



IMPRESSUM

Verlagsleitung
Thomas Michalski

Redaktion
Zoe Adamietz, Tara Flink, Nikolai Hoch, Johannes Kaub, Christian Nehling, Serina Steinmann, Alex Spohr

Regelredaktion
Alex Spohr

Autoren
Zoe Adamietz, Julian Härtl, Tina Hagner, Nikolai Hoch, Johannes Kaub, Markus Keck, Jens Marx,
David Schmidt, Wolf-Ulrich Schnurr, Alex Spohr und Christoph Trauth

Lektorat
Frauke Forster, Björn Fünders, Nikolai Hoch, Sebastian Kreppel, Frederic Mühleck, Michel Saalbach

Korrektur
Zoe Adamietz, Nathan Fürstenberg, Frederic Mühleck, Felix Pietsch, Claudia Waller

Künstlerische Leitung
Nadine Schäkel

Coverbild
Christina Kraus, Julia Metzger, Tia Rambaran

Satz, Layout und Gestaltung
Nadine Hofmann, Matthias Lück, Thomas Michalski

Layoutdesign
Thomas Michalski, Nadine Schäkel, Patrick Soeder
Heldenwerk-Logo: Janina Robben

Innenillustrationen & Pläne
Isabeau Backhaus, Lukas Baumgärtner, Steffen Brand, Sandra Braun, Tristan Denecke, Christiane Ebrecht, Regina Kallasch, Nele Klumpe, Verena Lattanzi, Julia Metzger, Nathaniel Park, Diana Rahfoth, Janina Robben, Nadine Schäkel, Mandy Schenke, Maximilian Schiller, Wiebke Scholz, Holger Schulz, Elif Siebenpfeiffer, Sebastian Watzlawek, Lars Weiler, Michael Witmann, Karin Wittig, Carin Wittrin

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, Markus Heinen, 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, Anke Steinbacher, Ross Watson,

Vertrieb Stefan Heinrichs, Nils Herzmann, 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.

DAS SCHWARZE AUGE, 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 photomechanischem, elektronischem oder ähnlichem Weg, sind nur mit schriftlicher Genehmigung der Ulisses Spiele GmbH, Waldems, gestattet.

Mit Dank an Kirill Faust, Tara Flink, Sebastian Gadinger, Joshua Gantzert, Nikolai Hoch, Antonia Krutz, David Lukaßen, Bernd Müller, Sabine Müller, Christian Nehling, Charlotte Patzer, Anne Wagner, Christian Wagner, Daniel Wagner, Philipp Wagner und Marie Wittek.

Vielen Dank an alle Mitgestalter von Aventurien.



Inhaltsverzeichnis

Heldenwerke in Aventurien	5
Federfall	7
Bis ins Mark	23
Blutiger Pelz	39
Der stille Pfad	59
Madas Blaue Augen	75
Hinter der Fassade	91
Sohn einer Heldin	109

• Für Schnellstarter-Spieler: Das Abenteuer **Der Apfelwurm von Alriksfurt** lässt sich mit den Regeln des DSA5-Schnellstarters spielen, das DSA5-Regelwerk

ist dafür nicht notwendig.

• **Meisterinformationen:** Die Angaben im Abenteuer sind Meisterinformationen, die den Helden nicht sofort zugänglich sind oder sogar ausschließlich als Hintergrundinformationen für den Spielleiter gedacht sind.

• **NSC-Wertekästen:** Die angegebenen Werte bei Meisterpersonen beinhalten alle spielrelevanten Informationen, sind aber dennoch nicht unbedingt vollständig. Insbesondere bei NSCs mit einer großen Anzahl verschiedener Fertigkeiten, also vor allem bei Zauberern und Geweihten, werden auch Fertigkeitwerte, die von 0 abweichen, ebenso wie manche Sonderfertigkeiten nicht immer vollständig angegeben, wenn sie für das Spiel irrelevant sind.

• **Vorlesetexte:** Diese Texte kannst du deinen Spielern am Spieltisch vorlesen. Sie enthalten keine Meisterinformationen.

• **Gerüchte:** Wenn Helden Informationen sammeln, hören sie gelegentlich Klatsch und Tratsch. Gerüchte sind entweder mit + (wahr), mit - (falsch) oder mit +/- (teilweise wahr, teilweise falsch) gekennzeichnet.

• **Erweiterungsregeln:** Wenn ihr mit Erweiterungsregeln spielt, findest du an einigen Stellen Seitenverweise auf andere Bücher, damit du einfacher nachschlagen kannst. Dabei ist das Bandkürzel nach dem Regelement hochgestellt, wie z. B. bei der Sonderfertigkeit Trampeln^{ABE008}.

ABE – Aventurisches Bestiarium

AKO – Aventurisches Kompendium

AKOII – Aventurisches Kompendium II

AMAI – Aventurische Magie III

• In diesen Kästen findest du wichtige Hinweise zum Spiel!



Personen mit diesem Symbol sind vor Beginn des Abenteuerstarts bereits tot.



Wenn du eine bestimmte Szene für die Helden leichter machen möchtest, dann kannst du die Vorschläge dieses Abschnittes übernehmen.



Wenn du eine bestimmte Szene für die Helden schwerer machen möchtest, dann kannst du die Vorschläge dieses Abschnittes übernehmen.

Qualität, Preise, Schlafplätze

Bei Herbergen wirst du drei Angaben in Form von (Q)ualität, (P)reis und (S)chlafplätze vorfinden. Die Schlafplätze geben die maximale Zahl der Betten an, der Preis modifiziert die Preise aus dem Regelwerk um den in der unten aufgeführten Tabelle angegebenen Prozentsatz und die Qualität gibt an, wie gut die Versorgung in der Herberge ist.

