

Impressum

VERLAGSLEITUNG

Thomas Michalski

REDAKTION

Nadine Schäkel

AUTOR

Johannes Kaub, Jens Ullrich

KÜNSTLERISCHE LEITUNG

Nadine Schäkel

LEKTORAT & KORREKTORAT

Simon Burandt, Elisabeth Raasch

COVERBILD

Joel Holtzmann, Nadine Schäkel

SATZ, LAYOUT & GESTALTUNG

Nadine Schäkel

REGELDESIGN

Jens Ullrich

INNENILLUSTRATIONEN

Bazteki, Sandra Braun, Steffen Brand, Tim
Brothage, Tristan Denecke, Joel Holtzmann,
Dagmara Matuszak, Vincent Modler, Christina
Kraus, Nadine Schäkel, Daria Schreiber, Holger
Schulz, Nathaniel Park, Stefan Wacker, Sebastian
Watzlawek, Maja Wrzosek

Inhaltsverzeichnis

DAS UMLAND 2

Die Erwachten des Umlands	3
Ras'Lamasshu	8
Zhamorrah	16
Borbarads Festung	26
Der Sternenwagen	35

REGELERWEITERUNGEN 41

Neue Spezies	42
Neue Kulturen	43
Neue Profession	44
Reiten	45
Kreaturen	46

GEHEIMNISSE JENSEITS DER TÜRME 55

Geheimnisse Ras'Lamasshus	55
Geheimnisse Zhamorrah's	59
Geheimnisse der Gor	61
Geheimnisse der Schwarzen Feste	63
Geheimnisse des Sternenwagens	64

1. Auflage Printed in EU 2021

ULISSES SPIELE

Administration Christian Elsässer, Cora Elsässer, Carsten Moos, Sven Paff, Stefanie Peuser, Marlies Plötz, Markus Plötz
Marketing Philipp Jerulank, Björn Meyer, Katharina Wagner, Wolfgang G. Wettach
Ulisses Digital Alina Conard, Nico Dreßen, Thomas Engelbert, Nele Klumpe, Julia Metzger, Phillip Nuss, Maximilian Thiele,
Jan Wagner, Carina Wittrin, Kai Woitczyk
Verlag Zoe Adamietz, Jörn Aust, Mirko Bader, Steffen Brand, Bill Bridges, Timothy Brown, Simon Burandt, Carlos Dias,
Christiane Ebrecht, Frauke Forster, Christof Grobelski, Kai Großkordt, Darrell Hayhurst, Nikolai Hoch, Nadine Hoffmann,
Johannes Kaub, Christian Lonsing, Matthias Lück, Susanne Majewski, Thomas Michalski, Elisabeth Raasch, Nadine Schäkel,
Maik Schmidt, Ulrich-Alexander Schmidt, Nils Schürmann, Eric Simon, Alex Spohr, Ross Watson
Vertrieb Stefan Heinrichs, Jan Hulverscheidt, Anke Kühn, Thomas Schwertfeger, Stefan Tannert

Damit unsere Texte flüssig zu lesen sind, verzichten wir darauf, in jedem Textabschnitt alle Geschlechtsformen zu erwähnen. Aventurien ist ein Kontinent der Vielfalt, in dem sowohl Männer, Frauen als auch alle anderen Geschlechter Teil des Alltags sind. Wir bemühen uns deshalb, geschlechtsspezifische Ausdrücke zu mischen, damit diese Vielfalt nicht vergessen wird. Wann immer du also bei allgemeinen Aussagen eine bestimmte Geschlechtsform liest, kannst du diese durch jede andere ersetzen. In den Fällen, in denen das Geschlecht entscheidend ist, wird dies im Text gesondert ausformuliert.

