Das Dämonenkränzchen Konstanz präsentiert:

Thorwal Standard

Vaterländisch, Kriegerisch, Traditionsbewußt, Zupackend, Treu, Tapfer

Preise: 1 ST, 1 Schilling, 2 Groschen, 0,1 Zwergentaler, 1 Dinar, 0,1 Amazonenkrone, 1 Schrumpfkopf Auslandspreise: Kleingüldenland 2 Pfund, Großferngüldenland 3 $, Postehernenschwertzien 5000 Rubel, Westlicher Zwergbergstaat 5 SFR, Östlicher Zwergbergstaat 35 ÖS, Froschland 20 FF, Gurkland 6 Gulden, Öreländer 20 Kronen, Caesarien 5000 Lire, Knobiland 200 TL Balkanische Zwergstaaten 15 Orden

Thorwal, im Rahja 19 Hal

Vom Werden einer Nation

Bericht vom Hjalding im Phex 19 Hal

"Es ist an der Zeit das Werk Hardred Bjarnison's fortzusetzen": mit diesen Worten eröffnete der oberste Hetmann Tronde das Frühlingshjalding: "Die einzelnen Jarltümer, Hetmannschaften, Dorfgemeinschaften und Ottajaskos müssen sich endlich als eine Nation begreifen." So eröffnete Tronde seine Ansprache. Uneingeweihte bekamen den Mund nicht mehr zu, ob der Dinge, die sie da zu hören bekamen. Es sollte so bleiben, denn Tronde beließ es nicht bei einleitenden Worten:

'Nun, das Mittelreich beginnt wieder zu erstarken. Das liebliche Feld meldet sich auf der Bühne der Aventurischen Politik zurück. Somit ist es an der Zeit, daß unser geliebtes Thorwal zu neuen Ufern aufbricht. Seien wir doch ehrlich! Wenn die Orks sich nicht dem Mittelreich, sondern uns zugewandt hätten, würde von unserem Land nicht viel übrig sein. Die Zeiten, in denen wir allein durch die Existenz unserer Ottas eine Macht darstellten, sind vorbei. Eine Otta kann einen Krieg beginnen, in den anderen Ottas verwickelt werden können. Dann zieht sich die eine Otta zurück, weil nicht genug Beute herausspringt. Und der Rest kann sehen, wo er bleibt. So etwas ist Herumstocherni! Thorwal muß schwach bleiben, weil sich keiner für die eine, die thorwalsche Sache stark machen will.

Unser Land hat in den letzten Jahrzehnten sein Gesicht gewandelt. Wir sind nicht mehr die seefahrenden Thorwaler. Eine große Gruppe in unserem Land lebt in Städten und Dörfern. Diesem Umstand gilt es Rechnung zu tragen, meine hochverehrten Hetleute."

Auf so eine Eröffnung waren viele, insbesondere die Vertreter der seefahrenden und traditionsbewußten Ottas des Nordens, nicht gefaßt. Der Tumult brach los. Tronde wartete ab, bis sich die erhitzten Gemüter wieder beruhigt hatten: bis sie hören wollten, was er genau meine.

Aber nicht er richtete das Wort an die Versammlung, sondern jemand, den sie schon lange nicht mehr gesehen hatten. Der frühere Berater von Hetfrau Garhelt, Asleif Hellgardson sprach:

'Es ist an der Zeit, daß Thorwal zur Sicherung der Grenzen ein stehendes Heer bekommt. Der Erfolg der Orks zwingt, die Verteidigung neu zu organisieren. Doch wovon wird so ein Heer bezahlt?

Steuern, schlicht und einfach Steuer! Und ein ehrenwertes Gremium, welches die Ausgabe unserer Steuern kontrolliert. Die Thorwaler werden davon nicht zu einem Volk von Untertanen, im Gegenteil!

DER HELDENHAFTE TOD EINER WAHRHAFT AVENTURISCHEN GAZETTE! LEIDER SEHEN WIR UNS GEZWUNGEN DEN THORWAL STANDARD EINZUSTELLEN.
DIE 1. AUFLAGE ERSCHIEN ALS BEILAGE ZUR GAZETTE HELDENHAFT. DIESE 2. AUFLAGE FUER MOA WURDE UEBERARBEITET UND ERGAENZT.

Das ganze Land wird in selbstständige Jarltümer eingeteilt, auch die neuen Gebiete um Enqui und Salza. Die Jarle werden vom obersten Hetmann eingesetzt. Sie treiben die Steuern ein. Desweiteren werden die Jarle die untere Gerichtsbarkeit behalten.

In den Jarltümern werden Abgesandte gewählt, die künftig das Hjalding bilden sollen. Dreimal pro Götterlauf für jeweils 4 Wochen tritt das Hjalding zusammen. Hört zu, freie Thorwaler! Denn das Hjalding kontrolliert den obersten Hetmann. Es kann die eingesetzten Jarle abwählen. Es muß dem Steuersatz zustimmen. Und werden die Steuern nicht richtig angelegt, werden die Ausgaben bis zum nächsten Hjalding gesperrt.

Das Treffen der Hetleute bleibt als "Rat der Hetleute" erhalten. Es wird sein Recht behalten, eben die Wahl- und Abwahl des obersten Hetmannes. Der Hetmann bestimmt aus den Reihen der Hetleute 3 Minister. Der Rat tritt zweimal im Jahr zusammen. Er stellt Anträge jeder Art an das Hjalding. Aus seinen Reihen stammt der Ausschuß für die höhere Gerichtsbarkeit.

Machen wir es so, verlieren wir nichts. Aber wir gewinnen ein Thorwal, das geeint handelt. Was soll uns dann noch bremsen?"