Qualität und Preis

Stufe	Qualität	Preis
1	jämmerliche Bruchbude	sehr billig (50 % der Normalpreise)
2	dreckige Spelunke	billig (75 % der Normalpreise)
3	einfache Herberge	normal (Normalpreise)
4	gutbürgerliches Gasthaus	teuer (150 % der Normalpreise)
5	exquisites Hotel	sehr teuer (200 % der Normalpreise)
6	luxuriöse Unterkunft	horrend (400 % der Normalpreise)



HELDENWERKE IN AVENTURIEN



In deinen Augen spiegelt sich ein Werk, welches nicht zuletzt ein ganzes Jahr kreativer Arbeit von DSA-Jungautor:innen vereint. Die Heldenwerk-Reihe ist nicht nur mein persönliches Highlight jeder Ausgabe des Aventurischen Boten, sie erfüllt gleich mehrere wichtige Funktionen für uns, die Mitgestalterinnen Aventuriens, und für euch, die diese phantastische Welt mit Leben füllen! Heldenwerke bieten aufgrund ihrer Kürze und Dichte nicht nur die idealen Voraussetzungen für einen One-Shot-Abend, sie eignen sich auch ideal, um in verschiedene Regionen, typische Motive und Themen Aventuriens hineinzuschnuppern. Ähnlich wie unsere Regional-Abenteuer-Reihe skizzieren Heldenwerke effizient die elementaren Stoffe von DSA. Jedes Heldenwerk lässt sich so einem oder mehreren Genres zuordnen. Und diese sind sorgfältig gewählt! Im Laufe der Jahre haben wir durch zahlreiche eingereichte Abenteuerideen bemerkt, dass bestimmte Genres offenbar besonders beliebt bei DSA-Spielern sind. So finden sich in diesem Heldenwerk Archiv gleich mehrere Horror-, Detektiv- und Entdeckerabenteuer, die ihre Prämissen jedoch sehr unterschiedlich ausarbeiten. Heldenwerke bieten in ihrer Kürze und ihrem Genrebewusstsein einen idealen Prüfstein für Rollenspielneulinge und Wiedereinsteiger, die ihren Geschmack ergründen möchten. Doch auch erfahrenen Spielern mit Sehnsucht nach Abwechslung können sie einen Dienst erweisen. Heldenwerke helfen gleichzeitig bei der Selbstbeobachtung und der Einschätzung der Mitspielerinnen. Was sind die Aspekte des Rollenspiels, die der Gruppe am meisten Spaß machen? Um dieser Frage auf den Grund zu gehen, lohnt es sich, ab und zu zwischen den großen Kampagnen, bei denen zahlreiche Themen miteinander verschmelzen, kleine Abenteuer zu spielen, die geradlinig eine Prämisse auf kleinem Raum, dafür aber umso dichter ausarbeiten.

Heldenwerke werden in der Regel von Autor:innen verfasst, die damit ihr DSA-Debut einleiten. Wer den gesamten Erschaffungsprozess mit Freude und Erfolg durchlebt, wird schließlich Teil der hunderten Schöpfer, die DSA in über 35 Jahren mitgestaltet haben. Aber das Verfassen eines Heldenwerks ist keine Trockenübung, wie sich auch am Interesse altgedienter Autor:innen an diesem Format zeigt. Dieses Heldenwerk Archiv enthält überdurchschnittlich viele Abenteuer von DSA-Veteranen und auch das ebenfalls enthaltene jährliche Con-Abenteuer kann mit bekannten Namen für sich werben. Auch sticht hier das Jubiläums-Heldenwerk zur 200. Ausgabe des Aventurischen Boten hervor. Zu diesem feierlichen Anlass haben schließlich wir, die

DSA-Redaktion, uns die Ehre gegeben und das erste Solo-Abenteuer der Heldenwerk-Reihe verfasst.

Federfall thematisiert im Kleinen eines der großen Themen von DSA5: den Sternenfall. In klassischer Entdeckermanier gilt es, einem alten Geheimnis auf die Schliche zu kommen, das durch Umwälzungen im Himmelsgefüge freigelegt wurde.

Bis ins Mark schickt die Helden auf eine Verfolgungsjagd. Eine beschwerliche Reise, deren Ziel Vergeltung mit Hoffnung auf Gerechtigkeit ist, treibt sie durch die Rommilyser Mark.

Blutiger Pelz fordert die Vorurteile von Aventurienkundigen heraus. Tiefhusen ist gefallen. Just als die Spannung zwischen den Überlebenden vor ihrem Zerreißpunkt steht, bleiben lebenswichtige Warenlieferungen aus. Sind die Orks schuld, wie immer, oder gibt es für gerechtigkeitsliebende Detektive mehr aufzudecken?

Der stille Pfad wartet mit einer unerhörten Begebenheit auf: Eine Borongeweihte bricht ihr Schweigegelübde hundertfach, und das scheinbar grundlos! Ein kleiner Küstenort im Horasreich ist außer sich und sucht nach Helden, die ihre wie besessen plappernde Geistliche wieder zur Besinnung bringen.

Madas Blaue Augen führt eine tapfere Abenteuererin alleine in einen uralten Tempel elementarer Macht. Durch Sultan Hasrabals Augen gilt es, Jahre der Forschung des vollendeten Magiers zu ihrer Blüte zu führen. Ein Blick in die 2. Sphäre, durch ein Blaues Auge der Mada könnte die letzten Geheimnisse der Elementarmagie enthüllen. Doch Hasrabals Feinde sind ihm auf der Spur.

