

Radscha Uschtammar und Gil'Pathar

Fasar, Mhanadistan, im Mond Phex, 1017 nach dem Fall Bosparans

"Radscha Uschtammar, die Rote Schwester: Herrin des Rausches, der Lust und der Ekstase. Geliebte des Feqz, des Kor, des Baalat Khelevatan und vielen anderen Göttlichen. Mutter der Morgenröte und tausender Götterkinder. Eine Schönheit, die dich blendet, auf dass du ihr Antlitz auf immerdar bewahrst!"

- Die Herrin des Rausches Reshalia ai Djer Khalil im Gespräch mit Roban Loken, 1017 BF

Du befindest dich zusammen mit deinen Gefährten bereits seit einigen Tagen in Fasar, dem Schmelztiegel der Kulturen am Ufer des Gadang. Immer wieder musst du über die vergangenen Monde nachdenken. Vieles hast du mit deinen Gefährten in den vergangenen Monden gesehen und erlebt, der Höhepunkt dabei war sicherlich die unglaubliche Zyklopenschmiede und die Begegnung mit dem riesigen Zyklopenkönig Gil'Pathar tief im Herzen des Amran Nemorax auf der Zyklopeninsel Pailos.



Seit der berausenden Feier im Burj al Matassa suchst du immer wieder die Nähe zu der charismatischen Herrin des Rausches Reshalia ai Djer Khalil, der Hochgeweihten der Radscha Uschtammar zu Fasar. Der Tempel der Roten Schwester liegt am Flussufer des Gadang und ist vermutlich eines der ältesten Gebäude des Stadtviertels Mantrabad. Unzählige Bilder von kopulierenden Göttern, Tieren und Menschen in allen nur erdenklichen Positionen und Kombinationen schmücken den runden Stufenbau. Dichte Rauchschwaden und rötliches Dämmerlicht beherrschen das Innere des Tempels und du siehst, wie vor Lust berauschte Männer und Frauen ihren Dienst an der Herrin überreichlich vollführen. Schon bald haben die schweren Rauchschwaden und die wollüstigen Geräusche auch deine Sinne vernebelt und du tauchst ein in die Welt der Roten Schwester Radscha Uschtammar.

Mehr als nur einmal besuchst du in den folgenden Tagen den Tempel der Herrin der Ekstase und dabei wird dir auch die Ehre zuteil, das Lager mit der exotisch schönen Shanja Rashanja Reshalia ai Djer Khalil selbst zu teilen!

Doch jedes Mal, wenn du nach stundenlangen Rauschzuständen und ekstatischen Gefühlen aus dem Tempel wieder hinaus in die schwülwarmer Luft der Stadt trittst, kannst du dich nur noch bruchstückhaft an deine Erlebnisse im Inneren des Tempels erinnern. Bruchstückhafte Erinnerungen an wollüstige Frauen, schweren Rotwein und spitze Schreie drängen kurz in deine Gedankenwelt, nur um wenige Augenblicke später schon wieder hinter einem Nebelschleier zu verschwinden.

Viele Tage später wird dir klar, dass du das Wesen der Radscha Uschtammar nicht durch Worte und Gespräche, sondern durch Lust und Rausch erfahren hast! Jede Art der Leidenschaft - sei es die Wollust während der körperlichen Nähe zu anderen Menschen oder

die Lust an künstlerischer Perfektion beim Erschaffen eines Meisterwerks – ist ein Dienst an der Göttin selbst! Rahja steht nicht nur für die Freuden der Liebe und des Rausches, vielmehr erfreut sie sich an allen Arten von Lust und Befriedigung, die die Menschen bei schönen und vollendeten Dingen auf dieser wunderbaren Welt erfahren! Genau diese Aspekte der Göttin sind es, die du damals während dem Schmieden deines Meisterstücks schauen und durchleben darfst!

Regeltechnisch bedeutet dies, dass Roban Loken durch das tiefe Erleben der Glaubensgrundsätze der Kirche der Radscha Uschtamar nun in der Lage ist, Kampfpunkte durch die körperlichen Freuden mit einer schönen Frau zu regenerieren (Weitere Details findest du in dem Dokument 'Die feurige Schmiedekunst des Roban Loken').

