt und das energische Auftreten der stellvertretenden Herrscherin Liwinja erregen die Aufmerksamkeit von den am Rand des Herzogtums Paavi gelegenen Städten, die sich lieber unter den Schutz der Freistadt Bjaldorn stellen wollen und erste vorsichtige Annäherungen – vor allem in Handelsabkommen oder kleinen Geschenken – wagen.

Die Freistadt Bjaldorn im Spiel

Die aufstrebende Freistadt lockt hoffnungsvolle Flüchtlinge aus dem Herzogtum Paavi ebenso wie solche aus dem Bornland. Darüber hinaus zieht es viele Ifirngeweihte zum neuen und mächtigen Heiligtum ihrer Göttin hin. Doch diese Entwicklung ruft bei den Nachbarn langsam Neid und Vorsicht hervor, denn das Erstarken Bjaldorns bedeutet gleichzeitig einen neuen und einflussreichen Machtfaktor in der Region, dem sich die kleinen Freistädte im Umkreis anschließen. Einfluss, der sowohl dem Bornland als auch dem Herzogtum Paavi abhanden kommen könnte.

Nichtsdestotrotz: Bjaldorn entwickelt sich im Laufe der Jahre (von 1038 bis 1041 BF) zu einem beliebten Pilgerort der Bornländer und der mittelreichischen Nordprovinzen, deren zahlreiche Pilger letztlich dafür sorgen, dass im Jahre 1042 BF die Halle aus Kristall zum Haupttempel der Ifirnkirche geweiht wird, mit Walbirg von Löwenhaupt als Prätorin und Matriarchin. Fürderhin besinnt sich Bjaldorn auf sein altes Wappen zurück: den silbernen Schwan, dem jedoch eine Rose hinzugefügt wird.

Die ansehnliche Liwinja von Bjaldorn gilt neben ihrem Bruder als eine der interessantesten Heiratspartien der Region und viele Bronnjaren, aber auch hoffnungsvolle Ritter

DAS ERSTARKEN DER IFIRNKIRCHE

Mit mildtätiger Zuversicht und sanfter Führung konzentriert sich die Aufmerksamkeit der Ifirnkirche nach dem Vorbild *Walbirgs von Löwenhaupt* nicht nur auf den Kampf gegen Glorana, sondern eher auf die Heilung der von Nagrach geschundenen Seelen im Hohen Norden. Immer deutlicher kristallisiert sich außerdem heraus, dass in Bjaldorn das neue Herz der Kirche wächst und die Präsenz der ifirnheiligen *Eisrose* in der Halle aus Kristall erfüllt die Herzen der Menschen mit Hoffnung und Freude.

Der Segen der milden Ifirn zeigt sich besonders am 30. Firun (dem *Tag der Ifirn*), an dem sich das verheißungsvolle *Ifirnslicht* von Norden aus bis nach Bjaldorn herab erstreckt und mit seinem atemberaubendem Farbenspiel Gläubigen und Geweihten verschlungene Visionsbilder offenbart.



werben um die Gunst der jungen Adligen. Dabei bemühen sie sich mit klassischer Minne, Heldentaten, Geschenken aber auch Bündnisvorschlägen die Hand Liwinjas oder zumindest die Erlaubnis ihres Bruders zu erlangen. Liwinja nutzt die Gunstbeweise zum Wohl der Freistadt, wobei sie sich immer mehr in vorsichtigen Ermunterungen und dem Drängen ihrer Bewerber zu verstricken droht, denn eine gewiefte Politikerin ist die willensstarke Adlige nicht.

Besonderes Augenmerk legt die Ifirnkirche auf die Suche nach den eiskalten Herzen (dem Eisherzensfluch Nagrachs) und deren Heilung, wofür sie auch auf die Hilfe Außenstehender zurückgreift.

Vor allem das vermehrte Verschwinden solcher Opfer ruft bei der Ifirnkirche Besorgnis hervor und lässt sie nach den Verschwundenen suchen.

Die Freistadt **Brydaborn** versucht Kontakt zu Bjaldorn aufzunehmen und aus dem Bündnis mit dem Herzogtum Paavi auszuscheren. Das ruft Spannungen zwischen beiden Herrschern hervor, die durch die politischen Kontakte Liwinjas noch verstärkt werden. Brydaborn versucht nun eine eigene Stadtgarde aufzubauen, um sich notfalls mit Gewalt gegen die Herrschaftsansprüche Paavis durchzusetzen und gleichfalls von Bjaldorn als wehrhafter und potenzieller Verbündeter ernst genommen zu werden. Der Herzog von Paavi entsendet seinerseits Bewaffnete, um seinen Herrschaftsanspruch zu festigen oder auch Spione, um die Aufrührer auszumachen und festzunehmen, während Liwinja für geheime Verhandlungen ebenfalls vertrauenswürdige Abgesandte nach Brydaborn schickt.

HOHER NORDEN

☞ Nach dem Fall von Tiefhusen findet Dana von Westak-Tiefhusen, die Tochter des Königs Arions III. Aufnahme in Bjaldorn. Sie und Liwinja freunden sich schnell an und

Dana beginnt von Bjaldorn aus ihre Suche nach dem Levt-hansband und ihren Kampf um das Erbe des Tiefhusener Königreiches.

PERSÖNLICHKEITEN DES NORDENS

HERZOG DERMOT DER JÜNGERE VON PAAVI

Fast verliert der von seiner Schwester entthronte Dermot (*997 BF, bernsteinfarbene Augen, von Kampf und Entbehrung gezeichneter Kämpfer, leidenschaftlicher Gegner Gloranas) die Hoffnung, als er erfährt, dass seine einflussreichen Verbündeten Thesia von Ilmenstein und Fjadir von Bjaldorn von ihrem Feldzug gegen das Eisreich nicht zurückkehren. Verbissen kämpft er Seite an Seite mit den Nivesen gegen den Einfluss des Eisreiches und kann 1038 BF endlich ein schlagkräftiges Heer aufstellen, mit dem er seine verräterische Schwester Geldana II. von Paavi und ihre Schergen in Paavi besiegt und seinen rechtmäßigen Thron als Herrscher einnimmt. Die Jahre des entbehrungsreichen Widerstandskampfes und seine Erfahrungen mit der nivesischen Kultur haben den umtriebigen Thronerben reifen lassen und ihn in einen verantwortungsvollen Herrscher verwandelt. Doch die Jahre der Einsamkeit und Entfremdung zu seinem Volk haben ihren Tribut gefordert und der akribische Herrscher findet nur schwer Zugang zum Stadtleben mit seiner Politik und seinen Untertanen. Seine offen zur Schau getragene Sympathie für die Nivesen stößt bei seinen Untertanen auf Unverständnis und ruft Missmut hervor, da sie eine Bevorzugung dieses Volkes befürchten.



MIDO VON DEN TOİVOA-LEDDV

Wenn die junge Schamanin (*1007 BF, strähnige Zöpfe, verantwortungsvolle und mitfühlende Kaskju, trotz ihrer jugendlichen Gestalt strahlt sie Würde aus, wirkt, als ob sie großen Kummer allein tragen muss) auch eher in den Nivesenlanden anzutreffen ist, als im Herzogtum Paavi, bleibt sie maßgeblich dafür verantwortlich, dass sich die Nivesen dem Heerzug *Dermots* gegen *Geldana II. von Paavi* anschließen. Wenn einige Nivesen sie auch als Nachfolgerin des verehrten *Kailäkinnen* ansehen, trauen viele der jungen Schamanin jedoch nicht die notwendige Willensstärke und tiefe Verbundenheit mit den Himmelswölfen zu. Einige Stimmen werfen ihr außerdem vor, sich zu stark in weltliche Belange einzumischen und die traditionelle – und bewährte – Neutralität der Nivesen gegenüber anderen Völkern und deren Politik zu brechen und ihr Volk dadurch zu gefährden. Mido verfolgt tatsächlich mit allen ihr zur Verfügung stehenden Mitteln und Verbündeten hauptsächlich zwei Ziele: Die Heilung der Eisherzen im Volk der Nivesen und die Sicherheit ihres Volkes. Letzteres beinhaltet jedoch auch, die Rückforderung alter Weidegründe und Karenrouten vom Herrscher Gernots – wofür ihr momentan noch die notwendige Gnadenlosigkeit und Stärke fehlt, um die Ansprüche ihres Volkes durchzusetzen.



WALBURG VON LÖWENHAUPT

Nach dem Abschluss ihrer Ausbildung bei dem Nivesenschamanen *Kailäkinnen* entwickelt sich die prophetische ‚Ifirnsmaid‘ (*1018 BF, weißblondes Haar und bernsteinfarbene Augen, einfühlsame und hilfsbereite Leitfigur der Ifirnkirche) zu einer Hoffnungsbringerin im Herzogtum, besonders aber in Bjaldorn. Die mitfühlende und herzensfreundliche Prinzessin scheint als einzige zu dem schwermütigen Baron *Fjadir von Bjaldorn* vorzudringen, während ihre Gebete und aufmunternden Worte die Gläubigen die Kälte in der Halle des Kristalls vergessen lassen. Während sie den Schutz des Eisbärenkönigs genießt und sich hauptsächlich in der Grimmfrostöde aufhält, entwickelt sich *Bjaldorn* mit seiner ifirngeweihten *Eisrose von Jarlak* vor allem durch Walburgs Wirken zum Zentrum der Ifirnkirche.

HOHER NORDEN

FREIHERR FJADIR VON BJALDORN

Der beliebte Rüstmeister des Bornlandes (*997 BF, braune Locken, ausgezehrter und grüblerisch wirkender Schatten seines einst so charismatischen Selbsts) hat endlich seine hehren Ziele erreicht: Befreiung Bjaldorns und Rückführung der Herrschaft in die Hand seiner Familie sowie die Eindämmung des Einflusses Gloranas im Norden. Trotzdem kann er sich an diesen Erfolgen nicht mehr erfreuen, denn auch nach seiner Befreiung vom Fluch der Eisherzen (siehe auch **Im Bann des Nordlichts** 174) findet er nur langsam zu seiner energischen Streitlust und dem unerschöpflichen Tatendrang zurück, die ihn einst zu einem mitreißenden Befehlshaber erhoben. Letztlich sind es die bedingungslose Liebe seiner Schwester und seelische Fürsorge *Walbirgs von Löwenhaupt*, die ihn langsam wieder in sein Leben zurückführen, wenn er auch seiner Verantwortung als Herrscher nicht mehr nachkommen kann, da sich seine Interessen und Ziele eher auf die Unterstützung der Ifirnkirche verlagern, als auf das Regieren.

