

Nach den Ereignissen in Dragenfeld

Grafenstadt Baliho, Herzogtum Weiden, im Mond Rahja, 1015 nach dem Fall Bosparans

"Wenn der Tod beschworen wird, wird der Himmel fallen, und es wird Jammer und Sturm geben unter den Menschen, den anderen und den Licht-Menschen..."

- Vierter Spruch der Prophezeihungen aus der Gräflichen Bibliothek zu Baliho

Nach den aufwühlenden Ereignissen in Dragenfeld und der abschliessenden Besprechung mit der Praios-Geweihtenschaft in der Grafenstadt Salthel hast du zusammen mit deinen Gefährten noch einige Tage in Baliho verbracht. Du hast dort deine arg geschundene Ausrüstung so gut es geht ausbessern lassen, doch für einige Teile - so etwa dein wertvoller maraskanischer Hartholzhamisch - fehlt in der Viehtreiberstadt einfach das Wissen und Können, um die Schäden wieder in Ordnung zu bringen.

Daher hast du zusammen mit deinen Gefährten beschlossen - jene plagen ähnliche Sorgen -, in die Kaiserstadt Gareth zu reisen und dort einige Dinge zu erledigen, ehe ihr zurück nach Trallop reist und dort der Hochzeit der weidenschen Markgräfin Walpurga von Löwenhaupt und dem tobrischen Prinzen Dietrad von Ehrenstein beiwohnt.

Erneut habt ihr also die Reichsstrasse II genommen, diesmal gen Praios. In der danpatischen Grafenstadt Wehrheim habt ihr die Namenlosen Tage überdauert und dort den ein oder anderen Abend in der 'Schnapsmühle' verbracht. Meist nur zu dritt, der Magus Mythomius zog sich an solchen Abenden oft schnell zurück, wenn er überhaupt erst mit in das Gasthaus kam. Ein ums andere Mal fiel dir dabei auf, dass das Gemüt des Magiers noch immer von dunklen Gedanken und trostlosen Ahnungen getrübt ist - vielleicht die Sorge um seine Geliebte Sartassa, die er in Greifenfurt an den Fluch des Henkers verlor, möglicherweise aber auch düstere Ahnungen gänzlich anderen Ursprungs. Ungrimm und vor allem Roban hingegen fanden nach den schrecklichen Ereignissen in Dragenfeld schon wenige Tage nach eurer Abreise aus Baliho wieder zu ihrer alten und unbeschwerten Frohnatur zurück und leerten mit dir den ein oder anderen Schnaps. Du selbst verdrängst deine dunklen Ahnungen so gut es geht, doch Abends, wenn du alleine mit Lupus auf dem Zimmer sitzt, musst du immer wieder an deine Erlebnisse auf Maraskan denken - und an die Worte, die Mythomius während der abschliessenden Besprechung in Salthel an die Geweihtenschaft der Praios-Kirche richtete: Der Name "Borbarad" geht dir nicht mehr aus dem Kopf. Immer noch bist du dir nicht sicher, ob die Ereignisse in Dragenfeld für sich alleine stehend stattgefunden haben oder ob die düsteren Andeutungen, die durch die verschiedenen Völker Aventuriens kreisen - seien es nun Angroschim, Elfen oder Maraskaner - auf einen grösseren Zusammenhang deuten. Deuten die Heiligen Rollen der Beni Rurech auf genau diese Ereignisse hin, auf längst Vergangenes oder vielleicht doch auf einen zukünftigen Sturm, dessen Ausmasse so gewaltig sind, dass einem ganz flau im Magen werden kann? Vielleicht solltest du in einer ruhigen Minute unter vier Augen mit dem Magus aus Festum reden...

Mitte des Mondes Praios im Jahre 1016 BF erreicht ihr an einem warmen und schwülen Hochsommertag dann endlich die Hauptstadt des Raulschen Reiches, die prächtige Kaiserstadt Gareth.

Kaiserstadt Gareth, Königreich Garetien, im Mond Praios, 1016 nach dem Fall Bosparans

"Ein Entsetzen und Aufschreien ohne gleichen ward, als der Helus Praiodan I. im Jahre 419 BF den amtierenden Lichtboten Gurvan Praiobur I. in die Pestbeule Al'Anfa ins schändliche Exil trieb. Das Schisma der Praios-Kirche zur Zeit der Priesterkaiser nahm hier seinen Anfang und die Welt ward dunkel."

