

# HELDENWERK



Dornenpfad

Das Schwarze Auge



## Markus Plötz

Zoe Adamietz, Nikolai Hoch

Alex Spohr

Jeanette Marsteller

Kristina Pflugmacher

Claudia Waller

## Nadine Schäkel

## Verena Biskup

Nadine Hoffmann

Thomas Michalski, Nadine Schäkel, Patrick Soeder

Isabeau Backhaus, Lukas Banas,  
Sebastian Watzlawek, Lars Weiler

Damit unsere Texte flüssig zu lesen sind, verzichten wir darauf, in jedem Textabschnitt alle Geschlechtsformen zu erwähnen. Aventurist 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 © 2019 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems.  
DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN, DERE,  
MYRANOR, RIESLAND, THARUN und UTHURIA sind eingetragene  
Marken der Significant GbR.

Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten.

Titel und Inhalte dieses Werkes sind urheberrechtlich geschützt. Der Nachdruck, auch auszugsweise, die Bearbeitung, Verarbeitung, Verbreitung und Vervielfältigung des Werkes in jedweder Form, insbesondere die Vervielfältigung auf photomechanischem, elektronischem oder ähnlichem Weg, sind nur mit schriftlicher Genehmigung der Ulisses Spiele GmbH, Waldems, gestattet.

Mit Dank an Andreas Kappelmeyer.

|                          |    |
|--------------------------|----|
| Die Prüfung der Harmonie | 5  |
| Die Prüfung des Pferdes  | 8  |
| Die Prüfung des Tanzes   | 11 |
| Die Prüfung des Weins    | 12 |
| Ein Ende mit Schrecken   | 14 |

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

 **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 NSC mit einer großen Anzahl verschiedener Fertigkeiten, also vor allem bei Zauberern und Geweihten, werden auch Fertigkeitswerte, die von 0 abweichen, nicht immer vollständig angegeben, wenn sie für das Spiel irrelevant sind.

 In diesen Kästen findest wichtige Hinweise zum Spiel.

 **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 Archivar<sup>AKO103</sup>.

AKO – Aventurisches Kompendium

# AKOII – Aventurisches Kompendium II

Bei Herbergen wirst du drei Angaben in Form von (Q)ualität, (P)reis und (S)chlafplätze vorfinden. Die Schlafplätze geben die maximale Zahl von Betten an, die Angabe 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.

| 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)    |



# DORNENPFAD



»Es gibt selbst unter Gläubigen viele, die das Wesen Rahjas nicht vollständig erfassen. Allzu oft wird sie allein als Herrin der Liebe verehrt... und von „irgendwas mit Wein und Pferden“. Versteht mich nicht falsch, ich will euch keine derartige Unkenntnis unterstellen, aber es ist eine unbestreitbare Tatsache, dass das wahre Wesen der Göttin oft verkannt wird. Euch aber soll ein solcher Fehler niemals unterlaufen, denn wenn ihr diese heilige Pilgerreise auf Rahjas Pfaden antretet, wird euch ein wahrhaftiger Blick auf die Natur Rahjas geschenkt werden.«  
—der Rahjageweihte Yaquirio Taladurer zu den Helden

## Hintergrund

In diesem Abenteuer begeben sich die Helden auf eine Pilgerreise im Namen Rahjas, die sie von Almada bis ins südliche Horasreich führen wird. Dabei führen sie einen Rosenbusch als Geschenk des Puniner Tempels mit sich, den sie durch rahjagefällige Prüfungen mit göttlicher Macht weihen sollen, um ihn schließlich in den berühmten Gärten rings um den Neethaner Rahjatempel einzupflanzen. Was heiter und simpel erscheint, wird jedoch bald zu einer echten Herausforderung, denn Rahjas erzdämonische Widersacherin schläft nicht. Sie schickt einen ihrer Schergen, um den Rosenbusch zu korrumpieren und somit ihre schwarzfaulen Wurzeln in heilige Erde zu schlagen.

## Der Scherge Belkelels

Der zunächst unerkannte Gegenspieler der Helden in diesem Abenteuer ist **Sumudan Caranda** (50, gebräunte Haut, dunkles Haar im Pferdeschwanz; nickt beim Sprechen ständig; Willenskraft 12 (13/14/14), SK 2), augenscheinlich ein Laiendiener des Puniner Rahjatempels. Seine finstere Vorgeschichte ist weder der Kirche noch den Helden bekannt. Geboren wurde der gerissene Betrüger als Sulhamid ibn Abdulon in Elburum, einem Teil Araniens. Während der Schreckensherrschaft der Belkelel-Paktiererin *Dimiona von Zorgan* über das sogenannte *Moghulat Oron* war Sulhamid dort begeisterter Mitläufer und Teil eines grausamen Folterzirkels. Nachdem Dimionas Reich fiel, zerstreute sich Sulhamids Zirkel aus Angst vor der Rache der Zwölfgöttergläubigen. Er selbst floh ins Horasreich, änderte seinen Namen in Sumudan Caranda und wurde erfolgreicher Besitzer eines Edelbordells. Im Jahr

**Stichworte zum Abenteuer:** Pilgerreise durch Almada und das Horasreich, Prüfungen rahjagefälliger Talente, Bedrohung durch Belkelel-Anhänger

**Genre:** Reiseabenteuer

**Voraussetzungen:** Mehrheit der Gruppe besteht aus zwölfgöttergläubigen Helden, die eine Pilgerreise antreten würden

**Ort:** Almada (Punin, Soroban), Horasreich (Goldfelsen, Kuslik, Belhankaner Umland, Neetha)

**Zeit:** 1041 BF

**Komplexität (Spieler / Meister):** mittel / mittel

**Erfahrungsgrad der Helden:** kompetent bis meisterlich

**Anforderungen:**

Gesellschaftstalente

WissensTalente

Körpertalente

**Lebendige Geschichte**



1040 BF begann diese schöne Fassade jedoch plötzlich und ohne erkennbaren Grund zu bröckeln. Dahinter steckte eine Verleumdungskampagne, angestrebt durch einen mysteriösen Mann, der sich selbst *Comto di Trevia* nannte. Sumudan ahnt bis heute nicht, dass dieser in Wahrheit eines seiner früheren Opfer ist, ein ehemaliger Seemann, der nun zum wohlhabenden Rächer geworden ist. Dieser Mann zerstörte Sumudans gesamte Existenz durch sinistre Intrigen. In seiner Verzweiflung wandte sich Sumudan an die Einzige, die ihm noch blieb: Belkelel. Und die Erzdämonin bot ihm einen verlockenden Ausweg, was den einstigen Mitläufer nun doch selbst in einen Seelenpakt mit den Niederhöllen trieb. Auf das Geheiß seiner Herrin hin gibt er sich nun als reuiger Büsser und frommer Laiendiener Rahjas aus, um sich in das Herz der Kirche zu schleichen. So konnte er Bruder Yaquirio davon überzeugen, ihm die Vorbereitung der Rahjaprüfungen für die bevorstehende Pilgerreise zu übertragen. Sein wahres Ziel ist es jedoch, die Prüfungen subtil zu manipulieren, sodass nicht Rahjas Segen, sondern Belkelels Verderbtheit in den Rosenbusch einfährt, der schließlich in heilige Erde gepflanzt werden soll.

## Sumudan im Abenteuer – Belkelels Verderben

Die Helden lernen Sumudan bei der Auftragsvergabe in Punin kennen. Danach reist er vorgeblich ins Horasreich, um die letzte Prüfung vorzubereiten. Tatsächlich jedoch bleibt er immer dicht auf den Fersen der Helden, um ihre Bemühungen zu untergraben. Spätestens während der letzten Prüfung werden die Helden sein Verhalten in Zweifel



ziehen und ihn in einer finalen Konfrontation ausschalten. Sumudans Spielwerte findest du deshalb im Abschnitt *Ein Ende mit Schrecken* auf Seite 14. Für jede der Prüfungen solltest du dir notieren, ob es Sumudan gelungen ist, den Segen zu korrumpieren. Wie er das jeweils versucht, steht bei den einzelnen Prüfungen. Das Ergebnis aller vier Segen ist wichtig für den Ausgang des Abenteuers.

### Zur Heldenauswahl

Es ist nicht zwingend notwendig, dass alle Helden deiner Gruppe zwölfgöttergläubig sind, allerdings sollte eine Mehrheit das Konzept einer rahjagefälligen Pilgerreise verstehen und für gut befinden. Ein Exot, der die Außenperspektive vertritt, kann für das Abenteuer reizvoll sein. Wenn aber zu viele Charaktere andere religiöse Überzeugungen vertreten, wären sie für den rahjageweihten Auftraggeber keine logische Wahl und das Abenteuer für sie vermutlich auch nicht spannend. Besonders gut geeignet ist das Abenteuer dagegen für folgende Helden:

- Helden mit Verpflichtungen gegenüber einer zwölfgöttlichen Kirche (besonders Rahja oder auch Rondra als Beschützerin aller zwölfgöttlichen Kirchen).
- Helden, die eine rahjagefällige Bußqueste antreten wollen oder müssen.

- Helden, die wegen herausragender Werte in rahjagefälligen Talenten wie *Betören*, *Reiten*, *Tanzen*, *Überreden*, *Zechen* etc. einen landesweiten Ruf erworben haben.