Nach fast einem Mond der Lust und des Rausches im Tempel der Roten Schwester beschließt du, dass es an der Zeit ist, die göttliche Rahja nun durch die Lust an vollendeter Schmiedekunst zu ehren. Daher machst du dich bereits am nächsten Tag auf den Weg zu den Inseln der Zyklopen.

Königreich Almada, im Mond Ingerimm, 1017 nach dem Fall Bosparans

"Ein Schlitzohr, der seine Finger nun wirklich überall hat! Ein feiger Fettwanst, aber hinter den Kulissen arbeitet er unermüdetlich und bedeutsam!"

- Gespräch über den Ratsherren Abdul Assiref, gehört in den Strassen Punjns, neuzeitlich

Von Fasar aus reist du über die Zedemstrasse bis nach Erkenstein. Sonnige Tage und klapprige Nächte, typisch für den Mond Ingerimm, begleiten dich auf deinem Weg auf dem Raschtulspass. Der beschwerliche Gebirgspass führt direkt zwischen den Ausläufern des Raschtulswalls im Rahja und dem Raschtulsturm im Efferd hindurch. An einem sonnigen, warmen Tag erreichst du schliesslich deine Wahlheimat Then am Ufer von Onkelchen Yaquir.

Während den lauen Abendstunden weht eine leichte Brise und du sitzt zusammen mit deinem alten Schmiedemeister Galdani in der Bodega 'Kaiser Eskam' und berichtest ihm bei schwerem Wein und knusprigem Olivenbrot von den unglaublichen Wundern, welche du tief im Herzen des Feuerbergs Amran Nemoras schauen darfst. Stolz präsentierst du deinen unter der Anleitung von Gil'Pathar erschaffenen Kusliker Lamellar aus Schwarzstahl. Galdani bewundert dein Werk lange und lobt dabei deine Schmiedekunst in den höchsten Tönen. Er unterstützt natürlich auch begeistert dein Vorhaben, für einige weitere Monde bei den Zyklopen der Insel Pailos die Geheimnisse ihrer Schmiedekunst zu erlernen.

Später am Abend kommst du auf das bevorstehende Festmahl der Zunftmeister zu sprechen. Gemeinsam erstellt ihr die Gästeliste und vergewissert euch, dass ihr auch niemanden der Zunftmeister vergessen habt. Es wäre wahrlich ägerlich, wenn die Übernahme der Schmiedewerkstatt deines Meisters durch solch ein Detail erschwert werden würde! Du besprichst mit Meister Galdani auch die Speisekarte und legst das Datum für das Festmahl auf den 15. Rahja im Jahre 1018 nach dem Fall Bosparans fest.

Am nächsten Tag machst du dich auf den Weg in die Capitale Punin und sprichst dort bei dem Ratsherren Abdul Assiref in Ingwacht vor. Der fette Zunftmeister der Schmiede und Eisenplättler lässt dich lange warten, doch schliesslich empfängt er dich in seiner verschwenderisch ausgestatteten Schreibstube und gewährt dir nach einigen Floskeln gnädig seine Erlaubnis, das Festmahl der Zunftmeister zu veranstalten. Im Stillen beschliesst du für dich, bei diesem Mann immer vorsichtig zu sein, denn all seine zur Schau gestellte Freundlichkeit kommt dir aufgesetzt und unecht vor.

Danach begibst du dich in das Druckhaus Sfanđini Erben & Cie., um dort den Druck deiner Einladungen in Auftrag zu geben. Bei dieser Gelegenheit überreichst du natürlich auch Bodar Sfanđini dem Zunftmeister der Drucker und Buchbinder, persönlich die Einladung zu deinem Festmahl.

Anschliessend begibst du dich in das vornehme Theaterviertel, um dort einmal mehr das edle Hotel 'Yaquirien' aufzusuchen. Dort besprichst du mit Domna Yaquiria Danyaca LaValpo noch ein letztes Mal die Menüfolge und einige weitere Details, ehe du den Festsaal und das Festmahl auf den 15. Rahja im Jahre 1018 nach dem Fall Bosparans verbindlich buchst.

