

Anmerkung: Das hier ist keine klassische Rezension, bei der ich groß darauf geachtet habe, wie ich mich genau ausdrücke. Es ist ein Zusammenschrieb meiner Gedanken bei und nach der Lektüre, der als Grundlage für eine deutlich kürzere zusammenfassende Video-Rezension dient. Ihr wurdet gewarnt. :D Viel Spaß!

Das Wüstenreich

192 Seiten

49,95 €

Hardcover

Erschienen: März 2023

Beschrieben werden das Kalifat in und rund um die Wüste Khôm, Thalusien sowie die Gebiete der Ferkinas. Ansonsten das übliche: Kultur, Bräuche, Flora u Fauna und Mysterien, wichtige NSCs, „neue“ Professionen, Zauber, Liturgien usw.

Das Vorwort verspricht vollmundig: *„Wahrlich Großes wird die Khôm bewegen, den (sic!) die Novadis stehen vor ihrer bisher größten Prüfung. Von politischen Krisen, Vermisstenfällen, Ressourcenknappheit und Schicksalsschlägen geplagt, muss sich das Wüstenvolk neu erfinden – oder untergehen! Nicht weniger dramatische Umstände sollen in den kommenden Jahren das Kalifat unter Malkillah III. umwälzen und Fragen nach Emanzipation, Identität, Opferbereitschaft und Nächstenliebe aufwerfen.“* Okay!

Einträge mit Bezug zum Regio-AB und der Zeit der Rache werden mit einer Träne Rastullahs gekennzeichnet. Und ja, das Abenteuer hat merkbare Auswirkungen auf das Setting, die Geschehnisse werden aber für meinen Geschmack etwas zu oft und an zu vielen Stellen in den Vordergrund gestellt. Auch wenn das Buch anderes behauptet, es ist eigentlich fast unmöglich, die RSH zu lesen und nicht irgendwie gespoilert zu werden.

Die Siedlungen sind immer noch überschaubar klein, Unau, die Kalifenstadt hat unter 10.000 EW und insgesamt bewohnen nur etwa 145.000 Menschen das Kalifat und es gibt eine 2/3 Mehrheit an Rastullahgläubigen und etwa 1/3 lebt novadisch ... errr nomadisch.

Spoiler: Es gibt ein neues Sultanat, das sich nach der Zweiten Offenbarung gebildet hat und das um die gleichnamige Oase entstanden ist: Khabîra. Die Benennung ist ein bisschen unglücklich: NERDRANT! Es gibt bereits die Beni Khibera (Teil der Beni Shadif), deren Mitglieder häufig als Stadtwache dienen. Das Wort Khibera ist dort inzwischen fast gleichbedeutend mit Wache bzw Büttel. „Khabîra soll sie heißen, ewige, große Träne nach Al’Birkabrah“ Abra(h) ist darin aber die Träne. Seufz. Khabîra, Khibera ... Vokale machen einen Unterschied! Ergibt aus der Tulamidya-Logik aber leider wenig Sinn und ist spieltechnisch eher unglücklich, wenn da keine Verwechslungen geplant sind. Aber gut, ist ja alles fiktiv.

Bei den Medienhinweisen zur neuen Bedrohung werden Alien/s erwähnt, Pitch Black und Dune, aber NICHT Starship Troopers ... :’{

Wüste Khôm und Shadifsteppen (Norden)

Die Wüste Khôm selbst und ihre Durchquerung ist durch die neue Bedrohung (vielbeiniges Kropfzeug) noch um einiges gefährlicher geworden und das Leben noch deutlich entbehrensreicher. Hier sind oft Helden gefragt und das bietet spannende Spielansätze und es ist alle möglich, von Survival-Horror über Wüstenromantik, Glaubensdispute und ganz klassische Alltagsszenarien.

Amhallasih (Norden) im fruchtbaren Yaquirtal ist wie bisher ein Schmelztiegel der novadischen, tulamidischen und almadanischen Kultur, es werden Gebietsstreitigkeiten und ein Ferkina-Problem angedeutet und es hat sich nicht groß was geändert.

Im **Balash und Thalusien (Osten)** wird vornehmlich das Standesgefälle und die Kluft zwischen Arm und Reich sowie der Kampf gegen Ungerechtigkeit im Allgemeinen und Dolguruk im Speziellen in den Vordergrund gestellt.