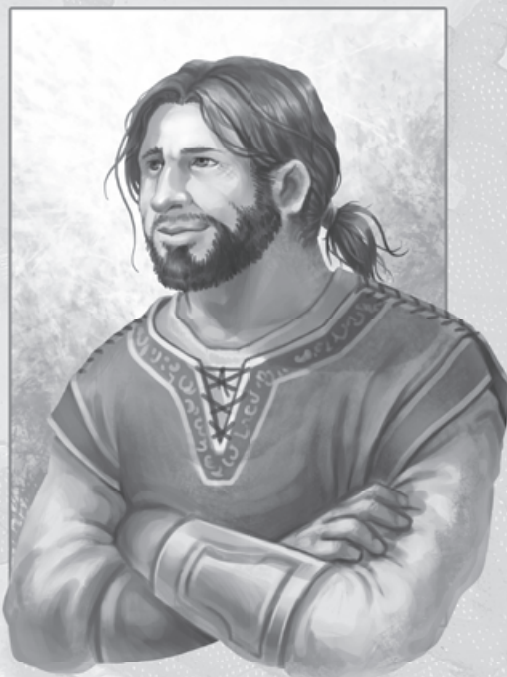
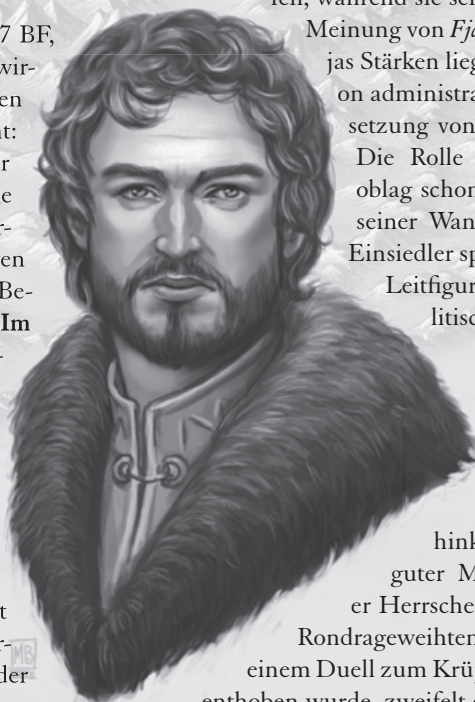
LIWINJA VON BJALDORN

Nach der wundersamen Heilung ihres Bruders *Fjadir* kommt für *Liwinja* (*1005 BF, rehägige Schönheit mit entschlossenen Gesichtszügen, beharrliche und durchsetzungsstarke Anführerin) nicht die ersehnte Freiheit von der Politik und Verwaltung. Die melancholischen Schübe ihres Bruders verlangen von ihr auch weiterhin das Zepter der Herrschaft aufzunehmen und eigenverantwortlich Entscheidungen zu tref-

fen, während sie selten auf eine Entscheidung oder Meinung von *Fjadir* zurückgreifen kann. *Liwinjas* Stärken liegen eindeutig in der Koordination administrativer Vorgänge oder der Durchsetzung von unliebsamen Entscheidungen. Die Rolle als charismatischer Vermittler oblag schon immer ihrem Bruder und seit seiner Wandlung zu einem grüblerischen Einsiedler spürt sie das Fehlen einer solchen Leitfigur schmerzlich – vor allem bei politischen Verhandlungen.

FREIHERR AARBOLD VON EESTIVA

Nachdem Aarbold (*985 BF, raubeiniger aber aufrichtiger Waffenknecht aus Tobrien, hinkt stark mit dem linken Bein, guter Menschenkenner und worttreuer Herrscher) 1037 BF von der fanatischen Rondrageweichten Sulja Avirion von Festum bei einem Duell zum Krüppel geschlagen und als Freiherr enthoben wurde, zweifelt er an der Rechtmäßigkeit seiner damaligen Machtergreifung. Dass er sich nach dem Fall der Rondrageweichten offen auf die Seite Dermots von Paavi gestellt hat, war einerseits ein geschickter politischer Schachzug, aber auch der verzweifelte Versuch, die Bevölkerung von Eestevia wieder von seiner Stärke und Befähigung als ihr Anführer zu überzeugen. Die Löwenwächter – als Überbleibsel der rondrianischen Machtergreifung – sind ihm immer noch ein Dorn im Auge, wenn er auch bei den Kämpfern der Stadt nicht mehr genug Ansehen besitzt, um selbst eine schlagkräftige Truppe zur Verteidigung der Stadt aufzustellen.



HOHER NORDEN



BEDROHUNGEN UND ZUKÜPFTIGES

Die folgenden Abschnitte sind als **Meisterinformationen** zu verstehen. Sie geben einen Einblick in die Ereignisse und Bedrohungen, die in den nächsten Jahren in offiziellen Publikationen behandelt werden oder als Aufhänger für eigene Abenteuer dienen können.

AUSBLICK IN DIE ZUKUNFT

ERFOLGE

Der verfluchte Nagrachsplitter wird durch das Orkheer der Zholochai gewonnen und von Orkschamanen in einen mächtigen GEISTERKERKER eingeschlossen. Im Nachgang des Kampagnenbandes **Firuns Flüstern** wird er im Jahr 1039 BF im Firunswall verborgen, wo sich ein Schamanenkreis mit dem Artefakt beschäftigt und abwägt, ob es besser zerstört werden sollte oder für die Sache der Orks von Nutzen sein könnte.

Iloinen Schwanentochter und das Ifirnsrudel verlassen nach der Eroberung Paavis durch Dermots Recken das Herzogtum und ziehen weiter gen Norden, wo sie sich auf die Jagd nach Überresten des Schwarzen Eises, Nagrachpaktiern und Daimoniden begeben. Als sich Kyrjaka im Ewigen Eis neu manifestiert, entwickeln sich zwischen den Parteien wilde Hetzjagden und blutige Auseinandersetzungen, die auch immer wieder Unschuldigen den Tod bringen.

Unter Anleitung des Hochschamanen *Kailäkinen* findet *Walbirg von Löwenhaupt* bis 1037 BF drei wichtige nivesische Reliquien, die den Kampf gegen widernatürliche Mächte unterstützen: Die *Flöte des Jukuk* macht sie Anfang 1039 BF Dermot von Paavi zum Geschenk, während sie bereits Ende 1038 BF Fjadir von Bjaldorn das *Nivesenhorn* überreicht. Allein das *Band der Himmelslichter* behält sie für sich selbst.

Tapfere Helden können 1037 BF ein verloren geglaubtes Löwinnenschwert – die *Aquamarinlöwin* – aus dem Hort *Schirr'Zachs* gewinnen. Den Weg zurück in den Schoß der Rondrakirche findet das Artefakt bis spätestens 1040 BF.

RÜCKSCHLÄGE

Mehrere der Eisherzen wandern nach den Veränderungen im Herzogtum Paavi und der Jagd der Nivesen nach den von Nagrach berührten Seelen weiter in den Süden und ebnen dadurch unbewusst dem eisigen Hauch Nagrachs den Weg in südlichere Gefilde wie das Svellttal oder das Bornland.

Auch wenn der Nagrachsplitter der Dämonenkrone in einem Gefängnis eingeschlossen wurde und von Orkschamanen bewacht wird, kommt es – solange er auf Dere existiert – an der Pforte des Grauens in *Shirach'ras* weiterhin zu dämonischen Manifestationen. Immer wieder breitet sich von diesem Ort auch ein böses, mit gespenstischen Effekten versehenes Nordlicht aus. Dieses als *Umdoreelslicht* bezeichnete Phänomen wird von kalten Irrlichtern, eisigen Winden oder geisterhaften Stimmen und Erscheinungen begleitet

HOHER NORDEN

und bildet einen starken Kontrast zum hoffnungsverheißenden *Ifirnslicht*.

☛ **Emenuk von Paavi** – Witwer der Usurpatorin Geldana von Paavi – zieht mit seiner aus dem toten Leib der Mutter befreiten Tochter *Ila* weiter nach Westen. Dort verbirgt er sich vor dem Hass der Bewohner des Herzogtums Paavi und seiner traurigen Vergangenheit. Er ahnt nicht, dass *Ila* durch den Dämonenpakt ihrer Mutter einen kleinen Teil der Essenz Nagrachs in sich trägt und erst die nächsten Jahre werden zeigen, ob das dunkle Erbe Geldanas von Paavi in dem kleinen Mädchen durchbricht.

EREIGNISSE DER NÄCHSTEN JAHRE

☛ **Sommer 1037 BF:** Firuns Ring verschwindet aus der *Halle aus Kristall* in Bjaldorn.

☛ **Frühling 1038 BF:** *Walbirg von Löwenhaupt*, die dem schwer geschundenen *Fjadir von Bjaldorn* seelischen Halt nach seiner Heilung vom Fluch des Eisherzens bietet, erkennt im einstigen Firuntempel von Bjaldorn (dem bisherigen Haupttempel des Kultes) das Herz des Ifirnkultes. Sie beginnt, schon während ihrer Ausbildung bei *Kailäkinnnen*, alles in die Wege zu leiten, um das Amt der Bjaldorner Prätorin zu erlangen.

☛ **Sommer 1038 BF:** Die dem Namenlosen geweihte Drachin *Gabijanar* nistet sich in der verwaisten Dämonenzitadelle ein und beginnt mit dem Frostwurm *Schirr'Zach* einen langwierigen und gnadenlosen Kampf um die Vorherrschaft im hohen Norden. Ihr Kampf überzieht den Norden immer wieder mit Verwüstungen, die kleine Dörfer auslöschen und das Reisen im Hohen Norden noch gefährlicher machen.

☛ **Winter 1039 BF:** Der Hochschamane *Kailäkinnnen* beendet die Ausbildung der Prinzessin *Walbirg*. Als letzte Aufgabe entsendet er sie mit seiner Knochenkeule zu *Mido von den Toivoo-Ledu*, die sich mit dieser der Prüfung zur Hochschamanin stellen muss. Als *Kailäkinnnen* mit seinen letzten friedlichen Atemzügen die Himmelswölfe um Beistand für die junge *Mido* erbittet, bricht ein tosender Sturm über die Nivesenlande herein. Zwischen heulendem Wind und knurrendem Donner treten die Himmelswölfe selbst der jungen Schamanin gegenüber und initiierten diese mit blutigen Prüfungen ins Amt der neuen Hochschamanin der Nivesen.

☛ **Frühling 1039 BF:** *Walbirg von Löwenhaupt* erreicht erneut Bjaldorn. Mit dem Segen *Ifirns* erklärt sie die Halle aus Kristall zum Haupttempel des Kultes und wird seine Prätorin sowie Matriarchin des Kultes.





EINE CHRONOLOGIE DER EREIGNISSE DES JAHRES 1036 BF

Die folgende Chronologie enthält Meisterinformationen zu diversen Abenteuern, sodass Spielern von der Lektüre der Zeitleiste abgeraten wird. Einige der aventurischen Ereignisse sind aufgrund einer bewussten Unschärfe nicht genau zeitlich zu verordnen oder erstrecken sich über längere Zeiträume. Diese Geschehnisse werden im Folgenden gesondert hervorgehoben.

PRAIOS

1. Praios: Nach acht Jahren endet die Quanionsqueste. In der Morgenröte erscheint eine Schar Greifen samt Reitern über Gareth. Endlich kehrt das Ewige Licht in den Tempel der Sonne zurück.

Praios: Markgraf *Cusimo von Garlischgrötz* ernennt *Rianod von Aichhain* zur Burggräfin des Windhag.

Weidener Handwerker folgen dem Aufruf der Hüterin der Flamme und ziehen – bedeckt von Rittern Weidens und des Ordens zur Wahrung – nach Yol'Ghurmak.

Anfang Praios: Die Leiche von *Praiosson Greiffas*, dem Wähler der Ordnung Greifenlande, wird aus den Klauen von Paktieren gerettet.

Der albernische Edlenzug behauptet sich aller Unbilden zum Trotz in den letzten Rückzugsgefechten der schon weitestgehend befreiten Wildermark.

17. Praios: Der Nordmärker Baron *Ulfried von Streitzig ä.H.*, ein Jugendfreund des verstorbenen Herzogs *Jast Gorsam vom Großen Fluss*, kommt anscheinend bei einem Brand in seiner Burg ums Leben.

27. Praios: Attentat auf Fürst *Gwain von Harmamund* in der Pfalzgrafschaft Cumrat. Gwain überlebt und ein Taifado kann als Drahtzieher entlarvt werden.

30. Praios: Der Pilgerzug, den Fürst *Gwain von Almada* von Ragath aus anführt, erreicht Brig-Lo. Der Fürst ruft den Adel zur Befriedung der Taifasregion auf und bestellt *Gerone vom Berg* zur neuen Marschallin von Almada.

RONDRA

Rondra: Königin *Eleonora von Aranien* ernennt *Jashild von Yasirabad* zur Sultana von Elburum.

Aldare VIII. Donnerhall von Donnerbach stiftet den *Rondra-gefälligen Orden von Bär und Wolf auf Burg Leuentrutz* in der Weidener Grafschaft Sichelwacht.

15. Rondra: *Korisande von Pailos*, Vorsteherin des alananischen Tempels des Mantikor, lädt alle Korgläubigen nach Mengbilla in den Tempel des Löwenköpfigen Skorpions, um im Wettstreit einen Nachfolger für den Sohn des Mantikors *Karmal ibn Dajn*, den Vorsteher des Mengbiller Kortempels, zu finden.

