

## Die Zeit nach dem Weidener Winter

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

*"Wenn die Ketzerin den Ketzer knechtet, und der Weisse Pelz des Bären rot wird von Blut, und es wird sein ihr Blut und doch nicht ihres, und das formlose Grauen wird annehmen grauenvolle Form."*

- Orakelsprüche von Fasar, Auszug aus dem Zweiten Spruch

Einen Tag nach dem Gespräch mit Herzog Waldemar in der Herzogenhalle der trutzigen Bärenburg zu Trallop sitzt du mit deinen Gefährten bei 'Orkentod' und geschmortem Rinderbraten in einer der örtlichen Tavernen und grübelst über die Erlebnisse der vergangenen Tage nach. Noch immer erscheinen dir die Ereignisse in Dragenfeld und auf dem Nebelwasser unfassbar und unwirklich. Du hast tatsächlich die Fleischwerdung Borbarads, einem der mächtigsten Magier der Aventurischen Geschichte, miterlebt! Doch was bedeutet dies für dich und deine Gefährten? Was bedeutet es für Aventurien, für Dere? Du bist dir nicht sicher, was du von den düsteren Befürchtungen deiner Gefährten Mythomius und Wulf halten sollst und so beschließt du am nächsten Tag, das wohl einzig Vernünftige zu tun - zurück in deine neue Heimatstadt Then zu reisen, dein Leben zu leben und Borbarad eben Borbarad sein lassen.

Vor deiner Abreise ersteigerst du ein robustes Packpferd, um so die zahlreichen erbeuteten Waffen aus Schwarzstahl mitnehmen zu können. Noch am gleichen Tag brichst du auf der Reichstrasse II in Richtung Balho auf.

### Then, Königreich Almada, im Mond Boron, 1016 nach dem Fall Bosparans

*"Nun sei noch der Schwarzstahl erwähnt, welcher einer Legierung aus gar gewöhnlichem Stahle und dem Göttermetalle Endurium darstellt. Solcherlei verändert, mag eine erschaffene Waffe aus Schwarzstahle auch dem stärksten Schläge zu widerstehen und des Gegners Waffe aus gewöhnlichem Stahle zu zerbrechen."*

- Auszug aus 'Artefakte und Alchemica', Al'Anfanische Abschrift, um 780 BF

Bereits wenige Tage nach deiner Ankunft in Then machst du dich mit feurigem Eifer und der Hilfe von Meister Galdani daran, die schwarzen Waffen der Dunkelkelfen genauer zu untersuchen. In den kommenden Tagen und Wochen verbringst du viele Stunden in der glühend heißen Werkstatt Galdanis. Du bist so fasziniert von deiner Arbeit und den daraus resultierenden Erkenntnissen, dass du ein ums andere Mal vergisst, regelmäßige Mahlzeiten einzunehmen oder die Ruhe der Nacht zu suchen. Erst spät in der Nacht fällst du an diesen Tagen wie ein Stein ins Bett, nur um - noch immer berauscht von der spannenden Arbeit - bereits wenige Stunden später erneut mit Feuer und Flamme in der Schmiedewerkstatt zu stehen.

Eines Morgens - du weißt nicht, wann du das letzte Mal geschlafen hast - steigerst du dich in einen regelrechten Rausch hinein. Dich übermannt eine feurige Leidenschaft, eine brennende Gier nach Erkenntnis und vollendeter Schmiedekunst! Benebelt und doch mit einem Mal wundersam klare Gedanken fassend gelingt es dir dabei endlich, einige der Enduriumwaffen

einzuschmelzen und den Enduriumanteil sodann bei der richtigen Temperatur zu isolieren! Dabei wird dir auch klar, dass für diesen Vorgang die im Vergleich zu normaler Holzkohle wesentlich heisser brennbare Zwergenkohle absolut notwendig ist. Du verbringst die folgenden Wochen Tag und Nacht mit feuriger Entschlossenheit und brennender Leidenschaft in der Schmiedewerkstatt. Aus dem geschmolzenen Endurium wird die perfekte Legierung, aus dem glühenden Rohling wird die perfekte Waffe aus Schwarzstahl.