Chababistan und Arratistan (Westen) ist immer noch sumpfig bis savannanartig und auch hier gibt es Gerangel um Gebiete und Ressourcen, zum einen mit Drol, zum anderen mit dem Horasreich und Al'Anfa. Und natürlich Echsen. Auch alles beim Alten. Hier können sich Helden austoben, Herrschende unterstützen oder zu Fall bringen. Klingt wie eine große Spielwiese mit Alles-geht-Charakter.

Es gibt noch **weitere Gebiete**, (z.B. Rashdul, Fasar oder Selem) auf die das Kalifat (nominell) Anspruch erhebt, die sind aber nur angerissen, da nicht Teil der RSH-Beschreibung. Oder Sonderfälle wie Kannemünde, das beschrieben ist und auch mitten im Kalifat liegt, aber politisch nicht dazugehört.

Bei den **Ortsbeschreibungen** zeigen kleine Symbole, zu welcher Region die jeweilige Ortschaft gehört und die Beschreibungen sind ebenso kurz wie kurzweilig.

Ausführlichere **Beschreibungen plus Karten** gibt es für Mherwed, Unau, Thalusa, Kannemünde, Amhalla, Keft und die neue Oase Khabîra.

Mein kleines Highlight: Die Mherweder Immanmannschaft, die Daniel Heßler und ich mal als Gag im Aventurischen Boten erfunden haben, hat überlebt: „Im Schatten des Mauerwerks liegt im Hinterland neben einigen Lehmhütten ein Kuriosum: das *Immanfeld*. Früh morgens und am späten Abend schwingen hier die Spieler von *Rot-Weiß Mherwed* ihre Holzschläger.“

Als **Spielort** gibt es eine **archetypische Oase** mit Plan, die wirklich schön, wenn auch auf 2,5 Seiten etwas knapp, beschrieben ist. Da wäre mMn mehr wünschenswert gewesen. Die Ereignisse aus Königin der Tränen könne auch hier Auswirkungen auf die Ansichten der Bewohnenden haben, je nachdem, ob in der Oase ein traditioneller oder liberaler Stamm lebt. Beide Fälle sind beschrieben, was die Oase sehr flexibel einsetzbar macht – sagt der Text. Dieses Feature ist aber nur an einer Stelle (in der Karawanserei) wirklich genutzt worden. Es geht quasi im Fließtext unter und die Auswirkungen sind marginal. Falls es mehr gibt, habe ich es zumindest nicht gefunden. Schade, das geht besser!

Kultur und Wissenschaft

Laut Ankündigung Novadis sollten spielbarer werden, Geschlechterrollen hinterfragt werden, allzu plumpe irdische Anlehnungen an existierende Kulturen und den Islam kritisch hinterfragt werden. Kann das dieser Abschnitt? Für Spielende, die einen novadischen Charakter spielen wollen, sowie Spielleitungen, die Novadis im Spiel darstellen möchten, ist dieser Abschnitt quasi das Kernstück der RSH.

- Sitten und Gebräuche haben sich kaum verändert, aber besonders was weibliche Heldinnen angeht, hat sich hier einiges bewegt. Es gibt mehr Möglichkeiten auch kriegerische Professionen zu lernen und insgesamt selbstbestimmter zu leben. Entsprechende Widerstände sind jedoch weiterhin vorhanden und bieten weiterhin Spielanreize.
- Interessant: Die Hochzeit zwischen gleichgeschlechtlichen Personen wird normalisiert.
- Die Jenseitsvorstellung bleibt diffus und es wird auf individuelle Vorstellungen verwiesen. Hier wären ein paar Beispiele schön gewesen, aber schön, dass man hier nicht auf islamische Klischees zurückgegriffen hat.
- Das Bild zum Blutsbund fällt qualitativ mMn im Vergleich zum sonstigen DSA5-Standard stark ab. Geht mir bei ein paar Bildern in dem Band leider so.
- Ferkinas und Thalusi kommen hier arg kurz und haben je nur eine Viertelseite und bleiben sehr unkonkret. Beispiel: „Die Bräuche der Bewohner Thalusiens, auch *Thalushim* genannt, sind regional sehr vielfältig, beruhen aber in ihrem Fundament auf der urtulamidischen Kultur. Die Kontinuität ihrer Entwicklung wurde allerdings durch fremdländische Einflüsse massiv verändert. Teils erzeugt dies Widersprüche oder verzerrt den ursprünglichen Gedanken eines Brauchs.“ Es gibt nur zwei darauffolgende Beispiele und beide beziehen sich auf die Ehe.
- Die Schriftzeichen und die Kalligrafie-Beispiele sind der Hammer! Seid den Zhayad-Glyphen war ich nicht mehr so fasziniert!
- Es gibt eine Anrede-Übersicht und ein Glossar, wenn man im Khôm-Dialekt oder Ferkina sprechen möchte.
- Redensarten und Aberglaube hat ein paar konkrete Beispiele, wegen mir hätte der Abschnitt aber etwas größer ausfallen dürfen, gerade bei drei Kulturen.