Ende Rondra: Hochzeitsturney zu Ehren von Prinz *Finnian ui Bennain* in Havena.

PIOBARAS UNSCHÄRFE: JAHRESANFANG UND SOMMER

Anfang 1036 BF toben in den Ausläufern der Schwarzen Sichel und der Drachensteine heftige Revierkämpfe zwischen den Drachen *Feracinor* und *Apep dem Ewigen*.

Zur gleichen Zeit erreichen Berichte über einen mysteriösen dichten Nebel über den Olportsteinen das Festland.

Oderin du Metuant übernimmt derweil die Kontrolle in Al'Anfa. Im Königreich Brabak wird im befestigten Dorf Nagra mit dem Bau einer größeren Werft begonnen.

Im **Sommer** entstehen als Folge der Donnerbacher Siedlungsbemühungen zwei Dörfer. *Flammersbach* unter dem Banner der Familie Birselsburg, in der Ebene unweit des Röderstreichs gelegen, und *Sensbachtal* am Roten Pass unter dem Zeichen der Effelders.

Der Sommer in der Hardorper Ebene ist geprägt von Wetterkapriolen und Zwischenfällen.

Die Stadt Uhdenberg nimmt Verhandlungen mit den Donnerbacher Siedlern auf.

Tschak Chekrai, Kriegshäuptling der Rotsichelgoblins, wird von den Siedlern gestellt und im Kampf überwunden. Damit ist die Kriegsgefahr gebannt. Im ausgehenden Sommer beruhigt sich die Lage in der Ebene und das Wetter normalisiert sich.

Im Süden der albernischen Grafschaft Winhall bilden sich die Ausläufer einer vier Schritt hohen Hecke, die nach Norden dornenbewehrtes Gestrüpp zeigt und nach Bredenhag wohlriechende Wildrosen ausprägt. Die von feischer Magie durchdrungene Barriere erwächst aus dem in Bredenhag gepflanzten Heckenrosenstrauch und versucht anscheinend die Grafschaft vor dem Einfluss des Roten Wyrms zu schützen, insbesondere vor den *Waldmaiden*. Unter den Bredenhagern leben die alten Sagen über die ‚Breede Haag‘ (umgangssprachlich für Breite Hecke) wieder auf, die Schutz vor dunklen Wesenheiten bieten soll – im Volksmund wird die Region schnell wieder als *Heckenlande* bezeichnet.

Zusammen mit Streitern aus Beilunk sichern Rondrianer vom Orden des Zorns das Radromdelta. Die im Winter aufgegebenen Landstriche im Nordwesten Drileuens werden zurückerobert. Gut die Hälfte der Baronie steht am Ende des Sommers unter der Kontrolle der Rondrakirche.





ΠΙΟΒΑΡΑΣ VNSCHÄRFE: EΙΠΕ NEVE ΣΟΠΠΕ – DIE PRAIOSKIRCHE NACH DER QUANIONSQUESTE

Am 1. Praios 1036 BF endet die **Quanionsqueste**: Auf Greifen reitende Quanionspilger bringen das seit acht Jahren verschollene *Ewige Licht* nach Gareth zurück. Die Jahre der Queste waren geprägt von theologischen Disputen, vom Suchen nach neuen Wegen und alten Wahrheiten, und die dabei erlangten Erkenntnisse prägen in den kommenden Jahren die Entwicklung der Gemeinschaft des Lichts.

HAUPT UND GLIEDER DER KIRCHE

Hilberian Praiogriff II., der Bote des Lichts, hat eine erschütterte Kirche durch die Quanionsqueste geleitet. Nun ist das Licht nach **Gareth** zurückgekehrt, und der wohlwollende Blick des Götterfürsten ruht auf diesem Herzen der Ordnung. **Beilunk**, das gleißende Fundament des Glaubens, wo die Fürst-Illuminata *Gwidûhenna von Faldahon* den Gläubigen Trost und Zuversicht spendet, bleibt als strahlendes Bollwerk gegen die Finsternis das zweite wichtige Zentrum der Kirche. Als drittes Herz der Kirche sehen Gelehrte jedoch fortan die Herzen aller Gläubigen, die das Licht in ihren Seelen tragen. Geweihten, die sich dieser „**Dritten Sonne**“, dem Licht in ihrem Herzen, verpflichtet sehen, ziehen meist predigend durch das Land. Da die Gemeinschaft des Lichts nicht länger von einer einzigen, zentralen Stelle geleitet wird, kommt **Elenvina** als Sitz der Kirchenverwaltung eine besonders wichtige Bedeutung zu.

Um den Zusammenhalt der Kirche zu gewährleisten, stützt sich der Bote des Lichts auf den Orden der **Ucuriaten**. Diese werden in ihrer Funktion als Kirchenboten bestätigt und festigen damit ihren Platz innerhalb des Zwölfgötterkultes.

Der **Orden der Heiligen Hüter** öffnete während der Queste seine Archive, was die Hüter aus ihrer bisherigen Isolation hinausführte. So gelingt es dem Orden 1034 BF, seinen alten Hauptsitz, das Kloster *Arras de Mott*, wieder für sich zu beanspruchen.

Dem **Bannstrahl-Orden** werden von der Kirchenführung strengere Zügel angelegt. Vor allem in Beilunk und Greifenfurt wird das eigenmächtige Handeln der Ordensritter weitgehend abgestellt. Fern der großen Städte kommt es jedoch weiterhin immer wieder zu Ausschreitungen. In den Nordmarken ist der Orden fest in der Hand von Illuminatus *Jorgast von Schleiffenröchte*.

Die **Heilige Inquisition** ist nach Jahren des Kampfes gegen die Finsternis geschwächt. Der lange verschollene und 1032 BF zurückgekehrte Großinquisitor *Amando Laconda da Vanya* strebt danach, die Inquisition wieder zu einer Stütze des Glaubens zu machen. Da es oft an geweihten Inquisitoren mangelt, werden öfters verdiente Laien als Helfer und Ermittler eingesetzt.

STRÖMUNGEN UND SEKTEN

Die wichtigsten Veränderungen finden innerhalb der **Mystiker** statt. Diese Strömung erstarkt im Lauf der heiligen Suche, ihre Mitglieder gehen jedoch unterschiedliche Wege. Zwei Splittergruppen erlangen besondere Bedeutung: Die **Bekenner**, die die Verbrechen der Priesterkaiserzeit und andere Verfehlungen der Kirche anprangern und die Wahrheit über alle anderen Tugenden stellen, radikalisieren sich und versagen schließlich dem Boten des Lichts den Gehorsam. 1034 BF werden sie zu Ketzern erklärt; viele schwören ab, andere agieren fortan im Verborgenen. Die **Braniborier** distanzieren sich von ihren radikaleren Glaubensbrüdern, und verfolgen weiterhin das Ideal der umfassenden Gerechtigkeit. Ihre Zahl wächst im Lauf der Queste so stark an, dass sie nunmehr als eigenständige Strömung der Kirche gelten können. Als Wanderprediger haben sie stets ein offenes Ohr für die Nöte des einfachen Volkes.

Die durch das Verschwinden des Lichts tief erschütterten **Traditionalisten** haben nach der Queste zu alter Stärke zurückgefunden und scharen sich in Beilunk um das Banner der Fürst-Illuminata. Sie stehen weiterhin in starker theologischer Gegnerschaft zu den Prinzipisten.

Die **Legalisten** haben die Gelegenheit genutzt, ihren derischen Einfluss zu mehren, während andere Diener des Sonnengottes mit der Suche nach dem Licht beschäftigt waren. Ihr Machtbewusstsein wird dabei durch einen gewissen Pragmatismus ergänzt – wer herrschen will, muss zu Kompromissen bereit sein.

Die **Prinzipisten** konnten mit der Abschwächung des Magiebanns einen wichtigen Erfolg erringen, aber außerhalb des Horasreiches verbreiten sich ihre Lehren nur langsam. Sie arbeiten verstärkt mit der Weißen Gilde und der Hesindekirche zusammen, vor allem in Fragen des Argelionsrechts.

DIE VERKÜNDUNG DER WAHRHEIT

Mit dem Ende der Quanionsqueste werden die Glaubenssätze der Praioskirche reformiert und im Praios 1036 BF vom Boten des Lichts neu verkündet. Dabei bleiben die Gebote der **Wahrheit**, der **Unbeugsamkeit**, der **Offensichtlichkeit**, des **Schutzes von Gesetz und Staat** sowie der **Mission** unverändert. Bei der grundsätzlich ebenfalls unveränderten Pflicht zum **Gehorsam** ermahnt der Heliodan seine Kirche, die damit verbundene Verantwortung zu bedenken und Gehorsam nur nach reiflicher Abwägung einzufordern.

Eine wesentliche Änderung erfährt der **Magiebann**: Die bisherige Formulierung „*Neutralisiere Magie, wo immer es dir möglich ist*“ wird durch die Worte „*Neutralisiere Magie, wo*



immer sie die Ordnung der Welt bedroht“ ersetzt. Dadurch entgehen die Prinzipisten dem Vorwurf der Ketzerei, und progressivere Geweihte können in Zukunft bestimmte „weiße“ Formen der Zauberei sogar als ordnungsstärkend ansehen. Im Weltbild der Traditionalisten hingegen bedroht jede Anwendung von Zauberei die Ordnung der Welt, sodass ihre Auslegung des Magiebanns sich praktisch nicht verändert.

EFFERD

Anfang Efferd: In Havena vermählt sich Prinz *Finnian ui Bennain* von Albertaina mit der Edlen *Talena vom Draustein* aus dem Hause Stepahan. Die Trauung wird in Havena durch die Efferdkirche vollzogen.

Efferd: Der Elenviner Spießwart, *Algrobán Bechenbracht*, verschwindet. In der Grafenmark kann fortan keine Halsgerichtsbarkeit vollzogen werden.

Auf dem *Großen Hoftag zu Rommilys* wird in der *Friedensbulle von Rommilys* die neue Markgrafschaft Rommilyser Mark geschaffen, die die Baronien der aufgelösten Traviemark und der Präfektur Wildermark umfasst. Unter der Herrschaft von Markgräfin *Swantje von Rabenmund* versucht die junge Provinz, die Schatten der Vergangenheit abzustreifen und sich eine Zukunft im Herzen des Reiches aufzubauen. Die Rabenmark bleibt unangetastet, verliert aber den alleinigen Anspruch auf die umkämpften Baronien Gadang, Gorbinnen und Hengefeldt: Die Teile der Baronien, die südlich der Grate der Trollzacken liegen, werden der Markgrafschaft Perricum zugesprochen.

TRAVIA

1. Travia: In der Efferdkirche kommt es zu einem eskalierenden Streit über die Größe der Kontinente Gildenland, Uthuria und Aventurien, der nicht befriedigend beigelegt werden kann.

12. Travia: *Tag der Treue*. Im Friedenskaiser-Yulag-Tempel zu Rommilys wird *Swantje von Rabenmund* zur ersten Markgräfin der Rommilyser Mark gekrönt und leistet der anwesenden Kaiserin den Vasalleneid. Am gleichen Tag gibt sie ihre Verlobung mit *Geldor von Bregelsaum* bekannt.

15. Travia: Einweihung des Koscher Fürstenschlosses Thalesia.

30. Travia: Im Traviabund von Swantje von Rabenmund und Geldor von Bregelsaum vollzieht sich der lange angestrebte und einst in der *Blutnacht von Rommilys* gescheiterte Frieden zwischen den traditionell verfeindeten Häusern Rabenmund und Bregelsaum.

Ende Travia: Unruhen, die einige Stadtteile Fasars seit Monaten in Atem halten, werden von den Söldnern der *Tulamidischen Reiter* niedergeschlagen, wobei es auch zu Auseinandersetzungen mit Gefolgsleuten von Erhabenen der Stadt kommt.