Hinter der Fassade des vereisten Örtchens Farlorn spielen sich grausige Dinge ab. Der tierliebe Dorfmedicus wird beschuldigt, die Ruhe des Ortes zu stören. Steckt hinter den Anfeindungen mehr als der Neid auf den Status und Reichtum des Gelehrten? Eigentlich sollten die Helden nur einen Botendienst erledigen, doch was der verwunschene Blaue See im Mondlicht an seine Ufer spült, lässt eine Verschwörung erahnen.

Sohn einer Heldin letztlich führt die Heldinnen in die Dampfenden Dschungel südlich von Al'Anfa. Der Auftrag, einen eigenwilligen Grandensohn vor sich selbst zu schützen, erscheint klar, aber unter der Oberfläche lauern ungeahnte Gefahren, denen es todesmutig zu begegnen gilt.

Ich wünsche euch im Namen der Redaktion und aller hier vertretenen Autor:innen viel Spaß beim erforschen Aventuriens. Mögen die kleinsten Szenarien euch die größten Heldentaten entlocken!

Zoe Adamietz

bei romantischem Januar-Schneegestöber 2021

Autorennotizen zu Federfall

Vom Grundstoff zum Destillat

Eigentlich fing mit einem Geburtstagsgeschenk an: Tina hatte sich von mir ein Abenteuer gewünscht, an dem ihr Lieblingscharakter (ein etwas zwielichtiger Nordmärker Baron und Akoluth der Puniner Boronkirche) so richtig zu knabbern haben sollte. Als ich zur Feder griff, hatte ich noch die spannenden Ereignisse des Sternenfalls im Hinterkopf. Ich dachte mir: Das ist doch die Gelegenheit für einen Magier, nach Material für ein Schwarzes Auge zu suchen.

In der anbrechenden Weltzeitwende tragen die Götter einen Kampf um die Vorherrschaft aus. Wie kann man diesen Konflikt in einem Szenario thematisieren, das bescheiden bleibt und die Grundfesten Deres nicht allzu sehr erschüttert?

Im Geschenk für Tina sollten weder der Namenlose noch die Dämonen eine Rolle spielen, denn die hatten wir schon oft genug thematisiert.

Der Plan ging auf. Das Geburtstagskind war vom Geschenk begeistert, und Tinas Helden plagten noch heute die Folgen des Abenteuers (was daran liegen könnte, dass er in unserer Spielrunde auf sehr unerwartete Weise und mehr als widerwillig eine al'anfanische Spätweihe erhielt, um gegen eine gewisse Maharaha gewappnet zu sein). Schon bald nach ihrem Geburtstag hatte Tina die Idee, das Abenteuer Ulisses als Heldenwerk vorzuschlagen.

Schwieriger als erwartet war es dann aber, die Vorlage in das besondere Format der Heldenwerkreihe zu gießen: Wenn man seit 28 Jahren DSA spielt, erfordert es eine gewisse Disziplin, ein Abenteuer so zu schreiben, dass Spieler lediglich mit den Grundregeln und dem Almanach auskommen können.

Außerdem musste das ursprüngliche Abenteuer deutlich gekürzt und umgeschrieben werden. Ein Beispiel: Nach dem ersten Konzept sollten die Helden von der Illumnestra (einer uralten, allen Zwölfgöttern verschriebenen Prophetin) ausgeschickt werden. Das hätte allerdings die Beschreibung einer Reise vom Horasreich durch das Amhallassih bis nach Omlad notwendig gemacht. Auch eine Darstellung weiterer Konfliktparteien (z. B. die Al'Anfaner Boronkirche, die Phexkirche oder der novadische Emir des Amhallassih) hätte den Rahmen eines Heldenwerkes gesprengt.

Was folgte, kann man am besten als alchemistische Prozesse oder Destillation beschreiben: Das Geburtstagsabenteuer war der Ausgangsstoff. Die

konstruktiv-kritischen Anmerkungen von Serina Hännichen und Nikolai Hoch von Ulisses waren hervorragende Katalysatoren. Mit der Zeit schraubte sich die immer ausführlicher werdende Heldenwerk-Skizze durch die spiralförmigen Windungen eines Laborkühlers. Was ist im nun vorliegenden Destillat vom ursprünglichen Rohstoff übrig? Ein gefallener Stern, ein altes Heiligtum der Maha Bor, Mumien, vor allem aber der Traum eines Geiers, der mit einem Raben rauft.

„Zu schön für die Ablage“

Das dachte ich, als ich in die Gesichter einer erledigten, aber rundum zufriedenen Spielergruppe sah, die grinsend ihre zerfledderten Helden betrachtete. Gekoppelt mit: „Das wäre die Gelegenheit, um mit meinem Lieblingsautoren etwas zusammen zu schreiben.“ Gedacht, getan. Oder in diesem Fall: überredet. Jens kannte mich gut genug, um einen ordentlichen Packen Arbeit zu vermuten, als ich ihn mit einem gänzlich harmlosen Lächeln mit meiner großartigen Idee konfrontierte: „Lass uns ein Heldenwerk-Abenteuer daraus machen!“ Er hat sich dennoch dazu breitschlagen lassen.