- Der Platz wird von der Kalender- und Zeitrechnung gefressen, denn die ist so kompliziert, dass man fast eine Seite lange Umrechnungstabellen braucht. Ja, ist so und ist auch nicht unwichtig. Aber das war schon im Regionalabenteuer unübersichtlich, wann da was genau war. Das wird durch die Umrechnungstabelle irgendwie nicht besser.
- Es gibt in der RSH Sätze wie: „Da die meisten Amadahim (Leute, die die Reifeprüfung abgeschlossen haben) bis heute historisch männlich und heterosexuell waren, begegnet man Vielehen meist in der Konstellation von einem Mann mit zwei Frauen, wobei selbst dies äußerst selten ist. Es ist unabhängig vom Geschlecht jedem Amadahim rechtlich erlaubt, bis zu sieben Partner zu heiraten ... Bei konservativen Stämmen sind Frauen als Amadahim und entsprechend Familienoberhaupt noch selten, bei moderaten Stämmen ist dies üblich. Dass einige Männer und Frauen unverheiratet bleiben, ist normal.“ Kann man als Immersionsbrechend empfinden, aber das ist eine Spielhilfe. Ich feier das.
- Stammesübersicht für Novadis und Ferkinas mit Verortung, Feindbildern, Ansichten und bei Novadis auch Einstellung zur Zweiten Offenbarung – gefällt mir. Ist auf den ersten Blick schrecklich viel Info, aber man braucht eigentlich nie alle davon.
- Auch nice: Schönheitsideale der Novadis beziehen sich nicht mehr nur auf typische Haremsschönheiten mit so heller Haut wie möglich. Auch wenn es nur ein kleiner Abschnitt ist: Danke dafür!
- Ansonsten ist alles kurz bis nett, Musik, Novadische Kunst (Tanz, Musik, Märchen) Handel usw.
- Spannend wird es bei **Recht und Gesetz**, da hier auch die **99 Gesetze** behandelt werden, die knapp 4 Seiten bekommen. Diese sind nach wie vor unvollständig und das ist auch so gewollt, um Spielraum zu lassen. Allerdings sind sie in ihrer neuen Form nach der zweiten Offenbarung wiedergegeben. „Eine zentrale Neuerung ist der Beginn jedes Gesetzes mit „die Gottgefälligen“ anstatt „der Gottgefällige“.“ Abweichende Formulierungen sind zudem ausgewiesen und wie immer werden sie von unterschiedlichen Gruppierungen abweichend interpretiert. Überhaupt ist der Diskurs ein ganz starkes Thema in der RSH, man kann über alles reden, sollte das sogar und es ist durchaus ehrenhaft einen Kampf oder Glaubensdisput mit Worten auszufechten. Novadis als Debattier-Kultur, I like.
- **Sklaverei** gibt es, aber mit einigen Einschränkungen. Sklaven haben Rechte und müssen gut behandelt werden, sie erinnern eher an Eigenhörige oder Unfreie in anderen Regionen. Es darf außerdem nur unter ganz bestimmten Umständen überhaupt versklavt werden und die Freilassung von Sklaven ist üblich. Das macht es zumindest weniger schlimm.

Flora und Fauna

Nutzchimären in Thalusa, das BILD! (S. 81) Der arme Esel! Und Straußente??? WTF! Aber ich mag sowas ja irgendwie.

Bestiarium: Ferkinapony, Höhlendrache, Kamel, Khômgeier, Khoramsbestie, Klapperschlange, Sandlöwe, Shadif, Gelbschwanzskorpion Plus 1,5 Seiten Sonderregeln für diese Wesen.