Als Asleif geendet hatte, brach der Tumult erst recht los. Argumente aller Art wurden ausgetauscht. Trondes Einwurf, die Ottas in Rostria hätten sich schändlich benommen, brachte den Saal zum Kochen. "So einfach mir-nichts-dir-nichts in Rostria das Feld zu räumen": das war noch zu hören. Danach konnte unser Berichterstatter, in die hitzige Auseinandersetzung mit einbezogen, nichts mehr hören: er befindet sich bis jetzt in der Obhut eines Heilers.

Nach einigen Stunden Unterbrechung trat das Hjalding erneut zusammen. Die BHE-Fraktion begrüßte den Vorschlag zur Neugestaltung des Staatswesens als richtigen und wichtigen Schritt. Endlich würden heimatlosen Thorwaler zu gleichberechtigten Landsleuten. Auf den Einwurf Hetmann Eldgrimms, für die "Versager" nicht einstehen zu wollen, brach wieder handfester Streit aus.

Asleif griff schlichtend ein. Ein alter Sang, mit Festigkeit vorgetragen:

"Der schwatzt zuviel, der nimmer
geschweigt
Eitel unnützer Worte.
Die zappelnde Zunge, die kein Zaum
verhält,
ergellt sich selten Gutes.

Mach nicht zum Spott der Augen den Mann.
Der Vertrauend Schutz will suchen.
Klug dünkt sich leicht, der von Keinem
befragt wird
Und mit heiler Haut daheim sitzt."

Der Händel verging über die uralte Weise. Doch selbst nach Stunden fiel keine Entscheidung zu den Plänen Trondes. Hetfrau Jarilaje Swalnidrasdotter schlug vor, die Entscheidung darüber auf das nächste Hjalding zu vertagen. Bis dahin solle man sich zuhause beraten. Tronde könne alldieweil genauere Pläne zur Ausgestaltung des neuen Thorwals vorlegen.

Hetfrau Jarilaje

Beschlossen wurde dann doch noch. Und zwar die Gründung eines neuen Jarltums im äußersten Nordosten um die Stadt Enqui herum. Es wird den Namen "Brinasker Land" tragen. Bezüglich der Schaffung eines Jarlstums um Salza einigte sich das Hjalding nicht.

Anschließend lud Tronde das Hjalding zum großen Feste ein. Asleif trug sein neuestes Lied vor, um danach in Begeisterungsstürmen unterzugehen.
(Zum Hjalding nachstehender Kommentar unseres Chefredakteurs Hjalmar Karlson-Ohnepropeller).

Anzeige

A x t

Der Duft der Oger provoziert

Der Kommentar:

"Da liegt einem der halbe Nordwesten, von Andergast bis Havena zu Füßen und was machen diese dreimal verfluchten Hundesöhne und Schlangentöter - sie fahren heim an den Herd, um sich beim Feuerchen über die Armut der Nostrier auszuheulen." (Tronde)

Nur zu verständlich, daß Tronde vor Wut außer sich war. Das Mittelreich war handlungsunfähig. Wir hätten unseren Einflußbereich ohne Gegenwehr bis Albernia ausdehnen können.

Tronde zog die Konsequenzen und schlug dem Hjalding eine Neuorganisation unseres geliebten Landes vor. Thorwal ist - ob wir es sehen wollen oder nicht - in den letzten Jahren zu einem Ordnungsfaktor geworden. Man rechnet mit uns in den Herrscherhäusern Aventuriens. Doch der schändliche Rückzug aus Nostria wird dazu führen, daß man uns nicht ernst nimmt. Sicher, man hat in Küstenstädten Respekt vor unseren Traditionalisten. Aber für eine große Nation ist dies ein Rückschritt. Respekt allein reicht nicht.

Wir leben und lebten nie vom "Thorwal'sch Einhandeln", wie die alten Sagen uns vormachten. Das war die Zuckersoße zum Salzhering. Dieser kam immer aus dem Handel und Wandel zur See: und zu Land!

Die letzten Jahre zeigten, Ottjaskos können vom traditionellen Einhandeln kaum noch reich werden. Die Städte in denen wirklich etwas zu holen ist, werden gut geschützt. Da haben auch 10 Ottas keine Chance. Nur noch Bettlerküsten liegen schutzlos da. Und die Sklavenjäger- und Piratenhatz ist auch nicht mehr das, was sie mal war.

Das Beispiel Salza und Salzahafen zeigt, welchen Aufschwung das gesamte nostrische Gebiet als thorwalsche Provinz hätte nehmen können. Hetmann Ulf hat den Grundstein gelegt. Schon bald werden die anderen Nostrier sehen, wieviel besser man als Thorwaler lebt. Freie thorwaler Bürger werden nicht in sinnlosen Kriegen gegen Andergast geopfert.

Ergreifen wir die Chance: Was unsere egoistischen Ottjaskos angefangen, muß nun die nationale Politik vollenden. Wir dürfen den Ork nicht unterschätzen. Der Fall Greifenfurts warnt uns, wie stark die Schwarzpelze geworden sind. Die Hetleute können nicht anders, als beim nächsten Hjalding Trondes Vorschlag zu folgen.

Es geht doch gar nicht darum, freie Thorwaler zu Untertanen zu machen. Die Möglichkeiten unseres Volkes müssen endlich in Gänze ausgeschöpft werden: Für das reiche, das freie, das geschützte, schlicht das stolze Thorwal!