So sind wir guter Dinge und zuerst in seliger Unkenntnis, wie viele Arbeitsschritte uns da noch erwarteten, in unser allererstes Heldenwerk-Projekt gestartet. Jedes Format hat seine eigenen Herausforderungen. Beim Heldenwerk ist es eindeutig der sehr begrenzte Platz, der dazu führt, dass schlussendlich jedes Wort auf der Goldwaage liegt, um die richtige Balance zwischen Inhalt, Stimmung und Information zu finden und dennoch so viel Abenteuerpotenzial wie möglich in die Seiten des Abenteuers zu packen. Doch gerade die Begrenzung ist es auch, die das Schreiben so spannend macht – ganz auf den Geschmack nach Sand zwischen den Zähnen und dem Schreien der Geier in der Luft wollten wir schließlich nicht verzichten, macht doch der Hintergrund und das Aufeinandertreffen verschiedener Kulturen einen großen Teil des Flairs dieser Geschichte aus.

Lange Rede kurzer Sinn: Wir wünschen jedem, der sich des Federfalls annimmt, viel Vergnügen und Kurzweil mit einer kleinen Geschichte nach einem ganz großen Knall im sonnendurchglühten und doch gar nicht so fernem Amahallasih jenseits des Yaquirs.

Viel Vergnügen – und lasst die Würfel rollen!

FEDERFALL



Hintergrund

Stichworte zum Abenteuer: Reise durch das Amhallassih und Entdeckung eines alten Marboheiligums, Wettstreit um einen gefallen Stern aus dem Sternbild Rabe, weit im Hintergrund: Kampf der Totengötter um die Vorherrschaft.

Genre: Horror- und Entdeckerabenteuer

Voraussetzungen: hilfsbereite, zwölfgötterfürchtige Helden mit Interesse an Feldforschung

Ort: Omlad und umgebendes Amhallassih

Zeit: ab 1041 BF

Komplexität (Spieler/Meister): mittel / mittel

Erfahrung der Helden: durchschnittlich bis kompetent

Anforderungen:

Gesellschaftstalente

Kampf

Wissenstalente

Lebendige Geschichte



In den dunklen Zeiten

Um das Jahr 883 v. BF gründete die bosparanische Legio XII Omlatia eine Garnison an der Stelle des heutigen Omlad. In den Dunklen Zeiten kam es dort zu einer Vermischung des bosparanischen Volkes und einiger tulamidischen Sippen, die ursprünglich aus dem mhanadischen Hochland stammten. Die Tulamiden brachten den Glauben an ihre Totengöttin Maha Bor mit und erbauten dieser in einer Höhle unter einem Berg ein Felsenkloster. Auf dem Gipfel dieses Berges bringen auch heute noch die Novadis ihre Toten den Geiern dar, auch wenn der darunterliegende Tempel längst vergessen ist. Dieses Heiligtum erblühte in den Jahren nach seiner Gründung so sehr, dass es anderen Totenkulten ein Dorn im Auge wurde. Schließlich kam es zu einer offenen Konfrontation zwischen dem Boronkult, der sich bei den Bosparanern zunehmend ausbreitete, und den Anhängern der Maha Bor.

■ Maharaha, die letzte Hohepriesterin der Maha Bor, hatte dies vorausgesehen: Ihre Göttin offenbarte ihr im Traum, dass eine Zeit kommen würde, in der Boron ihre Herrin vom Throne des Totenreiches stürzen würde. Daher wirkte Maharaha eine mächtige Zeremonie ihrer Göttin und ließ sich in der Nacht vor der Erstürmung des Klosters bei lebendigem Leibe

mumifizieren und einmauern. Auf diese Weise hoffte sie, die Jahrhunderte zu überdauern, um dereinst wieder zu erwachen und in künftigen Zeiten ihrer Göttin eine nützliche Dienerin wider den Thronräuber zu sein.

Der Federfall

Über 1900 Jahre später: Während des Sternenfalls verschwand auch Rijsha (tulamidisch Feder), ein kleiner Stern aus dem Sternbild des Raben. Ein Deuter Bishdariels (Erzpriester der Boronkirche im Puniner Ritus) namens Borello glaubt aufgrund einer ungewöhnlich klaren Vision, dass die Feder des Raben in der Nähe von Omlad auf Dere gefallen sei. Er hofft, dass seine Kirche aus dem Meteoriten liturgische Gegenstände oder gar einen neuen Talisman erschaffen könnte. Als er zufällig erfährt, dass Tulameth, die Schwägerin der Kaiserin und Reichsvögtin von Omlad, einen neuen Vorsteher für den bereits länger leerstehenden Tempel ihrer Stadt sucht, meldet er sich freiwillig und wird zum Praetor geweiht. Als neuer Hüter des Raben zu Omlad hofft er, die nötigen Ressourcen zu haben, um die niedergefallene Feder des Raben finden und bergen zu können.

Doch der Boroni ist nicht der Einzige, der auf der Suche nach dem Meteoriten ist:

Der Magier ■ Zulqaman al'Ghulshach ay Rashdul (genannt „der graue Geier“) hofft, Rijsha könne zur Erschaffung eines Schwarzen Auges dienen. Bei einer nächtlichen Beobachtung des Sternenhimmels hat er den Fall des Sterns gesehen. Seinen Messungen zufolge müsste er im östlichen Amhallassih niedergeschlagen sein. Wo genau, konnte er aber nicht mit ausreichender Sicherheit berechnen. Da Zulqaman Erfahrung darin hat, sich von Machthabern als Ratgeber anwerben zu lassen, war es für ihn ein Leichtes, als geschätzter Gast am Hofe der Tulameth aufgenommen zu werden.