Herbarium: Cheria-Kaktus, Khômknolle, Menchal-Kaktus, Olginwurz und der beliebte Merach-Strauch (5W20 SP wenn man bis zu drei Tage später Alkohol trinkt, der Klassiker)

Götter und Dämonen

Glaube und die Auswirkungen der Zweiten Offenbarung sind beschrieben: Mehr Frauenrechte, Machtverschiebung im inneren der Wüste, höhere Akzeptanz „gottgefälliger“ und insgesamt ein einendes Gefühl für die Novadis durch die neue Bedrohung.

- Wichtige Rolle von Rastullahs neun Frauen und ihre Eigenschaften. Spannend: Khabla wird manchmal auch **männlich** dargestellt! Da geht also was bei Rastullah!
- Der Zwölfgötterglaube ist nicht verboten, aber kaum verbreitet.
- Götter der Ferkinas, um deren Gunst man kämpfen muss, ist sehr kurz, fast nur eine Namensliste.
- In Thalusion: Prais und Efferd aber auch alte Gottheiten wie Al’Mahmoud, Ras’Rag, Peradschaja und Avesha und ganz besonders Personenkulte (z.B. Widerständler) was oft zu Konflikten mit den Herrschenden führt.
- Novadische Diskurskultur, Feature zu Pilgerfahrten (mit Update nach 2. Offenbarung)
- Als Gegenspieler sind Zwölfgötter und der Namenlose recht unbedeutend, vielmehr geht es hier um Echsengezucht und dämonische Einflüssen (im Maßen) und Asfaloth im Speziellen – wegen dem Insektenzeuch.

Zauberei und Hexenwerk (oder Echsenwerk?)

- Zauberei als **Somash** (gottgefällig, nützlich, Artefaktmagie, Elementarismus, Lieder- und Tanzzauberei) und **Lemash** (Echsenwerk, schädlich, Dämonologie, Beherrschung und alles mit Echsen).
- Die Magierakademie in Mherwed bildet inzwischen auch Frauen im sogenannten Heschinja-Seminar aus. Diese Änderung wurde von den Ereignissen im Heldenbrevier auf den Weg gebracht.
- Hexen oder Druiden gibt es bei den Novadis quasi nicht, dafür aber u.U. bei den Ferkinas, auch wenn dort Animisten vorherrschen.
- Rätselhafte Zeitphänomene in Thalusion (Zeitschleifen, Leute verschwinden und tauchen später verjüngt wieder auf o.ä. siehe Mysteria)
- Die magische Traditionen für alle Professionen aus dem Band sind nochmal eingehend beschreiben und vor dem Kontext der RSH erläutert.

Rang und Namen

Geschlechterverhältnis ist ausgeglichen: 7 Männer, 6,5 Frauen (weil eine weitere Tochter des Kalifen nicht als Hauptprotagonistin aber mit Bild beschrieben ist) und eine Person mit unbekanntem Geschlecht.

Eine Auswahl:

- Der Kalif und sein Mawdli (mit einem Mann verheiratet!). Etwas komisch liest sich: „Von seinen sieben Frauen hat er sechs Kinder, davon drei Söhne: *Marwan*, *Kasim* und *Dokan*.“ Zwei davon sind inzwischen tot ... das steht da aber nicht ... Immerhin, Kasim gibt es noch, aber er hat seinem Erbe entsagt.
- Rashulla, die älteste Tochter und notgezwungene Erbin des Kalifen und ihre Magiebegabte Schwester Dschinja (aus dem Heldenbrevier)
- Yazemin saba Rastullah aus Königin der Tränen, Verkünderin der Zweiten Offenbarung Rastullahs
- Dolguruk der Schwarze Tyrannenelf
- Vataz, eine genderfluide Person im Widerstand gegen Dolguruk, die sicher noch eine der spannenderen Neuerungen ist
- Mit Lahwila sabu Rachqi (Raschapriesterin) und Mharlbarid iban Kazham (ja, der heißt echt so, Stammesfürst) zwei spannende Persönlichkeiten der Ferkinas.

Es gibt außerdem eine Übersicht über die Frauen des Kalifen und den Stammbaum der Dynastie. Der ist auch echt nötig. Und hier steht dann auch endlich, dass mehrere Söhne bereits tot sind.

Bei den Würdenträgern sind Frauen nach wie vor die Ausnahme, aber es gibt welche.