Die zweite große Neuerung ist die ausdrückliche Aufnahme der **Gerechtigkeit** in die Glaubenssätze der Praioskirche: „Bei allem, was du denkst, sagst und tust, strebe nach Gerechtigkeit in deinem Herzen.“ Dadurch erstarken nicht nur die Braniborier; auch Traditionalisten und Legalisten sind verstärkt dazu angehalten, ihre Rolle in der göttlichen Ordnung sowie den Sinn und Zweck von Gesetzen zu hinterfragen.

BORON

Boron: Kaiserin *Rohaja von Gareth* erreicht mit ihrem reisenden Kaiserhof Weiden. In der Grafschaft Baliho besichtigt sie die Überreste der Motte Siebenstein und reist danach weiter auf die kaiserliche Kriegspfalz Donnerschalck, wo sie Mitte des Monats eintrifft.

Der Thorwaler Pirat *Schwarzaxt* macht mit seiner Otta Vig das Meer der Sieben Winde unsicher und schlägt vornehmlich auf den Olportsteinen und der Küste Nostrias immer wieder blutig zu.

10. Boron: Auf dem nostrischen Hoftag bittet Waldgraf *Eilert II. Rheideryan* von Mirdin um die Hilfe der reicheren Grafschaften. Der Spott des Grafen *Albio III. von Salza* sorgt für einen Eklat.

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

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

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

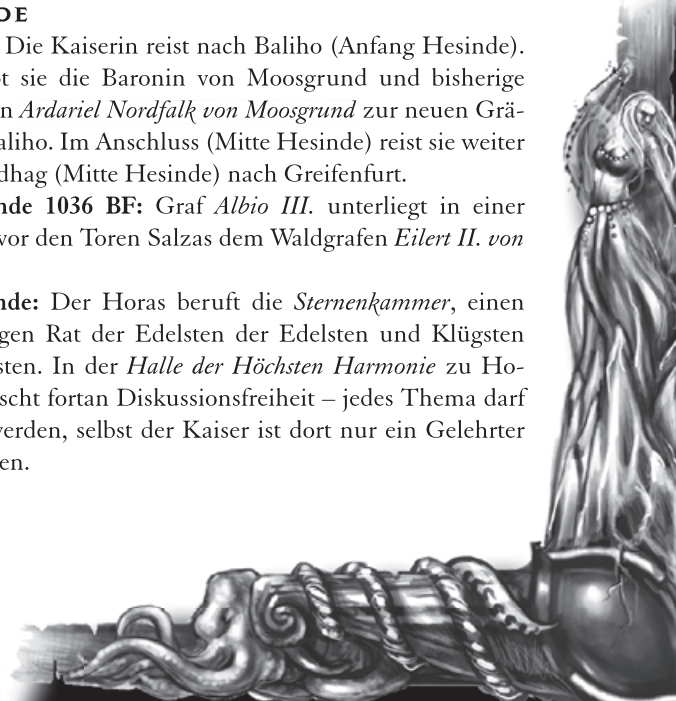
28. Boron: Den Hochmeister der Gelehrsamten Stube, *Verian Fock*, ereilt der Schlagfluss. Bald mehren sich Spekulationen über seine Nachfolge.

HESINDE

Hesinde: Die Kaiserin reist nach Baliho (Anfang Hesinde). Hier salbt sie die Baronin von Moosgrund und bisherige Burggräfin *Ardariel Nordfalk von Moosgrund* zur neuen Gräfin von Baliho. Im Anschluss (Mitte Hesinde) reist sie weiter über Nordhag (Mitte Hesinde) nach Greifenfurt.

24. Hesinde 1036 BF: Graf *Albio III.* unterliegt in einer Schlacht vor den Toren Salzas dem Waldgrafen *Eilert II. von Mirdin*.

30. Hesinde: Der Horas beruft die *Sternenkammer*, einen achtköpfigen Rat der Edelsten der Edelsten und Klügsten der Klügsten. In der *Halle der Höchsten Harmonie* zu Horasia herrscht fortan Diskussionsfreiheit – jedes Thema darf erörtert werden, selbst der Kaiser ist dort nur ein Gelehrter unter vielen.





FIRUN

Firun: Der Hohe Schlangenrat kommt in Kuslik zusammen, um über die Nachfolge Verian Focks zu beraten.

In Khunchom stellt *Khadil Okharim*, die Spektabilität der Drachenei-Akademie, den Verkleinerungszauber MINIMUS REDUCTIBUS vor, der fortan an der Akademie gelehrt wird.

ΠΙΟΒΑΡΑΣ VNSCHÄRFE: HERBST UND WINTER

In **Herbst** und **Winter** treiben sich auffallend viele Irrlichter in den Auen des Neunaugensees herum, denen zahlreiche Menschen zum Opfer fallen. Die Arbeiten an den Donnerbacher Dörfern gehen im Herbst gut voran, die Bauern fahren ihre erste – noch spärliche – Ernte ein.

Die Goldene Allianz vereinbart **Mitte des Jahres** ein außerplanmäßiges Treffen, um über den Konflikt zwischen Brabak und Trahelien zu diskutieren. Derweil finden geheime Verhandlungen zwischen *Lessandro ya Strozza dem Jüngeren* und König *Mizirion III.* über ein neues Kontor in Nagra statt.

Der Herrscher der Zyklopeninsel Phrygaios wird gestürzt, seinen Platz nimmt der zyklopäische Krieger *Thyndarios* ein und wird von Seekönig *Palamydas* bestätigt.

In Mengbilla findet der einflussreiche Handelsherr *Alrik Gerbelstein* den Tod.

Im **Herbst** führt *Brandolf von Ehrenstein ä.H.*, Sohn und Erbe des Herzogs von Transysilien, seine Heerscharen in die umkämpfte Baronie Ällingen. Unter seiner Führung gelingt es seinen Streitern, die Truppen des Fürstkomturs zu besiegen und zu vertreiben. Im **Winter** erobert daraufhin der mendenische Hauptmann *Dherin Bentelan* für *Helme Haffax* die Mark Ällingen und fügt dem transysilischen Prinzen *Brandolf von Ehrenstein* eine demütigende Niederlage an seinem Hochzeitstag zu: Nicht nur, dass er die jüngst eroberte Festung Ällerstein aufgeben muss, auch seine Verlobte lässt ihr Leben.

In Nostria wird die Bombastenfehde zwischen den Grafen *Albio III. von Salza* und *Eilert II. Rheideryan von Mirdin* durch ein Eingreifen von Königin *Yolande II. Kasmyrin* beigelegt. Als Teil des Friedensschlusses gibt die Königin ihre Verlobung mit Graf Eilert bekannt. Die Großmeisterin der Golariten, *Borondria*, sucht im Rahmen ihrer Queste in der Wüste Khôm das Orakel der Nacht auf. Die Visionen, die sie dort empfängt, lassen sie sich verstört nach Garrensand in die Meditation zurückziehen.

Mitte des Jahres wird Blakharaz' Insanctum im Gesplitterten Berg durch einen geweihten Exorzismus vernichtet.

Der Zauber wurde aus Aufzeichnungen einer Expedition rekonstruiert, die die Ruinen der ehemaligen Magierakademie von Thalusa entdeckte und erforschte.

Ende Firun: Ende Firun entsendet die neue Adelsmarschallin des Bornlandes, *Nadjescha von Leufurten*, Boten in alle Winkel des Landes, um vom Heiligengang, einem Pilgerwettbewerb, zu berichten.

ἽṢΑ

Tsa: Der Baron von Seshwick und seine Angehörigen werden brutal von aufrührerischem Gesindel ermordet. Reisenden Recken gelingt es die Schurken aufzuspüren und der Rechtsprechung der Honinger Gräfin zu übergeben.

Brandolf von Ehrenstein verkündet die Rettung seines Erstgeborenen *Meinulf* und kehrt in die Wulfengarde zurück.

Rymorio Erkenländer wird neuer Hochmeister der Gelehrsamten Stube.

23. Tsa 1036 BF: Eine misslungene Beschwörung in der Halle der Erleuchtung versetzt Al'Anfa in Unruhe. Es kommt zu einigen Todesfällen durch Angriffe zahlreicher unkontrollierter Heshthotim.

ΠΙΟΒΑΡΑΣ VNSCHÄRFE: FRÜHLING

Die beiden Donnerbacher Dörfer haben sich gut entwickelt. Nahe des Neunaugensees kommt es wiederholt zu Zwischenfällen. Menschen verschwinden, Seeungeheuer wagen sich an die wenigen Dörfer in Ufernähe heran. Nachdem einige Streiter ein uraltes Wesen aus dem Neunaugensee als Ursache der Zwischenfälle erkennen und es vertreiben, kehrt wieder Ruhe ein.

Ein Zusammenschluss novadischer Stammeskrieger überfällt Port Corrad. Gleichzeitig erhebt sich die unterdrückte Bevölkerung.

In der **zweiten Hälfte des Jahres 1036 BF** gibt es in verschiedenen horasischen Städten Aufrufe, dass Streiter gesucht werden, die den Ausbau von Nova Methumisa unterstützen, und sich mithin einer Überfahrt nach Uthuria anschließen.

ἸἶἪἸ

Anfang Phex: Kaiserlicher Hoftag zu Ragath. Bei einem Fest auf Pfalz Cumrat, zu dem die Kaiserin währenddessen reist, verkündet *Rohaja von Gareth* ihre Verlobung mit dem Markgrafen von Perricum und Reichsgroßgeheimrat *Rondrigan Paligan*.

Phex: Hauptmann *Dherin Bentelan* wird zur Roten Hand für transtobimorische Angelegenheiten ernannt.

Im Phex rotten sich zahlreiche Goblins nördlich von Firunen in der Nähe der sogenannten Riesenburg zusammen.

6. Phex: Beginn des *Heiligengangs* im Bornland.



26. Phex: Der Riese Milzenis erscheint außerhalb des Bornwaldes bei der Riesenburg in der Nähe von Firunen und vertreibt mit seiner Anwesenheit die Goblins. Die anwesenden Menschen berichten, dass Milzenis zudem einen Orakelspruch an sie gerichtet habe.

30. Phex: Der Heiligengang endet und Brückengraf *Linjan von Elenau* wird zum Sieger ernannt.

PERAINE

Peraïne: Der bornländische Freibund stellt eine Karawane zusammen, um den Handelsweg nach Paavi zu erschließen.

25. Peraïne: Fürst *Khajid ben Farsid* von Fasar stirbt unter mysteriösen Umständen.

INGERIMM

Ingerimm: Die rondrianische Senne Bornland gibt den Bau eines neuen Wegrandschreines bei Jassuula bekannt.

Die vor den Mauern Wehrheims errichtete Kapelle der Marbo wird geweiht. Das Zelt- und Hüttendorf um den Schrein, in dem zahlreiche Handwerker und Tagelöhner untergekommen sind, wird seitdem *Marbofelden* genannt.

Die Nandusgeweihtenschaft wird aus Garetien verbannt.

Anfang Ingerimm: Die vier Großmeister des ODL berufen ein irreguläres Treffen in Anchopal ein, nachdem sich herausgestellt hat, dass Hochmeister *Tarlesin von Borbra* seit über einem Jahr verschwunden ist. Während des Treffens kommt es zu einem Unfall, bei dem die Großmeister *Hagen Gerion* und *Thorstor ibn Thorwulf* umkommen.

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

Mitte Ingerimm: Der ODL wählt vorerst keinen neuen Hochmeister. *Celissa ash Manek* wird zur Großmeisterin von Neetha bestellt, *Barngrimm Radobracht* zum Großmeister von Lowangen und *Faredon ibn Aylanora* zum Großmeister von Anchopal, allein Großmeisterin *Llezean von Vallusa* ist noch von der alten Garde.

Ende 1036 BF: Der nostrische Raubritter *Akorius von Lyngwyn* flieht nach Andergast und setzt dort sein Treiben fort.

RAHJA

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

In Mirham untersucht Spektabilität *Salpiķon Savartin*, mit allen Mitteln, die einem schwarzmagischen Gelehrten zur Verfügung stehen, zum ersten Mal eine Kreatur aus dem fernen Uthuria, des sogenannten *Todrichters*. Ein Paar dieser vogelartigen Wesen war kurz zuvor im tiefen Süden von Bord eines Uthuria-Seglers entkommen, jedoch von findigen Recken gefangen und nach Brabak gebracht worden.