Was jedoch weder Borello noch Zulqaman ahnen: der Stern Rijsha ist in das Felsenheiligtum der Maha Bor eingeschlagen.

Auswahl der Helden

Für das Abenteuer eignen sich alle Charaktere, allerdings erfordern rastullahgläubige Helden eventuell Anpassungen durch den Spielleiter. Zumindest einer der Helden sollte Ur-Tulamidya oder Bosparano mit Sprachstufe II beherrschen.



Auf ins Abenteuer!

Zu Beginn des Abenteuers befinden sich die Helden auf einer Reise durch das Amhallassih. Sie können beispielsweise als Boten unterwegs sein oder wollen sich einer Karawane ins Land der Ersten Sonne anschließen. Etwa eine Tagesreise vor Omlad hören die Helden Kampfplärm. (Anzahl der Helden + 1W6) Khoramsbestien haben den Knecht **Melo Rivera** und ein Maultier des **Boronge** weihen **Borello** gerissen und bedrohen nun den **Boroni** und sein Pferd. Retten die Helden den **Geweih**ten, bittet er die Helden ihn für 5 Silbertaler pro Held sicher nach Omlad zu begleiten. Da der Knecht auch **Boronakoluth** war, besteht der Geweihte darauf, dass er mitgenommen wird, um ihn auf einem Boronanger zu bestatten.

Borello

Seine **Hochwürden Borello** (35, 1,78 Schritt, leicht gebräunte Haut, dunkelbraune, schütterte kurze Haare, dunkle Augen, feine Gesichtszüge, hager) ist ein verhältnismäßig junger, ambitionierter Praetor des Puniner **Boronritus**. Obgleich sein Aussehen einen Bücherwurm vermuten lässt, verfügt er über eine gesunde Neugier über die Geschichte seiner Kirche und erfreut sich dabei durchaus auch an der Feldforschung – allein seine Fähigkeiten sind mehr die eines besonnenen Diplomaten und Seelenhirten, als die eines Forschungsreisenden. Borello weiß um seine latente Vergesslichkeit, weshalb er auf sein Notizbuch setzt, in dem er wichtige oder

Khoramsbestien

Khoramsbestien sind zerzauste, hundeartige Tiere mit einem hellen, japsenden Kläffen.

MU 14 **KL** 12 (t) **IN** 15 **CH** 12

FF 11 **GE** 14 **KO** 12 **KK** 14

LeP 24 **AsP** - **KaP** - **INI** 14+1W6

VW 7 **SK** 0 **ZK** 0 **GS** 11

Biss: **AT** 13 **TP** 1W6+4(+Krankheit)* **RW** kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag I

Talente: Einschüchtern 5, Klettern 3, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 7, Schwimmen 3, Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 8, Verbergen 8, Willenskraft 5

Größenkategorie: mittel

Beute: 30 Rationen Fleisch (ungenießbar), Trophäen (Gebiss, 2 Silbertaler)

Kampfverhalten: Überlegene Gegner oder Gegner in Überzahl greifen Khoramsbestien normalerweise nicht

an, es sei denn, sie sind ausgehungert oder fühlen sich bedroht.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP; ist die Hälfte des Rudels tot oder geflohen, flieht der Rest des Rudels

Schmerz +1 bei: 18 LeP, 12 LeP, 6 LeP, 3 LeP und weniger

Sonderregeln:

Meute: Khoramsbestien, die gemeinsam einen Gegner angreifen, erhalten pro Khoramsbestie in der Überzahl +1 AT (bis zu einem Maximum von +4)

*) **Krankheit**: Khoramsbestien können Krankheiten übertragen. Für je volle 10 SP durch Khoramsbestien muss mit 1W20 gewürfelt werden: 1-8 (keine Krankheit), 9-14 (Wundfieber, siehe **Aventurischer Almanach** Seite 129), 15-17 (Lutanas, siehe **Regelwerk** 343), 18-20 (Tollwut, siehe **Aventurischer Almanach** Seite 129). Ein Held kann nicht durch Bisse an mehreren Krankheiten erkranken. Ist der Held infiziert, erhält er den Status **Krank** (siehe **Regelwerk** Seite 36).



spannende Gedanken und Erlebnisse akribisch vermerkt. Sein Glaube an Boron ist fest und aufrichtig. Mit anderen Geweihten oder Helden, die an den Zwölfen zweifeln, wird er gerne in ein tiefgründiges Gespräch einsteigen. Dabei, wie auch sonst, spricht Borello nur die nötigsten Worte, wählt diese aber treffsicher.

Das Amhallassih

Das Amhallassih ist ein Landstrich der nördlich der Wüste Khôm bis zum südlichen Yaquirufer reicht. Ursprünglich zum Fürstentum Almada gehörend, wurde es vor einigen Jahrzehnten vom Kalifen der Novadis erobert. Die Einflüsse von Mittelreich und den Novadis sind gleichermaßen spürbar. Die einfache Bevölkerung, die seit eh und je die fruchtbaren Ufer des Yaquirs als Bauern bearbeitet, hat sich mit der Situation arrangiert. Geprägt ist das Amhallassih von den fruchtbaren Flussauen und dem heißen Wind der Khôm. Dort, wo der Yaquir das Land bewässert, gedeihen Zitrusfrüchte, Dattelpalmen und Mandelbäume, ein breiter Schilfgürtel bietet Vögeln, aber auch den Wasserbüffeln der Fellachen, einen Rückzugsort. Abends erfüllt das ohrenbetäubende Konzert der Wasservögel und Frösche die Luft und Myriaden von Stechmücken suchen sich ihre Beute, doch auch der Duft von Arangenblüten, Jasmin und Kräutern labt die Nase.