Schade: Es gibt keinerlei Erwähnung des Kapudan Pascha (aktuell der Pirat Al Abrah), der der novadischen Flotte vorsteht. Wurde das vergessen oder rausgelassen, weil Seefahrt ja kein so relevantes Thema ist? Kommt sowas in eine RSH zur Blutigen See?

- Mit Mordai sal Dolguruk wird ein möglicher Nachfolger für den Tyrannen von Thalusa ins Spiel gebracht, mit Gaiomo sal Dolguruk (Dolguruks Schwarzmagier-Sklaven) ein skrupelloser Handlanger.
- Highlight: Es gibt ein kleines aber feines Feature mit Zufallstabellen zu Thalusionischen Rebellengruppen. Erinnerungen an den Maraskanischen Dschungel werden wach! :D
- Etwas kurios: Es gibt eine Todesliste, welche NSCs zu Beginn des Zeitalters der Rache versterben. Dies sind keine in der RSH beschriebenen Personen! Sie finden jedoch Erwähnung im Regionalabenteuer, dem Heldenbrevier und teilweise im Hintergrund andere NSCs oder der Historie.

Mythos und Historie

Das Historienkapitel beginnt in der frühen Echsenzeit und reicht von der Zeit der frühen Tulamiden über die Etablierung der Herrschaftsstruktur bis zu Rastullahs Erscheinen und von dort bis in die Gegenwart. Es gibt Übersichten für die verschiedenen Kalifen, eine Zeitleiste für den prägenden Khômkrieg und einen Abschnitt über die Zukunft im Zeitalter der Rache, also die Ereignisse nach dem Regio-AB. Im Wesentlichen werden hier Ereignisse aus dem Heldenbrevier und dem Regio-AB nacherzählt und zusammengefasst. Auch da ist der Text

etwas schwammig, was den Tod von Marwan angeht. Die RSH weiß stellenweise nicht genau, was sie wann sagen will. Schroedingers Sohn quasi.

Hier steht auch ein Satz, der die RSH (zumindest im Bezug auf das Kalifat) und was sie will so gut erklärt wie nur möglich: „Die Kunde von der Zweiten Offenbarung, einer neuen, heiligen Waffe im Kampf gegen die Schrecken aus der dunklen Tiefe, Hoffnung, Ermächtigung und Wandel breitet sich im Kalifat aus und definiert den Status Quo des Zeitalters der Rache, auf dessen Grund ausgefochten werden wird, wem die Zukunft gehört.“ Die Novadis müssen sich beweisen: Gegen Feinde im Innern, eine schreckliche Bedrohung aus dem Innern der Wüste, um ihren Glauben und für eine Zukunft.

Ansonsten kann man den knapp 2 Seiten vorwerfen, dass sie teilweise Informationen aus den Personenbeschreibungen wiederkauen und für Spielende des RSH-ABS teilweise redundant sind. Ich persönlich finde die Zusammenfassung aber sehr nützlich ... wünsche mir nur, es wäre besser strukturiert worden als ein erzählender Fließtext. „Wer wird sich in diesem Zeitalter an wem rächen und wer wird die wahre Königin der Khôm?“ Ja, das frage ich mich auch ...

Helden des Wüstenreiches

- Kulturen: Ferkinas und Wüstenelfen (über die es sonst kaum etwas gibt, die sind irgendwie nur drin, weil sie drin sein müssen)
- Neue Professionen (die in **rot** gab es schonmal woanders): Al'Beni (novadische Sippenkrieger zu Pferd), Hadjinim-Ordenskrieger, **Mawdli, Anach-Nur (Ferkinabesessene)**, Beni-Geraut-Schie-Wanderin (Wüstenelfe), **Derwisch, Graumagier aus Mherwed, Rahkisa (novad. Zaubertänzerin), Nuranshâr (Ferkinaschamane), ein Teil von deren Fertigkeiten, Zaubern etc. sind natürlich auch Regel-Dopplungen**
- Neuer Nachteil: **Mislungene Reifeprüfung**, verkackte Amadah oder Ferkina-Initiation, gibt -1 auf Gesellschaftstalente außer Menschenkenntnis und Willenskraft.
- Wesenszüge für verschiedene Regionen
- Neue Sonderfertigkeiten: **Porzellanarbeiten** und das passende **Berufsgeheimnis Unauer Porzellan** (waren schon im Kompendium)
- Knapp 9 Seiten bereits bekannte Regeln für Animistenkräfte, Derwisch- und Rakhisa-Magie
- Weitere 3,5 Seiten mit einem bekannten Zaubertrick, 6 bereits bekannte Zauber und 2 Ritualen und Liturgien für Ferkina-Schamanen, auch alles nicht neu
- 3 Seiten landestypische Waffen und Rüstungen
- 3 bereits bekannte Gifte
- Feature Expeditionen in die Wüste mit Wassertabellen, Regeln zum Verdursten und Verhungern und Treibsandfeldern als Herausforderung.
- Ein Index

Mysteria et Arcana (SPOILER!)