Wenn nichts davon auf deine Helden zutrifft, kannst du sie auch auf anderem Wege ins Abenteuer ziehen. Du kannst sie dazu im Vorfeld mit der Neethaner Patrizierin ♀ *Thaliana della Cordaio* (23, nussbraune Haare und Augen, durchbohrender Blick; hält sich stets sehr aufrecht, wirkt distanziert; Willenskraft 7 (13/12/12), SK 1) bekannt machen, die diese Pilgerreise im Namen ihrer Familie antreten will. Wenn du auf eine mitreisende Meisterperson verzichten willst, richtet die Rahjakirche stattdessen im Vorfeld ein Weinfest in Punin aus, bei dem Bruder Yaquirio nach aufrechten Recken Ausschau hält – sein Blick fällt dann auf die Helden, die er nach dem Fest in den Rahjatempel einlädt.

Ganz am Ende dieses Heldenwerkes findest du ein kleines Glossar für typische Begrifflichkeiten der Regionen, in denen dieses Abenteuer spielt.

### Einstiege ins Abenteuer

Die Reise der Helden beginnt im Rahjatempel zu Punin, genannt Tempel des Rebenblutes. Die Tempelanlage aus rosafarbenem Eternen-Marmor erhebt sich inmitten eines großen, malerischen Gartens. Hier treffen die Helden bei einem Becher Tee und frisch gebackenen Cressos mit ihrem Auftraggeber zusammen. Bruder ♀ *Yaquirio Taladurer* (26, rotbrauner Eslamszopf, treuer Hundeblick; lacht gerne und klingt dabei eher so, als würde er kichern; Willenskraft 5 (12/12/14), SK 1) eröffnet den Helden, dass er sie auf eine rahjagefällige Pilgerreise bis zum Tempel in Neetha schicken will.

### Zum Vorlesen oder Nacherzählen

„Es wäre eine längere Reise, auf die ihr euch im Namen der Göttin begeben müsstet – mehrere Wochen dürften es schon sein. Euer Weg würde euch von hier durch die Weinberge Almadas bis an die Küste führen, wo ihr durch die liebliche Covernagen Süden reisen würdet. Das Ziel eurer Reise ist schließlich der Tempel unserer Herrin Rahja im schönen Neetha. Klingt verlockend, nicht wahr?“ Der Rahjageweihte macht eine Pause und zwinkert euch zu. Dann winkt er einem unteretzten Mann, der etwas Abseits gewartet hat, zu euch heran. Der Mann tritt näher und stellt einen kleinen, aber bereits blühenden Rosenbusch vor euch ab, dessen Wurzeln in feuchte Tücher gewickelt wurden. „Danke, Sumudan. Seht, Caballeros, dieser Rosenbusch entstammt den wunderbaren Gärten rings um uns, und er ist ein Geschenk an die Gärten unserer Brüder und Schwestern in Neetha. Eure Aufgabe soll es sein, den Busch während eurer Reise durch rahjagefällige Prüfungen zu pflegen und zu segnen, damit er von Rahjas Liebe erfüllt in seiner neuen Heimat ankommt.“





Sobald die Helden zusagen, beantwortet Yaquirio gerne weitere Fragen. Auch Sumudan bleibt bei den Helden und antwortet, sofern er gefragt wird. Damit sich deine Spieler später an ihn erinnern, solltest du ihn in dieser Szene ab und an zu Wort kommen lassen – notfalls fragt Yaquirio bei ihm etwas nach oder lässt Sumudan selbst auf Fragen der Helden antworten. Ein paar der wahrscheinlichsten Fragen und Antworten findest du hier:

- ☛ Eine solche Pilgerreise ist im spirituellen Sinne Belohnung an sich. Rahjas Segen wird den Helden gewiss sein, ebenso der Dank der Kirche. Ein Gefallen seitens der Rahjakirche (Segnung, Fürsprache, Verkostung eines besonderen Weins...) ist kein Problem.
- ☛ Eine materielle Belohnung in Form von Geld ist nicht geplant, allerdings ist Yaquirio gerne bereit, jedem Helden ein silbernes Pilgeramulett in Form einer Rose in voller Blüte zukommen zu lassen, welches die göttliche Mission der Helden bezeugt und 10 Silbertaler wert ist (wobei es selbstredend gegen die Etikette verstoßen würde, ein solches Zeugnis zu verkaufen).
- ☛ Wenn die Helden darauf bestehen, können sie über Spesen verhandeln. Man wird ihnen dabei freundlich entgegenkommen, da die Helden immerhin wochenlang unterwegs sein werden und nicht per se Büsser oder Freiwillige sind. Diese Verhandlung übernimmt Sumudan, der den Helden genau vorrechnet, wie viel Geld sie voraussichtlich für die Reise benötigen werden. Er ist schließlich bereit, den Helden 15 Dukaten zur Verfügung zu stellen. Diese Summe kann durch eine Vergleichsprobe auf *Handel (Feilschen)* gegen Sumudans Wert von 13 (13/14/14)

erhöht werden (siehe **Regelwerk** Seite 208).

- ☛ Die Reiseroute ist bereits geplant und auf einer hinreichend genauen Karte verzeichnet, die Yaquirio den Helden zukommen lässt.
- ☛ Unterwegs müssen die Helden sich an vier Diener der Kirche wenden, die ihnen Prüfungen auferlegen. Die ersten drei Prüfungen sind bereits vorbereitet und warten auf die Helden. Für die Vorbereitung der letzten Prüfung wird Sumudan ins Horasreich reisen, sobald die Helden zugesagt haben.
- ☛ Fragen die Helden danach, wer Sumudan ist, werden er und Yaquirio übereinstimmend behaupten, er sei ein Laiendiener der Kirche. Früher war er Bordellbesitzer im Horasreich (wahr), ließ aber nach einem Moment der Erleuchtung von seinem Treiben ab und wandte sich der Kirche zu (nur gespielt). Genauer behauptet er, er habe die „Ausbeutung“ seiner „Schützlinge“ nicht mehr ertragen können, da Liebe nur freiwillig gegeben werden solle. Yaquirio glaubt diese Geschichte. Den Helden kann an dieser Stelle eine Probe auf *Menschenkenntnis (Motivation erkennen)* –5 gestattet werden, um Sumudans Gesinnung frühzeitig auf die Spur zu kommen. Bedenke, dass ein Gelingen den Verlauf des Abenteuers beeinträchtigen wird. Um dem vorzubeugen, sei empfohlen, die Probe nur zu erlauben, wenn ein anderweitiges Verbot verdächtig erscheinen würde oder die Spieler von sich aus danach fragen. In jedem Fall sollte die Probe verdeckt gewürfelt werden, damit die Erschwernis keine Hinweise auf Sumudans Fähigkeiten gibt.

## Die Prüfung der Harmonie

Der erste Ort auf der Reiseroute der Helden liegt wie angekündigt in den almadanischen Hügeln nördlich des Yaquir. Wenn du die Reise dorthin ausspielen willst, orientiere dich an der Beschreibung Almadass im **Aventurischen Almanach** ab Seite 38. Das malerische Örtchen Soroban wird die Helden schnell auf eine harte Probe stellen, denn hier herrscht seit Generationen eine Zwietracht, wie sie der Herrin Rahja ein Dorn im Auge ist. Der Ort ist in vier rivalisierende Stadtviertel aufgeteilt, die einander allesamt spinnefeind sind. Die Helden werden von der Rahjageweihten **Dorlenna** (46, rotes, langsam ergrauendes Haar, stechend grüne Augen; robuster, leicht mütterlicher Charme, fällt Gesprächspartnern oft ins Wort; Willenskraft 9 (11/13/15), SK 2) in Empfang genommen und direkt über die Eigenheiten der Stadt aufgeklärt. Gelingt den Helden eine Probe auf *Geographie (Almada)* –3, haben sie tatsächlich selbst schon von den Problemen in Soroban gehört.

### Soroban, Heimat des Haders

Für Außenstehende sind die vier Stadtviertel Sorobans zunächst kaum zu unterscheiden, doch in den Augen der Bewohner sind die Unterschiede riesig. Durch die Umsiedelung zweier Dörfer an diese Stelle kamen in

Soroban drei verschiedene Dorfgemeinschaften zusammen. Später entstand durch die Ansiedlung von rastullahgläubigen Arbeitern ein viertes Dorf. Jeder Stadtteil hält an seiner eigenen Schutzgottheit, seinen Traditionen und Meinungen stur fest. Freundschaften oder

#### Soroban

**Einwohner:** 880 Einwohner

**Herrschaft:** (nominell) Landjunkerin Tulameth saba Malkillah

**Tempel:** Travia (Alt-Soroban), Tsa (Aquero), Rahja (Quentico), Rastullah (Aram)

**Handel & Gewerbe:** Weinberge und Obstbauernhöfe

**Gasthäuser:** Taverne Zum tänzelnden Ross (Alt-Soroban, Q3/P4/S4), Weinstube Zur goldenen Rebe (Aquero, Q4/P4), Taverne Rahja-Garten (Quentico, Q4/P3), Herberge Zum weißen Raben (Aram, Q3/P5/S12)

**Besonderheiten:** Aus vier Dörfern zusammengewachsener Ort, keine Stadtmauern.

**Stimmung in der Stadt:** angespannt, aufgeheizt, kleine Streitigkeiten eskalieren leicht, Fremde werden misstrauisch beäugt





Hochzeiten zwischen den Stadtteilen sind selten und werden mit Misstrauen quittiert. Stattdessen wird jede Nichtigkeit als Anlass zu Streit, Prügeleien und regelrechten Blutfehden genutzt.