Copyright © 2021 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems. DIE SCHWARZE KATZE, DAS SCHWARZE AUGEN, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR, RIESLAND, THARUN, UTHURIA und THE DARK EYE sind eingetragene Marken der Ulisses Spiele GmbH, Waldems.
Copyright © 2021 by Ulisses Spiele GmbH. Alle Rechte 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 photo-mechanischem, elektronischem oder ähnlichem Weg, sind nur mit schriftlicher Genehmigung der Ulisses Spiele GmbH, Waldems, gestattet.





Das Umland



Danksagungen an ...

... Hans Joachim Alpers für die Grundsteine, die er in der Gor legte.

... Gene Roddenberry und die Autorinnen und Autoren von Perry Rhodan für Stunden über Stunden an Unterhaltung.

„Es war ein beschwerlicher Weg durch die Berge, aber dann sahen wir Fasar in der Ferne, und bald wünschten wir uns zurück zu den steinigen Pässen, die hinter uns lagen. Wie Knochenstümpfe ragten Türme aus einem Hügel aus Schutt, umgeben von Hütten und Palästen, von Prunk und himmelschreiender Armut, getrennt nur durch Gewalt und hohe Mauern. Ein götterverlassener Ort, ein Ort der bizarren Götzen und Meuchelmörder. Und das Land, das Fasar umgibt? Eine Einöde aus Felsen, Buschwerk und Steppengras, spärlich besiedelt von hungrigen Tagelöhnern und Skorpionen. Wäre nicht der Gadang, der sich wie eine grüne Narbe durch das tote Land zieht, niemand, selbst die verkommenste Gestalt dieser verkommenen Stadt, wäre so närrisch, sich dort niederzulassen.“

– Helme Seifensieder, fahrender Händler aus Punin

„Fasar mag ein Juwel sein, aber es ist nichts ohne das Land, das es umgibt. Keine Teppiche ohne die Wolle der Schafe, keine Waffen ohne Erz aus den Bergen, keine Schuhe ohne das Leder von Rindern und Kamelen, kein Glas ohne Holzkohle. Die Werkstätten blieben verwaist und die Mägen leer ohne die Hirten, Bergleute und Fischer. Das ist die wahre Quelle unserer Macht, und sollte dies bei den Ungläubigen in Vergessenheit geraten, dann wird es sie schmerzen, wenn wir sie daran erinnern werden.“

– Malik Bey ibn Hachir Bey,
Stammessultan der Novadis

„Einst war hier ein endloses Meer aus Gras und lichten Wäldern, das man selbst in Wochen und Monaten nicht durchqueren konnte. Es war ein fruchtbares Land, ein gutes Land, voller Wasser und Leben. Aber Fenk liebt nicht das Leben, sondern das Glitzerwerk. Und eines Tages fiel sein Blick auf ein Glitzern in einem Bachlauf. Es war ein kleines Stück Gold, herausgespült aus den Felsen. Das Schimmern erweckte seine unsterbliche Gier, und so fing er wie im Fie-



berwahn an zu graben auf der Suche nach weiteren glitzernden Schätzen. Er grub, schob Wälder und Weiden zur Seite, durchwühlte das Erdreich und trat alles in den Staub, was ihm ohne Wert erschien. So ging es Jahr um Jahr, bis er das ganze Land durchwühlt hatte. Gold und Glitzerwerk trug er in seinen Hort, um sich in ihrem Glanz zu sonnen. Was zurückblieb? Lebloser Fels und toter Sand. Das ist, was Gier zurücklässt."

– Albina saha Ayshal
Die-das-Schimmern-durchblickt

Auch wenn manch ein Reisender aus dem Norden das Land um Fasar ob seiner Felsen, seiner

Dornenbüsche und seines giftigen Getiers verfluchen mag, ist es in den Augen der Einheimischen bei weitem kein trostloser Ort. Entlang des Ganges reihen sich Weiler und zum Teil recht wehrhafte Gehöfte der Langbeiner aneinander wie an einer Perlenkette. Sie sind Heimstatt der Bauern, die in den fruchtbaren Auen Reis, Hirse, Melonen und Paprika, aber auch Baumwolle und Tabak anpflanzen. Jenseits der bewässerten Niederungen ist das Leben weniger einfach. Aber auch in den kleinen Zedernhainen und den Tälern zwischen den Felsen finden sich kleine Siedlungen, die von der Zucht von Ziegen und Schafen leben und dazu Datteln, Feigen und Oliven anbauen.