Anzeigen im Standard

Tsa sei Dank
Wir geben die Geburt unseres zweiten Sohnes, Sören Bralfsson, bekannt. Möge auch er von Swafnir gesegnet werden.
Bralf und Sieglinde

Töchter und Söhne Thorwals!
Wo ist Euer Pioniergeist geblieben. Daß ein Feldzug gegen die feigen Hunde Nostrias nicht Eure Börsen füllen würde, war doch klar. Hier geht es um neuen Siedlungsraum. Nur durch eine Landnahme und Ansiedlung kann Thorwal zu neuer Stärke finden. Nicht auf den Meeren allein liegt Thorwals Zukunft. Die anderen Staaten werden und sollen künftig mit uns zu rechnen haben.
BHE - Fraktion im Hjalding

Der ideale Heldenbegleiter
frißt nichts, kann problemlos vergessen werden und ist trotzdem immer zur Stelle, falls man ihn braucht. Außerdem hat er eigentlich fast immer ein nasses Näschen. Meldet Euch bei Hundezüchter Immertreu. Waskir.

Ist Euch auch schon ein wildgewordener Elch oder ein großer Schröter in den Ferrara gerannt? Wurdest auch Du mit dem Schaden allein gelassen? Das muß nicht sein! Wir helfen Dir. Festumer Rationale - die faire Versicherung

Ich will Kapitän meiner Otta werden, weiß aber nicht wie. Wer kann mir helfen? Zahle gut!
Otta Ogerfaust, Serske

Meister grausam, Held tot?
Was geschieht nun mit den sterblichen Überresten? Euch kann geholfen werden! Wendet Euch vertrauensvoll an den Boron - Geweihten Fondor. Schickt den Heldenbrief Eures Lieblings mit kurzem Lebenslauf und Todesursache an: Sascha Teuber, Radolfzeller Str. 84, 7753 Allensbach . Ihr erhaltet dafür einer Schilderung des Begräbnisses und eine Abschrift der Grabrede. (Los, Ihr Drecksleser, schon die zweite Anzeige dieser Art, und wenn jetzt kein Toter kommt, gehen wir doch noch auf Fan-Kons und holen sie uns!)

Scheim Peter Eriksson, Du bist nicht witzig! Ich weiß was Witz ist. Paß auf, wenn Dir Dein Gesicht so lieb ist, wie es ist.
(Name der Red. bekannt)

Anzeigen

Interalrik Hast Du Keinen, hol Dir einen!

Interalrik, die Söldnerargentur Ihres Vertrauens!

Wir bieten: Ihr Alrik, diskret, zu allem bereit, immer freundlich und vor allem immer treu. Sie sollen Schutzgeld zahlen? Interalrik! Der Nebenbuhler ist stärker? Kein Problem - Interalrik! Was es auch sei, Ihr Interalrik macht es! In 35 Niederlassungen aventurienweit zum gleichen Tarif, in Thorwal leihen, in Havena abgeben. Kleidung, Auftreten und Waffen auf Wunsch. Zu Nebenwirkungen und Vertragsbesonderheiten fragen Sie bitte den Interalrik-Vertragshändler in ihrer Stadt. Interalrik, allein 3 mal im Lande Thorwal.

TTT = Thorwal-Top-Ten

1. (2.)Erinnerungen werden mit Äxten gemacht "Die Sex Armbrüste"
2. (-)Wir lagen vor Mengbilla und hatten die Kisten voll Gold "Die Zottenbeißer Otta"
3. (-) Wenn die Otta in Serske sich mal wieder betrinkt "Die Kauflustigen"
4. (8) Mein warmer weicher Olporter "Das Olport Quartett"
5. (-) Wirt Du Schwein, laß uns wieder rein "Die Vidsander Herzbuben"
6. (-) Im hohen Norden "Jever Beckson Wiedergängergruppe"
7. (-) Premer lügen nicht "Mikael Holmsen"
8. (-) Meister sei grausam "Fondor"
9. (-) Das Saufllied "Jever Beckson Wiedergängergruppe"
10. (7) Geboren wild zu sein "Steppenelf"

Wasserstandsmeldungen

für Phex 19 Hal

Liskor: 2, 15 Schritt
Olport: 3, 49 Schritt
Prem: 3, 28 Schritt
Thorwal: 3, 30 Schritt
Havena: 4, 68 Schritt
Kuslik: 5, 87 Schritt

Swafnirland wiederentdeckt!?

Sirgrdifa Freyjasdottir von Forschungsreise heimgekehrt

Letzte Woche traf die Magierin Sirgrdifa in Thorwal ein. Die in der "Halle des Windes" zu Olport beheimatete Magisterin kam in unsere Stadt, um Fronde von ihrer letzten Reise zu berichten. Im Archiv der obersten Hetleute stellte sie Nachforschungen an, wo unser Herausgeber, Gurt Buccerison, den Bericht ihrer letzten Expedition aufnahm:

Vor ca. 12 Jahren begann ich das Archiv unserer Akademie neu zu ordnen. Dabei stieß ich auf einen uralten Text. Die Niederschrift eines Skalden, die wohl zwischen 1500 und 1300 v. H. entstandt. Er berichtete von einer Expedition. Damals begann man mit der Suche nach anderen Gegenden, wo Hjaldinger gelandet sein konnten. Ob unsere Vorfahren, die damals beim heiligen Olport landeten, tatsächlich die einzigen Überlebenden gewesen sind oder ob nicht einige Ottas, in den Stürmen und Nebeln verschollen, nicht doch auf unbekanntes Land gestoßen waren. Der Bericht endet mit den Reisevorbereitungen. Entweder kam die Otta nie zurück oder die Aufzeichnungen darüber sind verloren gegangen.