Die vorläufige Gästeliste des Festmahls der Zunftmeister:

- Abdul Assiref, Ratsmeister und Zunftmeister der Schmiede und Eisenplättler
- Feron Galandi, Zunftmeister der Tuchmacher und Wollkämmer
- Ramwald Knabenschuh, Zunftmeister der Weber und Schneider
- Aziza Zadeh, Zunftmeisterin der Apotheker und Medici
- Ridolfo Albizzi, Zunftmeister der Bankier und Wechsler
- Bodar Sfanđini, Zunftmeister der Drucker und Buchbinder
- Eglamor Fesor und Gedina Balurat, beide Zunftmeister der Schiffer und Flussfischer
- Raul Salkin al'Nabash, Zunftmeister der Conditores
- Reto Jesco Ragather, Zunftmeister der Küfer und Zimmerleute
- Ishar Cypreza, Zunftmeisterin der Rosszüchter und Rosshändler
- Karim Corbal, Zunftmeister der Fleischer und Räucherer
- Alrico Tomente, Zunftmeister der Wein- und Obsthändler
- Aifa saba Erlani, Zunftmeisterin der Gewürz- und Fernhändler
- Pagacia Gelutwein, Zunftmeisterin der Gerber und Lederer
- Meister Galdani, Schmiedemeister zu Then
- Mythomius von Festum, Spectabilität der Akademie zu den Nebelwässern
- Ungrimm Eisenfaust, Baron zu Menzheim
- Wulf Steinhauer
- Talfan Honoratio von Furios, Schwertmeister zu Punin (optional)

Weitere Gäste sind natürlich möglich, gib mir einfach rechtzeitig Bescheid wen Roban noch alles bei seinem Festmahl der Zunftmeister dabeihaben will.

Die Kosten betragen pro teilnehmender Person 25 Silbertaler. Im Preis ist auch der Druck und Versand der Einladungen sowie einige Musici und Gaukler zum Amusement der Gäste während der Festivitäten enthalten. Die Übernachtungskosten von Gästen ausserhalb Punins sind nicht im Preis enthalten.

Nachdem du schliesslich alle Details für das Festmahl der Zunftmeister geregelt hast verabschiedest du dich von Meister Galdani und machst dich auf dem Yaquirstieg gen Efferd auf, um erneut das Alte Reich der Horas-Kaiserin zu besuchen.

Reich der Horas, im Mond Ingerimm, 1017 nach dem Fall Bosparans

"Ihr Reich jedoch ist voller Freude und Befriedigung, wie sie noch keines Menschen Auge geschaut hat. Nie wird es eine al'ananische Orgie schaffen, dies nachzuahmen. Es ist Traum und Rausch, Schönheit und Lust, Gier und der Geschmack von köstlichem Blute. Was du willst, nimmst du dir, denn das Leid anderer Wesen ist deine Freude und ihnen Gewalt anzutun ist dein Vergnügen. Die edelste Ekstase aber ist der Tod, den er bringt dir höchste Lust. Die Herrin selbst ist von einer Schönheit, die kein Mass kennt, und sie herrscht als Herrin des immerwährenden Festes, auf dem an nichts Mangel herrscht, denn alles kannst du dir nehmen."

- aus dem 'Arcanum', aufbewahrt in den Bleikammern der Stadt des Lichts, Datierung unbekannt

Am Ufer des Yaquirs entlang hast du Neu-Süderwacht, die letzte Stadt des Raulschen Reichs, hinter dir gelassen und erreichst schliesslich die Grenze zum Alten Reich. Eine steinerne Brücke führt dort über die Mündung der Guggella. Der Grenzübergang dauert wesentlich länger als gedacht, sicherlich sind die aktuellen politischen Spannungen zwischen dem Alten und dem Neuen Reich dafür verantwortlich. Schliesslich darfst du über die stark befestigte Brücke den Flusslauf des Onkelchen Yaquir überqueren und gelangst durch die schwer befestigte Stadt Neu-Oberfels in das Reich der Horas-Kaiserin Amene III. Firdayon.