### Die zankenden Stadtviertel

Die Helden werden im Rahmen ihrer Prüfung jedes Stadtviertel aufsuchen und mit den Bewohnern interagieren müssen. Um dir die Darstellung der Unterschiede zu erleichtern, stellen wir dir die Stadtviertel deshalb hier kurz mit einigen ihrer Eigenheiten vor.

- **Alt-Soroban** ist ein gemütlicher Stadtteil, der die gültige Herrin Travia verehrt – etwas, das im heißblütigen Almada eher unüblich ist. Die Einwohner sind bodenständig und Fremden gegenüber gastfreundlich, aber extrem konservativ und traditionsverhaftet. Wer nicht dem Weltbild eines menschlichen, hart arbeitenden Zwölfgöttergläubigen entspricht, muss mit ständigen misstrauischen Kommentaren rechnen.
- **Aquero** ist ein turbulentes Stadtviertel, in dem kein Haus dem anderen gleicht. So gefällt es der Göttin Tsa, die hier besonders verehrt wird. Die Einwohner Aqueros leben im festen Glauben an die Dualität von Leben (Tsa) und Tod (Boron), was sie oft zwischen euphorischer Begeisterung und schwermütiger Melancholie schwanken lässt. Fremden begegnet man verhalten positiv, solange diese sich von den anderen Stadtvierteln fernhalten – sonst müssen sie sich eine Standpauke anhören, was die anderen Stadtteile alles falsch machen.
- **Quentico** ist das Stadtviertel, welches die Helden zuerst betreten werden, denn hier steht der Rahjatemplel der Stadt. Die Bewohner geben sich besonders viel Mühe, die Fassaden ihrer Häuser kunstfertig zu verzieren, und immer liegt Musik in der Luft. Auch die Liebe zum Wein ist weit verbreitet, mit positiven (Helden bekommen stets Wein angeboten) und negativen (bereits tagsüber betrunkene Rüpel auf den Straßen) Folgen.

- **Aram** ist das Viertel der Novadis, die den Eingott Rastullah verehren. Der Stadtteil hat einen starken inneren Zusammenhalt und steht auch Fremden zunächst misstrauisch gegenüber, bis man diese als ungefährlich eingeschätzt hat. Danach enthüllen die Einwohner eine verblüffende Gastfreundlichkeit und setzen alles daran, die Helden von der Überlegenheit ihres Viertels zu überzeugen, sei es mit Dattelwein, Zuckergebäck oder dem Klang einer Kabasflöte.

### Hand in Hand

Für immer Frieden in Soroban zu schaffen, eine solche Tat wäre eines Rahjaheiligen würdig. Von den Helden wird nichts derart Übermenschliches erwartet – sie sollen lediglich aus jedem Stadtteil eine Person überreden, Hand in Hand mit den anderen drei und den Helden um den Rosenbusch zu beten. Dies eröffnet die Geweihte Dorelenna den Helden.

**Aufgabe:** Bringt 4 Sorobaner (einen aus jedem Stadtteil) dazu, Hand in Hand mit euch um den Rosenbusch herum Rahjas Segen zu erbitten.

Wie die Helden dies erreichen, bleibt ihnen überlassen. Du kannst die Suche nach den Freiwilligen rein rollenspielerisch durch Gespräche mit Meisterpersonen oder aber über Probenmechanismen abhandeln (oder beide Optionen kombinieren).

### Wer kommt infrage?

Die Helden können sich in jedem Stadtviertel umhören, wer überhaupt bereit wäre, über seinen Schatten zu springen. Dazu müssen sie die folgende Gruppensammelprobe ablegen, deren Gelingen mögliche Kandidaten (siehe Abschnitt *Freiwillige*, Seite 7) offenbart. Sobald die Helden das nächste Stadtviertel betreten, solltest du die



Proben um 1 erschweren, da den Einwohnern nicht verborgen bleibt, dass die Helden vorher bei „den anderen“ gewesen sind. Im letzten Viertel sind ihre Proben also durch das Misstrauen der Sorobaner um 3 erschwert.

---

Gruppensammelprobe auf  
Menschenkenntnis, Intervall 2 Stunden

---

**6 QS** – Die Helden können drei potenzielle Kandidaten ermitteln.

**10 QS** – Die Helden finden heraus, welcher von den Kandidaten am leichtesten zu überzeugen wäre (niedrigster Wert in *Willenskraft*).

Die eigentliche Überzeugung der möglichen Freiwilligen sollst du mit der folgenden Vergleichsprobe abbilden. Dabei kannst du besonders gute Argumente der Helden mit einem Bonus auf die Probe auf *Bekehren & Überzeugen* (*Einzelgespräch*) von bis zu +3 belohnen oder sehr ungeschicktes Verhalten mit einem Malus von bis zu –3 quittieren. Den jeweiligen Willenskraft-FW findest du bei den entsprechenden Meisterpersonen. Deren Probe ist aufgrund ihrer allgemein negativen Einstellung den anderen Sorobanern gegenüber um +2 erleichtert.

---

Vergleichsprobe auf *Bekehren & Überzeugen*  
(*Einzelgespräch*) gegen *Willenskraft* +2

---

**1 Netto-QS** – Die Person stimmt zähneknirschend zu.

**2 Netto-QS** – Die Person nickt und macht bereitwillig mit.

**3+ Netto-QS** – Die Person ist regelrecht begeistert und überzeugt noch eine der anderen Meisterfiguren aus ihrem Stadtviertel, an der Zeremonie teilzunehmen.

Denkbar sind natürlich auch andere Wege der Überzeugung, bei denen andere Talente zum Einsatz kommen, etwa *Betören*, *Handel* oder *Brett- & Kartenspiel*. Gehe bei der Wahl des Talents auf die Vorgehensweise deiner Helden ein.

## Freiwillige

Die folgenden Meisterpersonen kannst du nutzen, um die Überzeugungsversuche deiner Helden darzustellen. Für jeden Stadtteil geben wir dir drei Charaktere an die Hand, damit du eine Reserve hast, falls es sich deine Helden mit einer Figur verscherzen. Du kannst natürlich auch eigene Meisterpersonen anstelle der vorgeschlagenen verwenden.

### Alt-Soroban

♣ Schreiberin *Rinaya Trapani* (45, praktischer Kurzhaarschnitt, schiefe Nase; spricht in belehrendem Tonfall; Willenskraft 5 (13/12/11), SK 1) beschwert sich insbesondere über die Bewohner Aqueros, nimmt jedoch heimlich auch Schreibaufträge aus anderen Stadtteilen an, um über die Runden zu kommen.

♣ Tischlergeselle *Boromeo Bonnaya* (29, kahlgeschoren, kräftige Arme, knubbelige Nase; schüchtern in Gegenwart von Frauen; Willenskraft 3 (12/11/11), SK 1) hat ein Auge auf die hübsche Rahjadienerin *Pasqua* aus Quentico geworfen. Wenn sie mitmacht, ist er sofort selbst mit dabei.

♣ Bäckergehilfe *Hilo* (12, kurze schwarze Locken, neugierige Augen; fragt die Helden nach der Herkunft ihrer Ausrüstung und will alles genau wissen; Willenskraft 5 (13/11/12), SK 1) ist erst vor drei Jahren mit seinem Vater hierher gezogen. Er hat die Vorurteile der Sorobaner noch nicht völlig verinnerlicht.

### Aquero

♣ Hauslehrer *Almanzo Frohwein* (30, blass, Dreitagebart, abgewetzte Kleidung; wirkt immer gehetzt und nervös; Willenskraft 5 (12/12/11), SK 1) steht ständig kurz vor der Pleite, weil die Aufträge allein aus Aquero ihn kaum über Wasser halten. Sein Stolz verbietet es ihm jedoch, mit den „Fremden“ Geschäfte zu machen.

♣ Waschfrau *Tsaya Frohwein* (46, dunkelblondes Haar, robuster Körperbau; lacht viel, wischt sich ständig die Hände ab; Willenskraft 8 (11/13/11), SK 1) ist Almanzos resolute Tante. Sie ist im ganzen Viertel als Kummerkasten bekannt und schreckt auch nicht davor zurück, mit Fremden zu plauschen.

♣ Botenmädchen *Jasemina* (14, dicker, schwarzer Zopf, ziemlich dürr; grinst gern verschmitzt und nimmt andere absichtlich zu wörtlich; Willenskraft 4 (10/12/11), SK 0) flitzt für ihre Arbeit quer durch die ganze Stadt und überquert deshalb häufig die Grenzen der Stadtviertel, auch wenn sie in den anderen Teilen nicht allzu gern gesehen wird.

### Quentico

♣ Rahjatempeldienerin *Pasqua* (32, glutäugig, dunkelhaarig, üppige Oberweite; loses Mundwerk, das gerne tratscht; Willenskraft 6 (13/12/13), SK 1) hilft im Rahjatempel aus und ist in Quentico hoch angesehen. Einer Tändelei mit stattlichen Helden ist sie nicht abgeneigt, doch wer ihren Stadtteil nicht über alle anderen lobt, erntet schnell eine Ohrfeige von ihr.

♣ Wachmann *Gonzalo Taubentanz* (61, kurzes, weißes Haar, sehr aufrechter Gang; redet nur, wenn er gefragt wird oder Gefahr im Verzug ist; Willenskraft 8 (14/13/10), SK 1) ist ein Urgestein des Viertels. Er hat schon oft Streitigkeiten zwischen „seinen“ Leuten und den „anderen“ geschlichtet und genießt deshalb Respekt.