- 9,5 Seiten zum Zeitalter der Rache, den Hintergründen und der Vielbeinigen Bedrohungen, davon sind 5,5 ein Bestiarium mit Kriechgetier und passenden Regeln, z.B. Schwarmregeln. Der Rest beschäftigt sich mit dem Hintergrund der sogenannten Gigantulae, den Zielen der Schwarmköniginnen (ja, es kann mehrere geben!) und ihrer Göttin: Asfaloth.

Die Bedrohung ist dabei so ausgelegt, dass man auch für seine Runde festlegen kann, dass das letzte große Nest im Regio-AB zerstört wurde und es fortan eher um kleinere Bedrohungen und Traumabewältigung geht. Inwiefern sich das irgendwann mit dem offiziellen Aventurien beißt ist bisher unbekannt.

Weitere Geheimnisse:

Nice

- Al'Mharim und das heilende Wasser, Ein Levthanartefakt der Lust und Fruchtbarkeit, das als Schafstränke genutzt wird, weil es für Menschen als problematisch angesehen wird!
- Die Palmenkönigin und ihre wandernde Oase, die alles Leben entzieht, sehr mythisch und morbide!

Eher meh

- Mehrere Globulen in die vor Urzeiten Gigantulae verbannt wurden. Eine davon liegt in Tie'Shianna, dass man mit dieser RSH nicht bespielen kann, weil es viel zu wenig Infos gibt. Ja schade. Das Geheimnis hat auch keine Seitenangabe? Keine Verortung im RSH-Text oder wurde das schlicht vergessen? Ein Mysterium! Ah es steht beim Mysterium zu Tie'Shianna ... jo ...
- Zeitparadoxa in Thalusion: Ist halt so da, deswegen war da auch mal ne Zeitmagie-Schule. Geht, ist aber irgendwie etwas lahm. Es gibt aber immerhin ein paar Beispiele für Zeitparadoxa und Forschungen dazu.

Geheimnisse der Persönlichkeiten:

Wie bei vorigen RSHs warten hier wenige echte Überraschung. Oft doppelten sich die Infos leider mit den Beschreibungen im vorigen Teil der RSH und es gibt nur wenige echte Mysterien, wie z.B. die Abstammung des neuen obersten Mawdlis (Leomars Sohn!). Prominentestes Beispiel: Malkillah. Das steht alles so schon an verschiedenen Stellen der RSH.

Manchmal stehen da auch Dinge, die schwer zu verstehen sind für Einsteiger, z.B. bei Dolguruk. „Die Hinrichtung des einst verurteilten und entkommenen Selo Kulibin gehört noch zu seinen wenigen Lebenszielen.“ Selo Kulibin kommt im Buch vor ... im Abschnitt Sitten und Gebräuche der Thalusion, wo kurz die Geschichte aus Der Streuner soll sterben nacherzählt wird. Aber die Transferleistung ist .. heftig, wenn man den nicht kennt.

Generische Meisterfiguren:

Werte für Wüstenomadin, Ferkinaräuber, Novadistammeskrieger,

Vier **Szenariovorschläge**, zwei für das Kalifat, zwei für Thalusion und keinen für die Ferkinas.

Einen verstehe ich so gar nicht. Hä? Die Beschreibung ist für den Meister, da stellt man am Ende keine Fragen sondern bietet Optionen an.