Die Erwachten des Umlands

Zwischen diesen kleinen Ortschaften erstreckt sich das trockene, unübersichtliche Land im Schatten des Raschtulswalls. Dies ist das Revier von Wüstenrennmäusen, Vogelmenschen, Pardeln und Springziegen. Außerdem treiben sich meist in der Nähe von Siedlungen die Cha ay Zhamorrah herum. Auch Erwachte haben sich hier angesiedelt. Neben erwachten Cha ay Zhamorrah leben hier Fennek, Mungos und die in Fasar nur selten anzutreffenden Sandkatzen. Einige haben sich eine traditionelle Lebensweise wie vor dem Erwachen bewahrt und bewohnen einfache Erdhöhlen, die sie bisweilen mit einfachem Kunsthandwerk wohnlich gestalten. Andere gehen ihrem Lebensunterhalt als Schlangen- oder Felljäger nach, suchen nach edlen Steinen und seltenen Metallen oder sind im Dienste verschiedener Dufttauscher und Pillendreher unterwegs.

DIE TAUSCHFELSEN

Außerhalb Fasars haben sich bisher keine festen Marktplätze etabliert. Stattdessen wandern Feilscher mit Tauschwaren gepackt durch das felsige Umland und treiben mit den Einwohnern Handel. Wer sich nicht mit ihnen abgeben will, kann sich aber auch an den Tauschfelsen zum Handeln treffen, markanten Felsformationen, die über das Umland verteilt sind. Wenn jemand etwas zu tauschen hat oder bestimmte Waren sucht, stapelt er nach einem ausgefeilten System Steine auf den Tauschfelsen aufeinander, die anzeigen, in welcher Nacht er zum Tauschen anwesend ist und was ungefähr er bietet und sucht. Das Datum des Tauschs wird dabei abhängig vom Neumond oder Vollmond durch verschieden hohe Stapel angezeigt, beispielweise drei Tage vor Neumond

oder fünf Tage nach Vollmond. Die angebotenen und gesuchten Waren werden mit auf der Unterseite der Steine eingekratzten Piktogrammen dargestellt und umfassen meist Nahrung, Felle, Metallwaren oder Rauschmittel. In solchen Tauschnächten treffen sich hier Schlangen- und Felljäger, Tauscher und Pillendreher, und besonders an den westlich von Fasar gelegenen Tauschfelsen kann man auch die Al'Shukhur antreffen, die Felsenreiter des Raschtulswalls.

AL'SHUKHUR

In Fasar sind die Al'Shukhur meist nur aus Gerüchten und Geschichten bekannt. Sie sollen Erwachte wegen ihres Fleisches und ihrer Felle jagen, seltsame Rituale abhalten, gar Kreaturen der Nacht sein oder einen blutigen Pakt mit den Khoramsbestien geschlossen haben. Tatsächlich leben die Al'Shukhur zurückgezogen in den Ausläufern des Walls und scheinen wenig Interesse zu haben, sich den Gemeinschaften der Erwachten in Fasar anzuschließen. Die meisten Al'Shukhur sind Erdwölfe, die von Katzen Praioshunde und von Hunden aufgrund ihrer kichernden Rufe Lachkatzen genannt werden. Beide Seiten stimmen überein, dass Erdwölfe nicht zu ihrer eigenen Spezies gehören, und manche munkeln, dass Erdwölfe aus einer unheiligen Vermischung aus Hund und Katze hervorgegangen sind. Den Al'Shukhur sind solche Geschichten bekannt, aber auch reichlich egal, da sie sich nur selten mit anderen Erwachten abgeben. Nur in wenigen Fällen nehmen die Familien der Al'Shukhur Erwachte anderer Spezies auf, und auch nur solange diese beweisen können, dass sie in den rauen Bedingungen der Berge kein Ballast sind. Trotz ihres bedrohlichen Aussehens