24. Rahja: Das erste Kind der Markgräfin *Swantje von Rabenmund* wird geboren, eine Tochter mit Namen *Svelinya Ucuriana*.

Ende des Jahres: In Fasar findet eine Versammlung der Korgeweihtenschaft statt, während der Kämpfe um das Amt des Richters der Neun Streiche ausgetragen werden. Der *Richter der Neun Streiche* ruft Gläubige zum ‚Guten Kampf‘ an der Piratenküste auf.

In Tuzak kommt es zu einer Mordserie, die Gerüchten nach auf das Konto der Bruderschaft vom Zweiten Finger Tsas geht.

Der Teilleib des sterbenden Omegatherions im Neunauge-see verliert an Einfluss. Fischern erscheint der See bei weitem nicht mehr so gefährlich wie ehemals. Argwöhnisch beäugen sie diese Entwicklung und wagen sich nur zögerlich weiter vor.

Der nostrische Raubritter *Akorius von Lyngwyn*, der unter anderem für den Angriff auf ein Peraïnekloster unter Acht steht, flieht nach Andergast und setzt dort sein Treiben fort.





ΠΙΟΒΑΡΑΣ VNSCHÄRFE: WEITERE EREIGNISSE DES JAHRES 1036 BF

BLICKPUNKT YAQUIRBRUCH

Das Jahr 1036 BF steht für die Bewohner des Yaquirbruchs und die Anrainer im Fürstentum Almada sowie dem Horasreich im Zeichen des Kampfes gegen die sogenannten *Taifados*.

Im Yaquirbruch, der auf beiden Seiten der Reichsgrenze einhellig als *Taifasgebiet* bezeichnet wird, zeigt sich wie in der ehemaligen Wildermark, was geschieht, wenn die Lehnsherren all ihre Pflichten und Privilegien nicht mehr beachten. Die Macht im Yaquirbruch liegt bei denjenigen, die genügend Gold und Söldlinge besitzen, um ihren Willen durchzusetzen. Das praiosgegebene Recht der Herrschaft und der Ordnung, ist hier nur ein reines Lippenbekenntnis. Wo ein Junker oder Baron beim Aufziehen eines feindlichen Heeres üblicherweise seinen Baron oder Grafen um Hilfe anruft, wird diese aus unterschiedlichen – und oftmals fadenscheinigen – Gründen im Yaquirbruch verweigert. Oft ist der Grund für dieses Fehlen der höherrangigen Adligen im horasischen Thronfolgekrieg oder im almadanischen Gegenkaisertum zu finden. Manchmal liegt er schlicht in alten Fehden und Rivalitäten. So wird die Region heute von denen beherrscht, die es sich leisten können. Alte Baroniengrenzen sind ohne Belang, ebenso Stand, Glaube und Herkunft. Die Macht geht von selbsternannten Herrschern, den *Taifados*, aus.

VERLAUF DER TAIFASBEFRIEDUNG IM JAHRE 1036 BF

Am 27. Praios 1036 BF, der sogenannten *Fiesta Sepultura* (*Fest der Gräber*), findet ein Treffen der Loge der Beiden Yaquirien auf einem Yaquirschiff statt. Unmittelbar vor Brig-Lo wird ein Attentat auf dem almadanischen Fürsten *Gwain von Harmamund* verübt, das er verletzt überlebt. Schnell wird ein berühmter *Taifado* als Drahtzieher identifiziert. Durch die Taten des *Taifados* aufgerüttelt, erkennen Fürst und Adel an diesem Zeitpunkt, dass sie die *Taifasproblematik* zu lange ignoriert haben. Die eigentliche Befriedung der Region beginnt mit der Ernennung *Gerones vom Berg* zur neuen Marschallin *Almadas*. Marschallin Gerone nutzt den Hochsommer, um Heerschau zu halten und beginnt danach unverzüglich den Schwertzug gegen die Gefolgsleute des mächtigen selbsternannten Graf des Yaquirbruchs, *Horasio della Pena*. Die Gräfin der Südpforte, *Shahane Al'Kasim*, kämpft unterdessen einen blutigen Kampf gegen Goblins in Mesch, Agum und Phexhild.

Im Herbst 1036 BF ziehen die Heerhaufen *Gerones* Richtung Dâl. Es gelingt ihr Endivarol und Brindal zu befrieden. Während des Winters kommen die Bemühungen der Marschallin nur schleppend voran, alle Seiten verzetteln sich in unzähligen kleinen Scharmützeln.

Mit dem almadanischen Frühling im Phex erreichen *Gerones* Truppen den Yaquirhafen Dâl, der sich in der Hand *Chabun ibn Nafirefs* befindet, der zudem die Unterstützung des Emirs von Amhallah genießt. Es beginnt ein langwieriger, blutiger Kampf, der ein geradezu wundersames Ende nimmt. Der Gräuel überdrüssig, verbrüdernd sich eines Nachts die beiden Heere und weigern sich fortan, weiter zu kämpfen. Es kommt zum sogenannten *Dâler Patt*, als sowohl Gerone wie Chabun die Forderungen ihrer Kämpfer akzeptieren: *Gerones* Mannen dürfen den Hafenbereich nicht betreten, *Chabuns* Leute die Stadt nicht verlassen. In Dâl selbst dürfen alle frei umhergehen. Das *Dâler Patt* bringt der Marschallin große Sympathien ein, ist es doch das stärkste Zeichen für einen möglichen Frieden seit langer Zeit. Da der Frieden in Dâl hält, kann Marschallin Gerone das Jahresende nutzen, um sich des Zwists mit *Zahorisippen* in *Pildek* anzunehmen. Am Ende des Jahres gelingt es Gräfin *Shahane* den Goblinhäuptling *Raganishu* von Mesch, den sogenannten *Goblinfürsten*, zu bezwingen und sein Stammesgebiet wieder unter die Herrschaft der almadanischen Krone zu stellen.

BLICKPUNKT MITTELREICH

In Gareth wird mit der Wiederherstellung der großen Kuppel des Sonnenpalastes begonnen.

Kaiserinwitwe *Alara Paligan* erwirbt den Mondsilbernen Palast im Puniner Stadtteil Goldacker und weilt fortan häufiger in der Fürstenstadt.

Die bekannte Almadaner Baronin *Yanis di Rastino* gilt als vermisst. Einige Tage später wird ihre Leiche nach einem Gasthausbrand in der Nähe von Punin mittels ihres Siegelrings identifiziert.

Reo Conchobair, ein Sohn des legendären Schwertkönigs, übernimmt die Leitung der Winhaller Kriegerakademie.

BLICKPUNKT HARDORPER EBENE

Nachdem 1034 BF ein erster Besiedlungsversuch der Hardorper Ebene gescheitert war, wurde im Winter 1035 BF ein zweiter Anlauf für den folgenden Frühling beschlossen. Die Fürst-Erzgeweihte *Aldare VIII. Donnerhall von Donnerbach* stand den Expansionsbestrebungen einiger ihrer Ritter zwar nach wie vor skeptisch gegenüber. Ihre beiden Kinder – *Thalia Ljosvaki von Donnerbach* und *Heorot von Donnerbach* – hingegen erkannten die Beweggründe gerade der jüngeren Adligen und konnten ihre Mutter schließlich überzeugen, der Unternehmung nicht nur zuzustimmen, sondern ihr auch ihren Segen zu erteilen.



DIE GRÜNDE FÜR DIE BESIEDLUNG

Das Dominium Donnerbach hat eine vergleichsweise flache Hierarchie. Neben der Fürstin gibt es allein Ritter als Adelsstand über den freien Bürgern. Da in Donnerbach die Primogenitur gilt, haben alle dem Erstgeborenen nachfolgenden Kinder *keine* Aussicht auf ein Erbe und damit meist auch kein Auskommen, allzumal die Pfründe im Dominium längst verteilt sind. Darüber hinaus gibt es im Dominium keine stehende Garden, das in anderen Reichen häufig Ausweichmöglichkeiten für nachgeborene Adelskinder bietet. Eine Erweiterung des Fürstentums und die Landnahme in einem bislang nicht beanspruchten Gebiet sollte hier Abhilfe und Möglichkeiten schaffen.

Weitere Beweggründe gerade der zukünftigen Fürstin Thalia waren die Herstellung einer größeren räumlichen Nähe zum Herzogtum Weiden, mit dem jüngst ein bedeutsamer Schwurbund (siehe **Strom der Feinde** in der Anthologie **Wetterleuchten**) erneuert worden war.

Neben diesen – vornehmlich politischen – Überlegungen spielte auch die Hoffnung eine Rolle, die Handelsstraße durch die Ebene und weiter über den Roten Pass mit der Besiedlung besser zu sichern und ihre Attraktivität damit zu steigern. Etwas, was letztlich dem Fürstentum insgesamt zu Gute kommen würde.

VERLAUF DER BESIEDLUNG

Am **Glückstag** (24. Phex) **1035 BF** bricht ein großer Siedlerzug aus Donnerbach in die Hardorper Ebene auf. Die Adelsfamilien *Birselburg*, *Tüngeda* und *Effelder* haben die Schirmherrschaft übernommen und für den Erfolg des Unternehmens zahlreiche Handwerker, Gelehrte und Kämpfer angeworben. Schon kurz nach dem Aufbruch zerbricht die Siedlergemeinschaft jedoch an den Animositäten, die zwischen einigen der Adligen herrschen.

Statt einem gemeinsamen werden zwei Dörfer – *Flammersbach* in der Ebene und *Sensbachtal* nahe des Roten Passes – gegründet. Merkwürdige Wetterphänomene, aber auch die Muskelspiele der Uhdemberger Minenloge stellen die Siedler im **Sommer 1035 BF** vor erste Herausforderungen, die sie dank des Einsatzes einiger mutiger Recken bestanden. So kann eine Einigung mit den Uhdembergern ausgehandelt und der Kriegshäuptling der Rotsichelgoblins *Tschak Chekrai* im Kampf überwunden werden.

Im **Herbst 1036 BF** können die Siedler Erfolge verbuchen und eine erste, wenn auch spärliche Ernte einfahren. Abgesehen von überdurchschnittlich vielen Irrlichtern, die in den Auen des Neunaugensees ihr Unwesen treiben verläuft der **Winter 1036 BF** ruhig und der Dorfbau schreitet weiter voran. Das ändert sich im **Frühling 1036 BF**. Wiederholt verschwinden nahe des Neunaugensees Menschen, derweil sich Seeungeheuer ungewohnt nah an die wenigen Dörfer in Ufernähe heran wagen. Einigen der Siedler gelingt es, ein uraltes Wesen aus dem Neunaugensee als Ursache der Zwischenfälle zu identifizieren und zu vertreiben. Danach kehrt Ruhe auf der Hardorper Ebene ein und die Dörfer entwick-

len sich weitgehend ungestört weiter. Im **Sommer 1036 BF** greift zögerlich die Kunde um sich, der See erscheine den einheimischen Fischern bei weitem nicht mehr so gefährlich wie ehemals. Die Siedler verzeichnen das als weiteres gutes Zeichen und feiern den Abschluss des ersten, größtenteils erfolgreichen Jahres gemeinsam mit den eigens angereisten Kindern der Fürst-Erzgeweihten.

BLICKPUNKT MARASKAN

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

In Sinoda wird die Priesterschaft zunehmend handlungsunfähig, da die Verständigung mit den immer sonderlicher werdenden, doch sakrosankten Hochgeschwistern kaum noch möglich ist. Die Großen Preisungen lassen die Gläubigen verstört zurück.