Im Mond Phex stehst du ausgebrannt und doch zugleich mit brennendem Stolz erfüllt in der glühend heissen Schmiede und hältst erschöpft deine erste Waffe aus Schwarzstahl in die Höhe - perfekt gearbeitet, ein Meisterstück. Dein Meisterstück!

Regeltechnisch hat sich Roban bei der Schmiedearbeit in eine immer heisser werdende Gier nach vollendeter Kunstfertigkeit versetzt. Durch Robans Leidenschaft bei seiner Arbeit wurde die schöne, der vollendeten Kunst zugewandte Göttin erneut auf ihn aufmerksam und eröffnete ihm in rauschhaften Bildern, wie er das Endurium verarbeiten muss, um schliesslich eine perfekte Legierung zu erhalten. Es ist deine Entscheidung, welche Art von Waffe Roban dabei geschmiedet hat.

Diese ekstatische Erfahrung hat den Nostier 1W6 Kampfpunkte gekostet, im Gegenzug dafür hat er von der feurigen Göttin das Berufsgeheimnis 'Magische Metalle' erlernen können. Die zugehörigen Regeln sind im Anhang beschrieben.

Mit deinem Meisterstück in den Händen und der vehementen Fürsprache von Meister Galdani gelingt es dem feisten Zunftmeister Abdul Assiref in der Folge nur noch wenige Wochen, deine Aufnahme in die Punier Schmiedezunft hinauszuzögern. Ende des Mondes Peraine hat sich dein lang ersehntes Ziel endlich erfüllt: Du bist zum Mitglied der Punier Schmiedezunft geworden!

Bei Wein und Oliven erzählt dir Meister Galdani einige Tage später zudem von seinen Plänen, sich in ein bis zwei Jahren zur Ruhe zu setzen. Als er dir dann mitteilt, dass du seine Nachfolge antreten sollst, bist du gerührt und aufgeregt zugleich.

Deinen Weg zum Schmiedemeister sieht Meister Galdani indes nur noch als Formsache an, denn an Dukaten mangelt es dir nicht und es ist viele Jahrzehnte her, seit in Punin und Umgebung ein Schmied solch eine perfekte Waffe wie die deine erschaffen hat.

Dein Leben verläuft in den folgenden Tagen wie in einem Traum. Du hast die schrecklichen Ereignisse damals in Dragenfeld und auf dem Nebelwasser bereits fast vergessen, als dich im Praiosmond des Jahres 1017 BF ein Brief von deinem alten Kampfgefährten Mythomius erreicht.

Durch den Inhalt des Briefes beunruhigt brichst du bereits am nächsten Tag auf. Deine Reise führt dich hoch zu Ross auf der Reichsstrasse II gen Firun. In Gareth kannst du erfahren, dass sich Wulf Steinhauer auf den Weg nach Menzheim gemacht hat, und so brichst du noch am selben Tage weiter in Richtung Weiden auf.

Über die Grafenstadt Wehrheim erreichst du schliesslich einmal mehr das Herzogtum Weiden. Auf dem Rittergut deines Freundes Ungrimm kannst du in Erfahrung bringen, dass der Baron zusammen mit deinem alten Kampfgefährten Wulf Steinhauer erst vor wenigen Tagen in

Richtung des Rhödensteins aufgebrochen ist. Du verlierst keine Zeit und reitest den beiden hinterher.

### **Feste Rhödenstein, Herzogtum Weiden, im Mond Rondra, 1017 nach dem Fall Bosparans**

*"Die trutzige Feste Rhödenstein wurde zum Sitz des Heiligen Ordens zur Wahrung ruhmvoller Schriften und Taten zu Ehren unserer Herrin und Göttin Rondra zu Rhödenstein' erhoben. Die Ordensmitglieder dieses im Jahre 1007 BF gegründeten Ordens haben es sich zur Aufgabe gemacht, der Rondra gefällige Taten und Schlachten zur Mehrung des Ruhmes der Göttin schriftlich für die Nachwelt festzuhalten."*

*- aus dem 'Brevier der Zwölgöttlichen Unterweisung', überarbeitete Neuauflage, 1016 BF*

Es ist ein schwülheisser Sommertag Anfang des Mondes Rondra im Jahre 1017 BF, als du endlich das Ziel deiner Reise, die trutzige Feste Rhödenstein, erreichst.