♣ Hufschmiedin *Shahane aus Al'Muktur* (38, kurz geschorene, braune Haare, vernarbte Unterarme; antwortet immer kurz und sehr direkt; Willenskraft 5 (13/12/9), SK 1) ist, obwohl sie seit zwanzig Jahren hier lebt, in den Augen der Einheimischen immer noch eine „Zugereiste“. Auch wenn sie sich selbst mit ihrem Stadtteil identifiziert, hat sie noch gewisse Restzweifel am Sinn und Unsinn des ewigen Sorobaner Zanks.

### Aram

♣ Zuckerbäckerin *Ayla saba Mharwan* (34, halblange, schwarze Locken, aufgewecktes Gesicht; gesprächig, heiter, offenherzig, aber auch leicht reizbar; Willenskraft 4 (13/11/11), SK 1) backt Köstlichkeiten, die in ganz Soroban beliebt sind. Ihre Waren gehören zu den wenigen Dingen, auf die sich fast alle Dorfbewohner einigen können, und deshalb wird Ayla auch von Bewohnern



anderer Stadtviertel geschätzt (auch wenn diese das nur unter der Hand zugeben würden).

♣ Schafhirte *Nazir* (21, dunkles Haar, dunkle Augen, sehr schiefe Zähne; spricht nicht gerne, weil er durch seine Zähne dabei oft spuckt; Willenskraft 5 (10/13/11), SK 1) ist ein eher stiller Zeitgenosse. An Prügeleien oder Streit hat er sich, soweit sich jemand erinnern kann, noch nie beteiligt.

♣ Tuchhändler *Rustam ben Rafim* (46, untersetzt, trägt einen prächtigen Turban; streichelt sich beim Sprechen immer das Wohlstandsbäuchlein; Willenskraft 7 (12/14/12), SK 1) hat es zu etwas gebracht. Er ist ein stolzer Mann, der Waren per Karren aus Punin bezieht und selbst oft verweist, was seinen Horizont im Vergleich zu vielen anderen Sorobanern erweitert hat.

### Belkelels Verderben

Sumudan ist nicht in Soroban anwesend, um den Rosenbusch zu verderben – zu groß wäre die Chance, entdeckt zu werden. Im Vorfeld hat er jedoch selbst nach geeigneten Kandidaten gesucht und zwei von ihnen erfolgreich auf Irrwege geführt – Boromeo aus Alt-Soroban versprach er die Liebe der schönen Rahjadienerin Pasqua (egal ob diese will oder nicht), und Jasemina aus Aquero verfiel dämonisch verderbtem Rauschkraut, das er ihr gab. Beide haben sich seitdem, ohne es zu wissen, von Rahja abgewandt und folgen nun eher dämonischen Überzeugungen. Sollten die Helden einen oder beide für ihren Segen in Erwägung ziehen, lege eine verdeckte Probe auf *Menschenkenntnis* –2 für sie ab. Nur bei Gelingen bemerken die Helden im Gespräch die nicht göttergefälligen Ansichten der beiden und können sich gegen sie entscheiden. Dementsprechend gelingt es Belkelel, den ersten Segen zu pervertieren, wenn

- ♣ die Helden Boromeo oder Jasemina als Freiwillige verpflichten.
- ♣ die Helden nicht rahjagefällige Methoden zur Überzeugung (Bedrohen, Bestechen, mit Drogen gefügig machen, magische Beeinflussung) verwenden.

### Der erste Segen

Wenn die Helden vier Freiwillige zusammen gebracht haben, finden sich alle Beteiligten unter der Führung der Geweihten Dorlenna auf dem zentralen Markt des Ortes zusammen. Dorlenna stellt den Rosenbusch auf den Boden und bittet alle (auch die Helden), sich Hand in Hand um den Busch aufzustellen. Dann beginnt sie ein Gebet an ihre Herrin, das Rahjas Segen auf die Anwesenden und den Rosenbusch herabrufen soll. Sollte stattdessen Belkelels Einfluss in den Busch einfahren, so ist dieser noch zu schwach, um sich in der folgenden Szene bemerkbar zu machen – die Ereignisse nehmen vorerst so ihren Lauf.

### Zum Vorlesen oder Nacherzählen

*Eure Blicke treffen die der Sorobaner, die freiwillig mit euch hier ein Zeichen für die Harmonie setzen. Zweifel und Skepsis sind in vielen Augen zu sehen, doch je länger ihr einander anseht, je länger die Geweihte spricht, desto ruhiger werden alle Gesichtszüge. Das erste Lächeln huscht [Name eines Helden] über die Lippen und wird von einem der Sorobaner erwidert. Irgendjemand durchbricht die feierliche Stimmung mit einem Kichern, aber unpassend wirkt es trotzdem nicht – eher ansteckend. Wenig später habt ihr alle ein Schmunzeln im Gesicht, und derselbe Gedanke formt sich in euren Köpfen: Lasst die anderen sich streiten, wenn sie es unbedingt wollen. Wir hier haben Spaß.*

Nach dem Gebet werden alle Anwesenden von Dorlenna zu einem gemeinsamen Essen in den Rahjatempel eingeladen, und niemand lehnt ab. Die Helden können unter den Freiwilligen ungewöhnlich schnell Freunde finden, die ihnen wehmütig hinterher winken, wenn sie am nächsten Tag weiter nach Süden reisen.

## Die Prüfung des Pferdes

Der Weg der Helden führt weiter den Yaquir entlang, den sie bei Oberfels mit einer Fähre überqueren müssen. Von hier aus sind es nur noch wenige Meilen bis zum Gestüt der Familie Sgirra in den Ausläufern der Goldfelsen. Hausherrin ♣ *Yossamin Sgirra* (52, schulterlang, graubraune Haare, kritischer Blick; fährt sich beim Reden ständig durchs Haar; Willenskraft 7 (12/15/13), SK 1) hat sich in Absprache mit dem Oberfelser Rahjatempel bereit erklärt, die Prüfung im Sinne der Kirche zu leiten. Sie nimmt die Helden in Empfang und weist einen Stallknecht an, das Gepäck der Helden auf kleine, aber schöne Zimmer unter dem Dach des Haupthauses zu bringen. Sie selbst führt währenddessen ihre Gäste auf die Terrasse des Hauses, von der aus man nicht nur einen sagenhaften Ausblick auf die Yaquirebene hat,

sondern auch Yossamins schönste Zuchtpferde auf der Koppel bewundern kann. Bei einem Glas Yaquirtaler Madawein eröffnet die Züchterin den Helden dann ohne Umschweife, worin ihre zweite Prüfung besteht.

### Ruhig, Brauner

Das Pferd ist der Rahja heilig, deshalb sollte ein ernsthafter Rahjapilger sich auch mit der Natur dieser edlen Tiere eingehend befassen. Um das Verständnis der Helden für Pferde zu prüfen und gleichzeitig einen besonderen Segen für den Rosenbusch zu erhalten, hat sich Yossamin deshalb etwas Besonderes ausgedacht. Die Helden haben eine Woche Zeit, um sich unter den frisch zugerittenen Pferden eines auszusuchen, das sie für besonders würdig unter den Augen der Göttin halten. Es



muss ihnen gelingen, das Tier an sich zu gewöhnen und es am Ende der Woche zwölf göttergefällige Runden um den Dressurplatz zu reiten. Danach soll das Pferd mit Rahjas Wonne erfüllt sein, die über seinen Mist zum idealen Dünger für den Rosenbusch wird.

**Aufgabe:** Sucht euch ein zu euch passendes Pferd aus, gewöhnt es an euch und reitet es zwölf Mal um den Dressurplatz.

Es steht den Helden frei zu entscheiden, ob einer oder mehrere Helden den Versuch wagen, allerdings muss jeder sein eigenes Pferd wählen. Den finalen Ritt darf jedoch nur ein Reiter mit einem Pferd antreten, also müssen die Helden sich am Ende der Woche einigen, wer die rahjagefälligste Beziehung zu seinem Pferd aufgebaut hat.

### Rahjas Rösser

Sobald die Helden bereit sind, übergibt Yossamin an ihren Rittmeister **Isonzo di Giano** (54, ergrautes Haar im kurzen Zopf, gepflegter Schnurrbart; tritt oft etwas zu nah an seine Gesprächspartner heran; Willenskraft 7 (12/15/13), SK 1). Dieser zeigt den Helden die Stallungen und stellt ihnen ihre potenziellen Reittiere vor. Du kannst die folgenden Vorschläge nutzen oder eigene Pferde erfinden, die sich ebenfalls deutlich voneinander unterscheiden sollten. Bedenke dabei, dass sich das Gestüt auf die Rassen Yaquirtaler und Goldfelser spezialisiert hat. Die folgenden Informationen können die Helden direkt erkennen oder von Mitarbeitern des Gestüts erzählt bekommen:

- **Eslam der Prachtige** ist ein stolzer Goldfelser. Sein rostroter Leib glänzt im Abendlicht wie Kupfer, während seine beinahe schwarze Mähne an Endurium erinnert. Der junge Hengst, der von den Pferdeknechten wegen seiner Eigensinnigkeit auch spöttisch „Prinz Eslamito“ gerufen wird, ist wie die meisten Goldfelser schlank, temperamentvoll und schnell.
- **Yppolita** wurde nach der legendären Amazonenkönigin benannt. Das Fell und die Mähne der Yaquirtaler Stute sind schwarz wie die Schwingen Golgaris, doch ihr Temperament ist eher tsagefälliger heiter und aufgeweckt. Sie ist sehr agil und liebt das Springen über Hindernisse. Ihren Betreuern bricht sie vor Begeisterung manches Mal beinahe aus, sobald sie auf die Koppel darf.
- **Goldfünkchen** heißt eigentlich Avessia, aber diesen Namen haben die Mitarbeiter fast vergessen. Als Fohlen war die Goldfelser Apfelschimmelstute sehr klein und bereitete allen große Sorgen. Inzwischen ist sie aber zu einer stattlichen Dame herangewachsen, deren helles Fell einen rotgoldenen Schimmer trägt, dem sie ihren Spitznamen verdankt. Sie ist fügsamer als viele andere Goldfelser, die immerhin von unbeugsamen Wüstenpferden abstammen.