Von Neu-Oberfels aus folgst du der gut ausgebauten Yaquirstrasse vorbei an sonnenverwöhnten Wein- und Olivenhängen und durch malerisch gelegene Städtchen und Dörfer bis nach Vinsalt, der Hauptstadt der Horas-Kaiserin. Dort gönnst du dir zu Ehren der schönen Göttin eine erholsame Nacht im Bordell 'Silberspiegel' im Stadtviertel Alt-Bosparan, ehe du am nächsten Tag die Yaquirstrasse weiter gen Efferd bereist. Du planst, im Hafenviertel Curonia der Stadt Kuslik eine geeignete Überfahrt nach Pailos zu suchen. In der Nähe des kleinen Städtchens Clameth wirst du jedoch in ein seltsames Abenteuer hineingezogen. Hier beginnt für dich das Abenteuer 'Ewig ist nur Satinav' (A81).

Allgemeine Informationen zum Spielen des folgenden Soloabenteuers:

- Ausrüstungsbeschreibungen und Verluste sind zu ignorieren.
- Ein Heldentod ist natürlich nicht möglich.
- Abgesehen von den Abenteuerpunkten am Ende des Abenteuers sind jegliche Änderungen von Talenten, Eigenschaften oder anderen Werten ebenfalls zu ignorieren.

Insel Pailos, Seekönigreich Cyclopäa, im Mond Rahja, 1017 nach dem Fall Bosparans

"(...) Erfreulicheres ist von den Zyklopeninseln zu berichten: Die Einäugen dort verehren das Feuer, in ihrer primitiven Sprache Ing'Rasch geheissen, und sie verstehen sich mit ihren groben Pranken auf erstaunlich filigrane Schmiedewerke. Auf diese Weise sind die Riesen, obschon stur und einfach im Geiste, eine wahre Freude für den Herrn, wenn er seinen Blick über Deres Angesicht schweifen lässt."

- aus dem Reisetagebuch 'Feuer und Flamme' des Girdan Kominger, Geweihter des Ingerimm, 1008 BF

In Kuslik bist du an Bord der horasischen Handelschivone 'Wellentänzer' gegangen, die an der Küste des Lieblichen Felds entlang bis nach Belhanka segelt. Einige Meilen vor der berühmten Stadt der Liebe ändert die Schivone dann ihren Kurs und steuert hinaus auf das offene Meer der Sieben Winde, um schliesslich die raue Zyklopensee zu erreichen. Bei stürmischen Wellengang passiert das Schiff die Meerengen zwischen den Inseln Kutakis, Mylamas und

Baltrea, ehe die 'Wellentänzer' schliesslich in die ruhigeren Gewässer der Bucht von Teremon segelt. Schon von Weitem erkennst du den halbmondförmigen Hafen der schwarzen Stadt Teremon, der von trutzigen, auf mehreren Riffen gebauten Hafenbefestigungen und dem riesigen Leuchtturm 'Lichte Wacht' eingerahmt wird. Am Süden des Hafens thront die basaltene Feste des Herzogs über der Stadt. Am Beeindruckendsten ist jedoch der prächtige Tempel der Rahja, welcher sich auf einer Felsnase inmitten des Hafens erhebt.

Direkt nachdem das Schiff im Hafen Teremons vor Anker gegangen ist, begibst du dich zum Tempel der schönen Göttin. Im Gegensatz zu den restlichen Gebäuden der Stadt wurde der Tempel ganz aus weissem und rosarotem Marmor erbaut und bietet so ein verheissungsvolles Versprechen auf die Freuden der körperlichen Liebe. Im Dämmerlicht der weitläufigen Liebesgrotten tief im Felsen unterhalb des Tempels verbringst du einige, schöne Stunden und huldigst dabei inbrünstig der Herrin des Rausches.

Später begibst du dich auf der Hauptstrasse Teremons, die sich gleich einer schwarzen Schlange an den steilen Berghängen Teremons bis nach oben windet, in das vornehme Oberviertel der Stadt und mietest dir dort ein Zimmer im 'Hotel der Winde'.