- Auszug aus der Historica Adventurica, vierte Auflage

In der Kaiserstadt hast du - genau wie deine Gefährten auch - die ersten Tage fast ausschliesslich damit verbracht, deine Ausrüstung auszubessern und unbrauchbare Teile zu ersetzen. Dabei musstest du feststellen, dass sich dein maraskanischer Hartholzhamisch - du hast es bereits seit Tagen befürchtet - sich nicht so ohne Weiteres reparieren lässt. Dir bleibt wohl nicht anderes übrig, als ihn mit dem Schiff nach Maraskan zu verfrachten. Boran ist hier vielleicht nicht die beste Wahl, ist es doch die einzige Küstenstadt der Insel, die noch immer nicht unter dem Schuttschirm der Raulschen Kaiser steht. Dankbar nimmst du daher die Anmerkung von Mythomius entgegen, dass sich in der bornischen Hauptstadt Festum ja bekanntlich zahlreiche Exilmaraskaner befinden, unter denen sich sicher auch der ein oder andere fähige Handwerker befindet, der in der Lage ist, deinen hölzernen Hamisch zu reparieren. Du beschliesst daher, deinen Hartholzhamisch mit einem Beiluncker Reiter zu einem Bekannten von Mythomius nach Festum zu schicken, mit der Bitte, einen passenden Handwerker zu finden und bei Vollendung der Reparatur das gute Stück zurück nach Gareth senden zu lassen.

Für die übrigen Besorgungen macht sich allerdings deine Verbindung zur KGIA bezahlt - das ein oder andere Stück kannst du in Gareth wesentlich günstiger aus den Beständen der Aentur erwerben. Auch das Waffengift Kelmon kannst du in den unterirdischen Gewölben des KGIA-Gebäudes unter der Hand besorgen.

Durch den Zeitsturm in Dragenfeld verursacht kommst du nicht umhin, deine Ausrüstung fast komplett zu erneuern. Alle Gegenstände aus Leder (seien es Rucksack, Gürtel, Dolchscheide, Stiefel oder Armschienen) sind zu erneuern, sofern es nicht schon in Balho gemacht wurde. Du kannst dazu (aufgrund der Verbindungen zur KGIA) den halben Listenpreis verwenden, da du dich in vielen Fällen direkt aus dem Bestand der KGIA bedienen kannst.

Der Hartholzhamisch kann in Gareth nicht repariert werden. Deine Verbindungen zu dem albemischen Händler ui Halman helfen dir hier auch nicht weiter, denn Albemica hat aufgrund der Entfernung zum Fürstentum Maraskan quasi keine Handelsbeziehungen dorthin. Auf Anraten von Mythomius schickst du den Hamisch daher nach Festum, um ihn dort reparieren zu lassen. Für die Reparaturkosten gibts du dem Beiluncker Reiter zur Sicherheit einen Schuldschein der Nordlandbank über den stolzen Betrag von 70 Dukaten mit.

Als Alternative kannst du in Gareth ohne weiteres eine thorwalsche Krötenhaut, einen einfachen Lederhamisch oder auch den im Lieblichen Feld beliebten Eisenmantel oder Fünfklagenhamisch erstehen. Im Falle der Krötenhaut und dem Lederhamisch kannst du ebenfalls auf den Bestand der KGIA zurückgreifen (halber Listenpreis).

Deine Waffen - wohl auch dem Meisterhandwerk von Thom Eisinger geschuldet - haben den Zeitsturm allesamt unbeschadet überstanden. Das Waffengift Kelmon - welches nicht auf dem Wehrheimer Index steht - kannst du für 24 Dukaten pro Anwendungsportion kaufen. Insgesamt sind drei Portionen vorhanden, das Gift ist immerhin ein knappes Jahr haltbar.

In den folgenden Tagen genießt du dann die Zeit in der vor Leben pulsierenden Metropole Gareth. Des Abends besuchst du mit deinen Gefährten so oft es möglich ist 'Damians Bierhaus', um dich dort an den verschiedensten Biersorten aus den entferntesten Winkeln Aventuriens zu erfreuen.