sind die meisten Al'Shukhur misstrauisch, aber friedlich, und machen entgegen allerlei Gruselgeschichten mitnichten Jagd auf Erwachte oder auch nur auf andere Wirbeltiere. Stattdessen leben sie hauptsächlich von Termiten, Ameisen und anderen Insekten, die sie mit ihren breiten Zungen aufschlecken. Seit dem Erwachen ist ihr Leben deutlich einfacher geworden, können sie doch nun Werkzeuge verwenden, um Termiten aus ihren Bauten zu locken oder diese steinharten Festungen aufzubrechen. Die Al'Shukhur ziehen daher in Familienverbänden oder Rudeln durch das Gebirge und kennen eine Vielzahl von Höhlen und anderen Verstecken, die sie jeweils für einige Wochen oder Monate bewohnen, um dann auf der Suche nach neuen Termitenvorkommen weiterzuziehen. Neben dieser ungewöhnlichen Ernährungsweise springt dem Außenstehenden aber noch eine andere Eigenart ins Auge: Die Al'Shukhur gehören zu den wenigen Erwachten, die Reittiere verwenden. Im Raschtulswall sind dies besonders Riesenbittsteller, große Schuppentiere, die sie im felsigen Gelände als Reit- und Lasttiere ausgebildet haben, aber auch dazu verwenden, Höhlen zu graben oder Termitenbauten zu öffnen, da die Riesenbittsteller die Vorliebe der Erdwölfe für Termiten teilen. Diese Reit- und Lastentiere gehören stets der Familie oder dem Rudel als Gruppe und nicht einem einzelnen. Der Verlust eines Reittiers gilt daher als große Schande, schadet man so doch der ganzen Gruppe. Als Handelswaren bieten die Al'Shukhur Panzerschuppen, aber auch Felle, Trockenfleisch und allerlei Kräuter und Fundstücke wie Gold oder ungeschliffene Edelsteine aus dem Raschtulswall. Außerdem fertigen sie hochwertige Kompositbögen an, mit denen sie auch auf größere Distanzen und vom Rücken ihrer Schuppentiere aus zielgenau zu treffen wissen. Zu den Handelsplätzen erscheinen die Al'Shukhur immer nur Nachts, und auch sonst scheinen sie das Sonnenlicht zu meiden. Wenn sie gezwungen sind, tagsüber ihre Höhlen zu verlassen, verbergen sie sich unter

weiten Gewändern, Kopftüchern und Schleiern, nicht nur als Schutz vor der Hitze, sondern auch, weil sie überzeugt sind, dass die Sonne das flammende Auge der grausamen Brana ist, die nach ihnen Ausschau hält, um sie zu verbrennen. Wirklich sicher fühlen sie sich unter freiem Himmel nur, wenn die wohlwollende Taira über sie wacht, der Mond, dessen fahler Schein Schutz verspricht. Die Al'Shukhur verstehen Brana und Taira als Paar, das die Welt zusammen gebat, aber uneins darüber ist, ob sie sich richtig oder falsch entwickelt habe und ob sie weiter bestehen oder den Flammen übergeben werden sollte.