Abseits des Flusses wird das Land trockener, und wo es zu den Amhallassihkuppen ansteigt, prägen Olivenbäume, Korkeichen, Trockensträucher, widerstandsfähige Kräuter, scharfe Gräser und Kakteen das Bild. Der Einfluss der glühendheißen Wüste Khôm ist hier schon deutlich spürbar, wenn in der Mittagsstunde die Hitze über dem ausgebrannten Land flimmert.

Typische Tiere sind Schakale, Wüstenfüchse, Wildschweine und die halbwilden Wasserbüffel, aber auch Geier, die auf einem kahlen Baum auf ihre Mahlzeit warten, sowie Schlangen und tsagefällige Geckos, die kopfüber an einem Felsüberhang laufen können.

Die einfachen Menschen sind häufig Novadis, teils auch Zwölfgöttergläubige, und ein insgesamt eher impulsiver Menschenschlag. Die Helden können, wenn sie in ein Dorf kommen und höflich um Gastung bitten, hier ebenso herzlich zu Minztee und Dattelbrot eingeladen werden, als sich auch wegen einer nebensächlichen Bemerkung den flammenden Zorn eines heißblütigen Fellachen zuziehen.

Die Stadt Omlad

Im Frieden von Unau 1027 BF wurde Omlad, dessen Besitzverhältnisse schon mehrfach gewechselt hatten, vom Kalifen dem Kaiserhaus von Gareth vermacht. Seitdem regiert es ein kaiserlicher Reichsvogt, aktuell Tulameth saba Malkillah, die Witwe Selindian Hals von Gareth.

Ihre wechselhafte Geschichte sieht man der Stadt an: Tempel im güldenländischen Stil neben bosparanischen Säulen, tulamidische Paläste mit Zwiebeltürmen und mit bunten Kacheln verziertem Mauerwerk neben stolzen almadanischen Streittürmen prägen das Stadtbild.

Borello

MU 15 KL 14 IN 15 CH 13

FF 12 GE 10 KO 12 KK 9

LeP 29 AsP – KaP 40 INI 13+1W6

AW 5 SK 2 ZK 1 GS 8

Rabenschnabel, geweiht: AT 8 PA 2

TP 1W6+4 RW mittel

Dolch: AT 10 PA 4 TP 1W6+1 RW kurz

RS/BE: 0/0

Vorteile/Nachteile: Geweihter

Sonderfertigkeiten: Tradition (Boronkirche)

Sprachen/Schriften: Muttersprache Garethi III, Tulamidya III, Ur-Tulamidyia III, Bosparano III / Kusliker Zeichen, Imperiale Zeichen, Tulamidya-Zeichen, Ur-Tulamidyia-Zeichen,

Talente: Bekehren & Überzeugen 12, Etikette 14, Geographie 6, Geschichtswissen 15, Götter & Kulte 16, Heilkunde Wunden 4, Heilkunde Krankheit 7, Heilkunde Seele 14, Menschenkenntnis 12, Reiten 6, Selbstbeherrschung 10, Sphärenkunde 9, Sternkunde 12

Liturgien: Bann der Furcht 12, Kleiner Bann wider Untote 12, Objektsegen 12, Objektweihe 9, Ort der Ruhe 16, Rabenruf 9, Schlaf 16

Besonderheit: Nachteil Persönlichkeitsschwäche (Vergeßlichkeit). Ohne sein Notizbuch ist Borello aufgeschmissen; die möglichen Erschwernisse betreffen Wissenstalente.



Hoch oben über allem thront die Zitadelle San Telo mit ihren sechseckigen Türmen aus Granit. Sie ist offensichtlich zwergischer Machart, doch versuchte man ihr durch Auf- und Ausbauten ein tulamidisches Erscheinungsbild zu verleihen.

Die Stadt teilt sich in drei Bereiche. Die Oberstadt besteht aus der Zitadelle und dem benachbarten Emeraldviertel. Dort wohnen die Reichen und Mächtigen in ihren Palästen aus dem grauen und grünen Marmor des

Omlad

Region: Königreich Almada

Einwohner: 1050

Wappen: Silber auf Grün der liegende Halbmond über einem silbernen Sparren

Herrschaft: Reichsvögtin Tulameth saba Malkillah

Tempel: Tsa, Rahja, Boron, Bethaus des Rastullah, Schreine von Rondra und Peraine

Handel und Gewerbe: Schmelztiegel von Mittelreich und Kalifat, auf dem Basar ist fast alles zu erstehen

Besonderheiten: Beginn der Mhanadistankarawanenroute, Therbünitenspital; Aufgrund der Lage mehrere Gasthäuser, Tavernen und Teestuben, sowie eine Karawanserei

Stimmung in der Stadt: leicht angespannt, brodelnde Handelsmetropole, unterschwellige Furcht vor neuen Kämpfen



Raschtulswalls. Auch das von einer kupfernen Kuppel gekrönte Bethaus des Rastullah befindet sich hier, ebenso wie der dreistöckige Palacio, das Verwaltungsgebäude der Stadt, mit seinem Innenhof, der mit Palmen und Olivenbäumen sowie einem Springbrunnen geschmückt ist. Die Unterstadt ist das Händlerviertel Omlads. Hier liegt der langgestreckte Basar, in dem man fast alles erstehen kann, was Mittelreich und Kalifat bieten, und in dem unter der Hand sogar noch hin und wieder Sklaven gehandelt werden. Auch der Hafen und die Tempel befinden sich dort, ebenso wie die Gasthäuser und Schänken. Auffällig ist der Rondraschrein, der nur noch aus vier wuchtigen Säulen bosparanischen Ursprungs und einem Teil einer Rondrastatue besteht, alles, was nach einem Erdbeben vom Tempel übrig blieb. Das Haus der Tsa ist vergleichsweise schmucklos aus hellbraunem Sandstein, seinen Namen Koruk Toumla