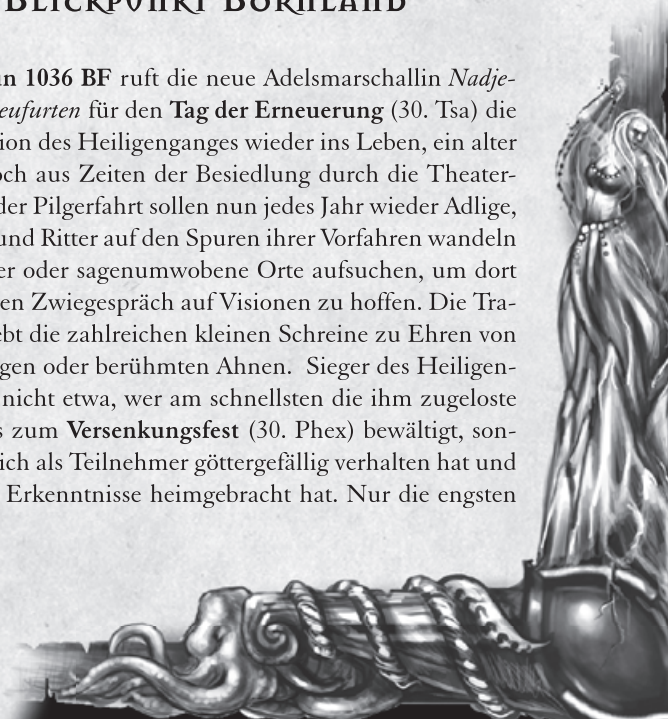
Derweil greifen Tuzaker Hochgeschwister, die Zwillinge *Zajida* und *Zadisab*, vermehrt auf die Dienste der *Bruderschaft vom Zweiten Finger Tsas* in Anspruch, da sie das Töten Andersdenkender als legitimes Mittel erachten.

BLICKPUNKT HOHER PORDEN

Der Schamanin *Mido von den Toivoa-Leddu* wird die Erkenntnis zuteil, dass der Verderber des Eises Besitz über viele nivesische Seelen erlangt hat. Daraufhin sucht sie nach einem Weg, die Seelenkälte aus der Welt zu tilgen und greift dabei auf Artefakte zurück, die ihr Mentor, der Hochschamane *Kailäkinnen*, gemeinsam mit der Weidener Prinzessin *Walbirg von Löwenhaupt* gewonnen hat.

BLICKPUNKT BORNPLAND

Ende **Firun 1036 BF** ruft die neue Adelsmarschallin *Nadjescha von Leufurten* für den **Tag der Erneuerung** (30. Tsa) die alte Tradition des Heiligenganges wieder ins Leben, ein alter Brauch noch aus Zeiten der Besiedlung durch die Theateritter. Bei der Pilgerfahrt sollen nun jedes Jahr wieder Adlige, Gläubige und Ritter auf den Spuren ihrer Vorfahren wandeln und Gräber oder sagenumwobene Orte aufsuchen, um dort im stummen Zwiegespräch auf Visionen zu hoffen. Die Tradition belebt die zahlreichen kleinen Schreine zu Ehren von Lokalheiligen oder berühmten Ahnen. Sieger des Heiligenganges ist nicht etwa, wer am schnellsten die ihm zugestellte Etappe bis zum **Versenkungsfest** (30. Phex) bewältigt, sondern wer sich als Teilnehmer göttergefällig verhalten hat und die besten Erkenntnisse heimgebracht hat. Nur die engsten





Vertrauten der Adelsmarschallin wissen, dass einige der Etappenziele der Traumbotschaft der beseelten Marschallseiche *Unbaldoras* entstammen, welche die Bewohner des Landes auf das Erwachen der alten Seele des Landes aufmerksam macht.

Während des ersten Heiligengangs folgen tapfere Pilger vagen Hinweisen und Prophezeiungen der alten Völker des Bornlandes und treffen bei der Riesenburg auf ein Heer goblinischer Streiter, die ebenfalls die Traumbotschaft *Unbaldoras* erhalten haben. Ehe es zum Ausbruch von Gewalt kommen kann, zerstreut der von den erwachenden Kräften des Landes angelockte Riese *Milzenis* das goblinische Heer, während die Menschen auf dem Blutsteinaltar einen alten Ahornschössling als Sprachrohr der Seele des Bornlandes wiedererwecken. Mit der Durchführung des mächtigen Rituals haben sich die Menschen die Seele des Landes gewogen gestimmt und aus dem Mund des Riesen erklingt für die sterblichen Bewohner folgende Botschaft:

„Ich bin Miiltsenis, der Alte, der Einsame, der, den ihr nicht verärgern wollt! Heute und hier habt ihr Kurzlebigen das Richtige getan. Urgroßmutter wird es euch danken. Daher will ich euch etwas anvertrauen und euch warnen:

„Die, die ihr Götter nennt, sind ungerecht. Vertraut nicht auf sie, vertraut auf das Herz der Welt. Die brennende Löwin am Himmel versteht nicht das Wirken hinter der Welt! Allein die gleißende Schlange am Gefüge vermag erfassen, was wir und unsere Ahnen sind, und keiner von uns weiß, ob wir sie dafür lieben oder hassen sollen. Wir sind das Wesen der Welt und seine Grundfesten. Gleich ob wir wandeln wie mein Bruder Glantuban oder schlafen wie mein Oheim Gorbanor oder verloren sind wie meine Großbase Chalwen. Wir sind die einzigen, welche die Festen dieser Welt erhalten – wahret daher unsere Vorfahren! Sie formen diese Welt weiter: durch ihre Träume, ihr Wollen und ihr Erwachen! Merkt euch ihre Namen: Rahasul, Sokraja und Makkawen. Noch nicht entschieden ist, wer sich erheben wird und wie er oder sie sich erhebt. Allein unumstößliche Wahrheit ist, dass es nicht mehr lange dauern wird und es wird schmerzlich sein für euch, wenn wir uns erheben! In unserem Angesicht werdet ihr kleinen Wimmeler wimmern und kriechen – wie es einst war und wieder sein wird!“

DAS ERWACHEN DES LANDES

„Die Menschen haben einen neuen Herren, doch das Land hat einen alten.“

—Orakel Unbaldoras 1030 BF bei der Ernennung von Adelsmarschall Ugo Damian von Eschenfurten

Die als „Erwachen“ bezeichneten Ereignisse im Bornland resultieren tatsächlich aus der Wiederauferstehung der alten Seele des Landes *Va'Athernja*. Die starken magischen Quellen und Kraftlinien des Bornlandes, aber auch Rituale aus alter Zeit haben das Land einst ein Bewusstsein und eine eigene Seele entwickeln lassen, um deren Gunst die spirituellen

Herrscher der Sterblichen stets geworben haben. Den Theaterritten gelang es beispielsweise durch mächtige Blutrituale und einem Bündnis mit dem Land selbst die unzählbaren Goblinhorden zu besiegen, da sich diese der Gunst des Landes zu sicher waren und ihre spirituelle Führerin versucht hatte, die Macht des Landes für ihre persönlichen Zwecke und gegen die Wünsche *Va'Athernjas* zu missbrauchen. Durch das machtvoll Ritual bei der Riesenburg hat das Land nicht nur zu seinen alten Kräften zurückgefunden, auch sein Bewusstsein erwacht langsam aus dem Dämmer-schlaf der Jahrtausende. Vorerst erspürt es die Gedanken und Gefühle seiner zahlreichen Bewohner nur, um einen Eindruck des fremden Zeitalters und der es bevölkernden Sterblichen zu erlangen. Denn schlussendlich wird *Va'Athernja* unter den Bornlandbewohnern nach einem neuen Verbündeten suchen, der den Vorstellungen und Zielen des Landes gerecht wird. Als potenzielle Verbündete kommen jedoch keinesfalls nur Bornländer oder die Goblins in Frage – jedes denkende und fühlende Lebewesen mit einer eigenen Seele ist aus Sicht *Va'Athernja* eine Prüfung auf seine Motive und Eignung als Verbündeter wert. Die Zukunft der Menschen im Bornland ist also auf lange Sicht hin keinesfalls gesichert und vielleicht ergeht es ihnen dereinst so, wie den Goblins unter den Theaterritten.

BLICKPUNKT WILDER SÜDEN

Seit dem Winter 1035 BF kommt es in Südaventurien immer wieder zu Berichten über einen bislang unbekannten Alveraniar des Schwarzen Mantikors. Diese Berichte geben dem Alveraniar, der mehreren Augenzeugen in der Gestalt eines mächtigen Mannpanthers erschienen sein soll auch einen Namen: *Kar'Anoth*, übersetzt in etwa „die Krallen, die das Zwielflicht teilen“. *Kar'Anoth* scheint auf der Suche nach Auserwählten Kors zu sein und die Dschungel des Südens zu durchstreifen.

Nur wenige wissen um die Herkunft des Alveraniars: Er wurde durch den Echsen-gott *Kr'Thon'Chh* im 10. Zeitalter als Wächter gegen den schändlichen Einfluss des *Omegatherions* im Loch Harodrôl eingesetzt. Die Echsen der Region nennen die Kreatur leise zischelnd *G'Dzill* und fürchten ihn als einen minderen *H'Ranga*. So kämpfte *G'Dzill* Jahrtausende gegen den Teilleib des *Omegatherion*, den die Menschen *Bestie von Harodia* nennen. Als Geron der Einhändige mit Siebenstreich die *Bestie von Harodia* besiegte, versetzte er den Teilleib in einen Dämmer-schlaf, der sich ebenfalls auf *G'Dzill* auswirkte. Seitdem ruhen die beiden ewigen Kämpfer, ohne dass die Menschen auch nur ahnen, welch mächtige Wesen am Loch Harodrôl existieren. 1031 BF wurde beim Kampf mit dem Donnersturm in Warunk der Hauptleib des *Omegatherions* vernichtet und seine Teilleiber vergehen seitdem nach und nach. Seiner eigentlichen Aufgabe beraubt, wartete *G'Dzill* im unruhigen Dämmerzustand auf eine neue Aufgabe.



Im **Hesinde 1035 BF** ruft ein schändlicher Alchimist mittels des echsischen Horns *Jhi'schirr* den Wächter G'Dzill nach Mengbilla, der in Erwartung eines Kampfes gegen einen Feind von Kr'Thon'Chh Teile der Stadt zerstört. Vier mal neun Streiter empfangen von Kor eine Vision, die sie befähigt, gemeinsam mit dem Vorsteher des Kortempels *Karmal ibn Dajn* und dem Achazschamanen *Schar'Kar* ein Ritual durchzuführen, das G'Dzills Wüten beenden soll. Durch die rauschhafte Selbstentlebung *Karmal ibn Dajns* wurde die Gestalt des großen schwarzen Schlingers transformiert und der neue Alveranier Kar'Anoth entsteht, den die Menschen dem blutigen Gott Kor zuordnen.

Über die Aufgaben und Aspekte Kar'Anoths ist noch zu wenig bekannt, als dass die Gläubigen ihn einordnen könnten. Doch sorgt sein Erscheinen im Wilden Süden des Horasreiches bei einigen – bislang *Tsa* zugewandten – *Chirakah* zu einer ungewöhnlichen Änderung ihres Glaubens, die sich seitdem nicht mehr den friedliebenden und schöpferischen Aspekten der Jungen Göttin hingeben, sondern einer erbarungslosen und kämpferischen Philosophie folgen. Im Al-

anfanischen Imperium ruft sein Erscheinen bei den Streitern des *Schwarzen Bund des Kors* der Festung Pinnacht stürmischen Kampfeswillen um die Vorherrschaft als Elitetruppen des Imperiums hervor und lässt die Konflikte mit dem *Orden des Schwarzen Löwen* in blutige Wettstreite ausarten. In Pinnacht ist dem Alveranier Kors gar eine Statue errichtet worden, die als Symbol für den Triumph des Stärkeren und die Unterwerfung der körperlich Schwachen verehrt wird.

Das Erscheinen Kar'Anoths wird stets von heftigen Auseinandersetzungen bis hin zu blutigen Kämpfen begleitet, und die meisten der Gewinner solcher Konflikte weihen sich relativ kurz danach dem Gott der Schlachten, selbst wenn sie noch zuvor einer anderen Gottheit näher gestanden haben. Die Auserwählten, welche sich aus moralischen oder auch spirituellen Gründen gegen die Zuwendung des Korglaubens entscheiden, werden nicht nur von brutalen Visionen, sondern auch ständigen Herausforderungen von gläubigen Kämpfern heimgesucht, bis sie entweder gnadenlos getötet werden oder sich ihrem Schicksal als auserwählte Streiter Kors fügen.