Auch dein Verlangen nach Samthauch, sicherlich auch durch deine düsteren Gedanken verstärkt, machte sich wieder bemerkbar. Mittlerweile kennst du dich in der Kaisermetropole recht gut aus und kannst daher in den Seitengassen des Südquartiers ohne grössere Hindernisse das immerhin auf dem Wehrheimer Index stehende Rauschgift erstehen. Es ist bereits viele Wochen her, seit du das letzte Mal in den Genuss dieser Droge gekommen bist, und so liegt du bereits wenige Stunden später berauscht und mit ekstatischen Träumen gesegnet in deiner kleinen Wohnung in der Altstadt Gareths. Am folgenden Tag hast du dann allerdings nichts unternommen, sondern deine bohrenden Kopfschmerzen in deinen eigenen vier Wänden ausgestanden.

In Gareth konntest du 12 Portionen Samthauch erstehen, pro Skrupel musstest du 15 Silber bezahlen, insgesamt also stolze 36 Dukaten. Zwei Portionen hast du dabei direkt nach dem Kauf verbraucht. Du hast dir fest vorgenommen, die übrigen 10 Portionen für die folgenden Reisemonate aufzusparen. Im Anhang habe ich einen kleinen 'Hausregel-Abschnitt' zur Samthauch-Sucht beigelegt.

Als du Mitte des Mondes Praios bei Baron Nemrod vorsprichst, kommst du nicht umhin, den prunkvollen Auszug des Heliodan Jariel Praiotin XII. aus der Stadt des Lichts, begleitet von zahlreichen Soldaten der Sonnenlegion und der Bannstrahler und unzähligen Mitgliedern der Praios-Geweihtenschaft, zu beobachten. Man sagt, der Heliodan sei nach Elenvina unterwegs, um dort den neu ernannten Heliodan Hilberian Grimm von Greifenstein und vom Grossen Fluss zu stellen, immerhin zugleich auch der Halbbruder des Herzogs der Nordmarken. Überall im Raulschen Reich haben sich Adlige, Ritter und Gemeine bereits dem einen oder dem anderen Heliodan verschrieben, und nicht nur der Reichsbhüter selbst fürchtet einen erneuten Bürgerkrieg - wie sonst ist wohl die ungewöhnlich scharfe Bekanntmachung seiner Kaiserlichen Majestät im Aventurischen Boten zu erklären?

Im KGIa-Hauptquartier berichtest du dem Baron von den Ereignissen der letzten Zeit. Du hast es fast geahnt, doch schon während den ersten Sätzen erlangst du Gewissheit - Nemrod ist genauestens über die Ereignisse in der Baronie Ingerimms Steg informiert worden, sicherlich auch seinen wohl noch immer exzellenten Kontakten zur Inquisition und zur Praios-Kirche geschuldet. Der Baron gibt dir zu verstehen, dass er über künftige Ereignisse solcher Art umgehend informiert werden will - sei es persönlich oder auf dem Wege der Beilunker Reiter. Ob Nemrod wohl auch in Kontakt mit dem Inquisitorius Amando Laconca da Vanya steht?

Herzogenstadt Trallop, Herzogtum Weiden, im Mond Efferd, 1016 nach dem Fall Bosparans

"Einstmals, vor langer Zeit war es, dass man jene, die man heute die drei Sichelgebirge nennt - Hazaphar die Gelbe, Mithrida die Rote und Sokramur die Schwarze - nach der Götter Kampf zur Ruhe gelegt hatte. Angrosch aber schickte seine Kinder, jene die er selbst geschmiedet hatte, und die sich selbst darum Angroschim heißen, an seine drei Schwestern zu ehren, durch deren Opfer namenloses Böses aus der Welt hatte getilgt werden können."

- Auszug aus den Schriften des Angrosch-Tempels zu Tosch Mur

Mitte des Mondes Rondra bist du zusammen mit deinen alten Reisegefährten wieder von der Hauptstadt des Mittelreichs aus auf der gut ausgebauten Reichsstrasse II in Richtung des Herzogtums Weiden aufgebrochen. Erneut ging es durch das danpatische Wehrheim und die Viehtreiberstadt Baliho, ehe ihr am Monatsende des Leuinenmondes die weidener Herzogenstadt Trallop erreicht habt, den Stammsitz derer von Löwenhaupt.