- **Shafir** ist Yossamins neuester Stolz. Der Braune, benannt nach dem berühmten Kaiserdrachen, ist das Musterbild eines Yaquirtalers mit seinem muskulösen Körperbau und seinen noblen Gesichtszügen. Er ist meist fügsam, besonders gegenüber Frauen, doch bricht sein Temperament sich manchmal Bahn. Es soll vorgekommen sein, dass er ohne erkennbaren Grund Befehle verweigerte und nach Mitarbeitern getreten hat.

### Ein Band zwischen Reiter und Ross

Die Helden können selbst entscheiden, welches Pferd sie für die Prüfung auswählen, müssen Yossamin aber die Gründe für ihre Entscheidung darlegen. Sind die Helden unschlüssig, können sie mit einer Probe auf *Tierkunde (domestizierte Tiere)* –2 herausfinden, dass sie zu Goldfünkchen am einfachsten Kontakt aufbauen können. Es spricht jedoch nichts dagegen, wenn die Helden absichtlich eine größere Herausforderung wählen – dies könnte im Gegenteil sogar sehr rahjagefällig sein. Wie gut die Prüfung für die Helden ausgeht, hängt vielmehr also davon ab, wie sich die Beziehung zwischen Reiter und Ross entwickelt. Jeder, der sich an der Prüfung versuchen will, muss deshalb die folgende Probe würfeln, die je nach Pferd unterschiedlich erschwert ist. Abzüglich des Tages, an dem die Helden ihr Pferd wählen, und des Tages der finalen Prüfung bleiben den Helden insgesamt 5 Tage und damit 5 Proben, um sich mit ihrem Tiergefährten vertraut zu machen.





### Sammelprobe auf *Tierkunde* (domestizierte Tiere), Intervall 1 Tag

**6 QS** – Das Pferd akzeptiert den Helden als Reiter. Das Ablegen der finalen Probe ist nun möglich.

**10 QS** – Zwischen Held und Pferd entsteht eine freundschaftliche Beziehung. Die finale Probe ist um +1 erleichtert.

Am siebten Tag lässt Yossamin den Rundweg um die Koppel vorbereiten und überlässt dann Ross und Reiter das Feld. Diese können nun selbst entscheiden, wie sie die Prüfung angehen wollen. Genügt es ihnen, einfach 12 Runden um den Platz zu drehen, so ist die folgende Probe nicht erschwert oder erleichtert.

### Probe auf *Reiten*

**1 QS** – Der Ritt gelingt, es kommt höflicher Applaus.

**2 QS+** – Euer Auftritt gefällt allen Zuschauern, die euch im Ziel mit großem Applaus empfangen.

Will der Held Rahja zu Ehren ein paar Sprünge, Tricks oder etwas Tempo darbieten, ist die Probe erschwert. So können die Helden aber auch mehr Eindruck hinterlassen.

### Probe auf *Reiten* (Springreiten) –2

**1 QS** – Euer Auftritt gefällt allen Zuschauern, die euch im Ziel mit großem Applaus empfangen.

**2 QS** – Die Zuschauer sind hingerissen von eurer Darbietung. Sie empfangen euch mit begeistertem Applaus, und Yossamin schenkt dir eine teure Flasche Goldfelser Morgenrot, um deinen Erfolg zu begießen.

**3 QS+** – Ihr habt Außergewöhnliches geleistet. Yossamin versucht direkt, dich als Zureiter anzuwerben, und lässt dir zu Ehren ein festliches Abendessen ausrichten.

Nach dem Ritt darf der Reiter sein Pferd in den Stall führen, wo er selbst den bald eintreffenden Mist aufsammeln und zum Rosenbusch bringen muss. Die Wurzeln des Busches mit den Pferdeäpfeln zu düngen, ist zwar keine geruchlose, dafür aber eine heilige Aufgabe. Damit ist die zweite Prüfung beendet und die Helden können am folgenden Tag abreisen.

### Belkelels Verderben

Auch auf dem Gestüt hat Sumudan seine Finger im Spiel, und zwar deutlicher als zuvor in Soroban. Er war auf seinem Weg zur vierten Prüfung vor ein paar Tagen hier und hat dabei Rittmeister Isonzo verführt. Dieser ist Sumudan und dessen Einflüsterungen verfallen, weshalb er nun glaubt, den Helden mit allen Mitteln helfen zu müssen, damit sie ihre Prüfung schaffen. Ihm ist nicht bewusst, dass er sie dadurch nötigt, die Gefilde der Rahjagefälligkeit zu verlassen. Vielmehr stellt er sich den Helden von Anfang an als beflissener Ratgeber zur Seite. Seine Tipps sind augenscheinlich hilfreich:

Wenn es zu den Gepflogenheiten deiner Spielrunde passt, Tierbegleiter mitzuführen, kannst du deine Helden an dieser Stelle belohnen. Ein Held, der offensichtlich eine enge Beziehung zu seinem Ross aufgebaut hat (10 QS in *Tierkunde* oder 3 QS in *Reiten*), bekommt das Tier von Yossamin geschenkt. „Es wäre nicht richtig, das zu trennen, was Rahja gefügt hat“, antwortet sie, wenn man sie fragt, wieso sie ein so großzügiges Geschenk macht. Helden, die eine weniger tiefe, aber dennoch gute Beziehung zu ihrem Pferd aufgebaut haben, macht Yossamin immerhin einen Freundschaftspreis, um das Tier zu erwerben – 75 Dukaten statt 90 Dukaten für einen Goldfelser, 120 Dukaten statt 145 Dukaten für einen Yaquirtaler.



Er rät den Helden, Goldfünkchen zu wählen, weil sie das fügsamste Temperament hat und sie mit den anderen Pferden kostbare Zeit verschwenden würden. (Dabei mag Rahja auch Herausforderungen.)

Während der Sammelprobe ist Isonzo ebenfalls aktiv. Sollte eine Probe misslingen, bietet er den Helden an, ihnen helfend unter die Arme zu greifen. Dadurch gilt die Probe als mit 1 QS gelungen, jedoch ist die Beziehung zwischen Held und Pferd nicht weiter vertieft worden. (Isonzo hat die Arbeit geleistet, nicht Rahjas Pilger.)

Außerdem rät Isonzo den Helden, sich aufsässiges Verhalten der Tiere nicht gefallen zu lassen. Diese bräuchten hin und wieder „etwas Erziehung“, womit er Peitsche oder Reitgerte meint. Nehmen die Helden den Ratschlag an, ist die nächste Probe auf *Tierkunde* um +1 erleichtert. (Rahja schätzt es nicht, wenn eine Verführung durch Gewalt beschleunigt werden soll.)

Für den finalen Ritt empfiehlt er schließlich eine „beruhigende Futtermischung“, welche die Probe um +2 erleichtern würde. (Auch der Missbrauch von Rausch, um andere gefügig zu machen, ist Rahja ein Gräuel.)

Gehen die Helden auf mindestens 2 von Isonzos Vorschlägen ein, so hat bei dieser Prüfung Belkelel obsiegt. Natürlich ist es möglich, dass die Helden misstrauisch werden. Wenn sie Yossamin von den Vorschlägen ihres Rittmeisters erzählen, wird sie diesen zur Rede stellen und nach einem heftigen Streit entlassen. Von seiner Verbindung zu Sumudan ahnt sie jedoch nichts. Nur aufmerksame Helden können aus ihrem Streit mit Isonzo heraushören, dass ein „Rahjadiener“ vor kurzem hier war (*Sinnesschärfe* (*Wahrnehmen*) –3). Es ist jedoch auch möglich, die Information bei entsprechendem Verdacht von Isonzo zu erfragen, der sich nichts Böses dabei denkt und alles brühwarm zugibt. Ein handfester Beweis gegen Sumudan ist das jedoch noch nicht, sollte aber Zweifel und Vorsicht bei den Helden wecken.



## Die Prüfung des Tanzes

Mit einem kleinen Segelboot geht es für die Helden nun flussabwärts bis zur Mündung des Yaquir ins schöne Kuslik. Dort werden sie von der Rahjageweiheten ♀ Iunivera Dornenschön (66, kunstvoll hochgestecktes, silbergraues Haar, eisblaue Augen; hat immer ein gütiges Lächeln auf den Lippen, das sich bei unanständigen Witzen in ein breites Grinsen verwandelt; Willenskraft 12 (13/14/17), SK 2) im städtischen Tempel empfangen. Die betagte Geweihte lässt sich erst ausführlich von der bisherigen Reise berichten, bevor sie den Helden ihre Prüfung übergibt. Diese besteht aus einer Anweisung in Gedichtform, welche die Helden mit „Witz und Taktgefühl“, wie Iunivera sagt, erst einmal durchschauen müssen.