SCHLEIER ÜBER ARANIEN

Die nachfolgenden Informationen enthalten Meisterinformationen zum Abenteuer **Schleiertanz**. Der erste Teil der Splitterdämmerung um den Belkelelsplitter beschäftigt sich mit den Spuren der oronischen Vergangenheit, die nur langsam heilen, während die hinter dem Schleier verborgenen oronischen Sympathisanten ihre unheiligen Pläne weiter verfolgen.

UNHEILIGES VERMÄCHTNIS

Zwischen verschiedenen Gelehrten, Geweihten und Angehörigen von Qabalyim brechen 1033 BF Unruhen und hitzige Diskussionen über einen mysteriösen Fund in einem Kellergewölbe aus. Die Bücher und Schriften aus dem Besitz des verstorbenen Magierphilosophen und Borbaradanhängers *Donation Alrik von Terilia* verschwinden teilweise aus der Öffentlichkeit, in privaten Bibliotheken oder Tempelarchiven, während die Inhalte der öffentlich zugänglichen Schriften zwischen blasphemischen Doppeldeutungen und genialen Forschungsansätzen schwanken.

DAS YALAIAD

In der westlichen Region – dem Beyrounat Malqis – kommt es nach 15 Jahren faktischer Unabhängigkeit im Jahr 1035 BF zu einem politischen Umschwung. Die Machenschaften des durchtriebe-

nen Beyroun *Abdulon von Malqis* und seiner Beraterin wenden sich gegen sie und ihre Machtergreifung über das Yalaiad sowie die geplante Verbreitung des Belkelelglaubens scheitern. Der Aufstand wird von dem Praiosgeweihten *Arras al'Achami* unterstützt, der sich in der darauffolgenden Zeit gegen die Beanspruchung des Großfürstentums Khunchom und Sultanats Gorien zur Wehr zu setzen weiß und sich bereit erklärt, das Beyrounat bis auf Weiteres für Aranen zu verwalten.





Beyrounat Malquis

Einwohner: ca. 11.000

Herrscher: eine unbenannte Heldengruppe, Mhaharanyat Aranien

Wappen: rosafarbener Flamingo vor der silbernen Madascheibe auf dunkelblauem Hintergrund.

Städte und Dörfer: Malquis (900), Dscherhabad (650), Radijalob (390), Amarabach (260), Benchabal (250), Ibriik (180), Qwanchora (180), Chalama (150), Beqchat (130), Ulliies (120), Ganbardal (110), Gron-sik (100), Zillipach (100)

Burgen und Festungen: Keshal Ibriik, Keshal Levthanijhat

Vorherrschender Glaube: Zwölfgötter, Randgruppen in der Bevölkerung glauben an Rastullah, Rur und Gror oder Ferkina-Gottheiten

Handel und Wandel: Der Großteil des transylaiadischen Handels wird über andere Ortschaften abgehandelt; Schmuggel nach Gorien
Landschaft: Mangrovensümpfe an der Küste, fruchtbares Marschland, Wald von Da'Scheahr im Süden, weitere kleine Wälder im gesamten Beyrounat, vereinzelte Hügelketten, vornehmlich im Süden und im Westen der Küste

Flüsse und Seen: Scheh'Tagak-See, etliche sumpfige Flüsschen und Bäche durchziehen ohne festen Lauf das Land

BARBÜCK

Die früher eher kleine Siedlung wird heute fast vollständig von der *Mada Basari* beherrscht und ist mittlerweile deren größte Niederlassung. Nicht nur die neue Befestigungsanlage sowie die schützende *Madamalgarde* wird von der Mada Basari finanziert, sämtliche Betriebe und Kontore sind im Besitz des Handelshauses und unterstehen dem direkten Einfluss der Mondsilberwesira *Sybia al'Nabab*. Die unheimlichen Geistererscheinungen im hiesigen Perainetempel hören 1036 BF langsam auf, doch dauert es noch einige Zeit, bis offenbar wird, dass Unbekannte die von einer Dornenhecke geschützte Kapelle entweiht haben.

DIE VERSUNKENEN RUINEN VON YERKESH

Das urtulamidische Yerkesh liegt nicht weit von der dazugehörigen Festung Yerkesh (1.400 Einwohner, Boron-, Rahja-, Efferd-, Phex- und Tsatempel, von einer Hexe als Emira regierte Stadt) entfernt. Immer wieder werden an den Ufern des mächtigen Barun-Ulah Überreste aus den im Fluss liegenden Ruinen des einstigen Yerkesh gefunden, die findige Strand-sucher als Raritäten und Antiquitäten an Durchreisende verkaufen. Nachdem sich 1035 BF die Fluten des Barun-Ulah teilen und für einige Stunden den Blick auf das ursprüngliche Yerkesh preisgeben, kommen immer wieder Gelehrte, Entdecker, Magier, aber auch dubiosere Schatzsucher in die Stadt, um nach den Geheimnissen der versunkenen Stadt zu forschen. Neben den vielen Tempeln heute vergessener oder verbotener Gottheiten wie Avesha oder Baalat Khelevathan ruht unter den dunklen Fluten des Barun-Ulah ein von Sand und Felsmassen verschüttetes Wohn- und Palastviertel.

WANDLUNGEN DER SCHLEIERVERSCHWÖRUNG

In der Öffentlichkeit wird wenig über das Verschwinden der einflussreichen Sultana *Iphemia von Elburum* bekannt, aber die Mehrfachverräterin Iphemia hat sich in ihren eigenen Machenschaften verfangen. Dieses Mal gelingt es ihr nicht, sich ihren Feinden zu entziehen und ihre immer noch bestehenden Verbindungen zu oronischen Verschwörern zu verschleiern. Zu Iphemias Nachfolgerin als Sultana von Elburum wird *Jashild von Yasirabad* ernannt, die sich aber weniger der Politik als lieber tagelangen Festen und Orgien oder der Jagd widmet.

Der aranische Rahjakult wendet sich vor allem abseits der großen Städte immer wieder archaischen, urtulamidischen Bräuchen zu, die wenig mit dem Güldenländischen Ritus zu tun haben und manches Mal immer noch Einflüsse Belkelels erahnen lassen. Zwar setzt sich langsam der gemäßigte Zweig dieser neuen Bewegung durch, doch das Erbe des fanatischen Predigers und Rahjageweihten Assaban verfolgt das Mhaharanyat noch viele Jahre.

ERRATA

Leider haben sich auch im **Aventurischen Jahrbuch 1035 BF** einige kleine Fehler eingeschlichen, vor allem in der Ordensbeschreibung des *Ordens vom Heiligen Blute der Märtyrer von Arivor zu Salzsteige*. Dabei ist uns ein Lapsus in der Ordensstruktur, bei den Tugenden und Idealen sowie dem Geheimnis der Keller von Ogertrift unterlaufen. Diese kleinen Fehler wollen wir an dieser Stelle korrigieren:

STRUKTUR

(ersetzt den Abschnitt Struktur auf Seite 153)

Wie die meisten kämpfenden Orden unterscheidet auch der Orden vom Blute zwischen Rängen und Ämtern. Der Orden folgt bei seinen ordentlichen, mithin geweihten, Mitgliedern

im Wesentlichen der Hierarchie der Rondrakirche, jedoch mit einer Besonderheit: War der Orden in früheren Zeiten noch bereit, auch besonders fromme Laien zu Rittern zu weihen, so hat sich diese Einstellung seit der Perricumer Bulle „Res-titutionis in Integrum“ von 1035 BF grundlegend verändert. Heute sind nicht einmal mehr Akoluthen der Rondrakirche, die Löwenritter, in den Reihen der ordentlichen Mitglieder zugelassen. Aus diesem Grund kennt die Hierarchie der Bluter auch nur zwei Ränge: Novizen, ordensintern *Knappe* oder *Knappin vom Heiligen Blut* genannt, werden fünf bis sieben Jahre ausgebildet, ehe sie die einfache Weihe erhalten und fortan als *Ritter* beziehungsweise *Rittfrauen vom Heiligen Blute* gelten. Erzgeweihte, oder Ritter der Göttin, nur außer-



lich an ihrer gekreuzten Schwertfibel zu erkennen, müssen auch im Orden vom Blute 12 Heldentaten nachweisen, ehe sie die zweite Weihe erhalten. Ordensintern werden sie selten auch als *Hohe Ritter* bezeichnet – dies jedoch ausschließlich um sie, zum Beispiel in Listen und Dokumenten, vom Rest der Ritterschaft zu unterscheiden.

Neben den ordentlichen Mitgliedern, ordensintern auch *Schwerter* genannt, existiert der dreifach unterteilte Zweig der *Schilde* oder *Blutsgetreuen*, wie die Laien des Ordens auch bezeichnet werden. Der erste Zweig ist die *Schildknappenschaft*, die – je nach Geschlecht – in *Schildmaiden* und *Schildknappen* zerfällt. Hierbei handelt es sich um Kinder aus angesehenen Familien, die im Orden – analog der Ritterausbildung ab dem achten Lebensjahr – eine traditionelle, ritterliche Erziehung erhalten, sofern sie sich nicht für das Leben eines Priesters eignen oder sich gegen ein solches entscheiden. Frühestens an ihrem 20. Tsatag empfangen sie die Schwertleite. Die Anzahl der Schildmaiden und -knappen ist auf jeweils 12 begrenzt und die Zugehörigkeit zur Knappenschaft erlischt nur durch den Tod. Den zweiten Zweig bilden die *Servientes*, zumeist Akoluthen, aber auch Ritter und ehrenvolle Krieger, die sich dem Orden auf bestimmte Zeit verpflichten. Den dritten Zweig stellen die *Donates*. Letztere sind ebenfalls Ritter oder ehrenvolle Krieger, die sich selbst sowie entsprechende Stiftungen dem Orden „schenken“. Sie verbringen ihren Lebensabend in der Obhut des Ordens und leisten entsprechend ihrer Möglichkeiten bis zu ihrem Tod leichten Dienst.

Die Ordensämter folgen auch nach der Neugründung dem ursprünglichen Muster, beginnend mit den vier *Ordensoberen* oder *Superioren*:

- ☛ der **Hochmeister** gewählt von den ordentlichen Ordensmitgliedern und bestätigt vom Schwert der Schwerter. Ihm stehen beratend zur Seite:
- ☛ der **Großkomtur** (auch Seneschall genannt, Stellvertreter des Hochmeisters und verantwortlich für die Verwaltung des Ordens)
- ☛ der **Großvikar** (oberster Geweihter des Ordens, zuständig insbesondere für die Ausbildung der Novizen und zugleich oberste spirituelle Instanz des Ordens. Bei seiner Ernennung behält sich der Löwenthrone ein Vorschlags- und Vetorecht vor)
- ☛ der **Marschall** (oberster Kriegsherr des Ordens)

Unter den Superioren rangieren die derzeit vier *Komtore*:

- ☛ **Komtur von Burg Salzsteige** (Befehlshaber der Burg, dem Großkomtur direkt unterstellt)
- ☛ **Komtur Siegelmeister** (ebenfalls dem Großkomtur unterstellt, kümmert sich um die Ausführung der Entscheidungen des Konvents, derzeit nicht besetzt)
- ☛ **Komtur Zuchtmeister** (Für die Koordinierung der spirituellen und körperlichen Ausbildung sowie den untadeligen

Zustand der Ordensmitglieder verantwortlich; sowohl dem Marschall, als auch dem Großvikar unterstellt, derzeit nicht besetzt)

- ☛ **Komtur Zeugwart** (Für die Ausrüstung/ Waffen/ Tiere etc. zuständig. Als solcher dem Marschall, aber auch dem Großkomtur zuarbeitend, derzeit nicht besetzt)

Superiore und Komture bilden zusammen den *Ordenskonvent*, der den Hochmeister berät, zugleich aber auch immer wieder hinterfragt. So obliegt es dem Konvent den Hochmeister bei gravierendem Fehlverhalten des Amtes zu entheben.