Dieser Bericht ließ mich nicht mehr ruhen. So zog ich durchs Land, auf der Suche nach anderen Schriften. Ich fand nichts, was mich weitergebracht hätte. Jahre später weihte ich mein Leben Hesinde. Seitdem habe ich mit Hilfe von großzügigen Spenden immer wieder Schiffe heuern können, um Spuren von anderen Hjaldingern zu finden. Einmal entdeckte ich eine Insel, mit Überresten einer verlassenen Siedlung. Das Alter war nicht feststellbar. Jedenfalls keine 1000 Jahre.

Vor einem halben Jahr gewann ich nun eine Otta aus Vidsand, die sich von einer sol-chen Expedition etwas Abwechslung versprach. Wir nahmen Kurs auf die Spätvormittagssonne und behielten diesen Kurs in den nächsten Tagen bei. Die ersten 2 Tage war Efferd uns gnädig gestimmt, denn bei achterlichem Wind kamen wir gut voran.

Dann hatten wir 2 Tage Nebel und wußten nicht mehr genau, wo wir waren. In der Ferne hörten wir donnerndes Rauschen. Viele der Besatzungsmitglieder glaubten am Ende der Welt zu sein. Alle hatten Angst ins Nichts zu stürzen. Mein Zureden, daß Dere eine Kugel sei (?? - der Setzer) und keine Scheibe half nichts. Im Nebel war an

"Umkehren" nicht zu denken, so beruhigten sich die tapferen Männer sich wieder. In den nächsten Tagen verzog sich der Nebel. Dafür machte uns eine dichte Bewölkung das Navigieren nicht leichter. Am 10. Tag kamen wir in ein gewaltiges Unwetter. Wir mußten um unsere Otta fürchten, Efferd war offen-sichtlich erzürnt. Wir waren am Ende unserer Kräfte, als nach drei Tagen in der Nacht der Sturm nachließ. Das Madamal spendete viel Licht, so daß wir die Ordnung auf der Otta wieder herstellten.

Ich versuchte mich anhand des Sternenhimmels zu orientieren. Soweit war ich nie zuvor gekommen. Zu unserem Schrecken war eines der Trinkfässer leckgeschlagen und ausgelaufen, das Wasser wurde knapp. Bald lag wieder eine Nebelwand vor uns. Einen Tag ruderten wir im Nebel. Wasser und Luft wurden unnatürlich warm, wenn man bedachte wo wir sein mußten.

Nach zwei Tagen schönstem Wetter geschahen in Richtung des Unterganges der Praiosscheibe zwei Dinge fast gleichzeitig: Der Steuerbordausguck rief: "Land in Sicht", während der Backbordausguck eine Seeschlange sichtete. Einige abergläubische Gesellen wären am liebsten in heimatlicher Richtung davongesegelt. Es war ein schlechtes Omen, die große Insel oder Halbinsel gleichzeitig mit einer Seeschlange zu sichten.

Ich überzeugte den Kapitän, daß wir das Land zumindest zum Auffüllen der Vorräteund zur Ausbesserung der Sturmschäden anlaufen sollten.

Zuerst waren wir unsicher, welches Land vor uns lag. Güldenland konnte es noch nicht sein. Aus der Nähe besehen war es eine grünbewachsene Insel mit einigen großen Bergen. Am 16. Tag unserer Reise fanden wir an einen Sandstrand.

Es war weitaus wärmer als daheim in Thorwal. Ob dieser Anormalie (seltsame Pflanze - der Setzer) war die Stimmung gedrückt. Nur die Einsicht, daß man für eine sofortige Rückkehr nicht gerüstet war, hinderte die Besatzung an der Flucht.

Ein Teil der Mannschaft machte sich daran, die Schäden auszubessern. Ich ging mit den Wassersuchern. In einem dichten Wald erschwerte ein merkwürdiges Dornengestrüpp das Durchkommen. Zuerst fanden wir nur stinkendes, heißes Wasser, das manchmal in großen Fontänen aus dem Boden schoß. Nach einigen Meilen fanden wir endlich ein Flüßchen. Ich drängte darauf, mit einer Gruppe die Insel genau zu durchstreifen. Zu Sechst zogen wir los. Wohl war uns nicht zumute, hörten wir doch immer wieder dumpfes Grollen. Nach 2 Stunden kamen wir in felsiges Gebiet, wo der Boden immer wieder heißes Wasser in Fontänen ausspie. Am linken und rechten Rand der Ebene erhob sich ein Gebirgszug. In der linken Wand konnten wir einige eigenartig trockene Höhlen ausmachen. In einer lagen 3 Skelette, die wohl einmal aufgebahrt waren. Es waren Überreste von Lederrüstungen auszumachen, die an thorwalsche Arbeit erinnerten. Bei einem Skelett lagen Reste eines Lederbeutels. Darinnen Zeichnungen und Schriften auf Leder. Mit den Zeichnungen konnte ich nicht viel anfangen, doch die Schrift war klar thorwalschen Ursprungs. Ein sensationeller Fund! Da wir bis zum Einbruch der Dunkelheit zurück bei der Otta sein wollten, kehrten wir um. In der hereinbrechenden Nacht rissen uns durch Mark und Bein gehende Schreie und Geräusche aus dem Schlaf. Sofort ging das Gerücht um, daß hier Dämonen und Geister menschliche Seelen quälen. Da sie mit ihrer Macht sicher auch das Wetter beeinflussen könnten, sollte die Otta sofort aufbrechen. Leider kam ich gegen diesen Aberglauben nicht an. Wenigstens konnte ich durchsetzen, die Insel zu umrunden. Nachdem wir im Firun (da habt ihr aber lange gebraucht - der Setzer) ein gewaltiges Bergmasiv passiert hatten, war eine kleine, bergige Nebeninsel zu sehen. An deren Küste waren scheußliche Dämonenfratzen in der Dämmerung auszumachen. So konnten Schatten, die mich an Hausruinen erinnerten, auch nicht untersucht werden.