Nach der Anzahl der Banner und Wimpel im nördlich des Dorfes gelegenen Heerlagers zu urteilen ist das kaiserliche Heer unter dem Oberbefehl von Reichsbhüter Brin von Gareth bereits abgezogen. Doch noch immer sind viele der Zelte im Heerlager mit zahlreichen Wappen geschmückt und von unzähligen Streitern der Löwin bewohnt. Du vermutest, dass die Meister und Meisterinnen der Sennen mit ihrem Gefolge noch immer auf der Feste weilen, denn wieso sonst sollten die Geweihten der Lewin hier unten im Dorf und nicht auf der Burg selbst verweilen?

Du bittest am Burgtor der Feste um Einlass und kannst bereits beim Gang zum Rieshaus der Burg erfahren, dass deine Gefährten Mythomius, Ungrimm und Wulf bereits seit einiger Zeit auf dem Rhödenstein weilen.

In der Dorfschenke berichtet Mythomius dir in aller Kürze von seinen beunruhigenden Forschungen, die er (wohl sicherlich auch durch sein seltsames Rubinauge) in den letzten Monden erfolgreich vorangetrieben hat. Madas Haare, Nodices, Matrizen, astrale Muster - du verstehst kaum etwas davon, doch eine der Aussagen des Magiers scheint klar zu sein:

*"Im Westen, entlang des Hexenbandes, ist ER. Ich weiss nicht, was er dort tut, aber was immer es auch ist, es wird von Tag zu Tag stärker. ER wird stärker."*

Natürlich verlierst ihr keine Zeit. Bereits am nächsten Tag brecht ihr unter der Führung des Magiers in Richtung Nordhag auf.

## Anhang - Regelwerk und Berufsgeheimnisse

"Das Feuer der Leidenschaft brennt in unserem Inneren heisser und glühender als jedes Schmiedefeuer. Dank sei der Göttin!"

- Aus der Predigt eines Rahja-Priesters in Belhanka, neuzeitlich

Roban hat von Meister Galdani bereits vor einigen Monden das Berufsgeheimnis 'Geflämmte Waffen' (WdS S. 188) erlernt. Die Göttin des Rausches eröffnete ihm nun auch das Berufsgeheimnis 'Magische Metalle (50% Endurium, 50% Zwergenstahl)'. Mit diesem Berufsgeheimnis lässt sich auch der blaue Elfenstahl verarbeiten.

Wir haben vor einiger Zeit zusammen beschlossen, dass man für das Verarbeiten von magischen Metallen generell auch magisch begabt - sprich ein Magiedilletant - sein muss. Durch den Einsatz der göttlichen Karmapunkte ist es Roban aber möglich, in Zukunft den blauen Elfenstahl und die Endurium/Zwergenstahl-Legierung auch ohne Einsatz von AsP zu verarbeiten. Andere Arten von magischen Metallen sind von dieser Regelung ausgeschlossen.

### Magische Metalle (50% Endurium, 50% Zwergenstahl)

Kosten 1W6/2 KaP    Zeit x1,5    Probe +6    BF -6    TP +2    WM 1/1    magische Waffe

Benötigte Materialien: Zwergenkohle

### Magische Metalle (Blauer Elfenstahl)

Kosten 1W6/2 KaP    Zeit x1,5    Probe +7    BF -5    TP +2    WM 1/1    magische Waffe

Benötigte Materialien: Zwergenkohle

### Regeneration von Karmapunkten (KaP)

Pro Tag kann - natürlich nur wenn Roban keine der Rahja lästerlichen Handlungen durchführt - ein Karmapunkt (KaP) regeneriert werden. Im Gegenzug können bei besonders Rahja-gefälligen Taten auch zusätzliche KaP regeneriert werden, jedoch nicht über das aktuelle Maximum an Karmapunkten hinaus.

### Spezielle Erfahrungen

1x SE Grobschmied

1x SE Alchimie

2x SE Hüttenkunde

2x SE Metallguss