(tulamidisch für *Schmetterlingsfelsen*) hat er von den Millionen schwarz-roten Patriarch-Schmetterlingen, die sich in jedem Jahr im Frühling und Herbst auf seinen Mauern niederlassen. Das Haus der heiteren Tänzerin, der Rahjatempel, ist von Olivenbäumen und blühendem Jasmin umgeben und ein Ort des Friedens und der Geselligkeit für die Angehörigen aller Schichten und Völker der Stadt. Das Spital des perainefrommen Ordens der Therbûniten liegt an der südlichen Stadtmauer. Sein Leiter, Marcesco Hieros, ist als vollendeter Heiler berühmt.

Der Borontempel hingegen ist ungepflegt und man merkt ihm an, dass schon lange kein Geweihter mehr für ihn sorgt. Der Boronanger ist von prächtigen, teils verfallenen Standbildern und Grabmalen geprägt – doch auch von wuchernden Dornbüschen und Unkraut. Seit dem ungeklärten und brutalen Tod des letzten Boronis in Omlad werden Tempel und Anger von der Bevölkerung abergläubisch gemieden.

♣ Tulameth saba Malkillah

Tulameth saba Malkillah (*1015 BF, 1,67 Schritt, schwarze Augen und Haare, gebräunte Haut, wohlklingende Stimme, gutaussehend, gutes Gedächtnis; Überreden 12 (13/14/14), Willenskraft 11 (13/14/14), SK 2) ist die Tochter des novadischen Kalifen Malkillahs III., die Reichsvögtin von Omland und Witwe des Mondenkaisers Selindian Hal von Gareth. Sie hat ein freundschaftliches Verhältnis zu ihrer Schwägerin, der Kaiserin Rohaja von Gareth. Tulameth setzt sich schon seit vielen Jahren für das friedliche Zusammenleben zwischen Novadis und Mittelreichern in ihrer Stadt ein. Sie ist eine exzellente Zuhörerin und Beobachterin und inzwischen auch eine sehr geübte Diplomatin, die im direkten Gespräch überaus überzeugend ist und dabei auf die leisen, aber nichtsdestotrotz eindringlichen, Töne setzt. Kommen die Helden mit Problemen zum Thema Wissen, Alchimie oder Magie zu ihr, wird sie Ysandra (siehe unten) um Rat fragen.

Ereignisse in Omlad

Borello steuert mit den Helden zusammen als Erstes in der Stadt den Borontempel an, um hier den gefallenen Knecht aufzubahren. Er ist sichtlich erschüttert über den verwahrlosten Zustand des Tempels, wird nach einem kurzen Gebet aber dennoch darauf drängen zur Zitadelle zu gehen, um sich und seine Begleiter vorzustellen.

Der Empfang in der Zitadelle

In der Zitadelle werden Borello und die Helden von Reichsvögtin Tulameth und ihrem Stab empfangen. Tulameth begrüßt Borello erfreut und stellt ihn und die Helden ihren Begleitern vor.

Dies sind ihre Gesellschafterin ♣ Ysandra (30 Jahre, 1,74 Schritt, blonde, aufgesteckte Haare, braune Augen, bestimmendes Wesen, dem Hauptmann Faisal gegenüber mal kokettierend, mal streitend, geheime Katzenhexe, die Tulameth und den Helden jederzeit hilft, ihr

getigter Kater heißt Qat; Alchimie 5 (15/14/12), Magiekunde 3 (14/14/15), Sternkunde 6 (14/14/15), Balsam Salabunde 12 (14/15/12)), der Hauptmann der Wache ♣ Faisal Al'Aswad (31 Jahre, 1,89 Schritt, schwarze Haare und Augen, kurzer Vollbart, Novadi, breite Narbe über die rechte Hand, Spitzhelm mit Turban, gepflegtes Garethi, unterdrückte Hassliebe zu Ysandra; Einschüchtern 12 (15/13/12), Überreden 4 (15/13/12), Willenskraft 8 (15/13/12)), der Hofschreiber ♣ Helme Achaban (24 Jahre, braune Locken, braune Augen, Spitzbart, schlaksig, gelenkige, tintenbekleckste Hände, macht einen beleidigten Eindruck; Etikette 12 (15/12/14), Willenskraft 7 (12/12/14)) sowie ihr neuster Berater, der hochmütige ♣ Zulqaman (siehe rechts).

Borello berichtet mit wenigen Worten über seine Visionen, wie in einem Kampf zwischen Geier und Rabe letzterer eine Schwanzfeder verlor, die mit einer leuchtenden

Spur, doch federleicht, auf Dere stürzte und in den Bergen südlich von Omlad niederging.

Er bittet Reichsvögtin Tulameth um Hilfe bei seiner Suche nach dem gefallenem Stern und zeigt ihr, dass er seine ungewöhnlich deutlichen Visionen nebst einer Skizze des Gesehenen in seinem Notizbuch aufgezeichnet hat.