Von der Rückfahrt gibt es nicht viel zu berichten. Nachdem wir die breite Nebelwand, die offenbar die gesamte Insel umschloß, durchquert hatten, kamen wir gut zurück.

Ich habe Kontakt zur "Zottenbeißer"-Ottjasko in Serske aufgenommen. Sie wurde für eine neue Reise zu dieser Insel, meiner Meinung nach handelt es sich um Swafnirland, gewonnen. Auf der Otta "Theodor Heusson" sind noch einige Plätze frei, vielleicht finden sich ja durch diesen Berichts einige mutige Abenteurer, die uns bei der Expedition begleiten wollen. Wir werden am 5. Praios auslaufen.

Im Anschluß drucken wir den Text des Lederstückes, soweit er zu entziffern war:

"Die Heimat ... wiedersehen ... Otta ...zerstört ... grausam. Letzte ... zu Swafnir gegangen. Er war ... nicht mehr sehen ... haben sie ... geholt. Schon wieder ein ... brauchen kleine ... Insel zu erreichen ... bloß ... Gold ... gewesen."

(Aufhänger für das im zweiten Teil veröffentlichte Modul)

Jarltum *Brinasker Land* ausgerufen

Swafnild Egilsdottir in Enqui zur Jarlsfrau gewählt

Auf Vorschlag von Hetmann Tronde wurde Swafnild in Enqui zur ersten Jarlsfrau gwählt. Die Schaffung dieses neuen Jarltums solte nicht nur die nördlichen Siedlungsgebiete stärker an Thorwal binden, sondern auch in Enqui selbst dazu beitragen, daß dort wieder Ruhe und Ordnung einkehrt. In den vergangenen Monaten war ein nicht mehr zu aktzeptierender Verlust an Disziplin zu verzeichnen gewesen. Übergriffe von betrunkenen Ordnungskräften auf die Bevölkerung und Flüchtlinge des Städtebundes kamen mit erschreckender Häufigkeit vor. "Niemand hat etwas gegen gelegentliche Raufereien", äußerte sich Tronde, "aber der Totschlag an einer Krämerin, die angeblich Walschnitzerein verkauft haben soll, ging entschieden zu weit." Wie sich später herausstellte, verkaufte die alte Frau lediglich Schnitzerein aus Hirschgeweihen, was den betrunkenen Kriegern des Hetmannes Ingibjarssons aber erst auffiel, als sie ihren Rausch ausgeschlafen hatten. "Wir sind keine Besatzer dort. Vielmehr ist die nordöstliche Region nun gleichberechtigt in unser land aufgenommen.", erklärte Tronde, da könne man es sich nicht erlauben wie eine Herde Wildschweine aufzutreten. Tronde forderte Swafnild dazu auf die Ordnung wieder herzustellen und die Lage Enquis dazu zu nutzen Erkundungsexpeditionen in den Firunswall und die Ogerzähne auszuschicken. Dort könne man nicht nur Erkundungen über die Orks anstellen, sondern auch erforschen, inwieweit das Gebiet thorwalschen Interessen dienen könne..

77 Götterläufe "Freie Kämpferschule von der Trutzburg zu Prem"

Tronde sendet Anerkennungsschreiben

Leiterin der Kämpferschule ist seit 17 Götterläufen Warada Rotheim. Sie unterweist derzeit 27 Zöglinge im Alter ab 14 in den Grundzügen der Ritterlichkeit. Während sie früher versuchte nach dem Vorbild der Reichsakademien zu lehren, hat sie inzwischen einen thorwalschen Stil entwickelt und die Tugenden vereinigt (instruktiv hierzu ihre Denkschrift "Vom Wesen thorwalscher Ritterlichkeit", Prem, 16 Hal).

Unser oberster Hetmann, Tronde, sendete zum Jubiläum ein Anerkennungsschreiben. Darin betonte er die künftig wichtige Bedeutung solcher Kriegerschulen in Thorwal. "Eine große Nation braucht große Kämpfer", schrieb Tronde." Desweiteren äußerte Tronde die Absicht künftig jeden Götterlauf Stipendien für mittellose Schüler zu vergeben, auch würde er sich dafür einsetzen, daß die Akademie in der Stadt Thorwal verbessert wird: "Die Disziplin der Reichsakademie verbunden mit thorwalschem Kampfesmut und thorwalscher Treue wird die besten Kämpfer Aventuriens hervorbringen".

Seit Warada von Thorleif Asgardsson unterstützt wird, hat die Kämpferschule eine neue Qualitätsstufe erreicht. Thorleif absolvierte vor 18 Götterläufen die Kriegerakademie in Havena und diente als Offizier in einem Eliteregiment Albernias. Vor 4 Götterläufen kam er zurück in seine Heimat nach Prem und leistet in der Trutzburg hervorragende Arbeit.

Seit diesem Zeitpunkt ist auch die Ausbildungszeit um ein Jahr verlängert worden. Die schöne Tradition des Bekämpfens des *bösen Feindes*, des Premer Feuers, ist aber beibehalten worden.