*Es ist aus uralt' Tagen Brauch:  
Wiegst du dich hin, tu ich es auch.  
Reichst du die deine in die meine Hand,  
gemeinsam im Mondlicht wir kreisen.  
Die jungen, die alten, die Narren, die Weisen  
Niemand den Segen der Mitte verkannt.  
Es ist aus uralt' Tagen Brauch:  
Wiegst du dich hin, tu ich es auch.*

### Die wiegenden Weisen

Bevor sich die Helden ihrer eigentlichen Aufgabe stellen können, müssen sie zunächst verstehen, was das Gedicht ihnen mitteilen will. Iunivera macht deutlich, dass alle Antworten in Kuslik zu finden sind, wenn man „weise genug ist, um zu wissen, wo man suchen muss“. Dass die Helden direkt wissen, wo sie suchen müssen, ist unwahrscheinlich, aber möglich: jeder legt eine Probe auf Götter & Kulte (Hesinde) -4 ab, die um +2 erleichtert ist, wenn der Held sich in Kuslik auskennt. Sollte kein Held die Antwort bereits kennen, müssen die Helden sich unter den Einheimischen umhören.

Gruppensammelprobe auf Gassenwissen (Informationssuche) oder Etikette (Klatsch & Tratsch), Intervall 6 Stunden

**6 QS** – Man verweist die Helden an den Tempel der Hesinde, wo man ihnen sicher weiterhelfen kann.

**10 QS** – Man erzählt den Helden von einem Glasfenster im Hesindetempel, das eine Gruppe tanzender Philosophen (Weisen) zeigt.

Tatsächlich führt Iuniveras Gedicht die Helden zu einem kunstvollen Glasfenster in den Hallen der Weisheit, dem Haupttempel Hesindes in Aventurien. Darauf sind fünf in weiße Gewänder gehüllte Gestalten zu erkennen, die um einen Steintisch herum tanzen, auf den silbriges Mondlicht fällt. Auf Nachfrage kann der Hesidegeweihte ♂ Xeledonus (30, langes, schwarzes Haar, grüne Augen; zurückhaltend, beißt sich oft auf die Unterlippe; Willenskraft 7 (11/14/14), SK 1) ihnen berichten, dass man das Fenster „die wiegenden Weisen“ nennt. Das Fenster

stammt aus dem siebten Jahrhundert nach Bosparans Fall und stellt eine damals schon veraltete Kultpraktik dar, mit der Hesinde, Rahja und Mada verehrt wurden. Damit dürfte Iuniveras Prüfung deutlich werden, doch zur Not erklärt die Geweihte es selbst, sobald die Helden ihr berichten, dass sie das Glasfenster entdeckt haben. Es gilt, den alten Tanz zu rekonstruieren und im Mondlicht zu tanzen, um göttlichen Segen auf das Objekt in der Mitte (in diesem Fall den Rosenbusch) zu erbitten.

**Aufgabe:** Findet heraus, wie man den alten Kulttanz durchführen muss, und tanzt ihn dann im Mondenschein gemeinsam um den Rosenbusch herum.

### Tanzschritte

Es ist mühevoll, Quellen über alte Kultpraktiken zu finden. Dank Iuniveras Fürsprache steht den Helden jedoch die größte Bibliothek des Kontinents im Tempel Hesindes zur Verfügung. Dort müssen sie fleißig Bücher, Kupferstiche und Beschreibungen von Wandgemälden studieren, um ihr Ziel zu erreichen. Wenn sie bei einer solchen Mammutaufgabe Hilfe benötigen, bietet ihnen der Geweihte Xeledonus im Gegenzug für eine angemessene Spende an den Tempel (1-5 Dukaten) Hilfe an, was sich in einem Bonus von +2 äußert.





Gruppensammelprobe auf *Götter & Kulte* –3,  
Intervall 4 Stunden, max. 7 Versuche

**6 QS** – Die Helden haben eine grobe Idee, wie der Tanz funktioniert. Sie dürfen die finale Probe ablegen, jedoch zusätzlich um –2 erschwert.

**10 QS** – Die Helden haben den Tanz vollständig rekonstruiert. Jetzt müssen sie nur noch das Tanzbein schwingen.

Ist diese Hürde genommen, müssen die Helden bis zum Einbruch der Nacht warten. In den städtischen Gärten rings um den Rahjatemple findet sich ein ruhiger Ort, an dem sie unter Iuniveras wachem Blick um den Rosenbusch herum tanzen können. Jeder, der mittanzt, muss sich an der folgenden Sammelprobe beteiligen.

Gruppensammelprobe auf *Tanzen (Kulttänze)* –1,  
Intervall 30 Minuten

**6 QS** – Ihr kommt langsam in die richtige Stimmung. Alle weiteren Proben auf *Tanzen* sind nicht mehr erschwert.

**10 QS** – Der Tanz ist vollendet. Ein silbriger Schimmer erfasst den Rosenbusch in eurer Mitte.

Was den Helden vielleicht zuerst etwas albern erscheint, entpuppt sich schnell als spirituelle und körperlich kräftezehrende Herausforderung. Jeder Tänzer muss nach jeder Probe auf *Tanzen (Kulttänze)* erst einmal überprüfen, ob er den körperlichen Anstrengungen noch gewachsen ist. Dazu legt er die folgende Probe ab, die zunächst nicht erschwert ist, beim zweiten Mal um –1, beim dritten Mal um –2 usw.

Probe auf *Selbstbeherrschung*

**Misslungen** – Der Held ist erschöpft. Er erhält 1 Stufe *Betäubung* und kann nicht weiter tanzen.

**1 QS** – Der Held ermattet langsam, tanzt aber tapfer weiter. Er erhält nach dem Ende des Tanzes 1 Stufe *Betäubung* (kumulativ).

**2 QS+** – So ein bisschen Tanzen macht einem wahren Helden nichts aus. Weiter geht's!

### Belkelels Verderben

Sumudan kam auf seiner Reise zur vierten Prüfung planmäßig in Kuslik vorbei. Dabei hat er eine großzügige Spende beim Hesindetempel hinterlassen – einige alte Briefe und Abschriften, die er angeblich geerbt hat. Darunter finden sich auch Schriften über kultische Handlungen, auf welche die Helden stoßen werden. Natürlich sind die beschriebenen Praktiken nicht der Rahja, sondern Belkelel gefällig. Wenn die Helden diese Quellen mit in ihren Tanz einbeziehen, gewinnt die Erzdämonin diese Prüfung. Die Helden haben aber mehrere Möglichkeiten, die drohende Gefahr abzuwenden:

☛ Die Unterschiede sind fein, aber ein wahrhaft göttergläubiger Held, der während der Sammelprobe auf *Götter & Kulte* in der Bibliothek auf einmal 3 QS ansammelt, bemerkt sie durchaus und kann die verderbten Quellen aussortieren.

☛ Ein gelehrter Held kann mit einer Probe auf *Geschichtswissen* –1 bemerken, dass das Pergament der gefundenen Dokumente nicht so alt ist wie die angebliche Datierung. Es muss sich um neuere Fälschungen handeln. Helden mit der SF *Dokumentfälscher* (siehe **Regelwerk** Seite 216) bemerken dies sofort, denn Sumudan ist kein großer Könnner.

☛ Helden mit der SF *Archivar*<sup>AKO103</sup> bemerken, dass die gefundenen Unterlagen erst seit sehr kurzer Zeit im System der Bibliothek sind. Auf Nachfrage lässt sich so schnell herausfinden, dass sie erst vor wenigen Tagen von einem gewissen Sulhamid ibn Abdulon gespendet wurden. Xeledonus erinnert sich dunkel an den Mann, dessen Aussehen er beschreiben kann.

## Die Prüfung des Weins

Die letzte Prüfung erreichen die Helden auf dem Landweg, wenn sie nach Süden Richtung Belhanka reisen. Kurz vor der Stadt, in der Rahjas wichtigster Tempel steht, biegen sie jedoch ab und suchen eines der ausladenden Weingüter der Gegend auf. Hier verwaltet die Familie de las Flores weitläufige Weinberge für die Rahjakirche und hat sich deshalb selbstverständlich bereit erklärt, bei der letzten Prüfung mitzuwirken. Auf dem Weingut werden die Helden von Sumudan empfangen, der hier auf sie gewartet hat. Er lädt sie zu einem Abendessen mit Blick auf die Region Coverna ein und lässt sich von ihrer Reise berichten.

Enttarnt  
Optionaler Inhalt

Die Beweise gegen Sumudan sind zwar noch nicht stichhaltig, doch gerissene Helden können ihn bereits im Verdacht haben. Es steht ihnen frei, Sumudan auszufragen,

allerdings sollten sie auf einem Weingut der Rahjakirche vorsichtig sein. Ohne Beweise gegen den Laiendienster der Kirche werden die anderen Anwesenden kein gewaltsames Vorgehen gegen Sumudan billigen und ihn notfalls mit Waffengewalt gegen die Helden verteidigen.

### Edle Tropfen

Nach einer Nacht der erholsamen Ruhe führt Sumudan die Helden zu ihrer letzten Prüfung. Inmitten der maleischen Weinberge auf einer von Zypressen gesäumten Wiese wurde eine besondere Art der Weinverkostung für die Helden vorbereitet. Auf weiß gedeckten Tischen präsentieren einige der besten Winzer der Coverna den Helden ihre Weine. Die Aufgabe der Helden soll es nun sein, unter ihren Angeboten denjenigen Wein auszuwählen, der von der Rahjakirche offiziell als der Göttin gefällig belobigt werden soll. Da eine solche Auszeichnung Ehre und bare Münze zugleich ist, werden die





Helden von allen anwesenden Winzern umschwärmt wie eine Rose von hundert Bienen.