Von der Reichsstrasse II aus könnt ihr schon von Weitem die trutzige Stadt Waldemars erkennen, die sich, von mächtigen Mauern geschützt, auf einigen Inseln an der Mündung des Pandlarils in den Neunaugensee erhebt. Ihr überquert eine wuchtige Steinbrücke, die vom linksseitigen Ufer des Pandlarils aus bis zum wehrhaften Dreileuentor führt - einer gigantischen Festungsanlage, die wohl jedem Schwarzpelz das Blut in den Adern gefrieren lässt. Man merkt der Stadt die Nähe zu den Orken an, fürwahr. Zu beiden Seiten des schweren, offenstehenden Tores aus altem Eichenholz stehen Rundhelme, die Garde des weidener Herzogs, und schauen euch pflichtbewusst aber auch neugierig entgegen.

Nun endlich habt ihr die Herzogenstadt also erreicht...

Anhang - Unsere Hausregeln zum Schleichenden Tod

"Aufs strengste verwerflich darf der Umgang mit dem Samthauch gelten, ist er doch im geringsten Falle schon für schwere Sündenstrüben verantwortlich, und zeugt andererlei Anwendung zumeist vom Vorsatze üblen Gelichters - diese Einschätzung mag auch seine hilfreichen Dienste beim Liebestrunke nicht mindern. Erkennlich sei der Samthauch, welcher ist der Pollen von einer Blume des Südens, an folgenden Merkmalen (...)"

- aus dem Index Wehrheimium, Fassung aus dem Jahre 984 BF

Name: Samthauch

Typ: Droge / Atemgift

Zubereitung: Die Blüten werden getrocknet, mitunter wird der Blütenstaub in kleinen Papiertüten abgepackt.

Verarbeitung: +3

Dosis und Wirkung: Die Pollen von zwei Blüten, konzentriert eingeatmet, erzeugen rauschhafte Träume (1W6 Stunden ekstatisches Delirium, danach 3W6 Stunden schwerer Kater (gute Eigenschaften je -2). In Überdosierung (Pollen von 5 Blüten) findet Samthauch Anwendung als schweres und oftmals tödliches Atemgift, das einem Opfer ins Gesicht geblasen wird (Stufe: 5, 2W6 SP pro Stunde für W6 Stunden).

Beginn: 1 SR

Giftstufe: 2 (5)

Haltbarkeit: W6+2 Monate

Preis: 2 D pro Skrupel (Ein Skrupel entspricht dem Inhalt einer Blüte, sprich zwei Blüten ergeben eine Portion)

Besonderheiten: Häufiger Genuss von Samthauch führt zur Abhängigkeit (Krankheit der 5. Stufe). Kann nicht mindestens einmal alle 3-4 Wochen Samthauch eingeatmet werden, führt der Entzug zu Schlafstörungen (Schlafstörungen I: LeP-Regeneration W6-1, alle schlechten Eigenschaften +2). Dabei treten bereits nach etwa einer Woche leichte Entzugserscheinungen wie unruhiger Schlaf und innere Unruhe auf (keine regeltechnischen Auswirkungen). Bei starker emotionaler Beanspruchung (Todesangst, Trauer, Verzweiflung) des Süchtigen steigt das Verlangen nach Samthauch oft an, hier sollte alle 2-3 Wochen eine Portion Samthauch eingeatmet werden, um die Schlafstörungen zu vermeiden.

Der alternative Genuss von Rauschkraut kann das Auftreten von Entzugserscheinungen aufgrund des Mangels an Samthauch erheblich verlängern: Schlafstörungen treten erst nach 7-8 Wochen (Normalfall) bzw. 4-5 Wochen (starke emotionale Belastung) auf.

Typ: Giftpflanze

Ich habe die Regeln aus dem Zoo Botanica Adventurica ein wenig angepasst, vor allem was die Haltbarkeit und die Auswirkungen der Sucht betrifft. So sollte das Ganze besser spielbar sein und dein Held muss nicht alle 2-3 Wochen irgendwoher Samthauch erstehen - etwas, das in den meisten Abenteuern nicht wirklich gut funktioniert.