Es ist bedauerlich, daß das neulich in Gareth veröffentlichte Gesamtwerk "Mit Mantel, Schwert und Zauberstab" über die auf Aventurien bestehenden Akademien auf einen veralteten Bericht aus der ebenfalls in Gareth erscheinenden Gazette "Aventurischer Bote" zurückgegriffen hat, anstatt sich über den neuesten Stand zu informieren. Dies wird wohl mit den Wirren des Bürgerkrieges und den Orkschlachten zusammenhängen ist aber trotzdem bedauerlich.

(siehe auch die techn. Einzelheiten im zweiten Teil des Heftes)

Einweihung des Swafnir Tempels zu Riva

Am 1. Ingerimm des Götterlaufes 2639 nach der Landung (hää? - der Setzer) wurde von der Geweihten Tula von Waskir der neue Swafnir Tempel in Riva eingeweiht.

Die rasche Fertigstellung wäre ohne die großzügigen Spenden der Otta "Firnsdank" nicht möglich gewesen. Insbesondere dem Rondra Geweihten Drag, den Elfen (??? - der Setzer) Ranak und Turan, der Abenteurerin Levithia, sowie dem Zwerg Gosrim sprach Tula bei der Einweihung ihren Dank aus, für ihre mehr als großzügigen Spenden.

Gripir Zokdulfson kam kopfschüttelnd in unser Redeaktionsbüro. Murmelte: "Diese Deppen, diese Deppen" vor sich hin, lachte und zog an seinen rotblonden Zöpfen. Die Redaktion, liebe Leser, war nüchtern und überrascht. Es ging um ein Schreiben. Girpir knallte das Pergament auf den Tisch: "Hier, lest selbst, was diese Narren so anstellen mit ihrer Freizeit. Kein Wunder, daß dort nichts zu holen war außer Schwielen an den Händen und'n bißchen nostrianisches Müttersöhnchenblut."

Wir lasen den Text, alldieweil sich Girpir nicht zum ersten Mal an diesem Tag mit Premer Feuer wärmte. Der Brief war lang und wärmte nicht. Die Redaktion ging auch zum Feuer. So mag sich der Leser am Gespräch ergötzen, daß den mühseligen Brief überflüssig machte:

Thorwal Standard: "Sag', woher hast Du den Brief, von Dir ist der ja wohl nicht?"
Grifir Zokdulfson: "Bei Swafnir, was willst du damit sagen? Natürlich ist dieses Geschreibsel nicht von mir. Es ist ein Geschenk von unserer letzten Nostria Rundfahrt."
TS: "Nun sei nicht gleich mutzig, kannst bestimmt schreiben, uns interessiert lediglich die Geschichte."
G.Z.: "Welche Geschichte?"
T.S.: "Woher stammt der Brief, warum schleppst Du ihn mit Dir herum?"
G.Z.: "Also, daß war so. Als die Sache in Salza so richtig am Losgehen war, kam es zu kleineren Kloppereien mit Holzdieben, Wegelagerern und so. Irgendwann wollte ich echt nur noch von somm' alten Kerl wissen wo die beste Kneipe im Ort war. Der hielt mich wohl für den Käpt'n, gab mir seinen prallgefüllten Rucksack als Geschenk, war aber offensichtlich von dieser Geste so ergriffen, daß er sich ruckzuck verpißte. Und ich wollte doch echt nur den Weg wissen. Was hätt ich auch davon gehabt, sonn' oller Beutel. Ich hab' ihm noch nachgerufen, doch...
T.S.: "Schon gut, Mann, wissen wir. Was war denn in dem Sack?"
G.Z.: "Habt Ihr's eilig? Ich fand später diesen Wisch, der vor Euch liegt und Schreibzeug. Und, da mußte ich mich echt setzen, ein Papier, welches meinen hasenfuß als Korrespondenten des 'Aventurischen Boten' auswies. Und dann hab' ich gedacht, das iss' 'nen ganz dicker Olporter, das muß auf die Sportseite, aber Hallo! Und wie ich das so denke, kommt da so eine Braut vorbei. Und die sind ja gar nicht so übel diese Nostrianerinnen, besonders von innen..."
T.S.: "Ja los, erzähl schon!"
G.Z.: "Na, ich die Zöpfe gerade gelegt, die Skraja ins Schonfutter und hin. Wach' meinen Bückling und dann nicht lange gefackelt (lacht lange und dreckig), und die dann aber (schreit hell auf), ich dann aber so richtig (macht Schwein nach)..." (Mimik usw. alles sehr eindeutig, war wohl gut, könnte aber auch das Feuer gewesen sein).

Wir drucken nachfolgend den Inhalt des Korrespondenten-Pergamentes ungekürzt und unzensiert. Wir haben ganz erhebliche Bedenken, ob der "Aventurische Bote" (Holschranzen-Postille - der Setzer) die thorwalsche Lebensart unvoreingenommen würdigt. Aber der Text des Schreibers (Name der Redaktion bekannt) kann unseren LeserInnen einen Eindruck über das nahe Andergast vermitteln. Es ist angebracht sich etwas näher mit unseren tapferen kleinen Nachbarn zu beschäftigen. Der Bericht:

"Ein altes bornländisches Sprichwort sagt: An ihren Festen erkennt man die Menschen. So haben die Perricumer ihre 'Bunten Lichter' und die Vinsalter die Opernfestspiele. Al'Anfa kennt den Tag des Großen Schlafs und die Zwerge begehen den Tag des Feuers.

Wenig bekannt sind uns Außenstehenden die Sitten im nahen Andergast. Nicht daß es eines jeden Reisenden nun gelüste, seinen Fuß auf diesen Flecken Erde zu setzen. Doch sehet, wie aufschlußreich typisch andergastische Feste sein können.