**Aufgabe:** Kürt einen der angebotenen Weine zum „Liebling Rahjas“. Gießt danach den Rosenbusch mit einem Glas dieses Weins.

Sumudan überlässt es ganz den Helden, welche Kriterien sie für ihre Auswahl verwenden. Es wird allerdings erwartet, dass sie am Ende ihre Ergebnisse in einer schwungvollen Rede präsentieren.

### Winzer und Weine

Vertreter mehrerer Weingüter wurden in Sumudans Auftrag hierher eingeladen. Die Helden können mit den Personen ins Gespräch kommen, um ihren Charakter auf dessen Rahjagefälligkeit hin zu überprüfen (*Menschenkenntnis*, kurz M), und natürlich auch den Wein verkosten (*Lebensmittelbearbeitung*, kurz L). Helden mit der SF *Winzer:re*<sup>AK011078</sup> bekommen alle diese Proben um 2 erleichtert. Im Folgenden erfährst du, was die Helden so über die Winzer und ihre Weine herausfinden können. Wie viel sie davon erfahren, solltest du von den erzielten QS (von 1 bis 3+) abhängig machen.

♣ **Ludolfo Nestanyeri** (50, kurzes, liches, braunes Haar, Warze an der Nase; rollt beim Sprechen das R auffällig; Willenskraft 7 (11/14/12), SK 1) ist ein landesweit bekannter Winzer. Er ist ein angesehener Mann, der hier einen frischen und zarten Roséwein namens *Dolorita* präsentiert. M: Ludolfo ist selbstverliebt und siegessicher, er schäkert gerne und hat viele Geliebte, oft behandelt er diese aber sehr schlecht. L: Der Wein hat eine wunderschöne Farbe, ein vielfältiges Aroma und ist insgesamt wirklich ein Meisterstück.

♣ **Gylduria Peruzzi** (27, rötlich blonde Locken, stets geröte Wangen; redet aus Verlegenheit oft mehr, als ihr lieb ist; Willenskraft 4 (10/13/11), SK 0) ist eine junge, aufstrebende

Winzerin ohne nennenswerten Ruf. Sie ist jedoch augenscheinlich tief rahjagläubig. Ihr Angebot ist der beinahe goldene Weißwein *Sulvas Tränen*. M: Gylduria ist nervös und fühlt sich hier fehl am Platze, brennt vor Eifer für Rahja und die Winzerkunst, trinkt aus Nervosität oft zu viel. L: Der Wein schmeckt gut, riecht nach frischen Kräutern, müsste aber noch besser ausgebaut werden.

♣ **Nandora Ilsand** (40, strenger, hellbrauner Dutt, ein hängendes Augenlid; reckt beim Sprechen oft stolz ihr Kinn nach vorne; Willenskraft 6 (11/12/12), SK 1) ist eine alte Bekannte von Sumudan. Sie will sich dadurch jedoch keinen Vorteil verschaffen, sondern lieber ihren vorzüglichen Rotwein *Beleman* für sich sprechen lassen. M: Nandora ist außergewöhnlich stolz, denn ein so guter Wein ist ihr noch nie gelungen, sie befürchtet, aufgrund ihrer Verbindung zu Sumudan nicht ausgewählt zu werden. L: Der Wein schmeckt nach dunklem Holz, passt sicher gut zu Fleischgerichten und ist wirklich angenehm süffig.

♣ **Darian de las Flores** (34, kurzes, dunkelblondes Haar, sanfte, hellblaue Augen; charmanter Lebemann, der nichts anbrennen lässt; Willenskraft 5 (15/12/14), SK 1) lässt es sich nicht nehmen, als Gastgeber der Veranstaltung ebenfalls einen Tropfen zu präsentieren, auch wenn er durch die Nähe zur Rahjakirche eine (zu?) offensichtliche Wahl wäre. Der diesjährige Bosparanjer, ein spritziger Schaumwein namens *Flavia*, ist in seinen Augen aber zu gut, um nicht verkostet zu werden. M: Darian rechnet sich wenig Chancen aus, nimmt aber aus Spaß an der Freude teil und hofft, einen gutaussehenden Helden (gleich welchen Geschlechts) damit zu beeindrucken. L: Der Schaumwein prickelt angenehm leicht, hat wenig Säure, dafür aber das Aroma reifer, roter Beeren.

Wenn die Helden sich entschieden haben, ist es an ihnen, den gewählten Wein und seinen Schöpfer in einer kleinen Ansprache zu würdigen. Das kann rein rollenspielerisch geschehen oder mit einer Probe auf *Bekehren & Überzeugen (öffentliche Rede)* gelöst werden. Je überzeugender und



mitreißender die Rede gestaltet ist, desto eher sind die Verlierer des Wettbewerbs geneigt, ohne großes Murren oder gar handfesten Streit ihre Niederlage zu akzeptieren.

### Belkelels Verderben

Sumudan begleitet die Helden während der Verkostung und tauscht sich mit ihnen über ihre Eindrücke aus. Dabei versucht er sie subtil zu einer schlechten Wahl zu manipulieren, indem er ihre guten Argumente abschmettert und schlechte Überlegungen bekräftigt. Sein Ziel ist dabei, dass die Helden Nandoras Rotwein wählen, denn er hat

ihr mit der dämonischen Macht Belkelels in diesem Jahr zu einer besseren Ernte verholfen. Ein solch verderbter Wein mit dem Prädikat der Rahjakirche wäre ein großer Sieg für die Erzdämonin. Wenn die Helden also Nandoras Wein wählen, gewinnt Belkelel diese Prüfung. Du solltest die Gespräche zwischen Helden und Sumudan ausspielen, kannst sie aber auch regeltechnisch durch Vergleichsproben auf *Überreden (Manipulieren)* gegen die *Willenskraft* der Helden unterfüttern. Es ist in Ordnung, wenn er spätestens dadurch für die Helden verdächtig wirkt – sie sollen eine Möglichkeit haben, sein Treiben zu durchschauen.

## Ein Ende mit Schrecken

Die Helden verlassen nun in Begleitung von Sumudan, (Anzahl der Helden –1) von der Kirche geschickte Rahjakavalieri (in Wahrheit Sumudans bezahlte Schergen) und Darian de las Flores das Weingut Richtung Belhanka. Dort will Darian ihnen den Haupttempel der Rahjakirche zeigen und eine Schiffspassage nach Neetha für sie organisieren. Spätestens auf dem Weg dorthin wird sich das Finale des Abenteuers abzeichnen. Vielleicht haben die Helden Sumudan längst im Verdacht, die Prüfungen sabotiert zu haben. Sollte dies jedoch nicht der Fall sein, oder haben sie keine eindeutigen Beweise, so werden Sumudans letzte Taten am Vorabend der Ankunft in Belhanka ihn verraten. Die Helden und ihre Begleiter steigen in einem schmucken Weggasthof für die Nacht ab. Was dann passiert, hängt vom bisherigen Vorgehen der Helden ab. In fast allen Fällen wird es jedoch zum Kampf mit Sumudan und dessen Schergen kommen.

- Rosenbusch bereits verdorben: Sofern es Sumudan gelungen ist, den Busch wenigstens bei einer Prüfung zu verderben, versucht er ihn des Nachts zu stehlen, um ihn ohne Umwege direkt in Neetha einpflanzen zu lassen. Er fürchtet, ein Besuch im Haupttempel Rahjas könnte Belkelels Einfluss zurückdrängen. Die falschen Rahjakavalieri decken notfalls seine Flucht.
- Rosenbusch nicht verdorben: Konnte Sumudan die Helden nie von Rahjas Pfad abbringen, versucht er stattdessen verzweifelt, den Busch jetzt zu korrumpieren. Dazu betäubt er den ahnungslosen Darian und verschleppt ihn sowie den Rosenbusch an den nahegelegenen Strand. Dort will er Darian foltern, ihm die Kehle durchschneiden und den Busch mit dessen Blut wässern. Dabei helfen ihm die (Anzahl der Helden –1) falschen Rahjakavalieri, für deren Spielwerte du auf kompetente Gardisten aus dem **Aventurischen Almanach** Seite 260 zurückgreifen kannst.

Die Helden können seine Missetaten jedoch verhindern. Zwar wartet Sumudan, bis alle schlafen, doch Boron steht in diesem Fall an Rahjas Seite, und damit auf der Seite der Helden. Diese dürfen eine Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* –2 ablegen, um zu hören, wie Sumudan mit dem Rosenbusch das Haus verlässt. Muss er zusätzlich noch den bewusstlosen Darian mit sich schleifen, ist die Probe nicht erschwert. Jene Helden, die den Rosenbusch in ihrem Zimmer aufbewahren, bekommen zudem in jedem Fall eine Erleichterung von

+1 auf die Probe. Sollte keinem Helden die Probe gelingen, werden sie alle dennoch wenig später wach – was sie hören, hängt wiederum von Sumudans Vorgehen ab.

### Flucht

Die Helden hören Sumudans Pferd wiehern und stellen fest, dass er, die Rahjakavalieri und der Rosenbusch verschwunden sind. Besitzen alle Helden Pferde, kann sich hier eine rasante Verfolgungsjagd anschließen. Ansonsten ist Sumudan fort. Die Helden können dies der Kirche melden, die nach ihm suchen lässt. So können die Helden zwar nicht verhindern, dass der verderbte Busch in Neetha gepflanzt wird, allerdings wird er auf ihre Aussage hin wenig später wieder ausgegraben. Belkelel hat dadurch dennoch etwas Einfluss auf die Gärten rund um den Neethaner Rahjatempel zurückgelassen und damit einen Teilerfolg erzielt.

• Damit wird angegeben, wie tief ein Paktierer sich dem Dämon, dem er dient, bereits hingeegeben hat. Mit jedem Kreis wird der unheilige Einfluss auf Körper und Seele stärker, doch gleichzeitig steigt des Paktierers niederhöllische Macht. Siehe **Aventurische Magie III** für optionale ausführliche Regeln.

### Ein Opfer an

#### Belkelel

Der Lebemann Darian verträgt offenbar mehr Rauschmittel, als Sumudan gedacht hätte, und kommt rechtzeitig wieder zu sich. Wenn die Helden seine Schreie hören und herbeieilen, ringt er gerade mit Sumudan und den falschen Rahjakavalieren um sein Leben. Als ausgebildeter Schwertgeselle hat er dabei sogar eine nennenswerte Überlebenschance. Einen der Schergen konnte er entwaffnen und hat nun ein Schwert, wird jedoch der Übermacht im benommenen Zustand nicht lange standhalten können. Er ist zwar bereits verletzt, kann aber noch gerettet werden.

### Epilog

Die Reise der Helden endet im sommerlich heißen Neetha, wo sie den nun heiligen Rosenbusch selbst einpflanzen dürfen oder dafür sorgen, dass der verdorbene Busch



## Sumudan Caranda

MU 13 KL 13 IN 14 CH 14

FF 12 GE 13 KO 13 KK 12

LeP 32 AsP – KaP – INI 13+1W6

AW 7 SK 2 ZK 1 GS 8

**Sozialstatus:** frei

**Sonderfertigkeiten:** Finte I (Schwerer Dolch, Waffenlos)

**Sprachen:** Muttersprache Tulamidya III, Garethi III

**Schriften:** Tulamidya-Zeichen, Kusliker Zeichen

**Vorteile:** Angenehmer Geruch, Vertrauenerweckend

**Nachteile:** Persönlichkeitsschwäche (Eitelkeit)

**Kampftechniken:** Dolche 12, Raufen 12

**Waffenlos:** AT 13 PA 7 TP 1W6 RW kurz

**Schwerer Dolch:** AT 13 PA 6 TP 1W6+2 RW kurz

**RS/BE:** 0/0

**Talente:**

**Körper:** Selbstbeherrschung 7, Verbergen 8, Zechen 10

**Gesellschaft:** Betören 9, Einschüchtern 10, Gassenwissen 7, Überreden 8, Willenskraft 12

**Natur:** Tierkunde 4

**Wissen:** Götter & Kulte 6, Rechnen 6, Rechtskunde 7

**Handwerk:** Handel 13, Lebensmittelbearbeitung 5, Musizieren 8

**Kampfverhalten:** Sumudan hat nichts mehr zu verlieren. Wenn seine Lebensenergie auf die Hälfte oder weniger sinkt, flucht er auf das Schicksal und wirft sich den Helden todesverachtend entgegen.

**Flucht:** flieht nicht

**Schmerz +1 bei:** 24 LeP, 16 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger

**Anmerkungen:** Sumudan ist ein Belkelel-Paktierer im 2. Kreis der Verdammnis. Sein Paktgeschenk äußert sich erstens darin, dass er den Vorteil *Vertrauenerweckend* erhalten hat und die Erleichterungen durch diesen Vorteil nicht +1, sondern +2 betragen. Zweitens bekam er das Geschenk *Peitschenhieb*\* und

drittens eine *Resistenz gegen geweihten Boden*\*\*.

Sein Dämonenmal äußert sich in Dornenranken, die scheinbar aus seiner Haut wachsen und sich um seine Beine winden. Mit einer Hose kann er sie (noch) gut verbergen.

### Sonderregeln:

#### \*)Peitschenhieb

Der Paktierer kann mit diesem Paktgeschenk mehrere Opfer mit einer ätherischen Peitsche mit mehreren Lederriemen angreifen.

**Wirkung:** Der Paktierer haut mit einer imaginären Peitsche zu, die bis zu 3 Lebewesen in maximal 8 Schritt Entfernung treffen kann. Die Ziele dürfen maximal einen Schritt weit voneinander entfernt stehen.

Der Angriff wird wie ein Fernkampfangriff behandelt, allerdings kann man ihm nur ausweichen und ihn nicht parieren. Trifft die ätherische Peitsche ein Ziel, erleidet es 1W6+(Kreis der Verdammnis) SP und 1 Stufe *Schmerz*. Der Schmerz dauert maximal 5 Minuten an und kein Ziel kann durch diese Fähigkeit mehr als 3 Stufen Schmerz erhalten. Sumudan verwendet den *Peitschenhieb* nie öfter als zwei Mal, sodass er nie von *Dämonischer Auszehrung* betroffen ist – ein Testament seiner Feigheit.

#### \*\*)Resistenz gegen geweihten Boden I

Manche Paktierer erbitten sich von ihrer finsternen Herrin (oder ihrem Herrn) eine Möglichkeit, geweihten Boden zu betreten, ohne dabei Schaden zu nehmen. Zwar kann dies nicht unbegrenzt gewährt werden, doch eine Zeit lang kann die Erzdämonin ihren Paktierer vor den Auswirkungen von geweihtem Untergrund schützen.

**Wirkung:** Der Paktierer kann Tempel und andere geweihte Orte für 1 Stunde betreten, ohne dass er dadurch Schmerzen erleidet oder Schaden nimmt.



wieder ausgegraben wird. In jedem Fall begrüßt sie der Geweihte **Ascandio Grangorer** (47, kurze, dunkle Locken, sanfte, braune Augen, sonnengebräunter Teint; spricht mit ruhiger, warmer Stimme und lächelt, wenn er gerade schweigt; Willenskraft 8 (12/14/15), SK 2) alle mit einer herzlichen Umarmung und spricht ihnen den Dank der Kirche aus. Jedwede Belohnung, welche die Helden im Vorfeld ausgehandelt haben, erhalten sie nun auch. Zudem lädt Ascandio sie zu einem Götinnendienst ein, bei dem sie seine Ehrengäste sein dürfen.

### Der Lohn der Mühen

Neben dem Dank der Kirche und eventueller materieller Entlohnung haben sich die Helden, die den Dornenpfad beschritten haben, 12 göttergefällige Abenteuerepunkte verdient. Zudem fühlen sie sich spirituell gereinigt und sind von kleineren Mackeln und Verfehlungen in den Augen der Zwölfe reingewaschen.

## Glossar

|                             |                                                                                                             |
|-----------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Cressos</b>              | frittierte Schmalzkringel, eine almadanische Spezialität                                                    |
| <b>Caballeros</b>           | almadanische Ritter                                                                                         |
| <b>Yaquirtaler Madawein</b> | Weißwein, gilt als einer der edelsten Tropfen Aventuriens (siehe <b>Meisterschirm Begleitheft</b> Seite 15) |
| <b>Goldfelser Morgenrot</b> | herber Rotwein aus dem lieblichen Feld (siehe <b>Meisterschirm Begleitheft</b> Seite 15)                    |
| <b>Endurium</b>             | eines der fünf magischen Metalle Aventuriens, von schwarzer Farbe und deswegen auch „Schwarzstahl“ genannt  |





## Dornenpfad

von Jeanette Marsteller

Vielen gilt die Göttin Rahja als heitere Schutzpatronin von Wein, Pferden und der Liebe. Wahre Gläubige jedoch versuchen, das Wesen der schönen Götter tiefer zu ergründen, indem sie auf Rahjas Pfaden pilgern – ganz gleich, wie dornig diese bisweilen sein mögen. Auch eure Helden können das Pilgergewand anlegen und sich auf eine abenteuerliche Reise quer durch Almada und das Horasreich, die beiden lieblichsten Landschaften Aventuriens, machen. Stellt euch den Prüfungen der Göttin, die eure Seele mit Rahjas Anmut und Heiterkeit erfüllen werden. Doch seid dabei stets auf der Hut, denn wer auf den Pfaden der Götter wandelt, gerät allzu schnell in Versuchung, vom rechten Weg abzukommen...



**Stichworte zum Abenteuer:** Pilgerreise durch Almada und das Horasreich, Prüfungen rahjagefälliger Talente, Bedrohung durch Belkelel-Anhänger

**Genre:** Reiseabenteuer

**Voraussetzungen:** Mehrheit der Gruppe besteht aus zwölfgöttergläubigen Helden, die eine Pilgerreise antreten würden

**Ort:** Almada (Punin, Soroban), Horasreich (Goldfelsen, Kuslik, Belhankaner Umland, Neetha)

**Zeit:** 1041 BF

**Komplexität (Spieler / Meister):** mittel / mittel

**Erfahrungsgrad der Helden:** kompetent bis meisterlich

**Anforderungen:**

Gesellschafttalente

Wissenstalente

Körpertalente

**Lebendige Geschichte**



Zum Spielen benötigt ihr lediglich das **Das Schwarze Auge Regelwerk** sowie den **Aventurischen Almanach**, alle weiteren Informationen zum Erleben des Abenteuers wie Wertekästen, Karten und Pläne sowie Handouts sind im Band enthalten.



[www.ulisses-spiele.de](http://www.ulisses-spiele.de)

HW023PDF