In Omlad hat man den Fall des Meteors offenbar nicht bemerkt; leichtere Erdbeben kommen in dieser Gegend gelegentlich vor, auch in den letzten beiden Monden hat es solche gegeben. Insbesondere Zulqaman und Ysandra zeigen sich interessiert an dem Sternenfall und geraten über die Deutung fast in Streit. Ysandra sieht den Sternenfall als einen Fingerzeig der Unsterblichen, dessen Sinn allein die Schönheit eines Augenblicks sei und dessen Erforschung das Mysterium zerstöre, während Zulqaman als Forscher auf das rein Sachliche beharrt und angibt, mit seiner Hilfe die Wege der Sterne und die Beschaffenheit der Welt zu verstehen. Hierbei zeigt sich, dass Zulqaman sich mit der Analyse des Sternenfalls schon ausführlich beschäftigt zu haben scheint. Tulameths Sorge dagegen gilt eher dem Ort des Aufschlages, sie hofft, dass dabei keine ihrer Bürger zu Schaden kamen und bittet die Helden, sich dessen zu versichern.

Die Reichsvögtin lädt den Geweihten, die Helden und ein gutes Dutzend Honoratioren der Stadt für den Abend des nächsten Tages zu einem Bankett in der Zitadelle ein, um dem neuen Tempelvorsteher die wichtigsten Gesichter Omlads vorzustellen. Borello ist nicht sehr glücklich über diese Aussicht – Feierlichkeiten mit vielen Leuten sind ihm merklich unangenehm. Verhalten verspricht er dennoch sein Kommen.

Im Anschluss an die Audienz bezieht der Geweihte den leer stehenden Borontempel und zahlt den Helden ihren Lohn aus. Er lädt sie ein, der Bestattung seines Knechts bei Sonnenuntergang beizuwohnen und bietet ihnen an, im Tempel zu übernachten. Alternativ können sie sich eine Unterkunft in der Stadt suchen. Dann macht sich der Geweihte daran, den Tempelraum zu säubern und wohnlich einzurichten und wird die Hilfe der Helden, sollten sie diese anbieten, gerne annehmen.

Unter den Helden, die im Tempel nächtigen, wird jener mit der höchsten Affinität zu Boron nachts den folgenden Traum haben:

Der Traum des Helden

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Es ist dunkel. Aus der Finsternis einer Gruft schält sich die Gestalt eines Geiers, mit langem, kahlem Hals, grauem Gefieder und kalten, schwarzen Augen. Sein Blick fällt auf eine große, schimmernd schwarze Rabenfeder, die am Boden auf dem blanken Stein des Sarkophages liegt. Er beugt sich vor, um diese gierig mit dem Schnabel aufzunehmen. Du hörst schon fast, wie der Federkiel mit einem Knacken bricht, als der Vogel plötzlich in einen tiefen Schlaf fällt und wie ein unordentlicher Sack Federn zu Boden rutscht. Die Feder fällt aus seinem Schnabel und landet dort, wo sie zuvor lag, unversehrt.

■ Zulqaman al'Ghulshach ay Rashdul

Zulqaman ist ein hochbetagter Magier jenseits der 70, dessen kahler Kopf nur noch von einigen wenigen, grauweißen wirren Haaren umkränzt ist. Er hat einen langen, kahlen, faltigen Hals und ein ebenso runzeliges Gesicht, ist 1,70 Schritt groß, dürr und hat eine vorstehende, auffällige Geiernase. Der daher auch „Grauer Geier“ genannte Magier ist ein brillanter Dämonologe und meisterlicher Diplomat (besser: Erpresser). Er trägt eine grau-rote Magierrobe aus edlem Stoff mit auffälligem Stehkragen.

Zulqaman

MU 17 KL 16 IN 15 CH 15

FF 11 GE 11 KO 10 KK 9

LeP 30 AsP 50 KaP – INI 14+1W6

AW 6 SK 4 ZK 0 GS 8

Magierstab, lang: AT 10 PA 7

TP 1W6+2 RW lang

RS/BE: 0/0

Vorteile/Nachteile: Zauberer / Persönlichkeitsschwäche (Arroganz)

Sonderfertigkeiten: Tradition (Gildenmagier), Zauber abbrechen

Talente: Brett- & Glücksspiel 13, Etikette 14, Magiekunde 17, Sphärenkunde 18

Zauber: Bannbaladin 18, Blick in die Gedanken 16, Gardianum 17, Horriphobus 16, Ignifaxius 14, Invocatio Maior 15, Invocatio Minima 19, Invocatio Minor 17, Silentium 12, Transversalis 14

Ausrüstung: Magierstab mit einem Knauf in Form einer Khoramsbestie (Bindung des Stabs, Ewige Flamme, Kraftfokus, Merkmalfokus Dämonisch), Amulett in welches ein Heshthot gebunden wurde, Linsen-Artefakt (Zauberspeicher-Artefakt, FW 12, 4 x ANALYS ARKANSTRUKTUR), ein fliegender Teppich. Seine magischen Artefakte, inklusive des Teppichs, hält er für den Moment geheim.



Zauber abbrechen

Nicht immer ist es gut, wenn ein Zauber zu lange wirkt. Einige Zauberkundige haben deshalb die Fähigkeit entwickelt, die Wirkungsdauer ihrer Sprüche früher aufzuheben.

Regel: Der Zauberer kann jeden seiner gewirkten Zauber zu einem beliebigen Zeitpunkt der Wirkungsdauer beenden. Er muss also nicht bis zum Ende der Wirkungsdauer warten, ehe die Auswirkungen enden. Um einen seiner Zauber abzubreaken, muss der Held 1 freie Aktion aufwenden.

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer, Leiteigenschaft der Tradition 15

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte