

A detailed fantasy illustration. In the foreground, a knight in brown and black armor stands on a mossy rock, holding a sword. In the background, a red dragon flies across a cloudy sky. To the right, a large stone castle sits atop a green hill. A river flows through the valley below. The entire scene is framed by ornate golden borders with dragon-like motifs.

Das Schwarze Auge

DAS ERBE
DER
THEATERRITTER

IMPRESSUM

Verlagsleitung

Markus Plötz, Michael Mingers

Redaktion

Eevie Demirtel, Nikolai Hoch

Regeldesign

Alex Spohr, Markus Plötz

Autoren

Daniel Heßler, Niklas Forreiter
mit Beiträgen von Jens Ullrich

Lektorat

Eevie Demirtel

Korrektorat

Timo Roth

Künstlerische Leitung

Nadine Schäkel

Coverbild

Axel Sauerwald

Satz, Layout & Gestaltung

Thomas Michalski

Layoutdesign

Thomas Michalski, Nadine Schäkel, Patric Soeder

Innenillustrationen & Pläne

Tristan Denecke, Regina Kallasch, Nikolai Ostertag, Luisa Preissler,
Janina Robben, Matthias Rothenaicher, Axel Sauerwald, Nadine Schäkel,
Elif Siebenpfeiffer, Sebastian Watzlawek, Karin Wittig

Copyright © 2017 by

Ulisses Spiele GmbH, Waldems.

DAS SCHWARZE AUG, 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 herzlichen Dank an Maria Ivic und Hannes Krützcamp.

Vielen Dank an alle Mitgestalter von Aventurien.



Inhaltsverzeichnis

Vorwort	05
Kampagnen-Überblick	06
Einführung ins Bornland	07
Theaterritter & Korsmal-Bund	14
Das Erwachen des Landes	25
Auf Weg & Steg	29
Die Jantareff-Sippe	35
Rüstzeug & Gesöff	44

• **Meisterinformationen:** Diese Angaben sind als Hintergrundinformationen oder Spieltyps für den Spiel-leiter gedacht.

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

• In diesen Kästen findest du wichtige Hinweise zum Spiel!

• **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 Fertigkeitswerte, die von 0 abweichen, nicht immer vollständig angegeben, wenn sie für das Spiel irrelevant sind.

• **Erweiterungsregeln:** Wenn ihr mit Erweiterungsregeln spielt, findest du an einigen Stellen Seitenweise auf andere Bücher, damit du einfacher nachschlagen kannst. Dabei ist das Bandkürzel nach dem Regelement hochgestellt wie z. B. bei der Sonderfertigkeit Überrennen (Überrennen)^{ABE9}.

ABE – Aventurisches Bestiarium

Verweise auf andere Bände

An einigen Stellen wirst du Verweise auf andere Bände der Kampagne und Nebenschauplätze aus Heldenwerk-Abenteuern finden.

TR1	Der Weiße See
TR2	Das Blaue Buch
TR3	Der Schwarze Forst
TR4	Der Grüne Zug
TR5	Die Silberne Wehr
TR6	Der Rote Chor
HW005	Die Thorwalertrommel



Für die Kampagne wichtige Szenen sind mit einem Löwensymbol gekennzeichnet.



Szenen mit dem Blatt behandeln das Erwachen des Bornlandes.

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 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.

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)

Währungsrechner

Im Bornland wird eine eigene Währung geprägt, die sich leicht in Dukaten und Silbertaler umrechnen lässt. Mittelreichische Münzen werden in großen Teilen des Bornlands akzeptiert, in Festum die meisten Währungen, wenn auch gegen eine kleine Gebühr. Eine Besonderheit ist das Hacksilber, halbierte oder geviertelte Groschen und Silbertaler.

Bornland	Mittelreich	Wert in Silbertalern
1 Batzen	1 Dukaten	10
1 Groschen	1 Silber	1
1 Deut	1 Heller	0,1

VORWORT

Liebe Meisterin, lieber Meister, in deinen Händen hältst du das Begleitheft zum ersten Meisterschirm in der Geschichte des Schwarzen Auges, der einer Kampagne gewidmet ist. Vom **Erbe der Theateritter** wird darin die Rede sein, von den Geheimnissen der Wälder und Sümpfe zwischen Born und Walsach und von den Eigenheiten seiner Bewohner, die das Bornland zu einer ganz besonderen Region machen. Konkret enthält das Heft einen Überblick zur Kampagnenhandlung und zur Geschichte der Theateritter, ausführliche Informationen für Helden, Preislisten, Tabellen für Zufallsbegegnungen, Kneipenbesuche und Reisen, Spielwerte für typische Gegner und Sonderfertigkeiten. Außerdem erhältst du eine Beschreibung der Geschichte und Agenda des Korsmal-Bundes, weiteres Spielmaterial für die Jantareff-Sippe sowie einen ausführlichen Baukasten zur näheren Ausgestaltung des

mysteriösen Erwachens. Das Ganze wird abgerundet durch neue Ausrüstungsgegenstände, Informationen zur sewerischen Pelzordnung und Spielwerte für die Elchdame Yaruma.

Wir wünschen euch viel Freude und zahlreiche erfüllende Spielstunden; sowohl mit dem farbenfrohen Sichtschutz für meisterliche Würfelwürfe als auch mit dem Heft, das viele Hintergrundideen enthält, die wir seit nunmehr zwei Jahren immer wieder überarbeitet und auf eine spätere Publikation verschoben haben. Nun ist sie endlich da, und das Gedankengebäude, das uns so lange begleitete, hat ein paar Zimmer mehr bekommen – sowohl in den Fundamenten als auch im Dachgeschoss.

*Pojechali und Bluuga Unvingul,
Daniel Heßler und Niklas Forreiter im Februar 2017*



KAMPAGNEN- ÜBERBLICK



Das erste Abenteuer der Theaterritter-Kampagne, **Der Weiße See**, dient der Einführung ins Bornland mit seinen Besonderheiten und seinem ganz eigenen Erzählton. Die Helden werden im Herbst 1039 BF Zeugen der unheimlichen Macht von Goblinmagie, die sich in einem grausigen Trommelritual niederschlägt. Sie treffen auf ein rotpelziges Liebespaar, erhalten einen ersten Hinweis auf das Erstarken des Korsmal-Bundes und einen Einblick in die Vorstellungen seiner Sympathisanten. Aufreibenden Verhandlungen zwischen streitlustigen Festumern und drei Norbardensippen folgt eine Reise durch die Mark und die verschneite Rote Sichel, gipfelnd in einem Finale zwischen steilen Klippen, Trommelschlägen und Goblinhöhlen.

Im zweiten Teil, **Das Blaue Buch**, machen die Helden im Winter 1039 BF Bekanntschaft mit *Thezmar Alatzer* sowie seinen Forschungen über das Erwachen und die Geschichte des Landes. Sie durchqueren die Große Mosse, erkunden die Ruinen der Theaterritterburg Pilkamm und verfolgen einige finstere Krieger durch das Festenland zum Kloster Korswandt. Hier wird der Korsmal-Bund als Hauptgegner vorgestellt, der in einem schauerlichen Ritual neue Truppen aushebt und sich für einen größeren Feldzug bereitmacht.

Durch den Bornwald, auch **Der Schwarze Forst** genannt, geht es im dritten Abenteuer. Kurz nach der Schneeschmelze 1039 BF begeben sich die Helden nach einem rondragefälligen Wettbewerb in Irberod auf eine riskante Floßfahrt den Born hinab. Hier müssen sie sich mit den bornischen Hexen um *Zelda von Ilmenstein* auseinandersetzen, die den Riesen *Milzenis* von seinem Fluch befreien wollen, weil sie ihm eine wichtige Rolle beim Erwachen des Landes zuschreiben. Die Helden erhalten Unterstützung durch *Bisminka von Jassula* und entdecken schließlich die Unterwanderung des Rondratempels von Firunen, was ihnen zeigt, wie sehr der Einfluss des Korsmal-Bunds bereits gewachsen ist.

Das vierte Abenteuer beginnt im Peraine 1039 BF beim Bardentreffen in Norburg, das von einem brutalen Mordanschlag auf *Graf Wahnfried von Ask* erschüttert wird. Von hier aus bricht **Der Grüne Zug** der westsewerischen Adligen auf, um sich am Grafen *Alderich von Notmark* als mutmaßlichem Drahtzieher zu rächen und offene Rechnungen aus dem bornischen Bürgerkrieg zu begleichen. Nach einer Schlacht gegen die Kräfte des Korsmal-Bundes verfolgen die Helden die Mörder bis in die Katakomben der Feste Grauzahn, wo sie die legendäre Goblinpauke sicherstellen können.

Im Auftrag der Adelsmarschallin ist es im fünften Abenteuer an den Helden, die Goblinpauke im Spätsommer 1040 BF auf einer Burg des Widderordens zu beschützen,

bis sie zerstört werden kann. Die verbliebenen Schergen des Korsmal-Bundes haben sich jedoch mit den Piraten *Mjesko Einhands* verbündet und nehmen das alte Gemäuer in die Zange. Mit Hilfe der Biestinger vom Walsach und des alten Adelsmarschalls *Jucho von Dallenthin und Persanzig* erhalten die Helden entscheidende Erkenntnisse über die eigentliche Natur des Erwachens und der Gefahren, die das Bornland künftig gewärtigen wird. Durch eine Feenwelt erreichen sie die Kälarenburg des Bundes in den Walbergen, die sie mithilfe der Goblinpauke zerstören können, um schließlich **Die Silberne Wehr** für die Seite des Guten zu erringen.

Das sechste und letzte Abenteuer thematisiert die Adelsmarschallswahl im Firun 1040 BF. Nachdem die Helden den Korsmal-Bund auf militärischer und mystischer Ebene geschlagen haben, spielt nun **Der Rote Chor** eine Schlüsselrolle in der Auseinandersetzung mit den Folgen seiner Taten. Auf der Spur einer Mordserie und inmitten der Auseinandersetzungen zwischen der Rondrakirche und einer wachsenden Zahl Kor-Gläubiger, müssen die Helden einen Anschlag auf die Adelsversammlung verhindern und geraten in eine Globulwelt, in die die *Kunga Suula* vor Jahrhunderten die Feinde ihres Volkes verbannt hat. Hier erhalten sie die letzten Bausteine des Rätsels um das Erwachen – und mit ihrer Rückkehr das Wissen um die große Aufgabe, für die das Bornland die Menschen auserkoren hat.



EINFÜHRUNG INS BORNLAND



Das Bornland im Überblick

Wegmarken: die Flüsse Misa, Born und Walsach, die Höhenzüge von Drachensteinen, Roter Sichel, Nordwalser Höhen, Walberge und Ehernem Schwert, die Grüne Ebene, die Tobrische See und der düstere Bornwald

Landschaft: Das Bornland ist eine äußerst waldreiche Gegend mit einigen tückischen Sumpfgebieten und nur wenig Kulturland um die größeren Dörfer. Die Mark im Südwesten ist fruchtbar, das Festenland am dichtesten besiedelt, Sewerien das Stammland der Bronnjaren.

Wichtige Städte: Festum (33.000, davon 3.000 Exilmaraskaner, 3.000 Goblins), Vallusa (4.000), Neersand (2.100), Norburg (3.000), Notmark (1.600)

Bevölkerung: 150.000 Menschen, davon 22.000 Norbarden und 7.000 Nivesen; mehrere tausend Goblins. Die Bornländer stammen überwiegend von den bosparanischen Siedlern ab, die als Mitglieder des Theateritterordens das Land ab 177 BF von den Goblins eroberten. Die Norbarden stammen vom alten Volk der Alhani ab, die einst aus den Tulamidenlanden in den Norden Aventuriens gezogen waren.

Politische Zugehörigkeit: unabhängige Adelsrepublik; Festum, Norburg und Firunen sind freie Städte

Regierungsform: feudale Bronnjarenherrschaft; repräsentativer Vertreter der Adelsversammlung ist der für fünf Jahre gewählte Adelsmarschall, derzeit Nadjescha von Leufurten

Götterverehrung: Zwölfgötter, besonders Rondra und Ifirn, ausgeprägte Heiligenverehrung

Handelsgüter: Bau- und Möbelholz, Pelze, Eisenerz, Schiefer, Kupfer, Marmor, Salz, Bernstein, Pech, Teer, Honig, Meskinnes (Haferschnaps mit Honig), Bienenwachs, Pferde, Kartoffeln

Stimmung: Wer den bornischen Charakter mit wenigen Worten beschreiben will, nennt zumeist Gastfreundlichkeit, Dickköpfigkeit und einen gewissen Hang zu Melancholie und Alkohol. Vor allem in Festum gesellt sich pfiffige Geschäftstüchtigkeit hinzu.

Irdische Vorbilder: Das Bornland trägt Züge des zaristischen Russlands und osteuropäischer Märchen. Seine Geschichte weist Parallelen zur Landnahme des Deutschen Ordens im Baltikum auf. Festum ist eine prächtige Handelsstadt mit Anleihen an Städte der Hanse in ihrer Blütezeit.

Das Bornland im Spiel: Die Spannung zwischen dem reichen Bürgertum Festums, den standesbewussten Bronnjaren und der einfachen Landbevölkerung ist eines der Themen im bornischen Setting. Hinzu kommen regelmäßige Konflikte und Anfeindungen zwischen den Bornländern auf der einen und Norbarden oder Goblins auf der anderen Seite. Den fahrenden Norbarden ist Landbesitz offiziell verboten, wobei insbesondere in den Freien Städten zahlreiche Ausnahmen bestehen. Goblins leben häufig als Wegelagerer oder zurückgezogen in den Wäldern und Bergen des Landes, in Festum jedoch besitzen sie Bürgerrecht, was Besucher der Stadt regelmäßig verwirrt.

Zudem heißt es, dass das Land langsam erwacht und sich gegen seine Bewohner zu wehren beginnt. Riesen, Hexen, die feenhaften Biestinger und andere Kreaturen sollen die Dorfbevölkerung heimsuchen, und für Helden gibt es Schätze in den verlorenen Ruinen alter Theateritterfestungen zu entdecken.

Festum als mächtige Handelsstadt bietet ganz eigene Reize für Abenteuer und Verstrickungen, da sich hier Handel und Profitstreben mit exotischen Einflüssen mischen und all das auf den ewiggestrigen Adel des Bornlandes prallt.

Das Bornland in der Theateritter-Kampagne

Vor einem knappen Jahrtausend herrschte im wilden, urtümlichen Land die Kunga Suula, unsterbliche Hochkönigin des Goblinreichs, das der rondrianische Orden vom Theater zu Arivor in langen, blutigen Schlachten unterwarf. Schließlich soll der grausame Halbgott Kor persönlich erschienen sein, um die Theateritter zum Sieg zu führen, und auch bei ihrer Eroberung des goblinischen Machtzentrums Wjassuula soll göttliche Hilfe eine Rolle gespielt haben.

Bis heute führen bornische Adelsfamilien ihre Herkunft auf die Theateritter zurück. Doch entgegen aller Bemühungen der Rondrakirche halten sich Schauergeschichten über Goldgier, Dekadenz und Blutdurst, die den

Orden zwischen seinen Siegen über die Goblins ab 191 BF und seiner Niederlage gegen die Priesterkaiser im Jahre 337 BF korrumpiert haben sollen. Ob sie gar dem Erzdämonen Xarfai oder dem Namenlosen verfielen, liegt weitgehend im Dunkel der Geschichte und tut dem Ruf der Bronnjaren als aufrechte Rondrianer keinen Abbruch.

In der Hauptstadt Festum gelten die alten Geschichten über grausame Goblins nicht viel, sodass hier schon die dritte Goblilingeneration volle Bürgerrechte genießt. Mantka Riiba, die Anführerin der Rotpelze, ist bemüht, diese Rechte auch in anderen Städten zu erlangen.

Nach dem Niedergang der Schattenlande scheint sich das Bornland heute wieder zu der Handelsmacht zu entwickeln, die es einst war.

Während der traditionsbewusste Adel auf seinen Gehöften nach Gutdünken über seine Leibeigenen verfügt, blüht der Austausch zwischen den Handelshäusern des Freibunds und den norbardischen Sippen, deren Kaleschkas die entlegensten Orte des Landes beliefern.

Aus diesem Wechselspiel von weltlicher Gewalt auf der einen und finanzieller Macht auf der anderen Seite speist sich die erste Konfliktlinie der Kampagne: Adel und Traditionalisten gegen Freibund und Norbarden. Hiervon und von der Einmischung des Bornlands in den Feldzug gegen den Heptarchen Helme Haffax profitiert ein neu erstarkter Kult: der *Korsmal-Bund*. Die kleine Sekte hat in den vergangenen Jahrzehnten Verbündete unter den herrschenden Familien gefunden und schickt sich nun an, die Herrschaft zwischen Born und Walsach an sich zu reißen, den „Schlangenanbetern und Pfeffersäcken“ den Garaus zu machen und alte, blutrünstige Traditionen wieder aufleben zu lassen. Die zweite Konfliktlinie der Kampagne beschäftigt sich mit dem Erwachen des Bornlandes, einem Vorgang, über den es viele Meinungen, aber wenige Erkenntnisse gibt. Flüsse und Wälder nehmen sich mit urtümlicher Kraft zurück, was der Mensch ihnen abtrotzte, Tiere sind ungewöhnlich aggressiv, Bauern finden gespenstische Zeugen vergangener Schlachten auf ihren Feldern und vieles mehr.



Die Bewohner des Landes versuchen, diese Veränderung zu verstehen, und so schickte Adelsmarschallin *Nadjescha von Leufurten* vor kurzem hundert bornische Recken auf einen Heiligengang. Diese sollen der Seele des Landes begegnet sein, von ihr einen geheimnisvollen Keim erhalten und ihn an der Riesenburg bei Firunen eingepflanzt haben. Der mächtige Ahorn, der kurze Zeit später daraus erwuchs, wird von manchen als Zeichen interpretiert, dass das Land die Menschen als seine neuen Herrscher anerkannt hat. Doch bis heute wissen nicht einmal die populärsten Recken des Heiligengangs, der vielbeschäftigte Landesvogt *Jucho von Elkinen* und der mittellose Graf *Linjan von Elenau*, welche Aufgabe das Land den Menschen für die Zukunft zugedacht hat.

Der Korsmal-Bund und seine Verbündeten wiederum bemühen altes Wissen der Theateritter, um Nutzen aus dem Erwachen zu ziehen. Der *Widderorden*, der in einer Burgenkette entlang des Walsach wacht, unternimmt Expeditionen ins Überwals. Gelehrte wie *Thezmar Alatzer* und *Alwin K. Wippflügler* erforschen alte Artefakte der Goblins, und die Hexen um *Zelda von Ilmenstein* spüren und diskutieren die unheimlichen Kräfte auf ihren Festen. Doch ihnen allen ist die Kunga Suula, die heute unter dem Namen Mantka Riiba in Festum agiert, einen Schritt voraus, denn sie hat ein solches Erwachen bereits vor 1.000 Jahren miterlebt.

Was weiß mein Held?

Je nach Hintergrund und Ortskenntnissen der Helden sind die folgenden Informationen ohnehin bekannt, im Zweifel kannst du aber die Würfel entscheiden lassen. Modifiziere die Probe je nachdem, ob die Helden aus einem gänzlich anderen Kulturkreis stammen und gerade im Bornland eingetroffen sind oder ob sie aus angrenzenden Gebieten kommen und schon manch einer Bornländerin auf Reisen begegnet sind.

Probe auf Götter & Kulte

QS 1 – Rondra ist die wichtigste Gottheit für den Adel im Bornland, während die Verehrung von Praios aufgrund der Herrschaft der Priesterkaiser noch immer nur schwach ausgeprägt ist. Das einfache Volk hält sich vor allem an Travia, Peraine und Firuns milde Tochter Ifirn.

QS 2 – In vielen Wohnstuben hängen Bildchen zur Verehrung von Zwölfgöttern. Naive Frömmigkeit mischt sich dabei oft mit Geister- und Naturglauben. Gerne ruft man auch lokale Helden und Heilige an (Seite 9). Norbarden verehren die Bienengöttin Mocoscha.

QS 3 – Der Held hat von den wichtigen Tempeln des Bornlands gehört (Seite 9). Mocoscha gilt als Tochter Ingerimms und Hesindes, die die Norbarden unter dem Namen Heshinja verehren. Die Goblins beten die Wildschweingötzen Mailam Rekdai und Orvai Kurim an.

Q 4 – Bedeutende Geweihte sind Gernot von Halsingen (Rondra: Sennenmeister), Nadjescha von Gelnitz (Praios: Wahrerin der Ordnung), Bite Barvedis (Mocoscha: Mutter der Immenmütter) und Jesidoro de Sylphur (Efferd: Tempelvorsteher zu Neersand).

Wichtige Tempel des Bornlands

Stadt	Tempel
Bjaldorn	Firun
Festum	Praios, Rondra
Neersand	Efferd
Norburg	Rondra, Ifirn
Notmark	Ingerimm

Bornische Lokalheilige und Helden

Name	Überliefertes
Urnislav von Uspiaunen	Erzmagier, Gefährte Rohals, Freund der einfachen Leute, Bezwiner des Riesen Milzenis; Bannung böser Geister, Einsicht eines Gesprächspartners
Festo von Aldyra	Rondra; Gründer Festums und Drachentöter
Rondragabund von Riedemer	Rondra; Waffen und Widerstand
Anshag von Glodenhof	Rondra; Schutz gegen Hinterhalt, letzter Hochmeister des Theaterordens
Ardare von Gareth	Rondra; Schutz vor Verrat und Unehre
Perkoi von Trescha	Firun; Schutz gegen die Schrecken des Überwals
Mikail von Bjaldorn	Firun; Mittler in harten Wintern
Grimma aus Notmark	Firun; Schwimmerin im Eis
Arannja von Rucken	Kor; Anführerin eines Bauernaufstands gegen die Priesterkaiser
Sankta Comatasia	Travia; wird angerufen gegen Völlegefühle nach Gelagen, Patronin des Verdauungsnickerchens
Sankta Mascha	Travia; Frierende, Flüchtlinge
Sankta Waliburia	Ingerimm; Kürschner, Gerber

Probe auf Geographie (Bornland)

QS 1 – Zwischen den Grenzflüssen Born und Walsach leben vor allem Mittelländer, Norbarden und Goblins. Die bornischen Winter sind hart und schneereich. Man isst hier Elchfleisch, Erdäpfel und Bärenschinken und trinkt Meskinnes, einen scharfen, mit Honig versetzten Haferschnaps.

QS 2 – Das Bornland teilt sich in drei Regionen, das südliche Festenland, das im Osten vom Walsach begrenzt wird, die Mark mit dem Bornwald im Südwesten und das wilde und sumpfige Sewerien im Norden. In den Freien Städten blüht der Handel, während man auf dem Land ärmlich lebt und oft nicht einmal Münzen benutzt.



QS 3+ – In Festum leben viele Kulturen Aventuriens zusammen, Wissenschaft und Künste blühen vor allem dort. Der bornische Freibund, ein Handelskonsortium, importiert Luxusartikel aus Kolonien im tiefen Süden, während man im Norden hauptsächlich mit Rohstoffen wie Holz und Erz oder mit heimischer Nahrung handelt.

Probe auf Geschichtswissen (Bornland), allgemein

QS 1 – Die Theateritter, ein rondrianischer Orden, eroberten das Land einst von den Goblins. Die Norbarden waren schon immer Fahrende. Vor etwa 20 Jahren kostete der Bürgerkrieg des Notmärkers viele Menschenleben. QS 2 – Vor etwa 700 Jahren wurde der Theaterorden von den Priesterkaisern besiegt. Vor etwa 300 Jahren wurde das Bornland vom Mittelreich unabhängig. Vorfahren der Norbarden waren die *Alhanier*, die einst über Tobrien herrschten und vor etwa 1.000 Jahren ins Bornland kamen. Im Zuge der Borbarad-Krise verheerte ein Feldzug *Uriel von Notmarks* viele Orte am Walsach und endete erst mit der *Schlacht auf den Vallusanischen Weiden* (1021 BF).

QS 3 – Seit seiner vernichtenden Niederlage in der Schlacht am Drachenspalt gilt der Theaterorden als zer schlagen. Der Held kennt die Namen der letzten Adelsmarschälle und weiß um die bedeutendsten Schlachten der Theateritter (Seite 11). Er weiß von der Schreckensherrschaft der Priesterkaiser, die 467 BF unter *Wenschenz Ismain* überwunden wurde und von der mühsamen Unabhängigkeit des Landes vom Gareth Kai-sertum, die man zwischen 692 BF und 771 BF errang.

QS 4 – Der Held weiß außerdem, in welchem Jahr die Schlachten stattfanden (Seite 11). Marschallin Jadvice von Hummergarben verbot den Norbarden 264 BF jeglichen Landbesitz. Vor den Theaterritten lebten Goblins und Alhanier in relativ friedlicher Nachbarschaft.

Probe auf Geschichtswissen (Bornland), Theateritter

QS 1 – Der Theaterorden wurde nach dem Sieg über die Goblins im Lieblichen Feld im Theater der Stadt Arivor von zwölf Heldinnen und Helden gegründet. Ihr Ziel war es, die Goblins aus dem Lieblichen Feld endgültig zu vertreiben. Später taten sie dies auch im Bornland.

QS 2 – Mit der Blutroten Bulle von Mendena beschenkte Kaiser Gerbald I. den Theaterorden im Jahre 177 BF mit den Ländereien, die heute einen Großteil des Bornlands ausmachen. Dies bildete den Auftakt für die Eroberung des Gebietes von den Goblins. Der Held hat von Anshag von Glodenhof gehört, dem letzten Marschall des Ordens.

QS 3 – Noch heute stehen alte Wachtürme und Stützpunkte der Theateritter im ganzen Land, zum Beispiel entlang des Walsach. Neben Ronda verehrten die Theateritter angeblich auch andere Götter und Alveraniare, darunter Kor, Famerlor und Mythrael. Der Held kennt die berühmten Marschälle des Theaterordens (siehe unten).

QS 4 – Unter den Gründern der Theateritter waren auch ein alhanischer Krieger sowie ein aranischer Adliger. Die Umstände der Schlacht am Drachenspalt sind vielfach unbekannt, es gibt lediglich Quellen der siegreichen Priesterkaiser. Insbesondere das Schicksal Anshags ist nicht gesichert. Es gibt zahlreiche Gerüchte den Schlachtverlauf und darüber, wo sich das Grab Anshags befindet. Der Held weiß auch um die letzte Seneschallin Thora Fataburuq, die 337 BF von Neersand aus mit einigen Knappen in See stach, um den Priesterkaisern zu entgehen.

QS 5 – Anshag von Glodenhof entstammte einer Familie, die unter den Marschällen von 247 BF bis 321 BF in Veruruf geraten war, weil sie zur Silbernen Horde gehörte, der man lästerliche Blutrituale nachsagte. 321 BF tötete er jedoch Marschall Gunbald in einem rondrianischen Duell und führte einige sehr rondragefällige Gesetze ein. Unter den Priesterkaisern wurden später sowohl Zauberkundige als auch Rondragläubige verfolgt.

QS 6 – Nach dem Sieg in Wjassuula soll der Orden insgesamt in die Dekadenz abgeglitten sein. Manche Quellen sprechen von Götzen- und Dämonendiensten, werden aber vor allem durch die Rondrakirche unter Verschluss gehalten. Am Drachenspalt unterlagen die Theateritter einerseits, weil die Goblins sie im Vorfeld geschwächt hatten, andererseits aber wahrscheinlich durch Verrat. Die Leibeigenschaft soll im Bornland erst durch die Priesterkaiser eingerichtet worden sein, zumindest besagen dies Pamphlete, die der Bauernführerin Arannja von Rucken zugeschrieben werden.

Berühmte Marschälle des Theaterordens

Name	Überliefertes
Lutisana von Kullbach	3-11 BF, Gründungsmitglied und erste Marschallin des Ordens
Arvedua von Neetha	um 177 BF, Empfängerin der Blutroten Bulle
Refardeon von Pilkamm	um 183 BF, Erbauer von Pilkamm
Leonia von Gareth	um 193 BF, organisierte von der Feste Leufurten (heute Firunen) aus die Eroberung Seweriens, verlegte den Ordenssitz nach Pilkamm
Rondara von Leuenwald	mindestens 235-243 BF, errang in Wjassuula den entscheidenden Sieg über die Goblins, veranlasste den Bau mehrerer Festungen am Walsach
Gerbald von Ruckenau	247-263 BF, berühmt für seine Prunksucht und die Schmähung Peraines
Jadvice von Hummergarben	263- 288 BF, verlegte den Ordenssitz in die Löwenburg in Festum; erließ das Verbot für Norbarden, sich niederzulassen; ließ im Rübenkrieg gegen den tobrischen Herzog Nahrungsspeicher angreifen



Gunbald von Neersand	288-321 BF, steht für den endgültigen Niedergang des Ordens, bekämpfte die Silberne Horde
Anshag von Glodenhof	321-337 BF, Nachfahre oder Mitglied der Silbernen Horde; Erneuerer und Hoffnungsträger des Ordens; verlor am Drachenspalt die entscheidende Schlacht der Theaterritter gegen die Priesterkaiser

Die bedeutendsten Schlachten der Theaterritter

Jahr	Ereignis
191 BF	Schwertwunder von Leufurten (heute: Firunen) in der Schlacht von Kungutzka
um 220 BF	Kors Erscheinen bei Korswandt in der Schlacht an der Blutklippe
243 BF	Zerschlagung des Goblinreichs in der Schlacht von Wjassuula
337 BF	finale Niederlage der Theaterritter in der Schlacht am Drachenspalt

Probe auf Geschichtswissen (Bornland), Norbarden

QS 1 – Die Norbarden sind ein reisendes Volk, das ursprünglich aus dem Süden stammt.

QS 2 – Schon vor dem Erscheinen der Theaterritter lebten sie im Bornland, sie kamen aus Tobrien und davor aus den Tulamidenlanden. Damals hießen sie *Alhani* oder *Alhanier* und hatten eine eigene Königin.

QS 3 – Früher bewohnten die Norbarden auch Siedlungen und Städte, und sie trieben Ackerbau und Viehzucht. Im Jahre 264 BF verbot Marschallin *Jadvige von Hummergarben* ihnen, sich niederzulassen, den Erwerb von Grund und Boden sowie den Besuch von Akademien. Von da an verbreitete sich der ursprünglich abwertend gemeinte Name Norbarden. Die größte Stadt war Starpnika, das heutige Norburg. 298 BF wurde Starpnika von den Theaterrittern erobert und die Norbarden vertrieben.

QS 4 – Die Norbarden waren vor der Zeit der Theaterritter mit den Goblins verbündet und tauschten sich mit ihnen aus. Die Eroberung Starpnikas leitete den sechsten Exodus der Alhani ein, der sie weiter nach Norden führen sollte. Die alhanischen Königinnen pflegten engen Austausch mit mächtigen Zauberinnen.

QS 5 – Die Erblinie der alhanischen Königin soll noch immer nicht erloschen sein. Einige Norbarden glauben daran, dass sie eines Tages zurückkehren und über das Bornland herrschen wird.

Probe auf Geschichtswissen (Bornland), Goblins

QS 1 – Goblins haben keine eigene Geschichtsschreibung. Einst herrschte im Bornland die mächtige Zauberin und Königin der Goblins, die Kunga Suula.

QS 2 – Bevor die Theaterritter ins Bornland kamen, beherrschte die Kunga Suula ein Großreich zwischen Born

und Walsach, das sie von Wjassuula (heute Jassuula) aus regierte. Die Goblins in Festum heute verhalten sich einigermmaßen gesittet.

QS 3 – Die Goblins verdrängten sowohl die in den Wäldern und an den Flüssen des Bornlands lebenden Elfen als auch die Nivesen nach Norden und Westen. Die ersten bedeutenden Kämpfe zwischen Mittelreichern und Goblins fanden im damaligen Leuhagen (heute Firunen) statt, das nach der Eroberung durch die Goblins Kungutzka hieß. Damals nahmen die Goblins sogar zeitweise Vallusa ein.

QS 4 – Die Goblins führten nie Krieg gegen die Norbarden, sondern tauschten sich mit ihnen auf kulturellem wie auf magischem Gebiet aus. Die Gründung ihres Großreichs muss im ersten Jahrhundert nach Bosparans Fall stattgefunden haben, also vor recht genau 1.000 Jahren.

Die letzten Adelsmarschälle des Bornlands

Name	Überliefertes
Jucho von Dallenthin und Persanzig	993-1013 BF, über Jahrzehnte exiliert, aber kürzlich nach Festum zurückgekehrt
Tjeika von Notmark und Jatleskenau	1013-1020 BF, im Bürgerkrieg entmachtet
Thesia von Ilmenstein	1021-1030 BF, mit dem Heerzug gegen die Eishexe Glorana verschollen
Ugo von Eschenfurt	1020 BF sowie 1030-1035 BF, zum Ende seiner Amtszeit ermordet
Nadjescha von Leufurten	amtierend

Probe auf Rechtskunde (Bornland)

QS 1 – Die Leibeigenen haben gegenüber ihren Herren praktisch keine Rechte. Bürger der Städte sind Freie. Staatsoberhaupt ist der Adelsmarschall, der von den Adligen des Landes gewählt wird.

QS 2 – Von Adel ist, wer seine Blutlinie auf die Theaterritter zurückführen kann. Er kann sich stolz Bronnjar nennen, hat Stimmrecht in der Adelsversammlung und kann auf seinem Land tun und lassen, was er will. Derzeitige Adelsmarschallin ist Nadjescha von Leufurten, allerdings verleiht dieses Amt nur wenig Macht. Die Norbarden gelten als Fahrende, die kein Land besitzen dürfen.

QS 3 – Viele so genannte *Brücken-* oder *Flachadlige* besitzen nichts außer ihrem Namen und dem Wahlrecht. In den Städten überwiegt der Einfluss bürgerlicher Handelshäuser. In Festum haben Goblins Bürgerrecht und leisten nützliche Arbeiten.

QS 4 – Gelegentlich befinden sich verschuldete Adlige in Abhängigkeit von einflussreichen Norbardensippen. Auch in der Nordlandbank und im Freibund sind norbardische Kaufleute vertreten.

Probe auf *Sagen & Legenden (Bornland)*

QS1 – Das Bornland ist wild und urwüchsig, sodass sich viele Legenden darum ranken. Der Bornwald, die Rote Sichel, die Walberge, das Totenmoor und die großen Flüsse werden oft selbst als sagenhafte Wesen betrachtet.

QS2 – Die *bornische Seele* kennt und liebt vielerlei traurige Märchen, die meist während langer Winternächte und in Versform erzählt werden. Neben unerfüllter Liebe und grausamen Bronnjaren ist darin oft das Land selbst Thema: Im Bornwald wütet der zornige *Riese Milzenis*, in den Walbergen paaren sich die verführerischen *Hexen* mit dem Widdergötzen *Levthan*, die Rote Sichel war einst *Rondras* Waffe gegen den Namenlosen, und wer zu lange in den Sümpfen haust, verwandelt sich in eine Sumpfranze. Es gibt aber auch viele lustige Geschichten, zum Beispiel über den heldenhaften *Ritter Rondramir von Jekdisit* oder den gewitzten Bauern *Pierow aus Kunzk*.

QS3 – Die *Wehren der Silbernen Horde* (auch: *Silberne Wehr*), die *Schwerter des Nordens* und die *Geflügelten Rüstungen* sind Hinterlassenschaften des Theaterordens, nach denen Schatzsucher bis heute forschen. Es gibt Gerüchte, dass einst zahlreiche Theateritter der Dekadenz verfielen und finstere Mächte verehrten.

QS 4+ – Bis heute soll der Geist von Marschall Gerbald von Pilkamm in der Großen Mosse (ein Moor im Festenland) spuken. Einige überlebende Theateritter sollen nach Zerschlagung des Ordens durch die Priesterkaiser ins Riesland gezogen sein, während andere in Biestinger verwandelt wurden – sprechende Tiere, die am Walsach leben. Die Goblins sollen eine unsterbliche Königin haben, die legendäre *Kunga Suula*. Der Rübenkrieg soll vor allem wegen einer Hungersnot geführt worden sein, die entstand, weil jemand das Land verfluchte – gerüchteweise

entweder norbardische Zauberinnen, die Göttin *Peraine* oder Marschallin *Jadvige* von Hummergarben.

Probe auf *Magiekunde*

QS 1 – Im Bornland herrschen Gilden- und Hexenmagie vor, des Weiteren gibt es norbardische Zibiljas und goblinische Naturzauberinnen. Vielerorts existiert große Elementarkraft.

QS 2 – Gildenmagie wird in der Halle des Quecksilbers zu Festum (grau, Objektmagier), der Schule der Beherrschung zu Neersand (grau, Beherrschungsmagier) und der Halle des Lebens zu Norburg (weiß, Heilmagier) gelehrt, die allesamt liberal eingestellt sind. Als bornische Oberhexe gilt seit Jahrzehnten die sinistre *Zelda* von Ilmenstein. Jede norbardische Mischpoche hat eine Zibilja, die die jeweilige Sippentradition hütet. Goblinische Zauberei ist elementar orientiert, aber weitgehend unerforscht. Druiden und Elfen sind selten.

QS 3 – In den letzten Jahren häufen sich spontane magische Ereignisse im Bornland, zumeist das Wirken von Feen-, Elementar- oder Geisterwesen. Die Ursache ist unbekannt. Die einst über das Land herrschende *Kunga Suula* verfügte angeblich über gewaltige Zaubermacht und hatte einen Pakt mit urtümlichen Mächten geschlossen.

QS 4 – Bedeutende lebende Zauberer sind *Bisminka* von *Jassula* (norbardische Hexe, die in Norburg lehrt), *Graf Thezmar Alatzter* von *Hinterbruch* (Analysemagier, Goblinforscher), *Imjaschala Mandragjeff* (Zibilja, Traumseherin und *Alhanier*-Forscherin), *Alwin K. Wippflügler* (emeritierter Objektmagier aus Festum) sowie die Spektabilitäten der drei Akademien *Jaunava Dagoneff* (Festum), *Gritten Raudups* (Neersand) und *Maschdawa Patrilloff* (Norburg).

Kleines Bornland-Glossar

Einige der wichtigsten regionstypischen Begriffe zur Ausgestaltung haben wir hier zusammengetragen, damit du bequem nachschlagen kannst.

Adelsmarschall(in): Oberhaupt der bornischen Adelsversammlung, derzeit *Nadiescha* von *Leufurten*

Adelsversammlung: Versammlung der bornischen Adligen, um gemeinsam politische Entscheidungen zu treffen

Alhani: Volk, aus dem die Norbarden hervorgingen, heute meist synonym zu „Norbarde“

Alveranier: Sendbote eines aventurischen Gottes

Biestinger: Feenwesen aus dem Überwals, die meist in Tiergestalt auftreten

Borntzsch: kräftige bornische Krautsuppe

Boronsrad: halbes Holzrad, das Gräber markiert; Symbol des Gottes *Boron*

Brobim: Stamm der sogenannten Wilden Zwerge, der bis heute verborgen und unter primitiven Bedingungen im Norden lebt

Brogar: einer der acht zwergischen Stammväter, der nach dem Tag des Zorns vor etwa 4.000 Jahren nach Nordosten zog; Ahn der *Brobim*

Bronnjar: bornischer Adliger

Codex Albyricus: Gesetzeswerk zu Magieanwendung, magischen Vergehen sowie Rechten und Pflichten der Gildenmagier

Dämonenbaum: mythisches Gewächs, das in der Dämonenzitadelle wurzeln soll, um die Schöpfung zu zerstören; Spekulationen stellen auch Verbindungen mit dem Namenlosen her

Elementarherr: mächtigster beschwörbarer Elementargeist

Enger Rat: zwölfköpfiges Gremium, vertritt den Weiten Rat nach Außen

Famerlor: alter Drache, Gemahl der *Rondra*

Festenland: Kernprovinz des Bornlands, südlich einer Linie zwischen *Rodebrannt* und *Brinbaum* zwischen *Born* und *Walsach*

Gebietiger: Anführer eines der drei Aufgebote der Geflügelten Reiter

Geflügelte Reiter: legendäre Schwere-Reiter-Einheit mit Flügelrüstungen, bestehend aus 50 Bewaffneten, traditionell angeführt von den Familien von Ask, von Ilmenstein und von Notmark

Glorana: 1031 BF gestürzte Eishexe, die ab 1017 BF als Gefolgsfrau Borbarads von Paavi aus den Hohen Norden beherrschte

Guter Kampf, Gutes Gold: Prinzipien der Korkirche, nach denen die Gläubigen sich richten. Ihre Auslegung ist jedoch stark umstritten.

Heiligengang: Pilgerfahrt durch das Bornland zu verschiedenen historisch und religiös bedeutenden Orten

Holk: breites bornisches Frachtschiff mit drei Masten und großem Laderaum

Ifirns Kinder: legendäre Schwanentöchter der Göttin Ifirn

Imithridia: in der Goblinischen Überlieferung eine Tochter von Mailam Rekdai und Orvai Kurim

Klamfa: bornisches Saiteninstrument

Kor: Halbgott des Krieges, der hauptsächlich von Söldnern verehrt wird, Rondras und Famerlors Sohn

Kors Kodex: zentrales Buch der Kor-Kirche, in dem Glaubensgrundsätze sowie Regeln für Söldner und ihre Verträge festgelegt werden

Kunga Suula: legendäre Königin und Hochschamanin der Goblins, unsterblich

Kwasstet: schwach alkoholisches Getränk, üblicherweise aus vergorenem Roggenbrot und Trockenkirschen

Landesvogt: verwaltet die (wenigen) Ländereien des bornischen Staates

Mailam Rekdai: Mutter Sau, Schöpfergottheit der Goblins

Mark: südwestliche Provinz des Bornlands, begrenzt von Roter Sichel im Westen, dem Born im Osten und Vallusa im Süden

Meschpoche: Alaani für eine Norbardensippe

Meskinnesdotzen: süßes bornisches Gebäck

Mithrida: gefallene mythische Gigantin; Ihr Körper soll das Gebirge der Roten Sichel bilden.

Mochorka: typisch norbardisches Rauchkraut

Molokdeschnaja: norbardische Axt

Muhme: Anführerin einer Norbardensippe, wird häufig von einer Zibilja beraten

Mythrael: Alveraniar: Rondras Herold, der entscheidet, wer in ihr Paradies eingeht

Orden der Jagd: ehrenhafter Ritterorden in Norburg, gestiftet durch Wahnfried von Ask

Orvai Kurim: goblinischer Jagdgott

Ottajasko: thorwalsche Schiffsgemeinschaft

Parness: Alaani für Bürgermeister / Bronnjar / Provinzherr; oft spöttisch gemeint

Pojechali: Trinkspruch aus dem Alaani: „Hinunter damit!“

Priesterkaiser: Kaiser des Mittelreichs zwischen 335 und 465 BF, allesamt Oberhäupter der Praioskirche; auch synonym für deren Truppen verwendet

Satinavs Hörner: sprachlicher Ausdruck, etwa „Zahn der Zeit“

Schitze: in der Mark gebräuchliche Bezeichnung für Ritter

Schlacht auf den Vallusanischen Weiden: Gefecht am 23. Praios 1021 BF, in dem der Vormarsch von Borbarads Truppen, darunter auch Uriels Zug, gestoppt wurde

Schlacht von Ochs und Eiche: Auseinandersetzung zwischen ostsewerischen Truppen unter Uriel von Notmark (Sieg) und westsewerischen Truppen unter Thesia von Ilmenstein und Arvid von Geestwindskoje (Niederlage) im Tsa 1020 BF; Auftakt des bornischen Bürgerkriegs

Schpodek: traditionelle Kopfbedeckung der Norbarden

Seffer Manich: Sippenchronik norbardischer Meschpochen, wichtigstes Artefakt der Zibiljas

Seneschall/-in: bei den Theaterritten Bezeichnung für den Adjutanten des Marschalls

Sewerien: nördlichste Provinz des Bornlands, die sich zwischen Norburg und Notmark erstreckt

Silberne Horde: legendärer Kriegerbund im Theaterorden, der magische Geheimnisse kannte und silberne Rüstungen trug

Sonnenlegion: Elite-Kriegerbund, der der Praioskirche dient

Skrälinger: Thorwalsch: Schwächling(e)

Suulak: Eigenbezeichnung der Goblins für ihre Spezies

Uh'Jun: Zeiteinheit; Alaani für Großmond (2.800 Tage, also etwa siebeneinhalb Jahre)

Uriel von Notmark: grausamer Graf von Notmark, Gefolgsmann Borbarads, Vater Alderich von Notmarks; gestorben auf den Vallusanischen Weiden

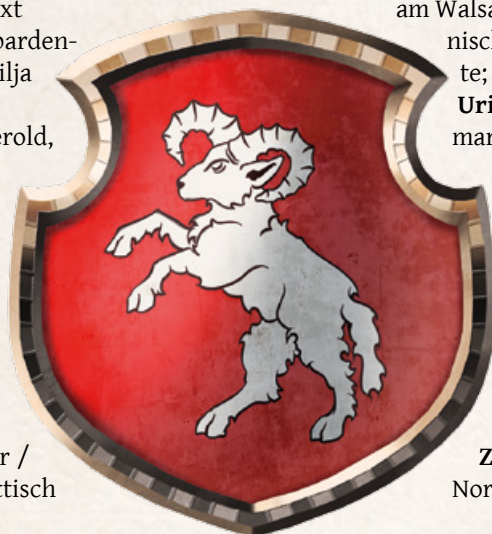
Uriels Zug: Feldzug aus Söldnern und vorwiegend ostsewerischen Bronnjaren, der im Frühsommer 1020 BF am Walsach wütete und erst auf den Vallusanischen Weiden gestoppt werden konnte; angeführt durch Uriel von Notmark

Uriels Zug: Kriegszug Uriel von Notmarks, der 1020 BF viele Orte am Walsach verwüstete

Weiter Rat: gewählter Festumer Stadtrat mit 300 Ratsherren

Widderorden: Ritterorden mit Burgen am Walsach, der Flusspiraten bekämpft und das Bornland vor Übeln aus dem Überwals schützen soll; gestiftet von Jucho von Dallenthin und Persanzig

Zibilja: zauberkundige Frauen der Norbardensippen



THEATERRITTER & KORSMAL-BUND



Die Theaterritter

Gründung und Heilige Mission

Nach Bosparans Fall plünderten erst die siegreichen Garethher und anschließend die Goblins die Metropole am Yaquir. Unter ihrer gnadenlosen Königin und mächtigen Zauberin Uspushanna der Blutigen eroberten die Goblins im Jahre 1 BF große Teile des Lieblichen Felds, darunter das stolze Arivor. Von hier aus herrschte Uspushanna, bis sie schließlich vertrieben wurde. Nach dem Sieg traten 12 Recken im Theater von Arivor zusammen, Rondrageweihte und Adlige aus beiden Lagern, und gründeten den Heiligen Orden Unserer Herrin Rondra vom Theater zu Arivor. Seine Mission war es, die Goblins zu bekämpfen und aus dem Lieblichen Feld zu vertreiben.

Die erste Ordensmarschallin war Lutisana von Kullbach, eine junge Garethher Kriegerin. Unter den weiteren Gründern des Ordens waren der Tulamidae Pakhizal al'Marfun, der ehemalige Prätorianer Salim al'Thona, auch Stier vom Szinto genannt, der Alhanier Fedaji ben Nurbad und der König Araniens, Arkos der Große von Zorgahan. Die Klingen dieser Recken gingen als die zwölf geheiligten Löwinnenschwerter in die Geschichte ein und sollten noch viele Helden schmücken.

Dem Orden gelang es binnen der nächsten zwei Jahre, alle Goblins aus dem Lieblichen Feld zu vertreiben, sie zu töten oder zu versklaven. Pakhizal al'Marfun vollbrachte es 5 BF schließlich sogar, Uspushanna die Blutige eigenhändig zu erschlagen. Die Herrschaft der Goblins wurde damit endgültig beendet.

Die Blutrote Bulle

»Manche sagen, die Bulle des Kaisers sei ein vergiftetes Geschenk, ein Lehen, das wir erst befrieden müssen, bevor wir es besitzen können.

Manche sagen, der Kaiser wolle sich unserer entledigen, weil wir zu mächtig geworden seien. Was solle uns ein Lehen am Ende der Welt bieten, wenn wir uns hier und jetzt nehmen können, was wir selbst erkämpft haben?

Ich sage euch: Seht auf den Ort, an dem wir heute stehen. Seit über hundert Jahren erwehren wir uns der Hofschranzen und Speichellecker. Wir rennen uns wund an ihren Ränken, ihrer Verschlagenheit und ihrer Falschheit. Und so wird es bleiben in diesem neuen Bosparan, das auch den größten Helden

zwischen Lügen und Versuchungen zu zerquetschen sucht.

*Wir sind Krieger. Wir schreiben unsere Bullen nicht im fa-
den Grau von Tusche und Bister. Unsere Bullen sind rot. Rot
wie die Felle, die wir den Goblins seit jeher jubelnd vom Leib
ziehen. Rot wie ihr Blut, in das wir den Boden unserer neuen
Heimat tränken werden. Rot wie das Banner der Göttin, das
triumphierend über unseren Siegen wehen wird.*

*Lasst uns nach Osten gehen. Lasst uns dieses neue Land von
der Goblinbrut befreien. Erstreiten, was wir verdienen. Erbau-
en, was wir behalten. Lasst uns niemals wieder einem Kaiser
etwas schulden!«*

—Hochmeisterin Arvedua von Neetha zu den versammelten
Mitgliedern des Theaterordens, 177 BF



Nachdem die Goblins die mittelreichische Stadt Vallusa eingenommen und verwüstet hatten, geriet Kaiser Gerbald I. in Zugzwang.

Um die Rotpelze aus dem Großreich der im Bornland herrschenden Kunga Suula in die Schranken zu weisen, belehnte er die erfolgreichen Theaterritter mit Ländereien jenseits des Borns. Dies sollte nicht nur die Angriffe der Goblins auf sein Reich beenden, sondern beschäftigte die Führung des Ordens weit fort vom Hofe, wo die Hochmeister und Marschälle damals einigen Einfluss hatten. Im Jahr 180 BF erreichte das Heer des Theaterordens Tobimorien und begann seinen Feldzug gegen die Goblins, der mehrere Jahrzehnte dauern sollte.

Dekadenz und Niedergang

Das Ende der Theaterritter begann, als der Sieg über die Goblins errungen war und Zusammenhalt und Disziplin keine Notwendigkeit des Überlebens mehr waren. Symbolisch dafür steht die Legende vom Marschall Gerbald von Ruckenau, der mehrere Schiffsladungen Reiskörner in den Hafen von Pilkamm kippen ließ, nachdem er einen Kaufmann nach „dem kostbarsten aller Güter“ ausgeschickt und dieser ihm weise das nährnde Korn gebracht hatte. Hierfür wurde er von Peraine gestraft, die den Hafen mit hohlen Halmen zuwuchern ließ und Pilkamm zu einem nutzlosen Wehrbau im Moor machte. Doch neben diesen Verfehlungen entfaltete sich eine weit größere Gefahr. Nach den Kämpfen an der Blutklippe bei

Korswandt, bei der Kor persönlich erschienen sein soll, und der Schlacht von Wjassuula wandten sich Teile des Ordens zunehmend von Rondra ab. Insbesondere die Interpretationen von Kors Erscheinen spaltete den Orden, einige Mitglieder erlagen gar Einflüsterungen des Namenlosen. Der Dreizehnte versprach ihnen Macht, die Geheimnisse des erwachten Landes, ewiges Leben und Unbesiegbarkeit. Schon Gербalds Nachfolgerin Jadvice von Hummergarben diente sich ihm an. Im Rübenkrieg trotzte sie die Mark von Tobrien ab, wobei ihre Truppen ausschließlich Kornspeicher angriffen. Dass dies im Zusammenhang mit einer großen Hungersnot gestanden haben mag, in der manche Quellen einen Racheakt norbardischer Zauberinnen sehen, und dass Jadvice eventuell gar von Peraine verflucht war, ist weitgehend unbekannt. Als sie das Land in einem gewaltigen Ritual verderben wollte, konnte sie durch eine magische Großtat der Kunga Suula unschädlich gemacht werden – zumindest vorerst. Jadviges Nachfolger Gunbald von Neersand konnte nie das Wissen und die Macht seiner Vorgängerin erlangen, war aber nicht weniger verdorben.

Sekten und Exilanten

Während der Theaterorden im Mittelreich und im Lieblichen Feld weiterhin Traditionen und Geboten der Rondrakirche folgte, wandten sich einige im Bornland obskuren Wolkskulten aus dem Hohen Norden zu oder ergingen sich in brutalen Ritualen im Namen Xarfais. In den Katakomben unter Notmark soll es sogar eine Kultstätte des Namenlosen gegeben haben. Auch die Göttertreuen wandten sich alten, mystischen und blutigen Riten zu, die neben Rondra auch Kor und Famerlor ehrten. Unter jenen hatte die Silberne Horde besonders viele und angesehene Mitglieder, die Gunbald von Neersand herausforderten und öffentlich des Frevels beschuldigten.

Als schließlich Litprant von Glodenhof, Vater des zukünftigen Marschalls Anshag, ermordet wurde, nutze Gunbald die Gunst der Stunde. Er beschuldigte seinerseits die Silberne Horde verschiedener Freveleien und zog mit einem großen Heer auf deren Stützpunkt in Leufurten. Doch nur wenige Kämpfer verteidigten die Feste bis zu ihrem Tod, der Rest der Silbernen Horde war in Richtung Walberge ins Exil gezogen.

Jahre später kehrte Anshag ins Bornland zurück, erschlug Gunbald und folgte ihm als Marschall nach. Anshag setzte einige Reformen durch, die bis heute als rondrianisch betrachtet werden, doch nach einer herben Niederlage in der Schlacht am Drachenspalt musste der Orden sich den Truppen der Priesterkaiser geschlagen geben. Während hier viele Theaterkrieger fielen, gab es von Neersand aus einen zweiten Zug ins Exil. Seneschallin Thora Fataburuq stach mit Knappen und Mägden auf sieben Schiffen in See, angeblich in Richtung Riesland, oder anderen Quellen zufolge nach Maraskan.

»Der Orden des Tempels zu Jergan wurde in Wahrheit gegründet, um die Spuren der Theaterkrieger auf Maraskan zu finden. Seine Gründer vermuteten, dass die Besatzungen

der sieben Schiffe hier siedelten und Thora Fataburuq in den unwirtlichen Schluchten und Hängen der Maraskankette die Schätze des Ordens verbarg. Schließlich darf man davon ausgehen, dass der viel gepriesene Maraskanstahl, ebenso wie die Druckkunst oder das Parkettlegen, wohl kaum Errungenschaften der Beni Rurech sind.«
—gehört im Gasthaus Halle des Quacksalbers in Festum in einem Hinterzimmer

Hinterlassenschaften

»Der Theaterorden hat in seiner ruhmreichen Geschichte zweimal ganze Landstriche von den Goblins befreit: erst Yaquirien, dann das Bornland. Und dieser Orden soll dann im Jahre 337 BF in einer einzigen Schlacht irgendwo in Weiden vollständig besiegt worden sein? Wohl kaum! Vielleicht hätten die Priesterkaiser die Theaterkrieger nach einigen Jahrzehnten militärisch bezwingen können, doch die Wahrheit ihres Sieges ist eine andere. Die Schreiber der Priesterkaiser behaupten, ihre Agenten hätten Marschall Anshag von Glodenhof geschickt in einen Hinterhalt der Goblins gelockt. Aber die Goblins waren Verbündete des Ordens und spielten ihre Rolle in der Posse, die Anshag geplant hatte. Denn zahlreiche Ritter waren niemals gen Gareth gezogen.«
—am Feuer in der Kneipe Ogerfaust in Norburg geflüstert

Die berühmten **Schwerter des Nordens** wurden nach der Niederlage am Drachenspalt von Rondragabund von Riedemer aus Festum geschmuggelt und in den Drauhager Höhen verborgen.



Welche Schätze und Geheimnisse mit den sieben Schiffen unter Thora Fataburuq das Bornland verlassen haben, ist unbekannt, allerdings ließ sie ein geheimnisvolles **blaues Buch** im Neersander Efferdtempel zurück, das von vielen als „letzte Gabe“ bezeichnet wird.

Auch von den **Wehren der Silbernen Horde**, in die ihre Träger sich hatten schmieden lassen, sind nur wenige Exemplare oder Überreste bekannt, von denen viele nichts als versilberte Panzerungen sind.

Die drei **Geflügelten Rüstungen** wurden bis vor Kurzem noch von drei Bronnjaren-Familien Seweriers getragen, dem Geschlecht von Ask, den Ilmensteinern sowie den Grafen von Notmark. In einer Hundertschaft schwerer bornischer Reiterei, deren Mitglieder allesamt Nachbildungen der Flügelrüstungen trugen, errangen ihre Träger zuletzt in der Schlacht auf den Vallusani-schen Weiden einen wichtigen Sieg gegen die Truppen des Dämonenmeisters Borbarad. Doch schon vor einigen Jahren wurden die **Schwanenflügel** der Notmärker zerstört, und in der Theateritter-Kampagne werden auch die **Drachenflügel** der Asker stark beschädigt, sodass nur noch die **Adlerflügel** der Ilmensteiner den Ruhm dieser Rüstungen weitertragen können.

Chronik der Theateritter

3 BF	Gründung des Theaterordens, Lutisana von Kullbach wird erste Marschallin
5 BF	Ende der Goblinherrschaft im Lieblichen Feld
177 BF	Blutrote Bulle von Mendena
180 BF	Schlacht am Kevûn, erste große Schlacht gegen die Goblins
183 BF	Bau der Feste Pilkamm
189 BF	Gründung von Festum
191 BF	Schwertwunder von Leufurten in der Schlacht von Kungutzka
197 BF	Gründung von Neersand
um 220 BF	Kors Erscheinen bei Korswandt in der Schlacht an der Blutklippe

243 BF

247 BF

263 BF

264 BF

274 BF

274 BF

283 BF

288 BF

292 BF

292 BF

292 BF

298 BF

321 BF

336 BF

337 BF

337 BF

337 BF

337 BF

588 BF

Zerschlagung des Goblinreichs in der Schlacht von Wjassuula

Gerbald von Ruckenau wird Marschall.

Jadvige von Hummergarben wird Marschallin.

Ein Edikt der Marschallin verbietet den Norbarden jeglichen Landbesitz.

Die Löwenburg in Festum wird neuer Sitz des Theaterordens.

„Rübenkrieg“ um die Marktgrafschaft Drachensteine

Gründung von Notmark

Gunbald von Neersand wird Marschall.

Litprant von Glodenhof wird ermordet.

Marschall Gunbald zieht gegen die Silberne Horde auf Leufurten.

Die Silberne Horde flieht in die Walberge.

Der Theaterorden erobert Starpnika (norbardischer Name für Norburg).

Anshag von Glodenhof erschlägt Gunbald und wird Marschall.

Der Hochmeister des Theaterordens in Arivor wird durch Praiosgeweihte hingerichtet. Marschall Anshag von Glodenhof ruft daraufhin einen Heiligen Krieg gegen das Kaiserreich aus.

finale Niederlage der Theateritter in der Schlacht am Drachenspalt

Sieben Schiffe des Theaterordens stechen gegen Riesland in See.

Rondragabund von Riedemer verbirgt die Schwerter des Nordens.

Leufurten fällt durch Verrat und wird geschleift.

Gründung des Ordens der Heiligen Ardare in Arivor, den Rohal der Weise als Nachfolger des Theaterordens anerkennt.

Der Korsmal-Bund

Vorgeschichte der Theateritter

Mehr als 60 Jahre währte der Kampf der Theateritter gegen die im Bornland lebenden Goblinhorden der Kunga Suula. Neben dem Schwertwunder von Leufurten 191 BF, bei dem Rondras Hilfe die Eroberung der Goblinfeste Kungutzka (später Leufurten, heute Firunen) ermöglichte, erlebten sie auch das Erscheinen eines mächtigen Wesens an der heutigen Korsklippe. Dieses stürzte die Krieger in einen Bluttausch und ermöglichte ihnen so den Sieg über die Rotpelze, die hier einen uralten Kultplatz ihres Volkes unter Aufbietung aller Kräfte verteidigten. Auch der Triumph über die Kunga Suula im Jahre 243 BF wäre wohl ohne dieses dunkle Wunder nicht möglich gewesen.

Das Ereignis an der Korsklippe konnte nie genau datiert werden, und auch die heute vorherrschende Deutung, bei dem übermächtigen Helfer der Ritter habe es sich um

den Halbgott Kor gehandelt, war damals stark umstritten. Dies führte zur Zersplitterung des Ordens. Während eine Fraktion noch immer den Idealen Rondras folgte, die damals allerdings deutlich wilder und blutrünstiger waren als in der aventurischen Gegenwart, nahmen Andere das Ereignis zum Anlass, ihre eigenen Wege zu gehen. Die folgenden 50 Jahre gelten bis heute als Zeit der Dekadenz und der Grausamkeit, über die man sich in der Rondrakirche lieber ausschweigt. Anhänger Kors, des grausigen Drachen Famerlor, aber auch solche, die den Versuchungen Belhalhars und des Namenlosen erlagen, rafften Reichtümer, ergingen sich in vielerlei Exzessen und versuchten, Kräfte und Kreaturen des Landes in finsternen Blutritualen zu unterwerfen, die Elemente aus Gildenmagie, alhanischer Zauberei und goblinischer Magie vereinten.

Die Silberne Horde und die Priesterkaiser

Auch die Gründung der legendären Silbernen Horde, deren Mitglieder sich der Legende nach in silberne Rüstungen schmieden und dadurch mit magischen Kräften ausstatten ließen, fällt in jene Zeit. Auf welcher Seite ihre Krieger standen, ist nicht überliefert. Sicher ist jedoch, dass Marschall Gunbald von Neersand im Jahre 292 BF mit 2.500 Mann zur Belagerung Leufurtens zog, „um den finsternen Riten und Menschenopfern des Bundes ein Ende zu machen“. Wenn auch diese Behauptung nur propagandistischen Zwecken gedient haben mag, so prägt sie doch bis heute den Ruf der Silbernen Horde und die Skepsis, mit der viele Rondrageweihete ihrem Mythos bis heute begegnen.

Nur wenigen Mitgliedern des Kriegerbunds gelang die Flucht in Richtung Walsach, wo sie sich erneut aufteilen mussten. Knappen und Verletzte wurden von Lanzenmeister Thirbold von Notmark in die Walberge geführt, wo sie eine uralte Kälarenburg in Besitz nahmen und sie Neu-Arivor tauften.

Die stärksten Ritter besetzten jedoch unter Ornatsmeisterin Elkfriede von Hummergarben die neu errichteten Burgen Oтра und Trescha. Hier hielten sie Gunbalds Angriffen überraschend lange stand, nicht zuletzt aufgrund der Hilfe von Feenwesen aus *valsa aha*, dem Reich des Walsachkönigs. Dorthin verschwanden Elkfriedes Leute letzten Endes, und auch wenn fast alle diesbezüglichen Aufzeichnungen in den Kriegswirren vernichtet wurden, gibt es bis heute Legenden, die den Biestingern, die sich am Walsach herumtreiben, eine enge Verbindung zur Silbernen Horde zuschreiben. Unter den Hinterlassenschaften der Horde fanden sich Prophezeiungen, die das Ende der Theaterkrieger voraussagten. 30 Jahre später wurde Gunbald durch Anshag von Glodenhof, den lange verschollenen Sohn eines hochrangigen Mitglieds der Horde, entthront. Vieles spricht dafür, dass Anshag in Neu-Arivor aufgewachsen war, jedoch schwieg er sich über seine Jugend hartnäckig aus.

Seine anschließende Herrschaft als Marschall führte große Teile des Theaterordens zurück auf Rondras Pfad. Als jedoch im Jahre 335 BF im Zuge des Erntefestmassakers der Rondrakult von Anhängern des Praios im Kaiserreich verboten wurde, rüstete Anshag zum Feldzug auf Gareth. Geschwächt durch Angriffe der Goblins, unterlagen die Theaterkrieger 337 BF der Sonnenlegion in der Schlacht am Drachenspalt, und die priesterkaiserlichen Truppen unter Praioslob von Selem eroberten das Bornland.

Einigen Knappen und Mägden gelang es unter Seneschallin Thora Fataburuq, per Schiff gen Osten zu entkommen. Der Festumer Tempelschatz, 50 geweihte Rondrakämme, wurde von der Ordensritterin Rondragabund von Riedemer irgendwo in den Drauhager

Höhen verborgen, und bis heute sind diese Schwerter des Nordens Stoff für Legenden.

Mit Anshags Tod ging auch das Wissen über Neu-Arivor und seinen Standort unter. Seit Jahrhunderten geistert die Kälarenburg jedoch durch Legenden, die historische Zusammenhänge wild durcheinanderwerfen.

Aufstieg und Niedergang

Das in der Geschichte schon häufig umkämpfte Leufurten, dessen Umland von einigen Mystikern als Herz des Bornlands betrachtet wird, diente bei der Verteidigung gegen die Priesterkaiser als letzte Bastion der Theaterkrieger. Unter dem letzten Komtur Threson von Ilmenstein

verfiel man während der Belagerung auf ein Ritual der Silbernen Horde.

Es sollte die Verteidiger stärken, sodass sie unermüdlich kämpfen konnten. Diese Stärke hätte jedoch einen nicht näher überlieferten, aber schauerlich hohen Preis für die Stadtbevölkerung bedeutet. So kam es zum Verrat. Bürger öffneten die Tore, die Sonnenlegion wütete fürchterlich in den Gassen, und nur mit knapper Not konnte Threson mit einigen Getreuen in Richtung Notmark fliehen. Hier sammelte man sich und tauchte unter, um den rechten Moment für die Rache abzuwarten. Ein knappes Jahrhundert lang schmiedete

man insgeheim Kontakte zu sympathisierenden Adligen, festigte die Weltanschauung des kleinen Geheimkults und sammelte Wissen, das die Praioten zu vernichten trachteten.

Die Korsmal-Jünger verstanden sich als wahre Erben des Theaterordens und mithin als rechtmäßige Besitzer des Landes.

Der Bauernaufstand unter Arannja von Rucken im Jahre 422 BF wurde von Mitgliedern des Korsmal-Bunds unterstützt. Sie waren es jedoch auch, die die Heldin verriet und auf den Scheiterhaufen brachten, um sich die von ihr eroberten Städte Neersand und Sirmgalvis anzueignen. In den folgenden Jahren festigte man subtil die eigene Position im Festenland und versuchte mit bemerkenswerter Ausdauer, mit den Nachkommen der Silbernen Horde in den Walbergen Kontakt aufzunehmen. Auch der Aufstand unter dem Festumer Wenschenz Ismain, der die Sonnenlegion 467 BF aus dem Bornland vertrieb, wäre ohne das verschwiegene Wirken des Heiligen Ritterbunds zur neunfingrigen Klaue des Kor nicht denkbar gewesen. Die anschließenden Gräueltaten an Praiosgläubigen gingen größtenteils auf das Konto des Kultes, ebenso wie die Rehabilitierung der Theaterkrieger in den folgenden Jahrzehnten.

Die Macht des Bundes wuchs weiter, auch aufgrund des politischen Geschicks seiner Geheimkomture. Diese kamen den gemäßigten und pragmatischen Adligen entgegen und schmeichelten deren Eitelkeit.



Andererseits wussten sie das Wissen ihrer fanatischen Mystiker geschickt einzusetzen, um an entscheidenden Stellen ihre Ziele durchzusetzen: unauffälliges Ausweiten der eigenen Macht und Wiederherstellung theaterritterlich-korgefälliger Traditionen. Auch die Wiederaufnahme des Kontakts zu den Bewohnern Neu-Arivor, die im Exil Graqualos als Kors Alveraniar zu verehren begonnen hatten, fällt in diese Zeit.

Zur Zeit des Junkeraufstands 692 BF zählte sich knapp jeder dritte bornische Adlige zum Korsmal-Bund, wenn auch stillschweigend und mit unterschiedlich großer Hingabe. Insbesondere die finsternen Rituale, bisweilen zusätzlich verstärkt durch das Wissen der Ritter aus den Walbergen, wurden von vielen lieber totgeschwiegen als unterstützt, und die neunfingrige Klaue im Nacken, seit jeher Erkennungssymbol des Bundes, empfingen nur noch die höchsten Würdenträger.

Die Große Einung 755 BF, die allen Nachkommen der Theateritter ein erbliches Stimmrecht in der Adelsversammlung zusicherte, betrachtet der Korsmal-Bund bis heute als seinen größten Erfolg. Dabei war es zu ebenso großen Teilen das Verhandlungsgeschick der unabhängigen Städte, das die Unabhängigkeit des Bornlands vom Garethher Kaiserthron durchsetzte. Viele Adlige waren zufrieden mit dem Erreichten und ließen den Kontakt zum Korsmal-Bund ebenso verebben, wie sie die Verpflichtungen, die ihre Familien gegenüber dem Bund eingegangen waren, nicht an ihre Erben weitergaben. Bis heute besitzt der Bund eine Vielzahl von Schriftstücken, in denen namhafte Familien ihm „ewige Schwertbruderschaft“ und „unverbrüchliche Treue“ zusichern. Allein, im gleichen Maße wie die Zahl seiner Mitglieder sank, gerieten auch diese Schwüre in Vergessenheit, sodass um 850 BF die ersten Kultisten von der Rondrakirche als Ketzer hingerichtet wurden, der der Kult schon lange ein Dorn im Auge gewesen war. Um der Verfolgung zu entfliehen, wanderten viele Mitglieder in die Walberge aus, um das umfassende Wissen bei ihren Waffenbrüdern in Sicherheit zu bringen.

Die jüngste Vergangenheit

1001 BF, knapp 300 Jahre später, zählte der Korsmal-Bund nur noch wenige Dutzend Mitglieder, die sich insgeheim im Korsforst trafen. Dort feierten sie Gottesdienste, die wenig mehr als symbolische Wirkung hatten und immer wieder von der Rondrakirche angegriffen wurden. Der Kontakt nach Neu-Arivor war abgebrochen.

Als jedoch einer ihrer Kriegerinnen im Jahre 1001 BF ein Kind geboren wurde, das die neunfingrige Klaue im Nacken trug, schöpfte man neue Hoffnung. Mit der Geburt einer Auserwählten sah man die Zeit für neuen Ruhm gekommen. Alte Schwüre wurden erneuert und neue Gefolgsleute konnten im Geheimen gefunden werden. Doch Rondrageweihte aus Firunen spürten die Mutter auf, raubten das Kind und erzogen es in ihrem Sinne.

Auch ein späterer Versuch, Leudara von Firunen, so der heutige Name des Kindes, gewaltsam in die Reihen des Korsmal-Bunds zu bringen, scheiterte 1030 BF

am Eingreifen einiger Abenteurer. Leudara kandidierte damals für das Amt der Adelsmarschallin, nicht zuletzt aufgrund einer Reihe von Visionen. Darin sah sie sich selbst in einer silbernen Rüstung auf den Zinnen der neu errichteten Feste von Leufurten – als Befehlshabende über eine Gruppe von Rittern unter dem Banner der schwarzen, neunfingrigen Kralle auf silbernem Grund.

Als sie schließlich erfuhr, dass das Symbol auf ihrem Nacken zum Korsmal-Bund gehörte, einem Feind ihres Tempels, und dass seine Existenz ihre theaterritterliche Herkunft in Frage stellte, zog sie ihre Kandidatur zurück. Doch die Neugier der jungen Rondrageweihten war geweckt, sodass sie weiter Nachforschungen anstellte.

Über Jahre hielt sich der Korsmal-Bund bedeckt und streute Informationen, die Leudara weiter verunsicherten und ihre Tempelvorsteherin Irinje Thorassturm neugierig machten. Hatte Leudas Ziehvater die Kultisten zu Lebzeiten noch unerbittlich verfolgt, war seine Nachfolgerin offener für die alten, scheinbar zufällig aufgetauchten Dokumente, die sich Stück für Stück als theaterritterliche Schriften entpuppten. Großen Eindruck auf sie machte ein Stammbaum, den Leudas Ziehvater augenscheinlich versteckt gehalten hatte, und der ihre Herkunft auf Ronnar von Leufurten zurückführte, einen Gefolgsmann Threson von Ilmensteins und Mitbegründer des Korsmal-Bunds. In vielen Generationen taucht Kor selbst als Vater ihrer Vorfahren auf, wobei dies durchaus der Verschleierung oder Legitimierung von unehelichen Geburten zugeschrieben werden könnte.



Nach langer Zeit ohne Kontakt, etwa zehn Jahre vor Beginn der Kampagne, erschien ein Drachenreiter aus Neu-Arivor im Korsforst und brachte den Korjüngern eine Botschaft. Kors Alveraniar Graqualos sei den Rittern erschienen und habe vom Anbruch einer neuen Zeit und einer neuen Herrschaft gekündet. Mit der in Aussicht stehenden Verstärkung aus den Walbergen und den neu gewonnenen Verbündeten, begann der Korsmal-Bund zum Bürgerkrieg zu rüsten. Die erste größere Tat der Kultisten war ein Angriff auf die Teilnehmer des Heiligengangs, den Adelsmarschallin Nadjescha 1036 BF ausrief. Man versuchte, den „Keim des Landes“ an sich zu bringen, weil man sich davon Einfluss auf die Mächte des Erwachens erhoffte, scheiterte jedoch an der Entschlossenheit der Pilger um Linjan von Elenau. Nahe der Riesenburg zu Firunen wurde der Keim in die Erde gepflanzt, woraus enorm schnell ein mächtiger Ahorn erwuchs und die Riesenburg als Kultplatz für den Korsmal-Bund unbrauchbar machte.

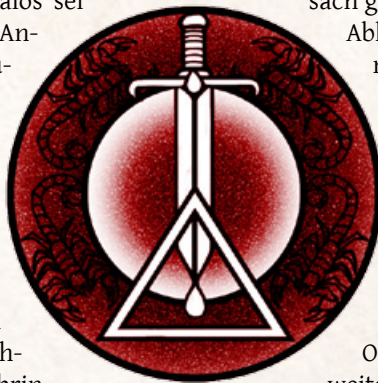
Dieser Rückschlag führte dazu, dass sich die Komture wieder nach Neu-Arivor zurückzogen. Das Scheitern auf mystischer Ebene sollte langfristig durch militärische Schlagkraft wettgemacht werden, die man sich durch Verstärkung von jenseits des Ehernen Schwerts erhoffte. Somit verbrachten sie fast fünf Jahre mit der Erforschung alter Schriften und dem Freilegen einer Verbindung ins Riesland.

Andererseits konzentrierte man sich nun auf die Unterwanderung des Rondratempels zu Firunen, was schließlich auch Erfolg hatte. Angesichts des Drachenreiters und seines enormen Wissens um die Theaterritter gelang es den Kultisten, Tempelvorsteherin Irinje Thorassturm auf die Seite des Korsmal-Bunds zu ziehen. Auch viele Geweihte des Tempels in Firunen folgten ihr – bis auf wenige Ausnahmen, die im Duell gegen sie den Tod fanden. Mit Irinjes Hilfe konnte schließlich auch Leudara für den Bund gewonnen werden, zumal sie eine weitere eindrucksvolle Vision empfangen hatte: In einem großen Schlachtgetümmel schwang sie, auf einem Berg von Gefallenen stehend, das Banner der neunfingrigen Klaue.

Der Korsmal-Bund heute

Die Lehre des Bundes ist einfach, aber für viele Bronnjaren verführerisch. Man propagiert die alten Ideale der Theaterritter: Ehre und Mut werden hervorgehoben, Kor und sein „Alveraniar“ Graqualos als Schutzpatrone des Bornlands gepriesen. Die Feinde sind „Heimatlose“, „Schlangenanbeter“ und „Pfeffersäcke“. Besonders bei Adligen, die bei Norbardensippen oder beim Freibund verschuldet sind, fällt dies auf fruchtbaren Boden.

Die Ziele des Bundes sind nichts weniger, als die Machtübernahme im Bornland und das Ersetzen der Adligen, die sich ihnen nicht anschließen, durch seine eigenen Leute.



Langfristig will man die Rondrakirche entmachten und einer neuen, mächtigen Kirche des Kor und Graqualos eine Heimat in den Landen zwischen Born und Walsach geben.

Abhängig von ihren Verdiensten eröffnet man den Eingeweihten geheime Blutrurale im Namen Kors, Famerlors und Graqualos', die sie im Kampf stärken. Sie erhalten das Brandmal der neunfingrigen Klaue im Nacken, rondragefällige Tätowierungen und verschlungene Schmucknarben, manche feilen sich sogar die Eckzähne. Zu der in der Gemeinschaft des Kor nicht unüblichen Opferung des zehnten Fingers kommen weitere rituelle Verstümmlungen: ein Ohr, die Zunge oder sogar ein Auge.

Die Korsmal-Jünger des Bornlandes glauben, sie dienten Rondras Sohn und verhalten sich dementsprechend. Einige haben gar die Weihe des Unbarmherzigen empfangen. Tatsächlich handelt es sich bei Graqualos jedoch um einen Diener des Namenlosen. Die Korjünger aus den Walbergen sind vor langer Zeit dem Dreizehnten Gott in Gestalt seines löwenhäuptigen Dieners verfallen, doch nur die wenigen namenlosen Geweihten unter ihnen kennen die Wahrheit.

Das Vorgehen des Bundes ist zielgerichtet und oft mit Rondras Idealen unvereinbar. Seine Prediger profitieren von der Tabuisierung Kors durch die Rondrakirche, indem sie Mehrdeutigkeiten und unklare Formulierungen zu ihren Zwecken deuten, um sehr brutale Methoden zu rechtfertigen. Neben klassischen Kriegsstrategien, bei denen besonders die Walbergkultisten sehr skrupellos vorgehen, schreckt der Kult auch vor Erpressung, Entführung, Folter und Mord nicht zurück. Dabei hält er sich lange im Hintergrund, um dann hart zuzuschlagen, wenn der Gegner nicht damit rechnet. Die Kultisten sind insgesamt mit neun Perldrachen verbündet, die den Komturen erlauben, sie für den Kampf als Reittiere zu nutzen.

Da der Bund oftmals in der Unterzahl kämpft, spielen auch Liturgien eine Rolle, die oftmals so alt sind, dass selbst ein erfahrener Geweihter sie kaum eindeutig Rondra, Kor, dem Namenlosen oder Xar'ai zuordnen kann. Besonders mächtige Effekte erzielen die Kultisten, indem sie vor einem Kampf ein Körperteil opfern.

Liturgien der Korsmal-Kultisten

Um eine Liturgie des Korsmal-Bundes der richtigen Gottheit zuzuordnen, ist eine Probe auf *Götter & Kulte* -5 nötig. Allerdings solltest du bei Gelingen für etwas Verwirrung sorgen, indem eben nicht alle Kultisten die gleichen Gottheiten anrufen. Zumeist handelt es sich um Kor, Graqualos oder sogar Rondra. Es ist ausdrücklich möglich, mit der gleichen Liturgie jeweils unterschiedliche Entitäten anzurufen. Der Unterschied liegt dabei meist an einer einzigen Formulierung.



Die Hierarchie des Korsmal-Bundes

Es gibt nur wenige Ränge innerhalb des Bundes. Darüber hinaus bedient sich der Bund einfacher **Söldner**.

Die einfachen Mitglieder sind **Knappen**, die allesamt die Taufe empfangen, bei der ihnen das Korsmal, die neunfingrige Krallen, in den Nacken gebrannt wird. Im zweiten Band der Kampagne kann eine solche Taufe beobachtet werden. Durch Verdienste im Kampf, besondere Entschlossenheit oder anderweitige Eignung werden die Knappen zu **Rittern** des Bundes ernannt.

Die **Komture** stammen aus den Walbergen und haben die Führung über die Korsmal-Jünger im Bornland an sich gerissen. Sie haben die Weißen des Namenlosen empfangen und verstehen sich als direkte Befehlsempfänger seines Dieners Graqualos. Sie werden von den **Perldrachen** der Kälarenburg als Reiter akzeptiert, die darüber hinaus als intelligente Wesen wie die menschlichen Mitglieder des Ordens Graqualos als Alveranier verehren und sich seinem Willen unterwerfen.

Prinzipiell sind die Komture des Korsmal-Bundes jedoch pragmatisch. Ist ein erfahrener Kämpfer nicht bereit, als Knappe einzutreten, wird er eben sofort zum Ritter gemacht. Planen sie einen Knappen als Spion einzusetzen, verzichten sie auf das Brandmal.

Das Vorgehen des Korsmal-Bundes

Bisher war Geheimhaltung des Bundes wichtiger als sein Wachstum. Doch mit dem Erwachen des Landes und dem geborgenen Keim des Landes in Firunen ist die Zeit gekommen, die Herrschaft über das Bornland zu beanspruchen. Dazu nimmt der Korsmal-Bund nun Kontakt zu einigen Adelsfamilien auf, die in ihrer Vergangenheit dem Korsmal-Bund verpflichtet waren. Gleichzeitig wirbt man in den Kasernen von Harden und Sirmgalvis um Kämpferinnen und Kämpfer, und auch Kontakte zu den Walsach-Piraten um Mjesko Einhand werden angestrebt.

Die Rituale des Graqualos

Der Korsmal-Bund hat alte theaterritterlicher Überlieferungen neu gedeutet und in Verbindung mit Einflüsterungen des Namenlosen obskure Blutrituale entwickelt, die als Glaubensdienst an Kor praktiziert werden. Von zentraler Bedeutung ist dabei die Zeremonie **EMPFÄNGNIS DES KORSMALS**, während der die Täuflinge das Brandmal der neunfingrigen Klaue im Nacken erhalten. Dies ist ein altes Kor-Ritual der Silbernen Horde, das besondere Kräfte verleiht, insbesondere die Sonderfertigkeit Blutpfand. Allerdings wird diese Zeremonie fast ausschließlich von den Komturen des Ordens ausgeführt, die durch die Sonderfertigkeit Graqualos' Vermittlung in der Lage sind, diese Taufe kaum merklich so abzuwandeln, dass sie nicht im Namen Kors, sondern des Namenlosen wirkt.

Hierbei und auch bei anderen Ritualen wird häufig ein Trunk eingesetzt, der „Samen Kors“ genannt wird, der die seelische Widerstandskraft senkt und für blutige Rituale empfänglich macht.

Auch die Namenlosen Liturgien der Komture, wie **PECH UND SCHWEFEL** oder **NAMENLOSER ZWEIFEL**, werden von den übrigen Korsmal-Jüngern als von Graqualos verliehene heilige Kräfte betrachtet.

Orvai Kurims Kriegstrommel

In **Der Weiße See** erfährt

Leudara von Firunen, zu diesem Zeitpunkt noch

Mitglied des Kors-

mal-Bundes, von

dem goblinischen

Trommelritual,

das alle, die den

Trommelschlag

hören, in Blut-

tausch versetzt.

Durch weitere

Verhöre und Fol-

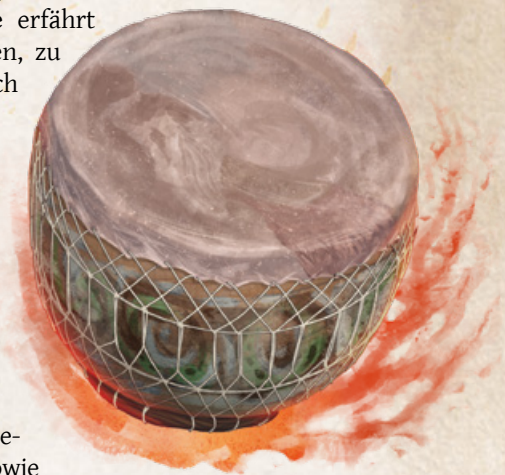
ter der Goblinzaube-

rin Jääni Grauroth sowie

des Magiers Olko Knaack hat

der Korsmal-Bund dieses Ritual bis zu den Ereignissen in **Der Grüne Zug** rekonstruiert. In Norburg setzt er es schließlich gegen Wahnfried von Ask und die getreuen Jagdritter seines Ordens der Jagd ein.

Das Mysterium der Goblinpauke ist dem Korsmal-Bund nicht in Gänze bekannt, doch wissen sie um die große Bedeutung der Pauke für den Ausgang von Schlachten. Sie hoffen, dass die Kombination des Trommelrituals und die sagenumwobene Goblinpauke zusammen ihre Truppen unbesiegbar machen werden. Doch ebenfalls in **Der Grüne Zug** werden die Helden voraussichtlich vereiteln, dass die Goblinpauke in die Hände des Korsmal-Bund fällt. In **Die Silberne Wehr** werden sie die Pauke zudem gegen den Korsmal-Bund verteidigen und schließlich in Sicherheit bringen können.



Ausrüstung

Der Korsmal-Bund muss einerseits seine Truppen ganz profan bewaffnen und ausrüsten, andererseits trachtet er danach, Artefakte aus Zeiten der Theaterritter zu erlangen. Dazu gehören alte Artefakte der Goblins, mit deren Hilfe die Korsmal-Jünger in **Das Blaue Buch** eine besonders mächtige Version ihrer Massentaufe durchführen wollen. Eine wichtige Stahllieferung kann ihnen zudem in **Der Schwarze Forst** vorenthalten werden.

Unter den Artefakten sind vor allem die Geflügelten Rüstungen, die Silbernen Wehren sowie die Schwerter des Nordens für den Korsmal-Bund von Interesse. Die Drachenflügelrüstung der Familie von Ask wird in **Der Grüne Zug** stark beschädigt, beim Wettlauf um die Schwerter des Nordens ziehen sie jedoch voraussichtlich den Kürzeren. Auf der Suche nach den Silbernen Wehren kommt dem Korsmal-Bund in **Die Silberne Wehr** der ehemalige Adelsmarschall Jucho von Dalenthin und Persanzig zuvor.

Werte der Kultisten

Drachenreiter

MU 17 KL 10 IN 13 CH 11

FF 10 GE 17 KO 13 KK 14

LeP 37 AsP – KaP 32 INI 16+1W6

SK 2 ZK 1 AW 8 GS 7

Waffenlos: AT 12 PA 7 TP 1W6

RW kurz

Lanze (vom Drachenrücken aus):

AT 14 PA – TP 2W6+6

Streitkolben: AT 16 PA 7 TP 1W6+4 RW mittel

Kurzbogen: FK 13 LZ 1 TP 1W6+4 RW 1/10/100

RS/BE 6/1 (Plattenrüstung) (Modifikatoren durch Rüstungen sind bereits eingerechnet)

Sonderfertigkeiten: Belastungsgewöhnung I+II, Berittener Kampf, Berittener Schütze, Blutpfand, Finte I-III, Graqualos' Vermittlung, Haltegriff, Lanzenangriff, Präziser Schuss I, Rundumschlag I+II

Vorteile/Nachteile: Hohe Lebenskraft III / Persönlichkeitsschwäche (Eitelkeit, Jähzorn)

Talente: Einschüchtern 7, Fliegen 11, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 4, Menschenkenntnis 3, Reiten 10, Schwimmen 6, Selbstbeherrschung 6, Sinnesschärfe 6, Willenskraft 4

Liturgien: Namenloser Zweifel 6, Pech und Schwefel 5, weitere Liturgien des Namenlosen

Kampfverhalten: Zunächst nutzt er den Vorteil, aus der Luft zu kämpfen, und attackiert zunächst Magier und Schützen. Nur wenn er selbst einen Nahkampfangriff durchführt, kann er auch attackiert werden.

Flucht: wenn die Mission unerfüllbar erscheint

Schmerz +1 bei: 28 LeP, 19 LeP, 9 LeP, 5 LeP oder weniger



Fähigkeiten der Drachenreiter

Blutpfand (Sonderfertigkeit)

Der durch die Empfängnis des Korsmals Getaufte erhält die Sonderfertigkeit Blutpfand. Er kann durch die Opferung von 1W6 eigener LeP seine Fähigkeiten im Kampf verbessern. Er muss dazu 1 Aktion einsetzen und verfällt danach in den Status *Bluttausch* (siehe **Regelwerk** Seite 35), in dem er Kors Nähe zu spüren glaubt.

Der Kultist bekommt einen zusätzlichen Bonus von +2 AT, wenn er gegen mehr als einen Gegner kämpft oder von mehr als einem Feind angegriffen wird. Neben dem Wuchtschlag kann er während der Wirkung die Sonderfertigkeiten Rundumschlag II und Sturmangriff (siehe **Regelwerk** Seite 249) nutzen, auch wenn er die Sonderfertigkeiten nicht besitzt oder die nötigen Voraussetzungen nicht erfüllt. Auch der *Bluttausch* hindert ihn nicht an der Benutzung dieser Sonderfertigkeiten. Die Wirkung des *Bluttauschs* hält wie üblich 2W20 KR, mit ihm enden auch die übrigen Boni.

Das Auslösen der Wirkung kann nur einmal alle 24 Stunden eingesetzt werden. Der Getaufte muss kein Geweihter sein, wohl aber ein Gläubiger des Kor. Im Laufe der Zeit wird der Getaufte immer aggressiver, wilder und unberechenbarer. Er sehnt sich nach dem Tod und stürzt sich nur allzu gerne in einen Kampf. Diese Veränderung wird umso stärker, je länger das Blutpfand schon wirkt.

Namenlose Zweifel (Liturgie)

Probe: MU/IN/CH (modifiziert um SK)

Wirkung: Die betroffene Person stellt innerhalb des Wirkungszeitraums ihre eigenen moralischen Vorstellungen in Frage und verliert den Glauben an ihre Götter oder ihre Prinzipien. Während der Wirkungsdauer sind Opfer der Liturgie bereit, Nachteile wie Prinzipientreue und Verpflichtungen zu ignorieren oder ins Gegenteil zu verkehren. Überzeugte Vegetarier essen Fleisch, ehrenhafte Krieger kämpfen aus dem Hinterhalt und ein Novadi wird sich achtlos über jedes der 99 Gesetze hinwegsetzen.

Liturgiedauer: 4 Aktion

KaP-Kosten: 16 KaP

Reichweite: 16 Schritt

Wirkungsdauer: QS x 3 Tage

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: Namenloser

Steigerungsfaktor: B

Pech und Schwefel (Liturgie)

Probe: MU/KL/CH (modifiziert um ZK)

Wirkung: Aus den Fingern des Geweihten schießt ein Strahl schwarzer Flammen, der in gerader Linie sein Ziel trifft. Der Geweihte muss keine zusätzliche Aktion aufwenden, um nach dem Wirken der Liturgie zu treffen. Das Treffen ist in der Liturgiedauer inbegriffen. Das getroffene Ziel erleidet 2W6 + (QS x 2) Trefferpunkte Schaden. Der Flammenstrahl zählt als Fernkampfangriff mit einer Schusswaffe und kann entsprechend geblockt werden, und auch ein Ausweichen ist möglich. An Schilden erzeugt er Strukturschaden, wenn er auf sie trifft. Der Strahl trifft automatisch, wenn man sich nicht verteidigt. Trifft der Flammenstrahl sein Ziel, werden die TP durch den RS des Ziels vermindert. Das Ziel erhält zudem bei 1-3 auf 1W6 1 Stufe des Zustands *Furcht*.

Liturgiedauer: 2 Aktionen

KaP-Kosten: 8 KaP

Reichweite: 16 Schritt

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: alle

Verbreitung: Namenloser

Steigerungsfaktor: C

Perldrache

Größe: 7 Schritt (ohne Schwanz); 11 Schritt (mit Schwanz); 2 Schritt Schulterhöhe; 10 Schritt Flügelspannbreite

Gewicht: 2.200 bis 2.600 Stein

MU 17 **KL** 9 **IN** 12 **CH** 12

FF 9 **GE** 16 **KO** 24 **KK** 26

LeP 200 **AsP** 20 **KaP** – **INI** 17+1W6

VW 8 **SK** 3 **ZK** 9 **GS** 6/8/20 (am Boden/tauchend/fliegend)

Biss: **AT** 12 **TP** 2W6+6 **RW** lang

Kralle*: **AT** 14 **TP** 1W6+6 **RW** lang

Schwanz: **AT** 13 **TP** 1W6+4 **RW** lang

Trampeln: **AT** 10 **TP** 2W6+8 **RW** kurz

Flammenstrahl:** **FK** 12 **LZ** 2 **TP** 2W6 **RW** 10/15/20
RS/BE 5 / 0

Aktionen: 2 (maximal 1 x Biss, maximal 1 x Trampeln)

Sonderfertigkeiten: Finte I (Biss, Kralle), Flugangriff (Biss, Kralle), Mächtiger Schlag (Schwanz), Schildspalter (Biss, Kralle, Schwanz), Schwanzschwung^{ABE8} (Schwanz), Trampeln^{ABE8} (Trampeln), Wuchtschlag I-II (Biss, Kralle, Schwanz)

Talente: Einschüchtern 10, Fliegen 10, Körperbeherrschung 8, Kraftakt 11, Selbstbeherrschung 11, Sinnesschärfe 12, Verbergen 3, Willenskraft 7

Zauber: Blick in die Gedanken 10, Motoricus 12, Odem 10

Anzahl: 1

Größenkategorie: groß

Typus: Drache, nicht humanoid

Beute: 1.250 Rationen (ungenießbar), Drachenschuppen (500 Silbertaler), Trophäen (Zähne, 200 Silbertaler; Drachentränen, 50 Silbertaler; Drachenspeichel, 25 Silbertaler; Drachenblut, 150 Silbertaler; Karfunkel, 2.000 Silbertaler)

Kampfverhalten: Perldrachen greifen gerne aus der Luft an und stürzen sich auf ihre Opfer. Stehen sie

unter dem Befehl eines Reiters, befolgen sie dessen Anweisungen.

Flucht: Perldrachen fliehen nicht.

Tierkunde (Ungeheuer) oder Magiekunde (magische Wesen)

◆ **QS 1:** Perldrachen lieben das Wasser und sind begnadete Taucher.

◆ **QS 2:** Man sagt den Perldrachen nach, dass man sie zu Flugreitern ausbilden kann, die dem Reiter treu ergeben sind.

◆ **QS 3+:** Obwohl sie nicht allzu intelligent sind, können sie telepathisch kommunizieren und einige einfache Zauber wirken.

Schmerz +1 bei: 150 LeP, 100 LeP, 50 LeP, 5 LeP oder weniger
Sonderregeln:

*) **Krallenangriff:** Der Krallenangriff wird nur im Flug eingesetzt.

) **Feuerstrahl: Der Perldrache kann seinen Feuerstrahl insgesamt siebenmal am Tag einsetzen. Leicht entflammbare Ziele können durch den Odem in Brand geraten. Bei einer 1 bis 2 erleidet der Held den Status *Brennend* durch seine brennende Kleidung. Der Feuerodem richtet sich maximal gegen zwei Ziele pro Anwendung, die maximal 2 Schritt voneinander entfernt sind.

Immunität gegen Feuer: Perldrachen sind gegen Hitze und Flammen immun. In einem Lavasee würden auch sie vergehen, aber z. B. richtet ein Ignifaxius bei ihnen keinen Schaden an.

Empfindliche Stelle: An einigen Stellen hat der Perldrache weniger RS. Am Halsansatz RS 2; am Hals RS 3; am Bauch RS 4; an den Flügeln RS 2. Das zielgenaue Treffen dieser Zonen wird als Fokusregel der Stufe I (Trefferzonen) im **Aventurischen Kompendium** vorgestellt. Ohne diese Regel sind die Zonen einfach um 4 erschwert zu treffen.



Ritter des Bundes

MU 14 **KL** 11 **IN** 12 **CH** 10

FF 11 **GE** 12 **KO** 14 **KK** 15

LeP 33 **AsP** – **KaP** – **INI** 12+1W6

SK 1 **ZK** 2 **AW** 5 **GS** 7

Waffenlos: **AT** 11 **PA** 6 **TP** 1W6+1 **RW** kurz

Langschwert: **AT** 13 **PA** 7 **TP** 1W6+4 **RW** mittel

Zweihänder: **AT** 11 **PA** 3 **TP** 2W6+5 **RW** mittel

Leichte Armbrust: **FK** 11 **LZ** 8 **TP** 1W6+6 **RW** 10/50/80
RS/BE 4/1 (Kettenrüstung) (Modifikatoren durch Rüstungen sind bereits eingerechnet)

Sonderfertigkeiten: Belastungsgewöhnung I, Blutpfand*, Fertigkeitsspezialisierung Selbstbeherrschung (Handlungsfähigkeit bewahren), Wuchtschlag I+II

Vorteile / Nachteile: Adel II, Zäher Hund / Verpflichtungen III (Korsmal-Bund)

Talente: Einschüchtern 8, Klettern 5, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 10, Kriegskunst 6, Menschenkenntnis 6, Reiten 10, Selbstbeherrschung (Handlungsfähigkeit bewahren) 9 (11), Sinnesschärfe 5, Verbergen 3, Willenskraft 4

Kampfverhalten: Ritter des Bundes nutzen häufig den Wuchtschlag und setzen in Bedrängnis Blutpfand ein, wenn sie können.

Flucht: Normalerweise bei 8 LeP, keine Flucht, wenn Blutpfand eingesetzt wurde.

Schmerz +1 bei: 25 LeP, 17 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger

*  Ob und wie viele Kultisten Blutpfand beherrschen, hängt von den Erfolgen der Helden in **Das Blaue Buch** ab.

Knappe des Bundes

MU 12 KL 9 IN 11 CH 9

FF 11 GE 12 KO 12 KK 13

LeP 29 AsP – KaP – INI 10+1W6

SK 0 ZK 1 AW 5 GS 6

Kurzschrift: AT 11 PA 6 TP 1W6+2 RW kurz

Kurzschrift und Holzschild: AT 11 PA 7 TP 1W6+2
RW kurz

Streitkolben: AT 9 PA 4 TP 1W6+4 RW mittel

Streitkolben und Holzschild: AT 9 PA 5 TP 1W6+4
RW mittel

Raufen: AT 11 PA 6 TP 1W6 RW kurz

Kurzbogen: FK 9 LZ 1 TP 1W6+4 RW 10/50/80

RS/BE 3/1 (Lederrüstung) (Modifikatoren durch Rüstungen sind bereits eingerechnet)

Sonderfertigkeiten: Schmerzen unterdrücken, Wuchtschlag I

Vorteile / Nachteile: Adel I, Zäher Hund / Schlechte Eigenschaften (Jähzorn), Verpflichtungen II (Korsmal-Bund)

Talente: Klettern 4, Körperbeherrschung 5, Kraftakt 4, Kriegskunst 3, Menschenkenntnis 4, Selbstbeherrschung 6, Sinnesschärfe 3, Verbergen 2, Willenskraft 2

Kampfverhalten: bevorzugt Wuchtschläge und seltener Fernkampf

Flucht: Der Knappe flieht, sobald seine LeP unter 12 sinken.

Schmerz +1 bei: 22 LeP, 15 LeP, 7 LeP, 5 LeP oder weniger

Der Korsmal-Bund in der Kampagne

Der Weiße See

Im ersten Abenteuer agiert der Korsmal-Bund noch im Verborgenen. Nur einige Werber sind zu den Kasernen in Harden und Sirmgalvis aufgebrochen, um unter den Soldaten mögliche Verbündete zu finden. Auch einige Adelsfamilien werden aufgesucht, doch die Helden können zunächst nur auf einen dieser Werber in Harden treffen. Leudara von Firunen, zu diesem Zeitpunkt Mitglied des Korsmal-Bundes, trifft in ihrer Funktion als Rondrageweihete auf die Helden. Die Helden lernen in diesem Abenteuer vor allem die Haltung vieler Bronnjaren kennen, an die die Lehren des Korsmal-Bunds nahtlos anknüpfen können.

Das Blaue Buch

Der Korsmal-Bund tritt erstmals in Erscheinung. Anshag von Rodebrannt-Ask und Leudara werden ausgesandt, das Widderhorn aus Hinterbruch, ein bedeutendes goblinisches Artefakt, zu stehlen. Als sie erfahren, dass auch das legendäre Buch der Theateritter in Hinterbruch ist, holt Anshag Verstärkung und plant, in Hinterbruch ein Exempel zu statuieren. Es soll Bronnjaren wie Thezmar Alatzer einschüchtern, die es ablehnen, mit dem Bund zu kooperieren. Leudara verlässt den Ort im Streit. Komtur Gerwulf vom Schild versucht, das Buch zu

rauben. Dies mögen die Helden verhindern, doch in der Zwischenzeit bringt Anshag mit weiteren Korsmal-Jüngern das Widderhorn an sich und tötet zahlreiche Bewohner von Hinterbruch. In Korswandt erringt der Bund weitere goblinische Artefakte und führt schließlich eine große Taufe neuer Knappen an der Blutklippe im Korsforst durch. Dies ist die größte Taufe, doch es folgen weitere im ganzen Land.

Der Korsmal-Bund tritt aus den Schatten. Indem er Olko Knaack entführt und zur Zusammenarbeit zwingt, erhält der Bund weiteres Wissen über Goblinmagie, das ihm sowohl im Hinblick auf das Erwachen als auch auf den Einsatz magischer Trommeln Vorteile bringt.

Der Schwarze Forst

Während der Ereignisse dieses Abenteuers setzt der Bund seine Rekrutierungen fort. Er schließt mal mehr mal weniger erfolgreich Bündnisse mit Adelsfamilien oder einzelnen Adligen und trachtet danach, weitere Artefakte an sich zu bringen.

In Irberod trifft Leudara auf die Helden, die sie eventuell zum Bruch mit dem Korsmal-Bund veranlassen können. Eine Stahllieferung, die die Helden von dort aus durch den Bornwald transportieren, will der Bund ebenfalls in seinen Besitz bringen. Er lockt die Helden in einen Hinterhalt und je nachdem, wie sich die Helden zuvor verhalten haben, werden sie von Leudara bekämpft oder unterstützt.

Am Ende des Abenteuers verliert der Bund mit dem Tempel von Firunen eine wichtige Basis und mit Tempelvorsteherin Irinje eine mächtige Verbündete. Besonders herb wird die Niederlage, wenn die Helden Leudara auf ihre Seite ziehen können. Seit Jahren schreibt ihr der Bund eine besondere Bedeutung zu, auch wenn es Zweifel daran gibt, dass sie Kors Auserwählte sein soll. Doch auch wenn statt ihrer Olko von den Helden befreit wird, bedeutet dies einen Verlust.

Der Grüne Zug

Der Korsmal-Bund zieht seine Truppen bei Notmark zusammen, nimmt die schlecht befestigte Stadt ein und belagert Feste Grauzahn. Gleichzeitig werden Bündnisverhandlungen mit Graf Wahnfried von Ask geführt. Dieser versucht, den Bund zu überlisten und stellt ihm den Schild von Rondragabund von Riedemer in Aussicht, mit dessen Hilfe die Schwerter des Nordens gefunden werden können. Im Gegenzug verlangt er die militärische Führung des Korsmal-Bundes und will so sein aufrührerisches Potenzial eindämmen. Die Komture gehen jedoch nur zum Schein auf sein Angebot ein. Während des Bardentreffens in Norburg lassen sie erfolgreich ein Attentat auf Wahnfried verüben und erbeuten den Schild. Das Abenteuer endet mit einer Schlacht in Notmark: der Heerzug der Adelsmarschallin gegen die Truppen des Korsmal-Bunds. Gleichzeitig dringen einige Korsmal-Jünger in die Katakomben unter der Stadt ein, um die lange dort verborgene Goblinpauke in ihren Besitz zu bringen, was die Helden glücklicherweise verhindern.

Allerdings fallen dem Bund nun zwei andere Trümpfe zu, nämlich Leudara und Olko, die beide von übernatürlichen Mächten aus dem Feuer des Notmärker Vulkans gerettet werden. Beide werden nach Neu-Arivor gebracht, wo sie jedoch unterschiedliche Entwicklungen durchmachen. Während Olko seine Seele verloren glaubt, den Einflüsterungen des Namenlosen erliegt und im Auftrag des Graqualos zu seinem eigenen Umsturzversuch aufbricht, versinkt Leudara hinter den Mauern der Kälarenburg in tiefer Meditation.

Die Silberne Wehr

Nach seiner militärischen Niederlage in Notmark versucht der Korsmal-Bund, die Goblinpauke zusammen mit den Piraten des Walsach doch noch zu erobern. Die Reste des Bundes haben sich derweil in dessen verborgene Kälarenburg in den Walbergen zurückgezogen und dort mithilfe von erbeuteten Geheimnissen und Paraphernalia einen Trollpfad geöffnet. Über diesen sollen schon bald zahlreiche, dem Namenlosen dienende Trolle nach Aventurien kommen. Erste Kundschafter sind bereits eingetroffen.

Die Helden können die Pforte schließen und mithilfe der Goblinpauke die Burg zum Einsturz bringen. Währenddessen hat Leudara ihre Rolle als Kors Tochter angenommen und sich endgültig von den Kultisten und deren falschem Alveraniar gelöst. Gemeinsam mit den Helden verlässt sie Neu-Arivor und beginnt, ihren eigenen Kor-Kult aufzubauen.

Der Rote Chor

Im abschließenden Band der Kampagne ist der Korsmal-Bund besiegt. Einzelne Mitglieder mögen sich noch an den Helden rächen wollen, doch der Versuch des Namenlosen, sich militärisch einen Brückenkopf in Aventurien zu schaffen, konnte erfolgreich verhindert werden. Allerdings haben die Taten des Korsmal-Bundes einen tiefen Eindruck hinterlassen und werfen ein schlechtes Licht auf Leudaras jungen Kult. Insbesondere die Rondrakirche tut sich noch lange Zeit schwer, Leudaras korgläubige Gefolgsleute von den Anbetern des Namenlosen zu unterscheiden.



DAS ERWACHEN DES LANDES

Das Bornland erwacht. Elementare Effekte, Geistererscheinungen sowie Träume und Visionen voller Kraft und Zorn häufen sich. Schon vor Jahren wurden die ersten Anzeichen bemerkt, dass das Land sich erhebt, zürnt, Altes wieder hervortritt, Geschaffenes durch Gewachsenes, Wucherndes und urtümliche Kräfte eingerissen und zurückerobert wird. Viele glauben, das Land zürne seinen Bewohnern oder wolle sich für etwas rächen.

Es handelt sich um eine rohe, ungerichtete Kraft, die manchmal in magischer Form, aber oft in Gestalt reiner Lebenskraft auftritt. Die ältesten Überlieferungen sprechen von einem „Herrn des Landes“, der diese Kräfte aussendet. Doch darüber, wer dieser Herr sein soll, gehen die Ansichten auseinander: Manche glauben, sein Name sei Levthan, andere sprechen von Firun, vom Halbgott Kor, vom Erzdämon Xarfai, von den Flussvätern des Borns und des Walsach, vom Namenlosen, dem Riesen Milzenis, der Gigantin Mithrida oder einem unbekannten Giganten, der im Schatten des Ehernen Schwertes ruht.

Im Laufe der nächsten Jahrzehnte wird sich das Land zunehmend wilder und unbewohnbarer machen, und es werden weitere Landstriche folgen. So sind Phänomene des Erwachens bis zur Brecheisbucht im Norden zwischen Letta und Born im Westen und dem Ehernen Schwert im Osten zu beobachten, an manchen Orten jedoch deutlich stärker als an anderen, etwa in Firunen, in Jassuula oder an der Sårnquelle. Das Land wappnet sich gegen eine Bedrohung, die sich zum letzten Mal vor tausend Jahren erhoben hat.

Die Bewohner können versuchen, einen magischen Bund mit dem Land selbst einzugehen, um seine Kräfte zu nutzen. Als die Kunga Suula um 50 BF ihr Großreich gründete, hatte sie bereits zahlreiche Erkenntnisse über das damalige Erwachen gewonnen und nutzte diese in verschiedenen Schlachten. Doch selbst die unsterbliche Hochschamanin vermochte es nicht, das Erwachen vollständig zu begreifen und sich seiner Macht endgültig zu versichern. Die Theaterritter raubten ihr viele dieser Geheimnisse, von denen sie aber nur einen Bruchteil verstanden.

Am Ende des Heiligengangs 1036 BF wurde am Keim des Landes nahe Firunen, wo sich das Erwachen am stärksten äußert, ein Ahornsamen in den Boden gepflanzt. Binnen kürzester Zeit erwuchs daraus ein mächtiger Baum. Viele Mystiker sind der Meinung, das Land habe durch diesen Vorgang erneut die Möglichkeit geschaffen, ein magisches Band mit ihm zu knüpfen.

Das Erwachen im Spiel

Das Erwachen ist ein Vorgang, der sich über Jahrzehnte hinzieht, und du solltest deinen Spielern seine Geheimnisse nur sehr behutsam enthüllen. Im Spiel werden sie vor allem Zeugen von Symptomen des Erwachens, Ereignissen, die sich in bestimmten Hinsichten gleichen. Drei gemeinsamen Aspekten kommt dabei besondere Bedeutung zu: **Urtümlichkeit, Gesichter und Zeichen** sowie **Zorn**.

Üblicherweise handelt es sich um alte, mystische Naturkräfte des Landes, um Pflanzen oder magische Kreaturen, die sich bemerkbar machen, indem sie in die Lebenswelt der Menschen eindringen. Neben dieser **Urtümlichkeit** zeichnen sich Ereignisse, die das Erwachen auslöst, durch weitere Eigenschaften aus.

Zunächst erscheinen dort, wo sich das Erwachen Bahn bricht, Formen von **Gesichtern und Zeichen**: schemenhafte Umrisse in der Baumrinde, Muster im Moos, Scharfen in altem Mauerwerk, Spuren im Schnee, Anmutungen von Wellen in stillem Wasser, Rostflecken auf Metall. Meist sind diese Anzeichen nur andeutungsweise zu erkennen, manchmal klar umrissen, selten sogar von einem fernen Wispern begleitet.

Zudem ist das Wirken des Erwachens stets mit **Zorn** verbunden, unter den wir allgemein starke, oft zerstörerische Emotionen bei Menschen, Tieren und anderen Sterblichen fassen. Sie decken das ganze Spektrum von Schlaflosigkeit über hilflose Verzweiflung, allgemeine Aggressivität bis hin zu brennendem Hass ab.

Es kann und soll lange dauern, bis die Helden dieses Muster erkennen, und möglichst bis zum Ende der Kampagne, bis sich ihnen das Wesen des Erwachens erschließt. Der folgende Baukasten lädt dich ein, selbst solche Ereignisse zu entwerfen, wann immer es dir passend erscheint.

Phänomene des Erwachens

- **Tabelle 1** beschreibt das Phänomen („Eine Kraft... tut etwas... an einem Ort.“).
- **Tabelle 2** gibt an, welche Art von Wesen auf das Phänomen reagiert.
- Die **Tabellen 3a-3d** führen die Reaktionen dieser Wesen auf.
- **Tabelle 4** präsentiert Spuren, auf die die Helden stoßen können.
- **Tabelle 5** bietet mögliche Lösungen.

Tabelle 1: Urtümlichkeit

1W20	Eine Kraft ...	1W20	... tut etwas ...	1W20	... an einem Ort.
1-5	Pflanzen/Bäume/Humus	1-6	nimmt sich/erobert/verteidigt	1-2	Mine/Steinbruch
6-7	Feuer/Flammen	7-14	wächst/wuchert/bahnt sich Weg	3-6	Burg/Wehrturm
8-9	Wind/Luft	15	beseelt	7-10	Anger/Richtplatz/Feld/Mühle
10-12	Fels/Erz	16	tönt/heult/wispert	11-14	Kultplatz/Ruine/Schlachtfeld
13-16	Wasserlauf/Nebel	17-18	zerstört	15-17	Straße/Weg/Kreuzung/Damm
17-20	Schnee/Eis	19-20	legt frei	18-20	Brücke/Furt/Hafen

Tabelle 2: Reaktionen ...

1W20	Wer reagiert ...		
1-2	Haustier/Zuchttier, s. Tab 3a	9	Kobold/Vilay/Levschije, s. Tab 3c
3-5	Wildtier (Ranze, Wolfe usw.), s. Tab 3a	10	Biestinger, s. Tab 3c
6-8	Geist/Schemen, s. Tab 3b	11-20	Mensch oder Goblin, s. Tab 3d

Tabelle 3a: von Tieren

1W20	Ereignis
1-15	rottet sich zusammen/wütet/tötet
16-20	wird krank/stirbt

Tabelle 3b: von Geistern

1W20	Ereignis
1-15	erscheint
16-20	zürnt/zerstört/verletzt

Tabelle 3c: von Feenwesen

1W20	Ereignis
1-15	erscheint
16-20	wird dreist/spielt einen gefährlichen Streich

Tabelle 3d: von Menschen oder Goblins

1W20	Wer ...	1W20	... reagiert wie
1-2	Bronnjar/Dorfschulze	1-4	sieht Gesichter/Schemen/Geister
3-4	Norbarde/Zugezogene	5-8	sucht Streit/wütet/tötet
5-7	Leibeigener/Goblin	9-10	wird krank/stirbt
8-9	Kind(er)/Jugendliche	11-14	träumt/albträumt/grollträumt/findet keinen Schlaf
10-13	Jäger/Köhler/Fischer	15-16	hat Visionen/hört Zornstimmen/redet wirr
14-16	Schmied/Handwerker	17	sieht Zornblut fließen/bekommt blutige Male
17-18	Geweihte	18-19	sinkt in Ohnmacht, die 2W6 Tage anhält
19-20	Hexe/Zauberer	20	erhält temporär besondere Kräfte

Tabelle 4 – Spuren

1W20	Was ...	1W20	... findet sich wo?
1-2	Schemen/vergängliche Bilder	1-2	in der Baumrinde
3-4	verschnörkelte Muster	3-5	in Moos, Pflanzenwerk, im Feld
5-7	ungeordnete Scharten	6-8	in altem Mauerwerk /im Putz/Balken
6-7	Schriftzeichen	9-10	im Schnee
8-9	Flecken/Verschmutzung	11-12	im Wasser (See, Bach, Kochtopf, Bierkrug)
10-11	Spuren/Fährten unbekannter Wesen	13-14	auf Metall (Rost, Verfärbung, Waffen, Werkzeuge)
12-13	Wispeln	15-16	in Lichtspiegelungen
14-18	zornige Gesichter	17-18	auf Haut/Fell
19-20	geometrische Formen	19-20	in Flammen/im Funkenflug

Tabelle 5 – Mögliche Lösungen

1W20	... für urtümliche Ursache	1W20	... für Auswirkung	1W20	Nützliche Fertigkeiten
1-4	Umbau/Anpassung	1-4	Umdeuten/Ablenken	1-2	Elementarmagie
5-8	Neubau	5-8	jemanden bekehren	3	Objektmagie
9-10	Abreißen/Zerstören	9-10	jemanden töten/vertreiben	4	Antimagie
11-14	in Ruhe abklingen lassen	11-14	jemanden isolieren / ignorieren	5	Verwandlungsmagie
	neues Ritual schaffen (z. B.):		neues Ritual schaffen (z. B.):	6-8	Liturgien
15	mit Wesen Handel schließen	15	mit Wesen Handel schließen	9-10	Gesellschaftliche Talente
16	Wesen Opfer bringen	16	Wesen Opfer bringen	11-14	Naturtalente
17	Schutzheiligen anrufen und etablieren	17	Schutzheiligen anrufen und etablieren	15	Kampftalente
18	Verbot schaffen	18	Verbot schaffen	16-17	Wissenstalente
19-20	Gegenelement verankern	19-20	Institution schaffen (z. B. Brandwehr, Deichdienst, Feenbeauftragter)	18-20	Handwerkstalente, besonders Heilkunde

Hinweise zu Tabelle 4

Neben den elementaren Effekten und den häufigen Zornesausbrüchen, werden Phänomene des Erwachens häufig von Schemen, Gesichtern oder geisterhaftem Flüstern begleitet. Geometrische Formen, Schriftzeichen oder Umrissdeuten auf eine Ordnung hin, die sich im Übrigen nicht erfassen lässt. Die Helden können auf die Suche nach diesen Spuren gehen, um herauszufinden, ob tatsächlich das Erwachen hinter den Ereignissen steckt und um selbst mehr über das Erwachen herauszufinden.

Hinweise zu Tabelle 5

In optionalen Mini-Questen können die Helden helfen, mit diesen Erscheinungen fertig zu werden. Die Lösungswege können sehr unterschiedlich sein, die

Helden sollten aber durch Einsatz ihrer Fähigkeiten wirklich etwas erreichen können. Hierbei solltest du entscheiden, ob sich die Lösung auf die **Urtümlichkeit**, also das Phänomen selbst, oder auf den **Zorn**, also diejenigen bezieht, die seine Folgen spüren.

Im Folgenden stellen wir eine Reihe von möglichen Lösungen vor, natürlich sind auch viele andere denkbar.

Hinweise auf diese Lösungswege können etwa in Gesprächen mit Geweihten oder Schenkenbesuchern auftauchen, beim Untersuchen der Spuren, die das Phänomen begleiten (siehe auch **Magische Analyse** auf Seite 28), oder sie sind in vergessene Traditionen eines Ortes eingegangen. Möglicherweise wurde das Problem auch schon gelöst, und die Lösung muss von den Helden nur noch durchgesetzt werden.



Beispiel

„Flamme beseelt Hafen“ muss nicht unbedingt eine Feuersbrunst sein, es könnte sich auch um ein Positionslicht handeln, das einfach nicht erlöschen will. Dieses Licht muss keineswegs Schiffe auf Klippen locken, es kann ebenso zur Beleuchtung genutzt werden oder beim Einschlafen stören.

Die **Reaktion** käme in diesem Fall von einer Dienerin des Bronnjaren („Leibeigener findet keinen Schlaf“), die sich von dem Licht provoziert fühlt, weil sie glaubt, es schneide drohende Grimassen („Gesichter in Lichtspiegelungen“). Sie hat Angst um die Kinder, die sich dort allabendlich versammeln und Gruselgeschichten erzählen und verjagt sie, kann aber trotzdem nicht in Ruhe schlafen – bis sie eines Tages anfängt, die Kinder zu verprügeln.

Drei erwurfelte **Mögliche Lösungen** wären:

- ein Plumpsklo um das Licht zu errichten, so dass es niemand mehr sieht („Neubau“ und „Handwerk“);
- die Dienerin von ihrem Schlafplatz zu erlösen, indem der Bronnjar sie umquartiert („Jemanden vertreiben“ und „Gesellschaftliche Talente“);
- das Licht zu löschen, indem der Ort, an dem es leuchtet, von einem Borongeweihten gesegnet und dem Schutz Bishdariels übergeben wird („Schutzheiligen anrufen und etablieren“ und „Liturgien“).

In der Regel können Helden durch eine gute Lösung einen Bronnjaren, eine Geweihte oder anderweitig Betroffene beeindrucken, die sich in späteren Abenteuern an die Helden erinnern und kleine Hilfen anbieten können. Notiere dir also, an welchen Orten die Helden welches Problem wie zufriedenstellend gelöst haben, um entsprechende Verknüpfungen herstellen zu können. Kurzfristig werden sich die Leute mit einem Festmahl, einem Krug Meskinnes oder einem nützlichen Gegenstand im Wert von 2W6 Groschen bedanken.

Magische Analyse

Als Kraft des Landes ist das Erwachen vor allem elementar geprägt, es gibt aber auch zahlreiche Geistererscheinungen. Phänomene des Erwachens weisen stets eine spezifische Signatur auf, die an die gefährliche Anmut einer Dornenranke erinnert.

Probe auf Magiekunde

QS 1 – Einordnung als elementares oder geisterhaftes Phänomen; Das betrachtete Phänomen selbst ist in der Regel schwach, beruht aber auf etwas deutlich Stärkerem.

QS 2 – Einordnung als Phänomen des Erwachens und des jeweiligen, spezifischen Elements; Beschreibung des Phänomens (Tabelle 1)

QS 3 – Hinweise auf typischerweise Betroffene (Tabellen 2 und 3)

QS 4+ – Hinweise auf die Beste Lösung (Tabelle 5)



AUF WEG & STEG



Im Bornland ist es den Leibeigenen in der Regel untersagt, ihr Dorf oder zumindest das Territorium ihres Bronnjaren zu verlassen. Gleichwohl liegen die meisten größeren Dörfer an Straßen oder festen Wegen, die von Händlern und Norbarden rege genutzt werden. Das Land ist jedoch wild, sodass es keine Seltenheit ist, einen umgestürzten Baum oder einen durch Regen morastig gewordenen Pfad mühsam umgehen zu müssen. Das Erwachen des Landes verstärkt das Überwuchern der Wege und den Verfall von Befestigungen noch zusätzlich.

Straßen, Wege, Karrenpfade

Entlang der beiden großen Flüsse Born und Walsach, den wichtigsten Verkehrswegen des Bornlandes, verlaufen vielgenutzte *Kronstraßen*, die jedoch stellenweise immer wieder überschwemmt werden.

Die *Bornstraße* führt von Festum über Firunen, wo der Born nach Westen in den Bornwald abbiegt, weiter nach Norburg. In Torsin zweigt eine Straße nach Osten ab und führt durch Sewerien über Vierwinden nach Notmark. In Vierwinden führt eine zumindest im Sommer gut befahrbare Straße nach Norden in die Nordwalser Höhen, über Brandthusen nach Bjaldorn.

Der *Walsachstieg* führt von Neersand nach Brinbaum und ist zumindest auf weiten Strecken gut befestigt. In Brinbaum schließt sich eine *Kronstraße* nach Pervin an und verbindet so den *Walsachstieg* mit der *Bornstraße*.

Im Süden verbindet die *Küstenstraße* die beiden wichtigsten Seehäfen des Bornlandes, Festum und Neersand. Von Festum führt eine hervorragend ausgebaute *Kronstraße* in den Süden nach Skorpsky, von wo aus über einen *Knüppeldamm* Vallusa erreicht werden kann.

Entlang der *Weststraße* durch die Hohemark gelangt man nach Drachenzwinge, von wo aus das Bornland über den *Goblinstieg* mit Salthel in Weiden verbunden ist. In den Norden Tobriens führt das *Raulsjoch* von Irberod nach Perainefurten.

Das wilde Land

Der berühmte **Bornwald** wird praktisch nicht von Menschen bereist. Nur an seinen Rändern wagen sich mitunter Holzfäller und Köhler, Kräutersammler und Jäger ins Gehölz, doch kommt es immer wieder zu Zwischenfällen mit Waldschraten oder wilden Tieren. Immer wieder gibt es auch Berichte über Elfen oder Feenwesen, ganz zu schweigen vom Riesen Milzenis persönlich. Doch

auch im Rest des Landes sind die Wälder dicht und unwegsam. Der **Korsforst** wird von seinen Adelshäusern gemieden, es heißt Räuber, Goblins und Kultisten treiben sich dort herum.

Mit dem **Rotaugensümpfen**, aber auch dem **Firuner Luch** und dem verfluchten **Totenmoor** gibt es großflächige Sumpfbgebiete, in denen Irrlichter und Sumpfranzen den Reisenden schnell zum Verhängnis werden. Doch auch hier sind Torfstecher und geflohene Leibeigene unterwegs und widerstehen den Gefahren ihrer Umgebung. Im Südosten, jenseits des Walsach, liegen das Überwals und die **Walberge**. Nahezu unberührt von menschlichen Siedlungen, Äckern und Wegen leben feeische Biestinger, weiter in den Bergen auch Kreaturen wie Hippogriffe, Perldrachen oder Einhörner.

Wind und Wetter

Das Wetter kannst du frei oder jeden Tag mit einem einfachen Würfelwurf (1W6) bestimmen. Im Winter ist von Kältestufe 2 auszugehen, im Frühling und Herbst auch häufig noch von Kältestufe 1.

1W6	Wetter
1-3	keine Schwierigkeiten
4	starker Wind; Kopfbedeckungen und lose Ausrüstungsstücke fliegen davon.
5	starker Niederschlag oder Gewitter; Kältestufe +1 wegen feuchter Kleidung, zudem werden die Wege durch Schnee oder Matsch schwierig. Die Reisegeschwindigkeit sinkt um 20%. Bei starkem Regen, aber auch schon bei dauerhaftem Schneefall führt eine misslungene Probe auf Orientierung +1 zu Umwegen von 1W6 Stunden. Kleidung benötigt sechs Stunden am Feuer zum Trocknen.
6	plötzlicher Sturm; Umstürzende Bäume und abbrechende Äste können jederzeit den Weg blockieren oder gar die Helden verletzen. Mit Wildnisleben (Wettervorhersage) wird ein solcher Sturm rechtzeitig bemerkt, sodass der Gruppe noch 2W6 x 5 Minuten bleiben, um sich in eine geschützte Position zu begeben. Im Sturm gilt Kältestufe +2 und Orientierung -5. Ein solcher Sturm dauert 1W6 Stunden, an die sich weitere 1W6 Stunden starker Niederschlag anschließen.

Die Kaleschka

»Eine Kaleschka ist die beste Kutsche, die es gibt! Mit Holzklappen und Bollerofen und jeder Menge Decken drinnen, damit man nicht erfriert. Ist ja nicht überall so heiß wie bei euch! Bunt sind sie, und schnell und stabil, und meist haben die so Glöckchen am Kutschbock und am Zaumzeug von den drei Pferdchen, die sie ziehen.

Und wenn Schnee liegt – ihr wisst, was Schnee ist? Also, wenn Schnee liegt, sind die Dinger besonders praktisch, weil die haben nicht nur Räder. Bei Schnee bockt man die Kaleschka hoch und schnallt zwei Kufen drunter, oder vier mit Gabeldeichsel für vorne. Wenn man sich das leisten kann, natürlich.

Wie schnell genau? Na vierzig, fünfzig Meilen in der Stunde. Ach, was sag ich: Wenn's sein muss und der Wind gut steht, schafft mein Kutscher auch siebzig Meilen in der Stunde! «

—Anbahnung einer kostspieligen Wette des Fernhändlers Hanning Alatzter beim Abendessen mit einem Handelspartner in Khunchom, 1038 BF

Die schnellen und wendigen Kaleschkas, halb Kutschen, halb Schlitten, werden keinesfalls nur von Norbarden gerne verwendet. Viele fahrende Händler, die sich nicht mit einem Hundekarren oder einem großen Rucksack begnügen müssen, nutzen diese Gefährte.

▲ Marja ter Munden (*1006 BF, dicke dunkle Brauen, tiefliegende Augen, schweigsam, Pechmagnet, wenn es um Feuer geht; liebt Trockenobst, hasst Bärte, braucht aufgrund von Brandschäden ständig neue Wolldecken;

TR1), treibt nicht nur Handel, sondern transportiert auch regelmäßig Reisende, etwas für die Halle des Quecksilbers oder das Handelshaus Surjeloff.

Ihre dreispännige Kaleschka verfügt über vier Sitzplätze innen, wobei zur Not auch sechs Personen hineinpassen. Auf dem Kutschbock ist Platz für zwei und am Heck gibt es einen Stehplatz. Das Gepäck wird auf dem Dach festgezurrert und unter den Sitzen verstaut. Gezogen wird das Gefährt von den Warunker Mischlingspferden Dietlinde (braun), Jorna (braun mit weißer Blesse) und Ossyra (weiß mit braunen Flecken).

Der Elch als Reittier

»Der Elch ist dem Pferd in jeder Hinsicht überlegen. Er ist stärker als ein Norburger, er ist zäher als ein Drauhager, er ist sogar billiger zu füttern als alle haferfressenden Pferde. Der Elch ist anspruchslos und pflegeleicht, versorgt er sich in den bornischen Wäldern doch praktisch selbst. Das Geweih der Elchbullen, ihre Schaufeln, bietet einen weiteren Vorteil, sind sie doch defensiv wie offensiv einsetzbar. Schon der Anblick schüchtert den Feind erfolgreich ein. Im Gegensatz zum Pferd ist der Elch im Übrigen auf weichem und sumpfigem Boden ohne Abstriche einsetzbar, ja, selbst sehr unebenen und bewachsenen Untergrund kann er mit seinen langen und gelenkigen Beinen mühelos überqueren. Auch ist er ein ausgezeichneter Schwimmer, von seiner Unempfindlichkeit gegenüber Kälte ganz zu schweigen ...«

—Jergan Radab, Oberst a.D., doziert vor neuen Mitgliedern des Widderordens in Trallsky

Im Bornland nennt man die Elche auch die Alten des Waldes, und tatsächlich vermitteln diese Tiere ein Bild urtümlicher Kraft. Mit fast zwei Schritt Schulterhöhe, dem leichten Buckel und den kräftigen Muskeln unter dem bräunlichen bis fast schwarzen Fell bieten sie einen imposanten Anblick, der durch den Bart, die hängende Unterlippe und die große Ramsnase noch verstärkt wird. Die Bullen verfügen über ein weit ausladendes Geweih, das mit dem Alter immer mehr zu Schaufeln verwächst.

Elche werden, vorwiegend in Sewerien, bisweilen als Reittiere und zum Ziehen von Schlitten genutzt, doch der Versuch von Jergan Radab, eine Kavallerieeinheit aus Elchreitern aufzubauen, ist nicht zuletzt am Dünkel der Bronnjaren gescheitert. Allerdings auch an den Schwierigkeiten, die Elche tatsächlich so gut auszubilden, dass sie ebenso zuverlässig Befehle befolgen wie entsprechend geschulte Pferde.

Die Elchdame Yaruma

Yaruma ist eine der von Jergan Radab erfolgreich zum Reittier ausgebildeten Elche. Ihr Fell ist dunkelbraun, mit einem leichten, rötlichen Stich. Yaruma ist klug und kaum aus der Ruhe zu bringen, allerdings lässt ihre Agilität bisweilen zu wünschen übrig. Die Probe auf Reiten (Kampfmanöver) beim Befehl Sturmangriff im Reiterkampf ist um 1 erschwert. Wagemutige Helden können sie für eine besondere Mission vom Widderorden geliehen bekommen oder für besondere Verdienste vom Ausbilder selbst geschenkt bekommen.



Elch

Größe: 2,00 bis 2,40 Schritt Schulterhöhe

Gewicht: 750 bis 850 Stein

MU 12 **KL** 10 (t) **IN** 12 **CH** 12

FF 11 **GE** 12 **KO** 17 **KK** 16

LeP 60 **AsP** – **KaP** – **INI** 12+1W6

VW 6 **SK** 0 **ZK** 2 **GS** 15

Stoß: **AT** 10 **TP** 1W6+4 **RW** kurz

Überrennen: **AT** 9 **TP** 2W6+3 **RW** mittel

RS/BE 0/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: Überrennen (Überrennen)^{ABE9}, Zu Fall bringen (Stoß)

Talente: Einschüchtern 6, Klettern 1, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 11, Schwimmen 10, Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 7, Verbergen 6, Willenskraft 7

Anzahl: 1 oder 1W6+2 (Herde)

Größenkategorie: groß

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 400 Rationen Fleisch, Fell (10 Silbertaler), Trophäe (Geweih, 10 Silbertaler)

Kampfverhalten: Elche fliehen zunächst bei Bedrohung.

Nur wenn sie in die Enge getrieben werden oder ein Jungtier schützen müssen, versuchen sie, sich mit Stößen zu verteidigen, bis sich eine Möglichkeit zur Flucht bietet.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Schmerz +1 bei: 45 LeP, 30 LeP, 15 LeP, 5 LeP oder weniger

Tierkunde (Wildtiere):

• **QS 1:** Elche können in der Brunftzeit sehr aggressiv reagieren.

• **QS 2:** Elche sind exzellente Schwimmer. Manchmal wirken sie beim Auftauchen aus kleinen Tümpeln wie Ungeheuer, da sich Pflanzenteile in ihrem Geweih verfangen.

• **QS 3+:** Die Tiere sind vorsichtig, aber dennoch neugierig und verfressen, sodass sie sich bis in menschliche Dörfer vorwagen, um dort nach Nahrung zu suchen.

Jagd: –2

Sonderregeln:

Packesel: Elche können ein Gewicht von bis zu 150 Stein tragen.

Reittier: Elche können als Reittiere ausgebildet und geritten werden.

Zufallsbegegnungen

Die folgende Tabelle kannst du nutzen, um eine Reise mit interessanten Begegnungen zu versehen. Dabei kann es sich um freundliche Begegnungen handeln, um Jagdwild oder um eine Kampfbegegnung. Werte für einige beispielhafte Gegner findest du nachfolgend. Aus dem **Aventurischen Almanach** sind Wölfe (Seite 168) und Wegelagerer (Seite 259) für das Bornland am typischsten.

Belebte Umgebung erhöht die Wahrscheinlichkeit einer Begegnung, dazu zählen Straßen und die Nähe zu Ortschaften ebenso wie Flussläufe, in deren Umfeld es üblicherweise ein höheres Pflanzen-, Kräuter- und Tiervorkommen gibt. In der Zivilisation, etwa nahe einer großen Straße oder Stadt, können vom Zufallswurf bis zu 5 Punkte abgezogen werden. In besonders abgelegenen Regionen oder schwierigem Gelände können bis zu 5 Punkte zum Ergebnis hinzugezählt werden.

1W20	Begegnung
–2 oder weniger	Händler; mit Handkarren, Kastenwagen oder zwischen den Freien Städten sogar in einem imposanten Wagenzug
–1-1	Norbarden; Viele Sippen handeln mit auf dem Land erworbener Ware, die in den Städten verkauft wird. Einige sind auch auf bestimmte Güter spezialisiert und in diesem Bereich ebenso gut sortiert wie ein städtischer Händler. Andere Sippen handeln wenig und sind als Schausteller unterwegs.

2-5	Bauern; meist Leibeigene auf dem Weg zu den Feldern oder zurück ins Dorf
6-7	Bronnjaren; vom protzigen Reiter in strahlender Plattenrüstung über den erfahrenen Kämpen bis zum verarmten Heckenritter
8	Wegelagerer; Große Räuberbanden gibt es im Bornland selten, doch verarmten Dörflern oder entlaufenen Leibeigenen bleibt bisweilen nichts übrig, als Reisenden nachzustellen.
9-10	Wölfe; Vor allem im Winter werden hungrige Rudel zur Gefahr. Das Töten eines Wolfes in Notwehr wird trotz des adligen Jagdprivilegs in der Regel nicht bestraft.
11	Wildschweine; Wenn Bachen über ihre Frischlinge wachen, kann man leicht Angriffe der ansonsten recht scheuen Tiere provozieren.
12-13	Sumpfranzen; Die garstigen Biester gehen in Zeiten des Mangels auch außerhalb der Sümpfe auf Jagd.
14-16	häufiges Jagdwild oder dessen Fährte z. B: Pfeifhasen, Rehwild oder Wiesel; Das Jagdrecht des lokalen Bronnjaren ist zu beachten.
17	nützliche Pflanzen: ein Strauch mit schmackhaften Beeren oder Nüssen, bisweilen auch wirksame Kräuter wie Donf, Gulmond, Wirselskraut oder sogar eine Alraune

- 18 Holzfäller oder Torfstecher; Sie sind oft die Einzigen, die sich im jeweiligen Gelände gut auskennen.
- 19-21 Goblins; Außerhalb Festums handelt es sich entweder um diebische Banden oder um wilde Stämme aus der Roten Sichel oder abgelegenen Wäldern und Hügeln.
- 22 Elch; in der Regel desinteressiert, taugt aber auch als Schreck in der Nacht
- 23 Bornbär; Das Ringen mit ihm wird als besonders firungefällig betrachtet, sein Schinken gilt als Spezialität und ist ebenso begehrt wie das Bronnjaren vorbehaltene Fell.
- 24-25 Seltenes Jagdwild oder dessen Fährte z. B. Firunshirsch oder Kronenhirsch. Auch Hermelin oder Zobel sind für ihren edlen Pelz begehrt.



Bornbär

Größe: 3,00 bis 3,20 Schritt

Schulterhöhe

Gewicht: 600 bis 750 Stein

MU 14 KL 12 (t) IN 12 CH 12

FF 11 GE 11 KO 20 KK 21

LeP 60 AsP – KaP – INI 13+1W6

VW 6 SK 0 ZK 5 GS 10

Tatze: AT 13 TP 1W6+6 RW mittel

Biss: AT 11 TP 2W6+2 RW kurz

RS/BE: 1/0

Aktionen: 2 (max. 1 x Biss)

Vorteile/Nachteile: Herausragender Sinn (Geruch) / Schlechte Eigenschaft (Neugier)

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag I (Biss, Tatze), Zu Fall bringen (Tatze)

Talente: Einschüchtern 10, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 12, Selbstbeherrschung 12, Verbergen 2, Willenskraft 4

Anzahl: 1 oder 2 (in der Paarungszeit)

Größenkategorie: mittel

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 100 Rationen Fleisch, Fell (30 Silbertaler), Trophäe (Zähne und Klauen, 5 Silbertaler)

Kampfverhalten: Der Bär stellt sich auf die Hinterbeine, greift mit Hieben seiner Tatzen an und versucht, seinen Gegner zu beißen.

Flucht: Verlust von 50 % der Lebenspunkte; In Raserei kämpft er bis zum Tod.

Schmerz +1 bei: 45 LeP, 30 LeP, 15 LeP, 5 LeP oder weniger

Tierkunde (Wildtiere):

- **QS 1:** Bären können schneller rennen als Menschen.
- **QS 2:** Bären sind neugierig und haben einen feinen Geruchssinn.
- **QS 3+:** Ein Bär kann in Raserei verfallen, wenn er verletzt wurde.

Jagd: -3

Sonderregeln:

Berserker: Jedes Mal, wenn ein Bär eine Stufe *Schmerz* erhält, muss eine Probe auf *Willenskraft* gewürfelt werden. Bei Misslingen verfällt er in Raserei und erhält den Status *Blutrausch*. Dadurch hat der Bär ab der nächsten Kampfrunde eine Erleichterung von 4 Punkten auf alle Nahkampf-Attacken und richtet +2 Trefferpunkte Schaden an, kann sich aber nicht mehr verteidigen. Die Raserei hält für 2W20 KR an. Der Bär kann den Blutrausch beenden, wenn ihm eine Probe auf *Selbstbeherrschung* gelingt (einmal pro Kampf erlaubt). Danach bekommt der Bär zwei Stufen *Betäubung*. Ansonsten endet der Status nach dem Tod des Gegners oder spätestens nach 1 Stunde.



Sumpfranze

Größe: 1,40 bis 1,80 Schritt Körpergröße

Gewicht: 50 bis 70 Stein

MU 11 **KL** 15 (t) **IN** 13 **CH** 13

FF 15 **GE** 15 **KO** 16 **KK** 14

LeP 32 **ASP** – **KaP** – **INI** 14+1W6

VW 8 **SK** –1 **ZK** 0 **GS** 8

Biss: **AT** 12 **TP** 1W6+2 **RW** kurz

Krallen: **AT** 14 **TP** 1W6+1 **RW** kurz

Stein: **FK** 14 **LZ** 1 **TP** 1W6 **RW** 5/10/20

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht I

Sonderfertigkeiten: Haltegriff (Krallen), Präziser Schuss/Wurf I (Stein)

Talente: Einschüchtern 6, Klettern 7, Körperbeherrschung 10, Kraftakt 5, Schwimmen 7, Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 7, Verbergen 6, Willenskraft 4

Anzahl: 1 oder 2W6+2

Größenkategorie: mittel

Typus: Tier, humanoid

Beute: 25 Rationen Fleisch (ungenießbar)

Kampfverhalten: Eine einzelne Sumpfranze greift selten menschengroße Wesen an. In einer Gruppe jedoch stacheln sich die Tiere gegenseitig an. Sie werfen zunächst mit Steinen und führen Scheinangriffe aus. Nach 1W6+1 KR greifen sie im Nahkampf an.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP oder zwei Stufen des Zustands *Schmerz*; Sollte die Hälfte aller Sumpfranzen einer Rotte tot oder geflohen sein, flieht auch der Rest.

Schmerz +1 bei: 24 LeP, 16 LeP, 8 LeP, 5 LeP und weniger **Tierkunde (Ungeheuer)**

• **QS 1:** Eine einzelne Sumpfranze ist feige, ein Held kann versuchen, sie mit einer Vergleichsprobe

(Einschüchtern gegen Willenskraft) zu verjagen. In Gruppen sind sie weit- aus mutiger und stellen für Reisen- de eine ernstzunehmende Bedro- hung dar, ab einer Anzahl von 2 ist keine Probe gestattet.

• **QS 2:** Sumpfranzen führen Scheinan- griffe durch, um ihre Gegner abzulenken.

• **QS 3+:** Es gibt Legenden darüber, dass Sumpfranzen verwandelte Menschen sind. Wer sich an den Dor- nen des Morgendornstrauches sticht, verwandelt sich binnen kürzester Zeit in eine Sumpfranze.

Sonderregeln:

Meute: Sumpfranzen, die gemeinsam einen Gegner an- greifen, erhalten pro Sumpfranze in der Überzahl +1 AT (bis zu einem Maximum von +4 AT).

Scheinangriff: Wenn Sumpfranzen Scheinangriffe durch- führen, muss eine Vergleichsprobe zwischen *Einschüchtern* und *Willenskraft* (*Einschüchtern widerstehen*) abgelegt werden. Gewinnen die Sumpfranzen, so erhalten die Gegner eine Stufe des Zustands *Verwir- rung*, der 1W6 KR anhält. Der Meister legt für die gan- ze Sumpfranzenmeute eine Probe ab, jeder Held kann einzeln widerstehen.

Mächtiges Exemplar: Gelegentlich kommen auch grö- ßere Exemplare vor. Das mächtige Exemplar einer Sumpfranze entspricht seiner kleineren Version mit folgenden Modifikatoren: +2 KO, +2 KK, +4 LeP, +1 ZK, +1 TP, Einschüchtern 7, Kraftakt 7, Selbstbeherr- schung 7, Verbergen 4, Willenskraft 6, Beute 35 Rati- onen Fleisch (ungenießbar); Die Größe und das Gewicht erhöhen sich um 10 bis 20 %.



Goblin

Größe: 1,40 bis 1,60 Schritt Körpergröße

Gewicht: 40 bis 60 Stein

MU 10 **KL** 10 **IN** 13 **CH** 13

FF 14 **GE** 15 **KO** 12 **KK** 11

LeP 24 **AsP** – **KaP** – **INI** 13+1W6

AW 8 **SK** –1 **ZK** 0 **GS** 8

Waffenlos: **AT** 11 **PA** 6 **TP** 1W6+1 **RW** kurz

Dolch: **AT** 12 **PA** 8 **TP** 1W6+2 **RW** kurz

Säbel: **AT** 10 **PA** 7 **TP** 1W6+3 **RW** mittel

Holzspeer: **AT** 10 **PA** 7 **TP** 1W6+2 **RW** lang

Knüppel: **AT** 9 **PA** 3 **TP** 1W6+2 **RW** mittel

Kurzbogen: **FK** 9 **LZ** 1 **TP** 1W6+4 **RW** 10/50/80

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht I, Herausragender Sinn (Gehör), Kälteresistenz / Schlechte Eigenschaft (Aberglaube, Neugier)

Sonderfertigkeiten: Finte I

Talente: Einschüchtern 4, Klettern 5, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 4, Menschenkenntnis 4, Schwimmen 3, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 7, Überreden 3, Verbergen 7, Willenskraft 1

Anzahl: 1 oder 2W6+2 (Goblinbande) oder 3W20+20 (Goblinsippe)

Größenkategorie: mittel

Typus: Kulturschaffender, humanoid

Kampfverhalten: Goblins versuchen, Kämpfe zu ver- meiden und ihr Gegenüber durch Drohungen einzu- schüchtern. Müssen sie dennoch zu Gewalt greifen, bevorzugen sie Bögen oder Speere.

Flucht: individuell (meist nach Verlust von 50 % der LeP oder Tod bzw. Flucht des Anführers)

Schmerz +1 bei: 18 LeP, 12 LeP, 6 LeP, 5 LeP oder weniger



Von Jagdrecht und Pelzordnung

Das Jagdprivileg ist den bornischen Bronnjaren vorbehalten. Auf ihrem eigenen Grund dürfen sie jedes beliebige Wild töten, schließlich ist es von Rechts wegen ihr Eigentum. Die firungefällige Jagd gilt im Bornischen Adel als angemessen – sofern sie nicht „allein der schnöden Nahrungssuche“ dient, denn diese betrachtet man als bäuerlich. Andererseits gilt es als Firunsfrevl, gejagtes Fleisch verkommen zu lassen, sodass auch zur Unterhaltung erjagte Tiere verwertet werden.

Die meisten Bronnjaren räumen Freien Jagdrechte ein, sofern diese persönlich versprechen und eine angemessene Gegenleistung bieten. Diese beträgt üblicherweise zwischen einem Fünftel bis zu einem Drittel der Beute. Typischerweise beanspruchen Adlige jedoch die Jagd auf besonders edle und gefährliche Tiere wie Hirsche oder Bären für sich selbst, ihre Familie sowie hochgestellte Gäste.

Während Fleisch, Knochen, Horn und andere Beutestücke meist nach pragmatischen Gesichtspunkten aufgeteilt und weiterverarbeitet werden, ist das Tragen bestimmter Felle und Pelze direkt an den gesellschaftlichen Status gebunden. Die berühmte Pelzordnung existiert mindestens seit der bornischen Unabhängigkeit. Sie wird vor allem in Sewerien eifersüchtig gehütet und oft mit Gewalt durchgesetzt.



»Das Land ist kalt und nass, und also soll der Mensch nicht nackt gehen. Denn Frieren ist ein Schlechtes und den Tod soll man sich besser anderweitig holen. Doch auch wenn jedem ein warmes Kleid zu tragen tunlichst angeraten sei, ziemt sich trotzdem doch für jeden nur, was seinem Stand entspricht. Und weil es zur Natur der Menschen zählt, dass sie nicht gleich sind von Geburt, und weil uns Leib und Züge wenig hilfreich sind beim Unterscheiden, sei diese Wahrheit auch in jenem abgebildet, was wir uns angezogen. Weil jedem das am besten steht, was ihm auch am natürlichsten, darf einer auch nur das am Leibe tragen, was er selber töten kann, und zwar vom göttlichen wahren Rechte her.

Was echter Pelz ist, steht alleine dem Bronnjaren zu, als da wäre Pelz von Bären, ob sie nun schwarz, ob braun, ob weiß. Auch die Bärenmütze soll er tunlichst tragen, denn sie ist Zeichen seines Stands. Doch auch an Wolf und Silberfuchs, an Schneedachs, Luchs und Sonnenluchs, an Otter, Zobel, Nerz und Hermelin soll niemand anderes sich vergreifen, und erst recht nicht am Hirsch. Die Stoffe Samt, Brokat und Seide sind ebenfalls des Adels Privileg, denn jeder ist so wertvoll als ein tierisches Leben.

Wer frei ist, darf das Fell von Tieren tragen, welche nützlich sind und recht gewitzt. Dies sind Kühe, Esel, Pferde, doch auch bunte Füchse, Hasen, Rotpüschel und Rehe. Wenn ein Freier auch an Wildsau, Ranze, Böckchen, Widder oder Elch sich wagt, mag er sie gleichfalls tragen. Doch muss er alldieweil beachten, dass er nicht Wilderei betreiben darf. Das Karen wiederum ist des Nivesen eigenstes Getier, drum darf er dieses nach Belieben tragen, während andere Erlaubnis holen müssen.

Der Pelz von Tieren, welche schmutzig sind und feig, und das sind Ratte, Marder, Iltis, Maus und Hamster, ziemt sich für jenen, der unfrei ist an Leib und Eigentum. Denn diese Tiere sind ihm nicht gefährlich und somit harmlos auch für seines Herren teures Gut, das er ja mithin selber ist. Auch Pelz von Hund und Katze mag der Unfreie wohl tragen, aber nur, wenn diese keinem Höheren sind ans Herz gewachsen. Auch darf er keinen Schmuck als einen schmalen Fingerring sich leisten, auf dass er nicht von Pack und Dieben ausgeraubt je werde und mithin keine Strafe für Verlust von seines Herren Eigentum gewärtige.«

—Auszug aus der sewerischen Pelzordnung; veraltete Fassung von 763 BF, die mancherorts noch immer Anwendung findet

DIE JANTAREFF-SIPPE



Im Laufe der Kampagne haben die Helden mehrmals Begegnungen mit den Jantareffs. Durch sie kannst du die Lebensweise und kulturelle Eigenheiten der Norbarden hervorheben und durch persönliche Bindungen Szenen für das Spiel anbieten.

Nach einigen allgemeinen Informationen über Norbarden findest du nachfolgend eine ausführliche Beschreibung der Meschpoche (Seite 36). Sowohl im Hinblick auf das Erwachen als auch auf das Schicksal der Norbarden in einigen Jahren sollen die Zibilja *Fetanka Jantareff* und ihre Schülerin *Nadja* (Seite 41) besondere Rollen einnehmen, sodass sie genauer beschrieben sind. Darum findest du hier einige weitere Anregungen, wie du Nadja als ein besonderes Kind hervorheben kannst (Seite 42).

Über Norbarden

Als fahrendes Volk gelten Norbarden vielen Bornländern als Herumtreiber und Betrüger, während sie zugleich als unterhaltsames Völkchen geschätzt werden, das Waren und Neuigkeiten aus fernen Gegenden bringt, die die wenigsten Landbewohner je mit eigenen Augen sehen werden. Ihr sprichwörtlicher Geschäftssinn schürt das erwähnte Misstrauen, versetzte aber schon so manchen Bronnjaren durch hohe Schulden in Abhängigkeit zu einzelnen Sippen.

Die Meschpoche: Das Leben der meisten Norbarden spielt sich in der Sippe ab. Diese Bande sind nicht nur dadurch besonders fest, dass man sich als fahrendes Volk nur auf die eigenen Leute verlassen kann. Die Magie der Zibiljas schafft eine intuitive Verbindung zwischen allen, die zur Sippe gehören, und ermöglicht ihnen den Einsatz besonderer Fähigkeiten. Das bedeutet auch, dass Wünsche und Bedürfnisse Einzelner eher dem Wohl der Gemeinschaft untergeordnet werden als anderswo.

Matriarchat: Die Führung der Sippe, die Verfügungsgewalt über materielles Eigentum, die Auslegung der Tradition und auch das Wirken von Zauberei sind den norbardischen Frauen vorbehalten: den Muhmen und Zibiljas. Es sind die Männer, die in die Sippen der Frauen verheiratet werden, und hierbei wird ebenso politisch und materialistisch vorgegangen wie in anderen Kulturen. Eine Besonderheit bildet die Tradition des Ersten Uh'Jun, von Außenstehenden oft als Vielehe bezeichnet, bei der typischerweise auch die Frauen den Ton angeben.

Fahrende Händler: Vertreibungen kamen in der norbardischen Geschichte häufig vor, und zumeist wichen die Vertriebenen in Richtung Norden zurück. Seit etwa 800 Jahren existiert im ganzen Bornland außer den

Freien Städten sogar ein Gesetz, das ihnen Landbesitz verbietet. Somit können sie weder aufwändige Werkstätten einrichten, noch zuverlässig von der Jagd leben, bei der der Adel weitreichende Privilegien besitzt und verteidigt. Anfangs wahrscheinlich nur eine Überlebensstrategie, ist das Transportieren und Handeln von Waren heute wesentlicher Teil der norbardischen Kultur. Man ist es gewohnt, Dinge auf ihre Nützlichkeit und ihren Verkaufswert hin zu prüfen. Wo sich dies auf den Umgang mit Menschen ausweitert, trifft man auf das ganze Spektrum zwischen höflicher Beflissenheit, schmeicheilhafter Konfliktvermeidung und gewohnheitsmäßiger Unehrlichkeit. Dabei ist reine Habgier seltener vertreten als die Überzeugung, dass weder Status noch Eigentum für die Ewigkeit bleibt. Geschäftsverhandlungen und allgemeine Freundlichkeit sind somit eher unterschiedliche Ausprägungen des gleichen Spiels.

Bienen und Schlangen: Norbarden verehren vor allem die Göttinnen Heshinja, die meist als Hesinde interpretiert wird, und Mokoscha, in zwölfgöttlicher Lesart die Tochter von Hesinde und Ingerimm. Die heiligen Tiere dieser Göttinnen haben auch im Alltag wichtige Funktionen. Schlangen werden als Haustiere gehalten, die Ratten und Mäuse jagen, als Spielkameraden geschätzt werden und in Notfällen auch zu Nahrung und kostbarem Leder verarbeitet werden können. Weiterhin ist Bienenhonig ein wichtiges Handelsgut für viele Sippen. An versteckten Orten begraben die Norbarden nicht nur ihre Toten in steinernen Gräbern. In ihrer Nähe stehen oft auch die Bienenstöcke der Sippen, gehütet von den Immenmüttern, alten Zibiljas, die ihr Amt an ihre Nachfolgerinnen übertragen haben. Die ausschwärmenden Bienen, deren Staat aus emsigen Arbeiterinnen und entbehrlichen Drohnen sich um eine Königin gruppiert, werden von manchen Norbarden sogar als Metapher für ihre Lebensweise verstanden.

Das Erste Uh'Jun

Während des ersten Großmondes der Ehe, genau 2.800 Tage lang, dürfen eingeherratete Männer Liebesbeziehungen zu anderen Frauen der Sippe pflegen, sofern sie nicht mit ihnen blutsverwandt sind. Erst am Ende des Ersten Uh'Juns wird der Mann in einem aufwändigen Zibilja-Ritual zum vollwertigen Sippenmitglied und zählt dann als *Dodje* (Alaani, etwa: Onkel). Norbardische Frauen hingegen können sich ihr Leben lang Geliebte innerhalb der Sippe erwählen, sobald sie selbst verheiratet sind.

Der Seffer Manich: Zibiljas halten die Geschichte ihrer Sippe in großen Schriftrollen fest, die oft seit den Vorfahren der Norbarden, den Alhaniern, weitervererbt und vielfach abgeschrieben wurden. Sie fungieren als Chroniken und als Zauberbücher, und einige enthalten wahre Meisterwerke der Dichtkunst. Durch sie ist Schrift unter Norbarden recht weit verbreitet, was auch mit einer stärkeren Pflege der Diskussionskultur einhergeht. Dadurch ist es oft leichter, sich mit dem stärkeren Argument durchzusetzen als anderswo – oder auch mit der eleganteren Wortwahl. Auch in historischen Fragen eröffnet ein Seffer Manich oft gänzlich andere Perspektiven als Aufzeichnungen der jeweiligen Machthaber, seien es Theateritter, Priesterkaiser oder Bronnjaren gewesen.

Alltag in der Meschpoche

Die derzeit neun Kaleschkas der Jantareff-Sippe sind in bunten Farben bemalt und meist schwer beladen. Darin leben etwa vierzig Personen, rund die Hälfte davon Kinder. Typische Anlauforte sind kleine Ortschaften zwischen Norburg, Rodebrannt und Ouvenmas in Sewerien, seltener auch südlich der Rotaugensümpfe im Festenland. Bevor die Jantareffs einen neuen Ort erreichen, putzen sie sich heraus, um einen geheimnisvollen, aber wohlhabenden Eindruck zu machen. Die Sippenmitglieder drehen ihre Wendemäntel auf die prächtige Seite, legen Schminke und Kohlestift auf und rasieren ihre Bärte, Voll- und Stirnglatzen. Die Wagen werden mit kleinen Wimpeln und Bändern hergerichtet, schon von Weitem soll man erkennen, dass die Norbarden nahe. Gelagert wird meist etwas abseits der Orte, nachdem man höflich beim örtlichen Bronnjaren vorgesprochen

Ätzes geben (Sonderfertigkeit)

Erweiterungsregel

Norbarden kabbeln sich gerne und bedenken ihre Sippenmitglieder oft mit spöttischen, bisweilen bissigen Kommentaren, begleitet von listigem Zwinkern und beschwichtigendem Zungenschnalzen. Dass dies eine Form von gegenseitiger Unterstützung bei der Verrichtung unterschiedlichster Tätigkeiten sein kann, wissen nur die Wenigsten.

Regel: Ein Held mit dieser Sonderfertigkeit kann das Ergebnis einer Fertigungsprobe auf ein Talent eines Sippenmitglieds verbessern. Er legt eine Erfolgsprobe auf das gleiche Talent und mit den gleichen Modifikatoren ab wie das Sippenmitglied. Gelingt die Probe, wird das Probenergebnis des Sippenmitglieds um 1 FP erhöht. Die Probe muss lange genug dauern, dass sich ein Kommentar sinnvoll anbringen lässt. Für eine Probe können höchstens 6 Personen Ätzes geben. Mit Menschenkenntnis –3 (oder +3, wenn man die SF selbst beherrscht) kann der Vorgang durchschaut werden.

Voraussetzungen: Überreden 4, Mitglied einer Meschpoche

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

und ein kleines Gastgeschenk überreicht hat. Dann werden die Kaleschkas zu einer Wagenburg zusammengeschoben, die zum Handeln leicht von außen betreten werden kann. Genauso leicht können die Lücken zwischen den Wagen aber auch zur Verteidigung mit breiten Holzschilden abgedichtet werden. Im Inneren der Wagenburg werden neben einem Pferch für die knapp zwei Dutzend Zug- und Reittiere auch einige wetterfeste Vorzelte errichtet, um mehr Wohnraum zu schaffen. Nur wenn es schnell gehen muss, drängt man sich nächstens zu fünft zwischen die Waren und Vorräte.

Bemerkenswert sind die zahlreichen Körbchen, in denen verschiedene Nattern und Ottern überwintern. Die meisten der hesindegefälligen Tiere stammen aus der Zucht *Raduschkas* (Seite 39) und sollen vor allem Mäuse und Ratten jagen, waren dabei aber im letzten Jahr wenig erfolgreich.

Geschichte der Jantareffs

Ihrem Seffer Manich zufolge reicht die Historie der Meschpoche bis in die Zeit des Vierten Exodus ihres Volkes vor etwa 1.300 Jahren zurück, als viele Alhanier von Jel-Horas aus dem heutigen Tobrien vertrieben wurden. Zahlreiche Aufzeichnungen sind seitdem verloren gegangen oder mittlerweile vollkommen unverständlich, doch auch die lückenhafte Überlieferung sucht unter anderen Meschpochen ihresgleichen.

Die Vorfahren der Jantareffs waren an der Gründung Norburgs 25 v. BF beteiligt, sie erlebten die Blüte des Goblinreichs um 100 BF und dessen Eroberung durch die Rondragläubigen ab 183 BF. Wie viele andere Sippen wurden sie im Sechsten Exodus 298 BF durch die Theateritter von ihrem Land vertrieben und überlebten sowohl die Eroberung des Bornlands durch die Priesterkaiser ab 337 BF als auch die knapp hundertjährige Verfolgung ihres Volkes.

Bine Maschores (Sonderfertigkeit)

Erweiterungsregel

Norbarden haben die rätselhafte Fähigkeit, bei ihren Kunden Bedürfnisse zu wecken, von denen diese vorher nichts wussten. Einmal im Verkaufsgespräch, fällt es viel schwerer, dem Angebot zu widerstehen. Der Begriff Bine Maschores (Alaani: gutes Geschäft) lässt sich auch als Aufschwätzen übersetzen.

Regel: Durch die Sonderfertigkeit erwirbt der Held ein neues Anwendungsgebiet für das Talent Handel. Hiermit kann er eine Vergleichsprobe auf Handel (Bine Maschores) gegen andere Figuren ablegen, die durch Willenskraft gekontert werden muss. Misslingt der Konter, will die Zielperson die angepriesene Ware erwerben, selbst wenn sie nichts mit ihr anfangen kann. Überhöhte Preise erleichtern den Konter nach Meisterscheid. Die Sonderfertigkeit kann nur einmal pro Einkauf eingesetzt werden.

Voraussetzungen: Handel 8, Mitglied einer Meschpoche
AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Seitdem zogen sie durch das Bornland, ohne das Recht, sich niederzulassen. Mal liefen die Geschäfte besser, mal schlechter, und auch die Sorgfalt, mit der die Zibiljas die Sippenchronik führten, wechselte mit den Generationen.

Die letzten fünf Uh'Junim waren keine gute Zeit für die Jantareffs. Despotische Bronnjaren und zahlreiche Todesfälle setzten ihnen zu, sodass die Meschpoche zu immer zweifelhafteren Geschäftsmethoden greifen musste. Vor etwa acht Jahren schien die Lage so ausweglos, dass die Muhme Dascha Kontakt zu den skrupellosen Ragaschoffs aufnahm, um in den götterlästerlichen Handel mit den Schattenlanden einzusteigen. Die damals noch junge Zibilja Fetanka stellte die Muhme jedoch mit einigen magischen und alchimistischen Tricks vor der ganzen Sippe bloß, was die übelsten Geschäfte verhinderte. Seitdem konnte Fetanka sich bei wichtigen Entscheidungen immer häufiger gegen die Muhme durchsetzen und behielt auch im Nachhinein meistens Recht. Somit ist es hauptsächlich ihr Verdienst, dass sich die Sippe langsam von den Schicksalsschlägen erholt, auch wenn Daschas Parteigänger dies nicht glauben wollen.

Insgesamt ist die Stimmung in der Sippe angespannt, wenn die Helden den Jantareffs im Winter 1039 BF zum ersten Mal begegnen. Einige Monde zuvor wurde eine neunte Kaleschka angeschafft, was einige Kosten verursachte. Im Spätsommer kam es zu Ungezieferbefall, der viele Vorräte vernichtete. Erst für den Frühling wurden weitere Handelsvereinbarungen getroffen, die die materielle Lage entspannen könnten. So setzte Fetanka durch, dass die kalte Jahreszeit diesmal nicht im traditionellen Winterlager nahe Norburg verbracht wird, sondern im dichter besiedelten Festenland. Hier ist eher noch mit lukrativen Geschäften zu rechnen, auch wenn man mit Land und Leuten hier weniger gut bekannt ist.

Beziehungen zu anderen Sippen

Ragaschoff: gefährliche Verführer, mit denen man sich viel zu lange abgegeben hat, von denen man aber nicht loskommt; Janko Ragaschoff hatte viele Affären mit Jantareff-Frauen, Muhme Rika Ragaschoff hatte großen Einfluss auf Dascha (TR3).

Surjeloff: extrem reiche Kaufleute, auf deren Wohlwollen man angewiesen ist, während man den Schein der Unabhängigkeit zu wahren versucht; Ab Herbst 1040 BF unterhält Fetanka immer bessere Beziehungen zu Oberhaupt Umerike Surjeloff.

Prischkaj, Trebritzki, Wrimtow: Sonderlinge, die man insgeheim um ihre Schläue beneidet (TR1); Alriksejs schlechter Ruf strahlt auf seine Schwester, die Zibilja Tuminka Trebritzki, ab sowie auf Muhme Wodnerka Trebritzki, die „uns den aufgeschwätzt hat“ (TR3).

Pschelawod, Ugradin: reiche Verwandte, von denen man gerne stärker profitieren würde, vor denen man sich aber immer etwas schämt; Zibilja Raduschka Pschelawod gilt als leichtsinnig und ist riskanten Geschäften gegenüber aufgeschlossen, während die

greise Muhme Imja Pschelawod zu senil ist, um ihr Einhalt zu gebieten.

Gotowitsch: arme Verwandte, zu denen man sich gerne solidarisch gibt, die man aber als Belastung empfindet; Zibilja Lechandra Gotowitsch gilt als mittelmäßig begabt, soll aber einen heilkräftigen Honigvorrat aus dem legendären Goldenen Stock der Bienenkaiserin besitzen.

Mandragjeff: zunächst durch ihre weise Zibilja Imjaschala Mandragjeff als Mystiker respektiert, mit wachsender Erfahrung Fetankas zunehmend Konkurrenten auf diesem Gebiet (TR6)

Nevalainen: Konkurrenten um die längste Sippen tradition und somit den bedeutsamsten Seffer Manich; Muhme Nunja Nevalainen gilt als besonders engstirnig.

Sigbjarns Kaleschka

Die Kaleschka ist ein typisch norbardisches Wohn- und Handelsgefährt. Sie wird von den kräftigen Ponys Rybik und Mjyll gezogen. Als Kutschbock dient eine Kiste, auf der zwei Personen Platz finden und die neben Fackeln und dicken Wolldecken auch eine Flasche Meskinnes enthält. Auf dem Dach des kastenförmigen Wagens sind längliche Säcke festgezurt, die Werkzeuge, leichtes Baumaterial und andere robuste Waren enthalten.

Das Gefährt kann durch eine breite, zweiflüglige Tür an der Rückseite betreten werden, an der so viele bestückte Kleiderhaken angebracht sind, dass eine Probe auf *Kraftakt* (*Drücken & Verbiegen*) +2 nötig ist, um sie zu öffnen. An den Seitenwänden befinden sich je drei etwa handtellergroße Klappen, durch die Licht und Luft eingelassen werden können.

Die Kaleschka dient Sigbjarn sowohl als Schlafplatz als auch als Warenlager. Verkaufsgespräche werden im Zwielicht der Kaleschka geführt, sodass Sigbjarn den Schein seiner Öllampe stets auf die vorteilhafteren Teile der Waren lenken kann – eine der vielen Spielarten von Bine Maschores (siehe Seite 36).

Waren und Preise

Die Preise der Jantareffs werden durch die Muhme festgelegt, doch alle Sippenmitglieder sind angehalten, sie sich zu merken. Daschas Preispolitik ist etwas aggressiver, um auch in schweren Zeiten konkurrenzfähig zu sein. Dadurch mutet sie ihrer Sippe oft karge Gewinne und Hungerzeiten zu, wenn sich über längere Zeit keine Käufer finden oder kostspielige Erweiterungen des Sortiments anstehen. Ihre Nachfolgerin verfolgt eine gemäßigte Strategie. Für Kunden bedeutet das ein breites Sortiment und relativ günstige Angebote bei alltäglichen Waren (90% des Listenpreises). Für Raritäten, deren Wert oft nur schwer einzuschätzen ist, steigen die Kosten aber merklich (130% des Listenpreises).

• Wenn bekannt wird, dass Amrun Nevalainen einst mit Rondragabund von Riedemer reiste, während Njobura Jantareff den Handel um die Schwerter des Nordens mit ihr einfädelte (TR4), führt die Interpretation dieser Ereignisse zu weiteren Spannungen zwischen den Sippen.

Die folgenden Raritäten können den Helden zum Freundschaftspreis angeboten werden. Rabatte oder Aufschläge betragen bis zu 40 %, abhängig von der jeweiligen Loyalität der Verkäuferin und den bisherigen Taten der Helden.

- ❖ Nivesische Schneeschuhe, bewohnt von einem Elementargeist; im Tiefschnee GS +1 (7 Batzen)
- ❖ Arbeitsmesser aus Tuzaker Stahl; bleibt besonders lange scharf (10 Batzen)

- ❖ Tiegelchen mit Elchschaufel-Extrakt; nutzbar als alchemistisches Zutat für Liebestränke oder als Potenzmittel (5 Batzen)
- ❖ Heiligenbildchen der Sta. Rondragabund von Riedemer vor einem Haufen Rondrakämme; mit persönlichem OBJEKTSEGEN durch Sennenmeister Gernot von Halsingen (3 Batzen)
- ❖ Honigsalbe der Gotowitschs; Gerüchten zufolge aus dem Stock der legendären Bienenkaiserin, 12 Anwendungen, ermöglicht LeP-Regeneration +3 (20 Batzen)

Fetankas Seffer Manich

Fetankas Seffer Manich ist einer der ältesten überhaupt. Du kannst ihn zum Gegenstück für die historischen Aufzeichnungen im Blauen Buch ausbauen, um neue Perspektiven und zusätzliche Informationen zu geben. Ihre Vermittlung kannst du gezielter steuern, weil Fetanka niemanden außer Nadja das Buch lesen lässt, und diese wiederum versteht seinen Inhalt nicht einmal in Ansätzen.

Uraltes Wissen (ab etwa 400 v.BF.)

Die ältesten Fragmente sind sich häufig widersprechende Kopien von Schriften, die bis ins Königinnenreich der Alhanier zurückreichen. An einer Stelle finden sich Verse über den Tyrannenkönig Amagomer (um 330 v. BF), an anderer Stelle wird die Vertreibung der Alhanier aus Bey-el-Unukh (heute: Beilunk) beschrieben, bei der Königin Merishja starb (301 v. BF) und sich die Jantareffs durch ihre Flucht ins Bornland von einer anderen Sippe abgespalteten. Ab dieser Zeit sind die Fragmente dichter gestreut und bezeugen zunehmenden Austausch mit

Goblinstämmen, zum Beispiel in den *Vier Versen vom Rotpelz* (TR2), die um 80 BF entstanden.

Njoburas Verse (etwa 310 BF bis 340 BF)

Die ersten zusammenhängenden Teile der Sippenchronik gehen zum Großteil auf Njobura zurück, die heute vor allem als kluge Strategin betrachtet wird. Sie hatte Kontakt mit Rondragabund von Riedemer und fädelte deren Schenkung an das alhanische Königshaus ein, das damals allerdings schon lange entmachtet war (*Njoburas Tausch* oder *Handel*). Ihre Beziehung zu Rondragabunds Gefährten Amrun Nevalainen gibt einige Rätsel auf. Durch Njoburas Aufzeichnungen können in TR4 die Zeichen auf Rondragabunds Schild entziffert und die Schwerter des Nordens gefunden werden. *Nojobras Tränen* sind ein weiteres, bislang unergründetes Geheimnis, bei dem unter anderem unklar ist, ob Nojobra die gleiche Person wie Njobura war oder gar die legendäre Seherin Niobara gemeint ist.



Da war der Amrun Nevalainen, der mit Kondragabund dann ging,
Als Löwens eitel Tempelschatz im Krieg am seid'nen Faden hing.
Ein Wagen ward bezahlt mit Gold, drauf lud sie viermal hundert
Klingen.

Weil sie maskiert die Schwerter wollt', aus Festum heil verbringen.
Sie schor ihr Haar, das lang und schwarz, der Amrun rettete ihr Leben.
Und alles das, was sie besaß, wollt' sie zum Dank ihm geben.

[...]

Dann nächstens lag Kondraga blass und träumt' Mithrida, Löwenstark,
Die ihren Jungen, rot und schwarz, im Jagen fleißig Lehren gab.
Der Amrun bracht' sie mir, der Freund, den wirren Geist ihr schnell
zu binden,

Dass ich sie schließlich wissen macht', die Rote Höhle aufzufinden.

[...]

Und in die Rote Höhle dann, wo Korpels Erdenriesin pries,
Warn all die Schwerter hingetan, die ich versiegelt dort entließ.

[...]

Sib roten Stein, lies Wort für Wort, wo ich den Tausch bezeuget.
Dass, wenn die Zeiten anders sind, das Land sich wieder beuget,
Wen Schl... und B... einst neu zu ...
Ob mit ... ob ohne, Zwei Dinge soll'n dich dorthin führen:
Das eine, das Kondraga trägt, gehackte Klüfte sind's im Schild,
Dem and'ren wird es auferlegt. S'ist dieses: Höh' und Schrift und Bild.

[Hier ist eine Landkarte gezeichnet, die zu einer roten Höhle führt.]

Radusjas Verse (etwa 400 BF bis 420 BF)

Radusja gilt als große Seherin, die viele kryptische Prophezeiungen hinterlassen hat. Wahrscheinlich wurde sie im Zuge des Bauernaufstands unter Arannja von Rucken getötet. Ihre Prophezeiungen bilden nicht nur Elemente des Erwachens und dieser Kampagne ab: Auch im Zusammenhang mit dem Sternenfall können sie größere Bedeutung erhalten.

Die Wege im Halbkreis, wie sauber gezirkelt,
Und Ficksack nur dort, wo die Riesel zermalmt,
Die Dmeis' läuft so, wenn das Licht wird geschmirgelt,
Wenn's flutet, wenn's bebt und der Erdboden qualmt.

[...]

Mokoschas Geschwister, zurück fehr'n die Älten:
Das uralte Rund wird ein vielleibig' Schacht.
Was kriegst du, Njobura? Ein Nichts kannst du halten,
Den Wäldern des Ostens blüht ewig die Schlacht.

[...]

Der Riese am Wasser träumt heißes Begehren.
Dann naht sich der Burgsturz, mit Trommeln und
Schrei'n.

Varnessim erneuern die Silbernen Wehren,
Durch's Ende der Welt wütet Feuerstein.

Siljevas Verse (736 BF bis etwa 770 BF)

Die Zeitzeugin der Lossagung des Bornlands von Gareth gilt als bissig und ironisch. Zu ihrer Zeit waren die Jantareffs materiell sehr schlecht gestellt, und manche geben Siljevas Bösartigkeiten die Schuld dafür, die sie nämlich nicht nur schriftlich zu äußern pflegte. Viele Geschäfte sollen an ihrem losen Mundwerk gescheitert sein, und mehr als ein stolzer Bronnjar soll sie für ihren Spott empfindlich gezüchtigt haben. Zudem soll der übermäßige Schnapsgenuss ihren scharfen Geist im höheren Alter zusehends zerrüttet haben.

»Einst kommt sie zurück«, heißt's, »die Kön'gin. So schön
Soll sie wie wir sein – und über uns stehn.«
»Wenn sie erst kommt«, heißt's, »geht's Wir! Wir! Wir! –
Und alle Meschpochen in un'rem Geschirr.«
So stehts, und seht, wie belesen ich bin,
In uns'rem wie allen Seffer Manichim.
S'will jede Bibilja und jede der Sippen
Da Macht und Milch und Honigtrunk nippen.
Wohlan denn, lasst alle doch Königin sein,
Und anschließend stopft uns in Gräber aus Stein.

Spielmateriel bei den Jantareffs

In diesem Abschnitt findest du Figurenbeschreibungen und Vorschläge für Szenen und Gerüchte, mit denen du den Helden den Alltag der Jantareffs und insbesondere Fetankas Schülerin Nadja näherbringen kannst.

Sippenmitglieder

Mit dem Vertrauen der Jantareffs können die Helden auch am Zusammenleben der Sippe teilnehmen und sich mit weiteren Figuren austauschen. Du kannst diese Liste nach Belieben erweitern, aber es ist nicht nötig, alle Figuren unterzubringen.

Zu Beginn der Kampagne existieren harte Fronten zwischen Daschas und Fetankas Anhängern. Auch nach Daschas Entmachtung im Frühling 1039 BF wird es noch einige Zeit dauern, bis die Gräben überwunden sind.

Fetankas Anhänger

1 Raduschka (34, versorgt die Tiere, Fetankas engste Vertraute; charismatisch, zierlich, zurückhaltend; liebt Schlangen, hasst Fachwerkhäuser, braucht Nagetiere, um ihre Schlangenzucht zu versorgen)

♣ **Anka** (25, talentierte Verhandlerin; Mutter von Nadja, ansonsten kinderlos, seit sieben Jahren verheiratet mit Guri; Allas eineiiger Zwilling; liebevoll, zurückhaltend, trockener Humor; spitze Nase, kräftige Wangen, breite Hüften; liebt Ledergeruch, hasst Knoblauch, braucht neue Handschuhe)

♣ **Swantej** (19, geborener Gotowitsch, frisch verheiratet, wird von den Frauen herumgereicht, sucht Alriksejs Nähe; hochaufgewachsen, nervöses Zwinkern, wenig Bartwuchs; liebt Ballspiele, hasst Gedichte, braucht einen Freund)

♣ **Pjatril** (61, versorgt die Tiere; geborener Ugradin, verwitwet; grauer, dünner Bart, humpelt; liebt den Sternenhimmel, hasst Schweinefleisch, braucht ein Mittel gegen Rückenschmerzen)

Daschas Anhänger

♣ **Minka** (53, verwaltet die Vorräte, Daschas engste Vertraute; Mutter der Zwillinge Alla und Anka, zweimal verwitwet; schmale Nase, fliehende Stirn; liebt den Duft von Lavendel, hasst Zwiebeln, braucht einen eigenen Abakus)

♣ **Fogutil** (30, gelernter Wagner; geborener Gotowitsch, seit 6 Jahren verheiratet mit Tjalva, schläft derzeit mit Alla; vernünftiger Kritiker Fetankas, auf den auch Dascha hört; schlank, hat nur acht Finger; liebt Tjalva, mag Nadja, hasst Egoisten, braucht mehr Zangen)

♣ **Alla** (25, Hauptköchin der Sippe, verheiratet mit Sigbjarn, vier Kinder; Ankas eineiiger Zwilling; resolut, schwanger, lautes Lachen; glaubt, ihr erstes Kind Kurja wurde von einem Kobold entführt; liebt ihre Kinder, hasst Gewalt, braucht einen stabileren Arbeitstisch)

Neutrale

♣ **Tjalva** (30, leitet und trainiert die Kämpfer; verheiratet mit Fogutil, schläft derzeit mit Swantej; robust, temperamentvoll, hübsches Gesicht mit kleinen Schnittenarben; liebt Fogutil, hasst Adlige und Praiosdiener, braucht neue Sonderfertigkeiten)

♣ **Sigbjarn** (28, gelernter Schmied; geborener Ragaschoff; Ehemann von Alla; untersetzt, kurzer Bart, kräftige Stirn; liebt Alla, mag Alriksej, hasst die Ragaschoffs, braucht ständig Feuer für seine Mochorka-Pfeife)

♣ **Guri** (26, gelernter Feldscher; geborener Ugradin, verheiratet mit Anka, wird als Nadjas Vater betrachtet; steht kurz vor Ende des Ersten Uh'Juns; breitschultrig, Vollbart, stechende Augen; liebt Eisbäder, hasst Rauchwerk, braucht noch eine Affäre, bevor er ganz bei Anka bleibt)

Kinder

♣ **Luta** (14, talentierte Fechterin; beginnt, nach einem Ehemann Ausschau zu halten; langer Zopf, federnder

Wehrhafter Jantareff

MU 12 KL 12 IN 12 CH 13

FF 12 GE 13 KO 13 KK 13

LeP 33 AsP – KaP – INI 11+1W6

SK 1 ZK 1 AW 7 GS 6

Molokdeschnaja: AT 13 PA 6 TP 1W6+4 RW mittel

Speer: AT 13 PA 7 TP 1W6+4 RW lang

Waffenlos: AT 13 PA 7 TP 1W6 RW kurz

Kurzbogen: FK 13 LZ 1 TP 1W6+4 RW 1/10/100

RS/BE 3/1 (Lederrüstung) (Modifikatoren durch Rüstungen sind bereits eingerechnet)

Sonderfertigkeiten: Ätzes geben, Bine Maschores, Finte I, Haltegriff, Wurf

Vorteile / Nachteile: Soziale Anpassungsfähigkeit / Schlechte Eigenschaft (Goldgier), Verpflichtungen II (Sippe)

Talente: Boote & Schiffe 5, Fahrzeuge 7, Einschüchtern 3, Handel 9, Menschenkenntnis 7, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 4, Schwimmen 4, Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 7, Überreden 8, Verbergen 5, Willenskraft 5

Kampfverhalten: Bevorzugt Fernkampf und Speere, um Gegner auf Distanz zu halten. Geht keine aussichtslosen Kämpfe ein.

Flucht: wenn LeP unter 15 sinken; keine Flucht, wenn Sippenmitglieder bedroht sind

Schmerz +1 bei: 25 LeP, 17 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger

Schwacher Jantareff

MU 12 KL 11 IN 12 CH 12

FF 12 GE 13 KO 12 KK 12

LeP 30 AsP – KaP – INI 11+1W6

SK 1 ZK 1 AW 7 GS 8

Molokdeschnaja: AT 11 PA 5 TP 1W6+4 RW mittel

Speer: AT 11 PA 6 TP 1W6+4 RW lang

Waffenlos: AT 11 PA 6 TP 1W6 RW kurz

Kurzbogen: FK 11 LZ 1 TP 1W6+4 RW 1/10/100

RS/BE 0/0

Sonderfertigkeiten: Ätzes geben, Bine Maschores, Finte I

Vorteile / Nachteile: Soziale Anpassungsfähigkeit / Schlechte Eigenschaft (Goldgier), Verpflichtungen II (Sippe)

Talente: Boote & Schiffe 5, Fahrzeuge 6, Einschüchtern 2, Handel 8, Menschenkenntnis 5, Körperbeherrschung 5, Kraftakt 3, Schwimmen 4, Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 7, Überreden 6, Verbergen 4, Willenskraft 3

Kampfverhalten: Bevorzugt Fernkampf und Speere, um Gegner auf Distanz zu halten. Geht keine aussichtslosen Kämpfe ein.

Flucht: wenn LeP unter 15 sinken; keine Flucht, wenn Sippenmitglieder bedroht sind

Schmerz +1 bei: 23 LeP, 15 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger

Gang, fester Händedruck; liebt Pferde, hasst Schneeballschlachten, braucht einen guten Lehrer;)

♣ **Gestroj** (11, gewitzter Draufgänger, trickst gern andere aus; schlank, Ohrringe, hohe Stirn; liebt Schneeballschlachten, hasst Spinnen, braucht jemanden, mit dem er sich messen kann)

♣ **Bjirnat** (7, schüchterner Spätentwickler, der viel mit Nadja spielt; Segelohren, lange Wimpern; liebt seinen unsichtbaren Freund *Boleslaw*, hasst Honig, braucht etwas Ruhe von der Fürsorge seiner Mutter)

♣ **Jaminka** (5, imitiert Nadja und sucht ihre Nähe; rote Backen, schwarzer Wuschelkopf; liebt ihre Holzente *Tita*, hasst Leute, die ihr auf den Kopf fassen, braucht jemanden, der ihr Gutenachtgeschichten erzählt, die sie noch nicht kennt)

Das Wüten einer Prinzessin

In den folgenden Szenen können sich die Helden insbesondere mit Nadja Jantareff, der jungen Schülerin der Zibilja Fetanka, auseinandersetzen und ihre Freunde oder Feinde werden. Ihre Mutter Anka und deren Zwillingsschwester Alla werden vorgestellt und der vermeintliche Tod von Kurja (heute Bilkis von Jassula) wird thematisiert, ebenso wie das Interesse Bisminka von Jassulas Interesse an dem Mädchen.

♣ Nadja Jantareff, Zibilja-Schülerin

Erscheinung: 7 Jahre; kräftiges schwarzes Haar in zwei dicken Zöpfen, rote Wangen, etwas zu klein für ihr Alter

Erbinnen des Schlangenstabs

Als Kind einer kurzen Affäre Ankas mit dem „Schönen Janke“ Ragaschoff ist Nadja die Letzte in der Linie der alhanischen Königinnen. Nadjas Cousine Bilkis (Allas Tochter, die kurz vor Nadja geboren wurde und ursprünglich Kurja hieß) ist nicht gestorben, sondern wurde aus dem Kindbett entführt. Nicht von einem Kobold, wie Alla glaubt, sondern von der norbardischen Hexe Bisminka von Jassula, der die Helden in Der Schwarze Forst begegnen.

Bisminka verwechselte die Mütter, denn Alla und Anka sind Zwillinge, und entführte mit Bilkis ohne es zu bemerken das falsche Kind. Schon vor den Ereignissen im Bornwald beginnt Bisminka mit Bilkis' Ausbildung, die jedoch nicht zu ihrer Zufriedenheit verlaufen wird. Zwar hat die Hexe das königliche Erbe bisher nicht angesprochen, doch Bilkis zieht ihre eigenen Schlüsse daraus, dass sie, im Gegensatz zu Bisminkas Schülern in Norburg, gelegentliche Unterweisungen in alhanischer Etikette und Staatskunst erhält.

Noch sind Nadja und Bilkis Kinder, doch durch die besonderen Umstände ihrer Geburt und Ausbildung werden ihnen wichtige Rollen für die Zukunft des Bornlands zufallen. Durch ihre Verbindungen sowohl zu den bornischen Hexen, den norbardischen Zibiljas als auch zu dem alhanischen Königinnenhaus stehen sie im Fokus des Machtkampfs um das Erwachen des Landes – und auch der Namenlose beobachtet die beiden sehr genau.



Profession: seit einem Jahr Zibilja-Schülerin bei Fetanka

Motivation: will sich nichts vorschreiben lassen, Fetanka ärgern und tagträumen, dass sie eine Prinzessin ist; will ihre Ratte geheim halten

Agenda: ist neugierig auf die Helden und sucht deren Nähe; besorgt Informationen, wenn sie dafür Süßigkeiten bekommt

Funktion: niedliches, abenteuerlustiges und eigensinniges kleines Mädchen, das den Zugang zu Wissen der Zibiljas erleichtert – besonders, wenn die Helden sich mit Fetanka schwertun

Hintergrund: Nadjas ausgeprägtes magisches Talent wurde schon früh entdeckt, und es war selbstverständlich, dass Fetanka ihre Ausbildung übernahm. Insgeheim ist Nadjas Mutter Anka froh, die Verantwortung für den störrischen Wildfang abgeben zu können.

Feindbilder: Askese, Langeweile und Aufgaben, die nicht zu einer Prinzessin passen

Darstellung im Spiel: Spiele ein kluges und tapferes Kind, das die meisten Erwachsenen doof findet, aber die Helden aus irgendeinem Grund mag. Verschränke die Arme, lege den Kopf in den Nacken, wenn du mit einem Spieler sprichst und bilde einfache Sätze. Argumentiere ernsthaft und naiv wie eine Siebenjährige.

Schicksal: Nadja wird zu einer zentralen Figur heranwachsen, einerseits für die Norbarden, andererseits für Anhänger des Namenlosen. In der Kampagne erscheint sie aber nur als illustrierendes Element.

Besonderheiten: Im letzten Sommer verschwand Nadjas Goldnatterich Ruklas, der einst ihr Vertrautentier hätte werden sollen, und seitdem entfremdet sich das Mädchen zusehends von ihrer Lehrerin. Heimlich hält sie sich statt seiner eine junge Ratte, die sie bisher erfolgreich vor ihrer Meschpoche versteckt. Wenn die Helden sich mit Nadja anfreunden, verrät sie ihnen unter Umständen dieses Geheimnis. Sollte Fetanka von der Ratte erfahren, wird sie sie beseitigen – für Nadja Anlass genug, die Helden zu ihren Erzfeinden zu erklären.

Zitate von Nadja

»Guck mal! Ich bin eine Prinzessin!«

»Nee, das find' ich blöd.«

»Und warum ist das so?«

Gerüchte

Anhand dieser Gerüchte kannst du die Konflikte verdeutlichen, die in der Meschpoche existieren. Sie beziehen sich vor allem auf Figuren, die Funktionen in der Kampagne erfüllen.