Des Nachts hält dich die brennende Gier nach weiteren Geheimnissen der Schmiedekunst wach und so brichst du am nächsten Tag bereits mit den ersten Strahlen des Praiosrunds in Richtung der Ruinenstadt Palakar auf. Die längst verfallene Strasse führt dich durch karges und hügeliges Weideland mit grasenden Phraischafen und nur vereinzelt lockern Pinien und Olivenbäume das Bild der Landschaft auf.

Als das Praiosrund langsam wieder seinen höchsten Stand am Himmel über dir aufgibt erreichst du die Ruinenstadt Palakar. Dein Weg führt dich durch die von Ingerimms Zorn noch immer gezeichneten Überreste der Stadt bis zum Fusse des Amran Nemoras. Mit Hilfe eines Kletterpickels und einem Seil beginnst du den beschwerlichen Aufstieg an der Flanke des Feuerbergs und erreichst nach über zwei Stunden endlich den schmalen Fels Sims, welcher am Hang des Amran Nemoras entlangführt. Du folgst dem steinernen Pfad für einige hundert Schritte gen Praios und musst dabei immer wieder staunend stehen bleiben, um den bemerkenswerten Ausblick von hier oben zu geniessen: Dein Blick schweift über die viele hundert Schritte unter dir liegenden Ruinen Palakars, das karge Weideland, die zerklüfteten Berghänge der Feuerberge und schliesslich über das blau schimmernde Meer der Sieben Winde, welches zu Efferds Wohlgefallen unermüdlich gegen die Küstenlinie der Insel anbrandet. Weit in der Ferne erkennst du sogar die schwarzen Silhouetten der Hafenstadt Teremon. Nach einem beschwerlichen Weg, bei welchem du immer wieder grosse Felsbrocken und steile Abhänge umgehen musstest, erreichst du gegen Nachmittag schliesslich den Eingang zum Höhlensystem des Amran Nemoras. Du entzündest eine blakende Fackel und steigst die steinernen Stufen tief hinab in das feurige Herz des Vulkans. Nach einigen Windungen und unzähligen Treppen stehst du einmal mehr vor der riesigen Messingscheibe der Göttin der Weisheit. Du brauchst einige Versuche, ehe du die beweglichen Scheiben wieder so angeordnet hast, dass die Onyx-Steine

das Stembild der Schlange darstellen, doch schliesslich gelingt es dir und die steinerne Tür gibt den weiteren Weg schwerfällig frei.

Nach einer weiteren Meile Wegstrecke durch das Innere des Feuerbergs erreichst du die gewaltige Höhle der Zyklopen. Der Geruch von Feuer, Rauch und Metall liegt in der Luft und das rhythmische Hämmern der Zyklopen hallt dumpf durch den titanischen Höhlendom. Du überquerst die gigantische Steinbrücke und stehst schliesslich vor dem riesigen Tor zum Depositum der göttlichen Gnade. Dort wirst du bereits von den Conservatoren erwartet und wenig später lassen schwerfällige Schritte den Boden leicht erzittern: Der Zyklopenkönig Gil'Pathar tritt ein und fordert dich auf, die feurigen Schmieden der Kinder Ingerachs zu betreten!



In den folgenden Monden verbringst du fast die gesamte Zeit in der Höhle der Zyklopen und tauchst dabei immer tiefer in die Geheimnisse der zyklopischen Schmiedekunst ein. Unzählige Stunden verbringst du beim Verhütten von Erz im warmen Blute Ingerimms und beim Formen von Barren aus Zyklopenstahl oder gar reinem Endurium. Auf basaltenem Ambossen finden unter deinen kraftvollen Hammerschlägen zahlreiche Metallstücke ihre Form und ihre Bestimmung. Gil'Pathar steht dir häufig zur Seite und immer wieder staunst du über das intuitive Verständnis des Zyklopenkönigs über den eigenen Willen der Metalle. Oft fühlst du dich Rahja oder Radscha Uschtammar verbunden und immer, wenn dir ein besonderes Schmiedewerk gelingt durchströmt dich die rauschhafte Leidenschaft über Ingerimms Gaben und Rahjas Kunstfertigkeit.