DIE FERNBLICKER

Schon vor Jahren hat sich Armon Großfuß, ein Garethter Schlappohr, vom Trubel Fasars abgewandt, nachdem er sich mit Nagran Eiswedel (siehe Brüchiger Frieden, Seite 65) zerstritten hatte. Nur selten treibt es ihn zurück in die Stadt, meist wenn er Bauteile oder Vorräte benötigt. Die restliche Zeit verbringt er damit, mithilfe eines östlich der Stadt zwischen einigen Felsen verborgenen, improvisierten Fernrohrs den Himmel zu beobachten, denn er ist davon überzeugt, dass der Ursprung allen Seins in der Dunkelheit des nächtlichen Firmamentes verborgen ist. Er hat über die Zeit hinweg eine detaillierte Karte aller Krater und Flächen des Mondes angefertigt, der immerhin Trachs Auge darstellen soll. Außerdem versucht er, die Bewegungen der Sterne am Himmel nachzuvollziehen, um schlussendlich zu begreifen, was die Welt im Innersten zusammenhält. Er vermutet, dass die Sterne das Heim fremder Wesen sein könnten, die indirekt Einfluss auf das Schicksal Aventuriens und vielleicht sogar jedes einzelnen nehmen können. Aus den Bewegungen der Sterne versucht er nun, zu berechnen, wann und wo diese Fremden ihren Weg nach Aventurien finden könnten. Mittlerweile scharen sich einige Sandkatzen und Wüstenfüchse um ihn, die in ihm eine Art Erleuchteten sehen, der die Zukunft voraussagen kann.





DAS KLOSTER DES ALL-EINEN

„Die Dschinne verspotteten mein Bemühen nach Erkenntnis! Das Abbild eines Hundes sandten sie mir, aufrecht gehend wie ein Mensch und mit knurrender Sprache! Ein Hohn! Eine Perversion! Ich habe es davongejagt, mit Steinen und scharfen Worten. Stark muss mein Glaube sein, stark mein Wille!“

– Hamar ibn Tarek al-Alam, Frühjahr 3 HL

„Eins muss man diesem Wesen lassen, es ist geduldig und zäh. Es kommt immer wieder, und es spricht zu mir. Es ist real, ich konnte es berühren, weit realer als jeder Traum und jede Vision. Und es spricht über Trach'Dul, ein Götze womöglich. Ich glaube, es ist eine Herausforderung an meinen Verstand, die mir der All-Eine gesandt hat, kein Dschinnenstreich. Mit Weisheit und guten Argumenten gilt es, den Götzenhund zu widerlegen.“

– Hamar ibn Tarek al-Alam, Frühsommer 3 HL

„Zachabans Erzählungen von Trach'Dul scheinen so viele Fragen zu beantworten. Ich bleibe vorsichtig, aber vielleicht habe ich ihn falsch eingeschätzt. Vielleicht ist es gerade diese kleine, gedrungene Gestalt, so weit weg von den strahlenden, ehrfurchtgebietenden Visionen, von denen so viele träumen. Heißt es nicht, den All-Einen zu versuchen, wenn man eine beeindruckende Vision einfordert? Denn die Linie

zwischen bedingungsloser Anbetung und Versuchung Rastullabs ist eine feine. Sollte nicht das Wort sein Werkzeug sein, egal, aus welchem Gefäß es erklingt? Und seine Worte sind voller Weisheit, das kann ich nicht bestreiten.“

– Hamar ibn Tarek al-Alam, Hochsommer 3 HL

„Ich stimme Zachaban in diesem Punkt zu. Wahrer Frieden entsteht durch Stärke. Der Schwache kann nichts anderes verlangen als Frieden, denn für den Kampf ist er nicht gerüstet. Nicht Weisheit, sondern Furcht treiben ihn an, denn er kann nichts gewinnen, aber alles verlieren. Aber der Starke, der Mächtige, der keinen Kampf fürchten muss, in dem kann nur durch Weisheit der Wunsch nach Frieden keimen. Nur wenn er eine Wahl HAT, kann er auch wählen. Und erst durch die Wahl zeigt sich das wahre Wesen.“

– Hamar ibn Tarek al-Alam, Spätsommer 3 HL

Man sagt, dass Fasar die Stadt der hundert Götter sei und dass die Menschen dort allerlei Götter, Geister und andere mächtige Wesenheiten verehren. So zahlreich ihre Götter sind, so zahlreich sind auch ihre Wege, sie zu verehren. Während viele mit Gebeten und Opfern um Hilfe und Beistand flehen, versuchen andere, mit Rauschmitteln und wilden Tänzen ihren Göttern zu