Gerüchte über Fetanka

»Die schläft nie. Wirklich nie! (-) Das liegt daran, dass sie in ihren Träumen die Zukunft sehen kann (+).«

»Sie ist die wichtigste Frau in der Meschpoche, wichtiger als die Muhme (+/-). Auch wenn das noch nicht alle einsehen: Seit sie im Amt ist, geht es uns besser (+).«

»Fetanka ist sehr weise. Aber sie lacht nie über meine Witze, dabei sind die wirklich gut (+).«

»Sie hütet den Seffer Manich, unsere Sippenchronik (+). Das ist viel Verantwortung, denn wir Jantareffs sind die älteste und traditionsreichste Sippe im ganzen Land (+/-). Darum ist die Chronik auch wirklich lang – und wiegt ganz schön viel (+)«

Gerüchte über Dascha

»Sie führt uns, seit ich denken kann (+). Das muss man anerkennen!«

»Unfähig? Nein, eher eine Pechnatter, also, äh, wie sagt man bei Euch... ein Pechvogel (+/-).«

»Sie ist alt, engstirnig und skrupellos (+), für hohe Gewinne pfeift sie sogar auf das Wohl der Sippe (-).«

Gerüchte über Alriksej

»Ein schöner Mann. Das waren noch Zeiten, als er im Ersten Uh'Jun war... (+)«

»Der hat noch mehr Pech als Dascha. Seine Frau Ibra ist mit dem kleinen Sohn gestorben, und dann später... naja, es ist halt schwierig. (+)«

»Ganz ehrlich: Wahrscheinlich wäre es besser, wenn er sich eine andere Sippe sucht. (+)«

Gerüchte über Nadja

»Rotzfrech, das kleine Biest! (+) Ich hoffe das legt sich, wenn sie älter wird (+/-).«

»Die Arme hat's nicht leicht. Fetanka ist eine strenge Lehrerin (+). Aber wen Heshinja mit der Gabe beschenkt, der trägt eben Verantwortung.«

»Ankas Tochter, jaja. Die hat Glück gehabt. Ankas Schwester Alla war zur gleichen Zeit schwanger (+), aber ihr Kind ist gestorben (-).«

Szenen

Du kannst die folgenden Szenen beliebig einstreuen, wenn sich die Helden bei den Jantareffs befinden. Für die ersten Szenen eignen sich besonders TR2 und die darauffolgende Zeit. Die Szenen ab **Wahlpflichtverwandtschaften** sollten nach TR4 stattfinden, sodass den Helden Bisminka von Jassula schon bekannt ist. Alternativ kannst du aber auch alle Szenen außer **Alriksejs Besuch** in TR4 oder TR6 stattfinden lassen.

Nadjas erster Hofstaat

Nadja ist fasziniert von den Helden und sucht ihre Nähe. Das Mädchen erweist sich als vorlaut, aber verständnis genug, um kleine Botengänge und Spionageaufträge zu übernehmen. Wenn Fetanka den Helden vertraut, ist sie froh, den Wildfang ein paar Stunden am Tag los zu sein. Nadja spielt gerne Prinzessin und betrachtet in diesem Spiel die Helden und ihre Spielkameraden Bjirnat und Jaminka wahlweise als Wächter, Würdenträger oder auch Diener ihres Hofstaats. Sie legt bisweilen aber eine kindliche Grausamkeit an den Tag, die sich nicht immer durch Naivität erklären lässt: Kleintiere werden angezündet, spaßhafte Raufereien mit Helden enden mit Bissen und Fausthieben des Mädchens und im Zorn umgeworfene Kerzen oder Kochtöpfe können gefährliche Folgen haben.

Die falsche Mutter

Mit dieser Szene kannst du verdeutlichen, dass es sehr leicht ist, Alla und Anka zu verwechseln, wie es Bisminka vor sieben Jahren getan hat. Als Nadja wieder einmal etwas angestellt hat, wird einer der Helden mit ihrer Erzieherin sprechen wollen. Dadurch begünstigt, dass Fetanka solchen Angelegenheiten gerne ausweicht, lotst Nadja ihn zu Alla, die sie für ihre Mutter ausgibt. Als vierfache Mutter ist Alla deutlich entspannter im Umgang mit Kindern als Nadjas tatsächliche Mutter Anka. Das Mädchen rechnet also mit einer milderen Strafe und ergreift geschickt die Initiative, sodass Alla gar nicht erst dazu kommt, Fragen zu stellen, sondern die Sache

mit ein paar strengen Worten und einem Klaps beendet. Vielleicht durchschauen die Helden Nadjas Trick schon hier, vielleicht erst nach ein paar weiteren Vorfällen. Jedenfalls ist Anka bestürzt, als die Helden schließlich nicht an ihre Zwillingsschwester, sondern an sie geraten, die von den vorangegangenen Streichen nichts mitbekommen hat.

Alriksejs Besuch

In dieser Szene können die Helden Alriksej kennenlernen, den sie in TR3 begleiten werden. Er besucht seine Sippe, nachdem er einige Monde lang auf Wanderschaft gewesen ist. Von den Frauen der Sippe wird er eher kühl empfangen. Umso überschwänglicher fällt die Begrüßung durch Swantej aus. Am Lagerfeuer gesellen sich die drei zu den Helden. Alriksej und Swantej fallen durch frauenfeindliche Äußerungen auf, verstummen aber, sobald eine Jantareff-Frau sich nähert. Schließlich beendet Swantej das Lästern mit dem Hinweis: „So überzeugst du Dascha sicher nicht, Alriksej.“

Wenn die Helden hartnäckig genug nachfragen, erfahren sie von Alriksejs Hintergrund und dass er einen Plan hat, sich aus der Sippe heraus zu kaufen. Nun will er die Muhme um Kredit für den Wettbewerb in Irberod bitten. Swantej befindet sich in einer ähnlichen Lage wie das bei Alriksej lange der Fall war: Er wird von den Frauen der Sippe herumgereicht und fühlt sich benutzt, was die Solidarität zwischen den beiden Männern stärkt. Hier kann der Brauch des Ersten Uh'Jun erklärt und mit saftigen Details ausgeschmückt werden.

Streiten und Strafen

Fogutil Jantareff befürchtet, dass der Einfluss der Helden Nadja schaden könnte, weil das Mädchen sich noch wilder und frecher gebärdet als sonst. Er sucht zunächst das Gespräch mit den Helden und will mit ihnen Abmachungen treffen, wie Nadja Grenzen gesetzt werden könnten. Doch Nadja ist widerspenstig und verwickelt die Helden in längere Diskussionen.

Durchschaut Nadja Fogutis „Komplott“ oder werden ihre Wünsche nachdrücklich verwehrt („Gut, dann bleibst du jetzt in der Kaleschka, bis du dich beruhigt hast!“), entlädt sich ihre magische Kraft unkontrolliert. Dies kann den Effekt eines einfachen Zaubertricks haben, einen kleinen Elementargeist hervorrufen oder 1W6+2 SP verursachen.

Die Situation wird brenzlich, als Fetanka entdeckt, dass Nadja den Seffer Manich an einer bestimmten Stelle nicht sehr sorgfältig zusammengerollt hat: Das Papier ist angerissen und an mehreren Stellen wurden hier Ameisen plattgedrückt. Gerade auf der Suche nach den Schwertern des Nordens (TR4) oder bei einem Disput in Bisminkas Zirkel (TR6) kann eine unleserliche Textstelle ein starkes Argument oder einen wichtigen Hinweis zerstören. Normalerweise würden Nadja dafür eine Reihe von Ohrfeigen und viele Stunden Strafarbeit blühen, bei der sie ein Vielfaches der zerstörten Texte abschreiben müsste.

Nadja wird sich hier merken, auf welche Seite sich die Helden gestellt haben und sie fortan als Freunde oder Feinde betrachten – und entsprechend in andere Szenen eingreifen: So kann sie den Helden heimlich folgen und in einer kritischen Situation eingreifen, indem sie eine Tür von außen öffnet, einen wichtigen Knoten löst, mit einem geworfenen Tonkrug für Ablenkung sorgt und so weiter.

Wahlpflichtverwandtschaften

In der Nähe von Norburg können die Helden Bisminka mit ihrer Schülerin **Bilkis von Jassula** (7 Jahre, Norbardin, dunkler Pferdeschwanz, blässlich, scharfsinnig, schwaches magisches Potenzial; liebt Spaziergänge im Wald, hasst das stinkende Norburg, will ein Vertrautentier finden, um Bisminkas Respekt zu erlangen) erleben. Dass Bilkis' Lernleistungen hinter den Erwartungen der Hexe zurückbleiben, wird hierbei ebenso wenig angesprochen, wie ihre Entführung. Allerdings bittet Bisminka einen magisch begabten Helden, etwas Zeit mit Bilkis zu verbringen und bei ihrer Unterweisung zu helfen, sodass sie die Vielfalt verschiedener Traditionen kennenlernen kann.

In eine solche Unterweisung platzt Nadja, die sich als deutlich talentierter herausstellt als Bilkis. Es dauert nicht lange, bis sich die Mädchen gegenseitig ankeifen. Nadja wirft Bilkis Unfähigkeit vor, Bilkis hingegen prahlt damit, von der mächtigsten Zauberin des Landes unterwiesen zu werden – was sie eines Tages zu einer echten Prinzessin machen wird, und nicht zu einer eingebildeten wie es Nadja sei.

Im Gegenzug lauert ihr Nadja bei nächster Gelegenheit auf, begleitet von Gestroj und Bjirnat, die Bilkis einige Schrammen verpassen. Der Vorfall kann die Aufmerksamkeit beider Lehrmeisterinnen erregen, die sich daraufhin gesittet, aber angespannt austauschen.

Bisminka von Jassula erkundigt sich daraufhin öfters nach Nadja. Wenn sie den Helden vertraut, bittet sie sie, ein Auge auf das Mädchen zu haben, in dem sie großes Potenzial sieht. Allerdings scheint Fetanka das Mädchen nicht hinreichend zu fördern. Der Zibilja die Schülerin wegzunehmen, kommt für Bisminka nicht in Frage, doch von wohlwollender subtiler Einflussnahme erhofft sie sich zumindest mehr Informationen, wenn nicht gar Verbesserungen von Nadjas Verhältnis zu ihrer Lehrerin. Manchmal, glaubt Bisminka, hat man eben Startschwierigkeiten mit der Schülerin.

Schlangen und Ratten

Bilkis findet endlich ein Vertrautentier, mit dem sie sich verbinden will: Eine kleine Smaragdnatter, die sie Olja nennt. Als Nadja dies mitbekommt, sucht sie Bilkis auf und malt ihr genüsslich aus, dass sie selbst auch einen Goldnatterich zum Vertrauten nehmen sollte, diesen aber mit einem Bimsstein erschlagen hat. Ihr neuer Vertrauter Akhtaw sei viel besser und flauschiger – und könnte der schwächlichen Olja jederzeit den Kopf abbeißen. Bilkis bleibt eingeschüchtert zurück und verrät niemandem ein Sterbenswörtchen.

Einem Helden, dem Nadja vertraut, erzählt sie vielleicht von ihrer Ratte. Ansonsten kann der Held die obige Szene belauschen und seine eigenen Schlüsse ziehen. Oder er geht einem rätselhaften Diebstahl von Schlangeneiern aus Raduschkas Besitz nach, der zu einem Körbchen führt, das Nadja unter einer Kaleschka versteckt hat. Darin befinden sich die Eier, die als Futter für Akhtaw dienen sollen, Nadjas kräftige Ratte, die sie bisher aus gutem Grund vor Fetanka geheimgehalten hat. Sollte Fetankas Lehrmeisterin davon erfahren, wird sie Akhtaw töten. Nadja wird ihr das niemals verzeihen, und wenn ein Held seinen Tod mitverschuldet hat, wird er dadurch ebenfalls zu Nadjas Feind.



RÜSTZEUG & GESÖFF



Typischen Waffen und Rüstungen

Borndorn

»Der Borndorn verwunderte mich stets, keine rechte Waffe und auch kaum nützlich als Werkzeug. Doch als ich eines Abends dem Drängen meines Begleiters nachgab und wir uns unter die zechenden Flößer gesellten, wurde mir klar, welchem Zweck diese Waffe diene. Und dies tat sie vortrefflich.«

—aus dem Buch der Schlange eines almadanischen Hesinde-Geweihten

Der Borndorn (bei den Norbarden Dschalek genannt) ist vor allem ein Wurfdolch, wenn nicht ein Wurfpeil. Mit stabiler Dreikantklinge, aber ohne Parierstange oder -scheibe ist er für den Nahkampf nur bedingt geeignet. So nutzen die Bornflößer ihn vor allem für das Werfen auf eine Zielscheibe aus Kork.

Bornischer Eisenmantel

»Eine Rüstung, die nicht wie eine aussieht? Wozu soll das gut sein? Das Gesindel sieht doch so viel besser, dass mit mir nicht zu spaßen ist. Und wem sie gut gefällt, dem kann ich gleich ein gutes Angebot machen.«

—bornischer Händler zu einem Standesgenossen aus Gareth

Bei Rüstungen der so genannten Brigantina-Mach-art werden Metallplatten auf festen Stoff oder Leder

genietet. Üblicherweise werden die Metallplatten unter einer zusätzlichen Lage Stoff verborgen, sodass von außen nur die Niete zu sehen sind. Im Bornland wird der knielange Eisenmantel jedoch meist mit Leder verkleidet.

Berdysch

»Die Sense ist nicht nur unsere Waffe, sondern auch ein Sinnbild für unseren Stand. Wie der Heilige Pierow die krumme Klinge der Sense aufrecht bog, so erheben wir uns aus der gebückten Haltung, in der wir auf den Feldern arbeiten müssen und stehen ebenso aufrecht, mit der Waffe in der Hand, bereit, unser Blut zu vergießen, für wohlverdientes Gold und im Namen unseres Herrn Kor!«

—aus einer Predigt des Korgeweihten Bornjeff Sewerski

Die bornische Sturmsense wurde der Legende nach vom Bauern Pierow aus Hinzk erfunden, indem er seine normale Sense mit bloßen Händen verbog, um am Bauernaufstand der Arannja von Rucken teilzunehmen. Sie trägt viele Namen, darunter Ranzengarbe oder Goblinhippe, jenseits des Bornlandes auch Bornischer Bauernspeer. Die Norbarden nennen sie Berdysch, und es spricht einiges dafür, dass diese Waffe eher aus dem tulamidischen Schnitter entwickelt wurde denn durch den kräftigen Zugriff eines Bauern.

Kampftechnik Wurfwaffen

Komplexität: einf

Waffe	TP	LZ	RW	Gewicht	Länge	Preis
Borndorn	1W6+2	1 Aktion	2/10/15	0,75 Stn	45 HF	65 S

Bornischer Eisenmantel

Komplexität: einf

Art	Rüstungsschutz	Belastung (Stufe)	zusätzliche Abzüge	Gewicht	Preis
Bornischer Eisenmantel	3	1	-1 GS, -1 INI	5 Stn	160 S

Anmerkung Der Bornische Eisenmantel ist eine Variante der Lederrüstung. Um ihn als Rüstung zu erkennen, kann der Meister eine Probe auf *Sinnesschärfe* (Suchen oder Wahrnehmen) -1 verlangen.

Kampftechnik Stangenwaffen

Komplexität: prim

Waffe	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Berdysch (2H)	1W6+5	GE/KK 16	-1/-2	lang	1,75 Stn	200 HF	50 S

Gasthäuser im Bornland

»Die filzenen Taposchen, welche man mir auf die frierenden Füße zog, waren warm und flauschig. Meine Gastgeberin hatte sie aufgrund des grimmen Wetters auf dem Kachelofen vorwärmen lassen. Der erste Meskinnes, jener süßlich-scharfe Brannt, den wir zu leeren umgehend genötigt wurden, mundete vorzüglich. Doch mit jedem „Pojechali“, was so viel heißt wie „hinunter damit“, wurden die Becher voller, die Konversation banaler und die Umgangsformen freizügiger. Den größten Teil des Abends erinnere ich nur mehr als ein Erlebnis vager Ausgelassenheit, ganz im Gegensatz zum argen Kopfschmerz, der mich seit dem mühsamen Erwachen heute Morgen äußerst eindringlich plagt. Doch mach dir keine Sorgen, mein Herz, darüber hinaus befinde ich mich äußerst wohl... «

—aus einem Brief der garethischen Emissärin zu Festum an ihren Ehemann, geschrieben während eines Staatsbesuchs auf Schloss Ilmenstein, 1012 BF

Der Wirt (1W20)

Würfel- ergebnis	Wirt
1	ein gemütlicher Wirt, der ständig zwischen den Tischen umhergeht
2	ein älteres Wirtspaar, das ständig miteinander flirtet
3	ein jüngeres Wirtspaar, das sich ständig streitet
4	ein uralter, schwerhöriger Wirt mit Krückstock
5	eine Wirtin, die den immer gleichen Tratsch erzählt
6	ein Wirt, der seine Gäste dauernd verkuipeln will
7	eine schlanke, leicht reizbare Wirtin mit billigem Duftwasser
8	ein cholerischer Wirt, der zum Trinken auffordert
9	ein glatzköpfiger Wirt, der mit den Gästen gerne um die Getränke würfelt
10	ein bulliger Wirt, der Geschichten von der Reise hören will
11	eine Wirtin, die früh am Abend sehr betrunken ist
12	eine streng traviagläubige Wirtin mit Missionierungsdrang
13	ein(e) dralle(r) Wirt(in) mit einer Vorliebe für fescche Helden
14	ein streng riechender Wirt mit dichtem Vollbart
15	eine alte Wirtin mit fröhlichem Lachen
16	eine einarmige Wirtin mit Augenklappe

17	ein Wirt mit neun Fingern, ehemaliger Seemann
18	eine norbardische Wirtin, die großzügig einschenkt
19	eine Wirtin, die stets traurige Lieder singt oder summt
20	ein volltrunkener Wirt, der sich auf eine rostige Axt stützt

Auffällige Angestellte (1W20)

Würfel- ergebnis	Angestellte
1	Wirt ist gerade alleine in der Gaststube
2	ein Zwillingsspärchen aus Maraskan
3	ein achtjähriger Goblin, der sich als Sohn des Wirts bezeichnet
4	ein junger Schankknecht singt leise und schief frivole Lieder
5	eine ausgesprochen geschickte, pummelige Schankmaid
6	ein junger Schankknecht, der dauernd mit und ohne Grund gemaßregelt wird
7	eine uralte, zahnlose Schankmaid mit Peitsche am Gürtel
8	ein ängstlicher Schankknecht mit wirren Haaren, der sich dauernd umblickt
9	ein alter Schankknecht, der einen der Helden für einen (verarmten) Adligen hält
10	eine eigentlich freundliche Schankmaid mit finsterem Blick
11	eine kleingewachsene Schankmagd, über und über mit Amuletten behängt
12	ein Schankknecht mit Rauschebart und Pfeife
13	eine gutaussehende Schankmaid, die heimlich von den Bestellungen abtrinkt
14	eine langsame, hochschwängere Schankmaid
15	eine kräftige Schankmaid, die Bestellungen vergisst oder verwechselt
16	ein gutmütiger Schankknecht mit dunklen Locken, der eine Wolfspfote am Gürtel trägt
17	ein hübscher Schankknecht, der ständig schlechte Witze reißt
18	eine dralle Schankmaid, die Gäste zum Armdrücken auffordert
19	ein lispelnder Schankknecht, der nebenher Heiligenbildchen verkauft
20	eine Fee, die Becher und Teller vertauscht und vom Meskinnes nascht



Erwähnenswerte Gäste (1W20)

Würfel- ergebnis	Besondere Gäste
1	Norbardische Händler
2	würfeln- oder kartenspielende Runde
3	bunte Truppe Abenteurer
4	mysteriöser, taubstummer Mann
5	Anwerberin eines Söldnerbanners
6	Laiendienerin der Peraine
7	Bornflößer beim Deutschnickeln
8	Schreiber
9	reisende Schwertgesellin
10	Trupp der Stadtwache / Büttel
11	Schaustellerin mit Tanzbär
12	Handwerkerstammtisch
13	Botenreiter
14	neunfingriger Gast
15	flüchtiger Leibeigener
16	eigenbrötlerischer Holzfäller oder Torfstecher
17	Bronnjar mit Gefolge
18	Nivesin im Anaurak
19	Magier im Reisegewand
20	Hexe mit ihrem Vertrautentier

Was geredet wird

- »Hinter der Theke verstecken sie den richtig guten Meskinnes. Den kriegt nur, wer das geheime Handzeichen kennt.«
- »Im Nachbarort gab's neulich eine Riesenschlägerei, alle aufeinander, wie die Verrückten.«

- »Meine Tante / Tochter / Schwester / Magd hat wieder diese Träume gehabt, alles voller Blut und sie war drei Tage schlecht gelaunt. Das kann doch nichts Gutes bedeuten.«
- »Ich war gestern an der verlassenen Mühle / dem Alten Wachturm / der Köhlerhütte. Alles überwuchert, als sei seit Jahrzehnten keiner da gewesen, dabei war es letztes Jahr doch noch in Schuss.«
- »Wo wollt ihr hin? Na, das kann mühsam werden, die Straße ist kräftig überschwemmt / der Weg ist völlig zugewachsen / der Pass ist arg zugeschnitten. Ja, ungewöhnlich zu dieser Jahreszeit, aber was soll man machen?«
- »Mein Onkel / Sohn / Bruder / Knecht hat einen Geist / einen wandelnden Busch / eine Fee gesehen! Hat sich schnell davongemacht.«
- »Die Adelsmarschallin hat sich in eine Ranze verwandelt, stand sogar in der Zeitung, habe ich gehört. Aber niemand gibt es zu.«
- »Bei Birkholt / Trallsky / Rodebrannt wurde ein Schwarzer Ritter gesehen. Der fordert die Bronnjaren und jagt Goblins.«

Bornische Alkoholika

- Gagelbier:** Bier aus Kräutern und dem Harz des Gagelstrauches anstatt aus Hopfen
- Kwassetz:** Dünnbier aus Roggenschrotbrot, mit Kirschen veredelt
- Sewerischer Met:** Wein aus vergorenem Honig, gut bekömmlich
- Meskinnes:** aus Hafer gebrannter und mit viel Honig versetzter Schnaps; wird auch genannt
- Bjaldorner Waldschrat:** ein edler Beerenlikör
- Araukener Waldsaft:** ein waldwürziger Schnaps
- Elenauer Schädelbrecher:** ein scharfer Schnaps, der nach Kastanien und Sauerampfer schmeckt

Bornische Spezialitäten

- **Borntzsch:** ein Eintopf aus Kohl, Roten Rüben und Kartoffeln
- **Bärenschenken**
- **Kartoffelpüree mit Buttermilch**
- **Meskinnesdotzen:** ein süßes Fettgebäck
- **Gefüllte Piroggen:** gebackene Teigtaschen mit Fleisch, Sahne, Zwiebeln oder Kartoffeln
- **Raugmikla:** schwarzes Vollkornbrot mit Kleie
- **Paßcha:** saure Sahne und Quark mit Eiern, Honig, Trockenfrüchten und Nüssen
- **Ikra:** der schwarzgraue Rogen des Bornstörs oder der rote des Lachses
- **Plinyi:** hauchdünne Dinkelfladen
- **Wobla:** getrockneter und gesalzener Fisch

Bornische Kneipenspiele

Auch in bornischen Kneipen messen die Gäste beim Armdrücken ihre Kräfte, trinken um die Wette, würfeln oder spielen Karten. Gleichwohl gibt es zwei besonders bornische Kneipenspiele, die hier vorgestellt werden.

Borndornwerfen: Die bornische Variante des Messer- oder Bolzenwerfens wird mit dem Borndorn gespielt. Ziel ist eine quadratische, in unterschiedlich große, verschiedenfarbige Rechtecke unterteilte Scheibe.

Deutschnickeln: Die bornischen Fuhrleute spielen ein Geschicklichkeitsspiel, für das eine kleine Münze, in der Regel der namensgebende Deut, auf einen Balken oder eine Tischkante gelegt wird und mit der Peitsche weggeschnickelt werden muss.

Kneipenspiele in Regeln

Die folgenden Regeln sind Fokusregeln der Stufe I für Kneipenspiele.



Borndornwerfen: Es wird auf den FK-Wert von *Wurfaffen* gewürfelt, das Treffen der Scheibe ist um 4 und je nach Entfernung (Üblicherweise 10 Schritt) erschwert.

Ein Treffer bringt je nach zufällig getroffenem Feld auf der Scheibe 1 bis 3 Punkte (1W6: 1-3 = 1 Punkt, 4-5 = 2 Punkte, 6 = 3 Punkte).

Wird auf ein bestimmtes Rechteck gezielt, ist der Wurf zusätzlich um 1 / 2 / 3 erschwert, je nachdem, wie viele Punkte das Rechteck bringt. Misslingt dieser Wurf nur um 1, wird dennoch die Scheibe getroffen und der Wurf bringt 1 bis 3 Punkte (1W6 wie oben). Ist der Wurf schlechter, wurde die Scheibe verfehlt. Häufig wird bis 12 gespielt, sowohl in der Variante, wer zuerst 12 Punkte hat als auch wer zuerst genau 12 Punkte hat. Bei einem Unentschieden wird solange weitergeworfen bis ein Spieler mehr Punkte als der andere wirft.

Deutschnickeln: Es wird auf den AT-Wert von *Peitschen* gewürfelt, erschwert um 8. Üblicherweise werden 6 oder mehr Münzen ausgelegt. Wer mehr Deuts schnickeln konnte, gewinnt. Bei Unentschieden wird solange weitergemacht, bis ein Spieler seinen Deut trifft und der andere nicht.





Das Erbe der Theaterritter – Meisterschirm

Kein langwieriges Blättern in alten Folianten mehr! Der DSA5-Meisterschirm enthält alle wichtigen Tabellen, die den Meister beim Leiten eines Abenteuers unterstützen. Auf den insgesamt vier Innenseiten des Schirms sind wichtige Angaben zu Talenteinsatz, Kampf, Magie und Götterwirken übersichtlich zusammengefasst, sodass mühseliges Suchen in Büchern der Vergangenheit angehört.

Obendrein enthält der Meisterschirm eine 48-seitige Spielhilfe, in der sich alles rund um die Theaterritter-Kampagne dreht. **Das Erbe der Theaterritter** versammelt wichtige Hintergründe und Erkenntnisse, die den Helden im Laufe der Kampagne von Nutzen sein können. Das vorgestellte Zusatzmaterial kann zum Vertiefen einzelner Szenen dienen ebenso wie für das Spiel zwischen den Abenteuern. Es umfasst einführendes Wissen über das Bornland als Setting sowie Orientierungshilfen für einheimische und fremde Helden gleichermaßen. Eine ausführliche Darstellung der langen und wechselhaften Geschichte des Theaterordens ist enthalten, und auch Hintergründe und Entstehung des Korsmal-Bundes werden beleuchtet.



Weiterhin sind enthalten:

- eine Spielhilfe zur Norbardensippe Jantareff
- eine Kaleschka und eine Elchdame als Reittier
- eine Auswahl an bornischen Waffen und Rüstungen
- Tabellen und Ergänzungen für bornische Gasthäuser

Ergänzt werden diese umfassenden Informationen durch Spielhilfen zum mysteriösen Erwachen des Landes, aber auch Hinweise zum Reisen im Bornland und mögliche Begegnungen kommen nicht zu kurz.



www.ulisses-spiele.de

US25537PDF