Die Blutsgetreuen haben (offiziell) keinerlei Einflussmöglichkeit auf Haltung und Politik des Ordens.

TUGENDEN UND IDEALE

(ersetzt das Zitat auf Seite 154)

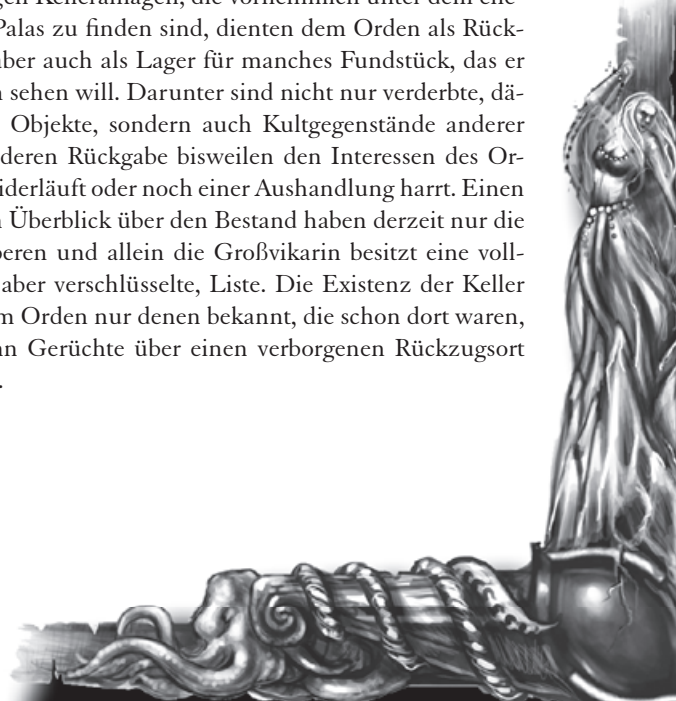
„Es gibt immer einen Weg, eure Aufgabe im Einklang mit den Geboten der Göttin zu erfüllen. Häufig fehlt uns aber die Zeit, just diesen Weg zu ergründen und darum beherzigen wir die nun folgende Weisheit: unsere Herrin ist die Leuin von Alveran. Sie überwältigt ihr Opfer mit einem Prankenhieb aus vollem Lauf, sie jagt es auf leisen Sohlen und schlägt schließlich unbarmherzig zu wie der Blitz. Die Göttin ist eine Löwin und wir sind ihr Rudel, das streitet, wie die Herrin es uns vorgibt. Denn eines ist gewiss: wenn die Aufgabe erfüllt ist, bleibt die Zeit unserer Fehler zu gedenken und vielleicht ihre Vergebung zu erbitten. Doch erst dann, wenn getan ist, was sie uns auftrug, hört ihr!“

—Rondred Donnerklinge von Salzsteige, zu Novizen, Burg Salzsteige Winter 1035 BF

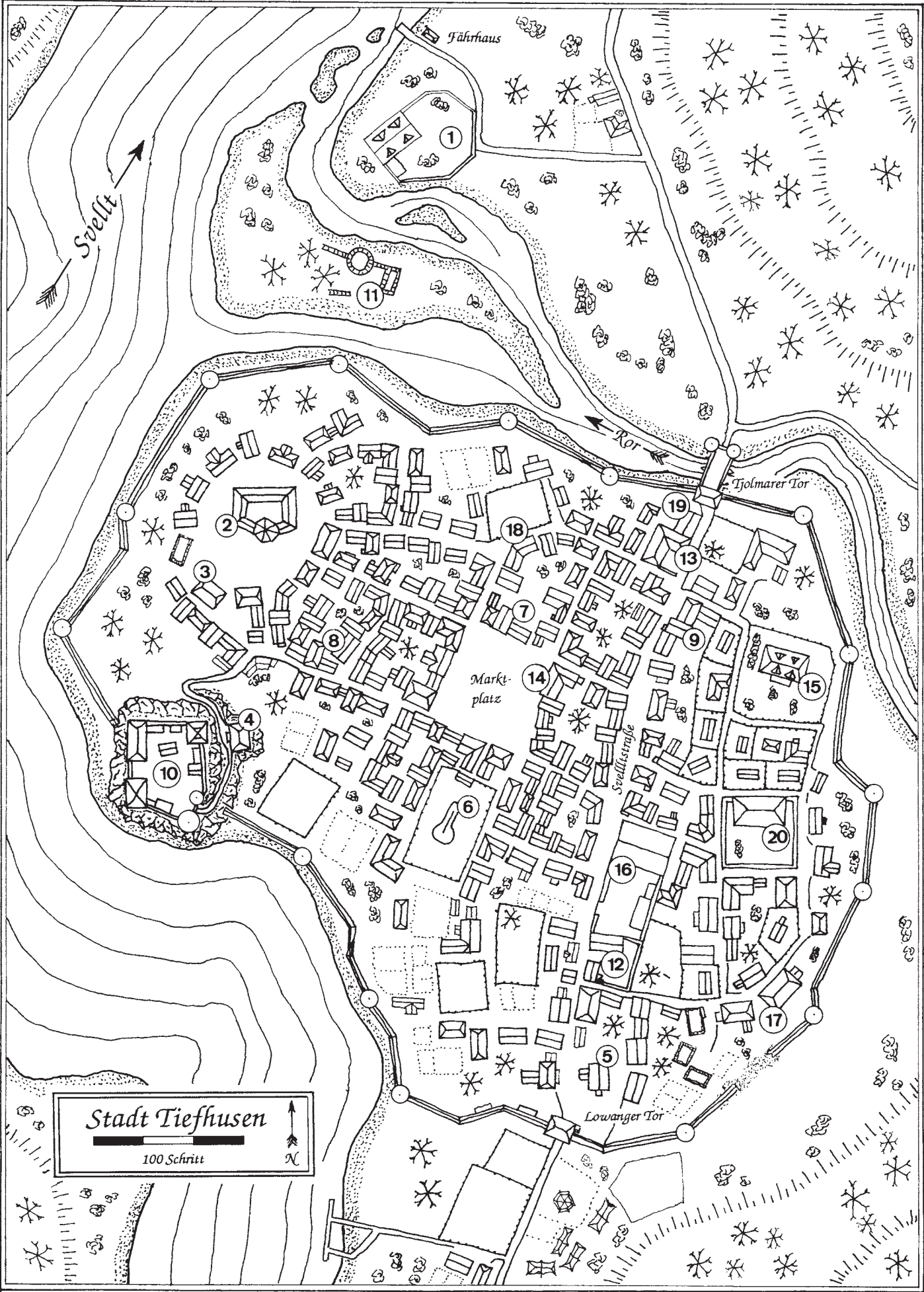
DIE KELLER VON OGERTRIFT

(ersetzt den Abschnitt auf Seite 156)

Burg Ogertrift, Ordensniederlassung der Bluter in Tobrien, wurde im Zuge der Vernichtung Ysilias ebenfalls belagert und weitgehend zerstört. In der Folgezeit konnten die in den Schattenlanden verbliebenen Bluter jedoch einen Zugang zu den Kellern der Burg freilegen und mit Hilfe transsylischer Bannzeichner gegen unerwünschtes Entdecken sichern. Die weitläufigen Kelleranlagen, die vornehmlich unter dem ehemaligen Palas zu finden sind, dienten dem Orden als Rückzugsort, aber auch als Lager für manches Fundstück, das er verborgen sehen will. Darunter sind nicht nur verderbte, dämonische Objekte, sondern auch Kultgegenstände anderer Kirchen, deren Rückgabe bisweilen den Interessen des Ordens zuwiderläuft oder noch einer Aushandlung harret. Einen leidlichen Überblick über den Bestand haben derzeit nur die Ordensoberen und allein die Großvikarin besitzt eine vollständige, aber verschlüsselte, Liste. Die Existenz der Keller ist auch im Orden nur denen bekannt, die schon dort waren, auch wenn Gerüchte über einen verborgenen Rückzugsort kursieren.



НАПОДѢТ: СТАДТ ТІЕФХУСЕН (KÖNIGSSPIEL)



Aufregende Abenteuer erleben – gemeinsam mit Freunden eine exotische und atemberaubende Welt erforschen!

Kommen Sie mit auf die Reise nach Aventurien, in das phantastische Land der Fantasy-Rollenspiele!

Begegnen Sie uralten Drachen, verhandeln Sie mit geheimnisvollen Elfen, suchen Sie nach Spuren längst untergegangener Zivilisationen, lösen Sie verzwickte Kriminalfälle oder erfüllen Sie Spionage-Aufträge im Land der bösen Zauberer.

Schlüpfen Sie in eine Rolle, die Sie selbst bestimmen: mächtiger Magier, edle Kämpferin für das Gute, gerissene Streunerin oder axtschwingender Zwerg. Jeder Held hat Stärken und Schwächen, und nur in der Zusammenarbeit mit seinen Gefährten wird er ans Ziel kommen. Denn Sie erleben die spannenden Abenteuer nicht alleine, sondern Seite an Seite mit Ihren Freunden oder Freundinnen.

Es gibt keinen Verlierer in diesem Spiel: Zusammenarbeit ist gefragt, Zusammenhalt und vereinte Anstrengungen, um gemeinsam zu gewinnen.

Alles ist möglich in der Welt des Schwarzen Auges.

AVENTURISCHES JAHRBUCH FÜR DAS JAHR 1036 BF

REDAKTION: DANIEL SIMON RICHTER

AUTOREN: ANNI DÜRR, NICOLE EULER, MARIA ECKERVOGT,
JULIAN KLIPPERT UND DANIEL SIMON RICHTER

Das **Aventurische Jahrbuch** für das Jahr 1036 BF ist ein Ergänzungsband zur Reihe der Regionalspielhilfen.

In ihm werden die Geschehnisse der lebendigen Geschichte Aventuriens aufgearbeitet. Darüber hinaus enthält das Jahrbuch weitere Abenteuer aus der **Lebendiges-Aventurien-Reihe**, in denen die Spieler die Geschehnisse von Städten, Regionen und wichtigen Meisterpersonen in den Händen halten. Mit **Königsspiel** und **Der Zorn des Satuul** sind hier Abenteuer versammelt, die in der Königsstadt Tiefhusen im Svellttal und Dröl, dem Wilden Süden des Horasreiches spielen. Dazu kommt mit **Lichtsucher** ein Abenteuer, das die Anstrengungen der **Quanionsqueste** im Mittelreich, konkreter im Herzogtum Nordmarken, näher beleuchtet.

Umfangreiche Ergänzungen gibt es in diesem Jahr zum **Svellttal**, dem *wilden Süden des Horasreiches* und dem **Hohen Norden**. Abgerundet wird der Band durch die umfangreiche Zeitleiste des Jahres 1036 BF, die auch genauere Informationen zur **Quanionsqueste**, **Sturmgeboren** und der **Splitterdämmerung** enthält.

Damit enthält auch das zweite Jahrbuch wieder eine spannende Mischung an Texten für Meister und Spieler und ist die griffige Referenz für das **Lebendige Aventurien** des Jahres 1036 BF.

Zum Spiel in Aventurien benötigen Sie die DSA-Regelwerke zu Kampf, Magie und Götterwirken. Für den Meister ist die Kenntnis der Regionalspielhilfen der einzelnen Regionen und der wichtigen Abenteuer hilfreich, aber nicht erforderlich.

Aventurisches Jahrbuch

Das Jahr 1036 BF

Für Meister und Spieler aller Erfahrungsstufen.

Abenteuer (Königsspiel, Der Zorn des Satuul, Lichtsucher)

Regionalaktualisierungen (Svellttal, Wilder Süden des Horasreiches, Hoher Norden)

Zeitleiste 1036 BF

ISBN 978-3-95752-701-1

 **ULISSES
SPIELE**

www.ulisses-spiele.de
12090PDF