In den vielen Monden, die Roban Loken nun in den Schmieden der Zyklopen verbringt, lernt er zahlreiche weitere Techniken und Geheimnisse des Schmiedehandwerks kennen. Dieser Lernvorgang ist in den Abenteuerpunkten und speziellen Erfahrungen abgebildet, das entsprechende Regelwerk findest du in dem Dokument 'Die feurige Schmiedekunst des Roban Loken'.

Roban Loken verbringt insgesamt zehn Monde im Herzen des Amran Nemoras. In dieser Zeit kann er natürlich einige herausragende Schmiedearbeiten vollenden. Am Sinnvollsten ist es, wenn du dir selbst überlegst, was genau du schmieden möchtest. Wir können das dann gerne per E-Mail oder während des nächsten Spieltermins besprechen.

Die Monde vergehen wie im Flug während du von Morgens bis Abends in der Schmiede der Zyklopen zur Freude Rahjas und Ingerimms deine Fertigkeiten unter Beweis stellst. Letztendlich kommt jedoch der Tag, an dem du wieder an die Rückkehr in dein normales Leben denken musst. Du zögerst die Entscheidung solange wie möglich hinaus, doch schliesslich gibst du dir einen Ruck und lässt die Höhlen des Amran Nemoras schweren Herzens hinter dir. Mit einigen neuen Schmiedewerken auf dem Rücken machst du dich auf den Weg zurück nach Teremon, um von dort aus wieder das Festland Aventuriens zu erreichen.

Capitale Punin, Königreich Almada, im Mond Ingerimm, 1018 nach dem Fall Bosparans

"Wenn Mönch und Meuchler den Platz für die Nacht teilen, werden die Bannlande erbeben und drei Tore aufgestossen, und es werden wahre Pforten des Grauens sein für alle die, die da sind aufrecht im Geiste."

- Orakelsprüche von Fasar, Auszug aus dem III. Spruch, vermutlich 600 v. BF

Deine Rückreise von Insel Pailos führte dich durch die Zyklopensee wieder an die Küste Aventuriens. Von der altherwürdigen Stadt Kuslik hast du die Yaquirstrasse über Vinsalt und Oberfels bis an die Grenze des Raulschen Reichs genommen. Dort bist du der Strasse, die ab der Feste Neu-Süderwacht nun Yaquirstieg genannt wird, am Ufer des Onkelchens Yaquir gen Rahja durch das frühsommerlich warme Königreich Almada gereist. Die dem grimmen Firun gewidmeten Tage hast du tief im Inneren des Amran Nemoras überdauert und so kommt es dir vor, als ob der Sommer das Land bereits seit Jahren nicht mehr aus seinem warmen Griff entlässt.

An einem wolkenverhangenen aber dennoch angenehmen warmen Tag im Mond Ingerimm erreichst du schliesslich die Capitale Punin, die Hauptstadt des Königsreichs Almadas. Dort wirst du noch einmal den Ablauf des Festmahls der Zunftmeister durchgehen, denn du willst kein noch so kleines Detail dieses grossen Ereignisses dem Zufall überlassen.

Angespannt und doch zugleich auch mit freudiger Erwartung machst du dich einmal mehr auf den Weg zum vornehmen Hotel 'Yaquirien'. Hier beginnt unser Spieltermin.

Anhang - Abenteuerpunkte und Erfahrungen

"Du siehst, zehn Abenteuerpunkte steh'n auf deiner Brust (...)"

- Der Schwarze Barde, neuzeitlich

Spezielle Erfahrungen und Abenteuerpunkte

2x SE Götter und Kulte (Spezialisierung Radscha Uschtammar)

2x SE Grobschmied (Spezialisierung Waffenschmied)

1x SE Grobschmied

1x SE Hüttenkunde (Spezialisierung Eisen)

1x SE Hüttenkunde (Spezialisierung Legierungen)

1x SE Hüttenkunde (Spezialisierung Magische Metalle)

1x SE Alchimie

1x SE Metallguss

1x SE Intuition

1x SE Körperkraft

+5 Kampfpunkte

+250 Abenteuerpunkte