***Blutsschwestern:** Es ist Chorbash, die Sippen ganzer Stämme kommen zusammen, um ihre Feste zu begehen. Die Amadah-Prüfung der Jugendlichen steht an, doch Sorge hängt über dem feierlichen Anlass. Eine ganze Sippe hat es versäumt, die Heimatoase aufzusuchen und selbst nach Tagen des Wartens zeichnet sich niemand am Horizont ab. Helden werden gebraucht, die nach der Sippe suchen und sie nach Hause bringen können, während der Stamm mit seinen unabdinglichen Prüfungen fortfährt. Etwas Tragisches schwant den Helden, als eine junge Frau ihren Waqqif gegen sie erhebt und erklärt, sie habe ihrer Blutsschwester unter Eid geschworen, alle davon abzuhalten, ihre Sippe in der Wüste zu suchen. Ob wohl Finsteres hinter ihren Motiven steckt? Oder ein rechtschaffenes Selbstopfer*

Oder den hier. Könnte cool sein ... aber ist schon sehr merkwürdig so Scheinverurteilte zu haben ...

***Henkerspiele:** Kopfgeldjäger, Henker und Schaulustige werden gesucht, um Dolguruks neuem Henkersfest in Thalusa beizuwohnen. Schergen des Despoten schmieren großzügig hinter seinem Rücken sowohl die Zuschauer vor der Bühne als auch die Scheinverurteilten auf dem Schafott, um über die desaströsen Fehlschläge seiner Politik des Terrors und die letzten Jagden auf Rebellen zu vertuschen. Die Helden können sich sowohl in der Rolle des angeheuertem Publikums oder als Scheinverurteilte wiederfinden oder aber dem Versuch nachgehen, den Betrug aufzudecken. In jedem Fall werden sie überrascht, wenn der pechschwarze Sultan persönlich auftaucht und das Spektakel mit vollem Ernst einleitet – mit den Worten: „Heute werden alle gerichtet!“ Es gilt sich einzumischen, damit die Richtigen das Fest überleben.*

Fazit:

Ich mecker einfach mal zuerst. Es gibt ein paar Dinge, die mir nicht gefallen. Die Bebilderung ist von sehr wechselhafter Qualität. Jammern auf hohem Niveau, wenn man an Zeiten vor DSA5 zurückdenkt, aber der Standard wird hier nicht immer gehalten. Manchmal sind Proportionen grob falsch, manche Bilder sind wirklich toll und andere fallen dazu im Kontrast halt stark ab und lassen mMn auch ein wenig aventurische Stimmigkeit vermissen.

A propos großes allumwälzendes Mysterium: In den meisten Städten weiß übrigens kaum jemand was davon, was in der Wüste passiert ist. Also schon von Rastullahs erneuter Offenbarung, aber nichts von dem Insektenkropfzeug. Dass das Ganze mehr oder minder unter den Tisch gekehrt wird und man nicht wirklich (mit Außenstehenden) drüber redet, ist eine merkwürdige Designentscheidung und ich halte es für fraglich, wie lange das mit der Geheimhaltung glaubhaft wirklich durchzuhalten ist. Andererseits wird es so beschreiben, als würde es die Novadis einen (Kampf gegen Kropfzeug) als auch einen und spalten (Offenbarung). Mir war das ein bisschen viel hin und her oder ich hab es nicht ganz kapiert.

Schade finde ich es auch, dass bestimmte Designentscheidungen an bestehenden Setzungen quasi vorbeigetroffen wurden. Der Horas zerstört den Charyptoroth-Splitter in der Wüste und es passiert nichts, außer dass ein paar Quellen in der Umgebung versucht werden? Schlimm genug für die Wüste, aber da wäre doch echt mehr drin gewesen.

Auch das Hinterfragen von allzu plumpen irdischen Anleihen hat so mittelgut geklappt, aber es war auch schwierig, wenn man nicht plötzlich den kompletten Hintergrund verbiegen will. Aber insbesondere der Rastullah-Glaube ist so sicher deutlich zugänglicher und attraktiver geworden.

Es ist insgesamt schon eine ordentliche Regionalspielhilfe, die vieles richtig macht. Einige der neuen Personen sind spannend und man bekommt Lust, Held:innen aus der Region zu spielen. Die Zweite Offenbarung war wirklich überfällig, um den Novadis neues Selbstbewusstsein gegen Andersgläubige zu geben, deren Gottheiten ständig mit Wundern um sich werfen. Insgesamt finde ich die Änderungen, die dieses Ereignis für das Setting bringt als durchaus bereichernd. Das Kalifat verbleibt als ein geeintes und doch innerlich zerrissenes Reich, in dem es Held*innen braucht, um was zu ... reißen. Schlechter Wortwitz ...

Als jemand, der definitiv befangen ist, weil er das Setting wirklich liebt, würde ich sagen 7 von 10.