Wie bei der regelmäßigen Lektüre des Aventurischen Boten zu erfahren gewesen wäre, liegt das Städtchen Joborn am Ingval. Erst seit einigen Jahren andergastisch, erfuhr ich in Gesprächen mit heimischen Flößern, daß "Joborn ja wohl schon immer zu Andergast gehörte und diese nostrianische Söldnerbande nur durch hinterhältige Nacht- und Nebelaktionen sich kurzfristig als Besatzer aufspielen konnte...".

Seit der letzten 'Befreiung' Joborns im Jahre 8 Hal begehen die neuen Herren der Stadt immer am Jahrestag der Überschwemmung Joborns (der Bote berichtete) ein Volksfest. Dort wird eine Strohpuppe, den nostrianischen König Kasimir IV. darstellend, unter dem Gejohle des Pöbels verbrannt. Bei allem was Recht ist und bleiben sollte, Praios ist langmütig im Norden Deres.
Wahrer Höhepunkt des abgeschmackten

des abgeschmackten Treibens ist jedes Jahr das sogenannte "Joborner Balkentreten".

Ein liebenswert urwüchsiges Turnier, bei dem zwei etwa drei Meter lange Steineichenstämme an den Enden mit zwei Meter langen Ketten verbunden werden. An einer ruhigen Stelle im Ingval findet dann das Treten statt. Die Ketten bewirken, daß die beiden Stämme wohl aufeinanderzu, jedoch niemals mehr als zwei Meter voneinander treiben.

Nun entblößen sich zwei Recken völlig bis auf eine einfache Hose und werden per Ruderboot zu den Eichenstämmen gebracht. Dort richtet ein jeder sich zur vollen Größe auf. Dieser Bursch hat gewonnen und ist eine Runde weiter, der sich länger auf den nassen, sich im Wasser gar vertrackt drehenden Baumstämmen halten kann. Wer im Verlaufe des Gefechtes versucht, den Baumstamm zu verlassen, wird disqualiziert.

Dabei dient ein ordentlicher Knittel sowohl als Balancierhilfe, wie als Waffe, den Gegner aus dem Gleichgewicht zu bringen. Nach etlichem, possierlichem Hauen, Parie-ren und Stechen wird schließlich ein Sieger gekürt, der sich ein Jahr lang 'Held von Joborn' nennen darf.

Die eigendliche Volksbelustigung besteht darin, daß auch die Verlierer gegeneinander antreten und dadurch den Unglücklichen ermitteln, der das Turnier als Let-zter abschließt. Der ein ganzes Jahr von jedem Andergaster einfach nur 'Der Idiot von Joborn' oder 'Joborner Kasimir' genannt wird, in Andergast eine wüste Beschimpfung.

So kommt es bei dieser 'Wahl' des öfteren zu ausgedehnten Prügeleien und Handgreiflichkeiten. Die enden stets damit, daß der Unglückliche Hasenpanier gibt und wohl eine Abenteurerlaufbahn außerhalb von Andergast einschlägt.

Fremde werden bei diesem Turnier nur geduldet, man bleibt lieber unter sich. Leider tragen sich fast ausschließlich Männer in die Wettkampfliste ein. Was darum Schade ist, weil alle Teilnehmer den Oberkörper vollständig entblößen müssen. Und die Andergasterin an und für sich ist schön, sehr schön sogar. Selbst auf einfachen Höfen findet man starke, doch wunderschöne Bauerntöchter oft zu vielen ... (Rest gestrichen, Mittelreich-Chauvi-Sprech, mieser Sexist, komm' nur in meine Koje, Weichling, Dich saug ich aus! D. SetzerIn)...

Nach ja, wie dem auch sei, es ist mir überhaupt nur über die eine Frau berichtet worden, die sich am Joborner Balkentreten beteiligte. Sie gewann auf Anhieb. Wobei ich nicht in der Lage bin zu sagen, welche körperliche Beschaffenheit schließlich den Ausschlag für ihren Sieg gab. Ein Alter sage mir, die Verwegene hätte "imma de' Eicheln plattgehauen". Damals müssen die Regeln anders gewesen sein, die Stämme waren diesmals völlig entastet.

Ich selbst habe nicht teilgenommen, da meine Wenigkeit nicht in solch' hohem Maße von dieser recht rauhen Art des Kräftemessens angetan ward (Ich sag's doch, Wemmell D. SetzerIn).

Schließlich bleibt noch zu sagen, daß man in und um Joborn von einer altbewährten Tradition spricht. Obwohl das Joborner Balkentreten nachweislich auf Grund von Zwischenfällen (Rostrianer, Gewitter, Thorwaler, Orks, Hochwasser) erst sechs-mal überhaupt und davon nur viermal pünktlich am 10. Ingerimm stattfinden konnte.

Salza, den 28. Hesinde 19.n.H., Name der Redaktion bekannt

Soweit dieser Bericht, der offensichtlich zum Abdruck in der Garether Gazette "Aventurischer Bote" bestimmt war. Wir meinen, ist ja ganz nett, die Sache. Aber einen Bericht in einer Zeitung wert? Wenn das nicht so witzig gewesen wäre, mit Gripir nachher am Premer Feuer, also wir hätten's nicht gebracht. Okay, die Operationen in Rostria waren nicht weiter schwer. Gripir hat's aber echt witzig rübergebracht und wir waren so gut drauf, kam die Story halt doch rein.

Sehr frei nach einem Entwurf von Oliver Rosenkranz, Berlin

Thorwaler fern der Heimat

In der Nähe der Stadt Angbar fand unser Redakteur für Leibesertüchtigung Ragner Schwafel einen Landsmann, der ganz nach seinem Geschmack war: den Braumeister Ulbricht Waltersen. Nach dem obligatorischen Begrüßungsgelage (da muß ich auch hin - der Setzer) präsentierte Meister Waltersen unserem Sportsmann sein neuestes Rezept: Den "Echt Badoer Stollenquell", eine Sorte, die ganz besonders kleinwüchsige Rassen anzieht.

So ist es auch kein Wunder, daß die Wände seiner kleinen Kneipe voll des Lobes sind: 'Das gibt Haare auf der Brust', ist denn auch die Meinung der Redaktion (und des Setzers).

IMPRESSUM des THORWAL-STANDARD

Gibts diesmal nicht, schauen Sie in der letzten Ausgabe nach, Anzeigen sind teurer!

"Der Arnold"

Wieder einer aus unserer Familie der Dämonen, diesmal das stärkste und dümmste, was die Sphäre zu bieten hat. Exklusiv im ***Standard***!

III.
Name: Arnold

MU:20 KL:6 IN:8 CH:9 FF:9 GE:13 KK: 25 GG:8 TA:0 JZ:5 SB:1 BT:0

LE: 300 RS:3 (Mukkis pur) MR:2 GS: 3

AT/PA: 19/14 (Raufen) TP: 1W+10 (pers. Faust); 19/14 pers. Andergaster 3W+12; Fernkampf (Repetierarmbrust): 25

Herausragende Talente:
Zweihänder 10; Raufen 10; Entfesseln 10 (sprengen); Körperbeherrschung 10; Sexuelle Fertigkeit -5 (nix dumm fickt gut!); Kulte (Arnoldkult) 18; div. magische Fähigkeiten, gelingen immer!

Der Arnold ist vor allem eines: stark. Das sieht man, denn zuerst materialisieren sich die Muskeln. Das er dumm ist, merkt der Beschwörer auch sofort, sollte es aber tunlichst nicht erwähnen (Ey, was hasse gesacht? Ey, Vorsicht, ey, sonst Beule!). Einige Magister aus Fasar vertreten die Ansicht, sein Gehirn bliebe in der anderen Sphäre. Wie dem auch sei, ändert nichts. Arnold ist der dreigehörnte Kollege des Mammon, im Geldscheffeln ist er ähnlich begabt wie dieser. Arnold kommt automatisch, wenn der Dämon Haider besiegt wird. Ansonsten wird nach den üblichen Regeln beschworen (Heptagon +4), ebenso die Beherrschung (+4).

Wenn er kommt, muß es sich vor allem lohnen. Der Arnold kämpft sich gerne den Weg zum Schatz frei, teilen tut er aber nicht. Soll Arnold jemanden bestimmtes plattmachen, muß er eine Klugheitsprobe bestehen, sonst wird sein Opfer per Zufall bestimmt. Ist das Opfer tot (Tot heißt bei Arnold immer GANZ und GAR TOT), bestimmt eine weitere Klugheitsprobe, ob nur **ein** Opfer gemeint war. Gelingt sie nicht, ist halt noch ein Opfer fällig. Wieder zufällig, mißlingt dem Magier eine erneute Beherrschung. Hat der Magier kein Opfer mehr auf Lager, muß er erneut beherrschen, um den Dämon hinfort zu schicken. Mißlingt diese oder dem Arnold selbst irgendeine Probe (auch AT/PA, egal welche), passiert einem zufälligen Opfer folgendes:
A) Man bestimmte die Person!
B) Man würfele den heiligen W4, denn 1= Körpermagie, 2= Geistmagie, 3=Schulmagie und 4=Schweinemagie
C) Der W6 entscheidet dann (Folgen immer permanent) bei

Körpermagie
1+2 KK steigt um 1
3+4 KK sinkt um 1
5 KK steigt um 2
6 KK sinkt um 2

Geistmagie
1 1 KL wird zu 1KK
2 2 KL werden zu 2 KK
3 1 KL und 1 IN werden zu 1 KK und 1 AG
4 1 IN und 1 KL werden zu 2 KK
5 2 KL werden zu 3 KK
6 3 KL werden zu 1 IN und 1 KK und 1 AG

Schulmagie
1 Der Charakter muß beim nächsten Stufenanstieg erst alle möglichen Steigerungsversuche auf Kampftalente verwenden, dann auf körperliche Talente. Reicht das Geld nicht, Schulden machen oder mehr verdienen, bis dahin: Nix nächste Stufe!
2 Wie oben, nur zuerst körperliche Talente, dann Kampftalente
3-6 Der W20 bestimmt 2 Kampftalente, die der Charakter in Zukunft bei jedem Anstieg lernen muß, sonst keine neue Stufe!

Schweinemagie
1 Der Charakter beendet in Zukunft jeden Satz mit einem kurz-prägnanten Grunzer
2 Der Charakter will nur noch starke Menschen um sich haben. Alle unter KK 15 bedenkt er mit abfälligen Bemerkungen, magisch begabte Helden werden grundsätzlich mit einem Satz beschimpft. Ist er selbst magisch begabt, sinkt die AE um 5.
3 Jedes Schlammloch zieht magisch an. Die Suhle wird als zu schön empfunden, um sich danach zu waschen.
4 Jeden Tag einmal gründlich den nackten Oberkörper an Bäumen schubbernd stählen. 1W2 Schaden.
5+6 Es entsteht der unstillbare Wunsch, sich dem anderen Geschlecht nur mit dem Höschen angetan darzubieten. Auf jedem Markt besteigt der Charakter an gut sichtbarer Stelle eine Erhöhung. Mit Oelen eingerieben werden 30 min lang die Mukkis angespannt. KK 15 ist für diese Charaktere absolute Untergrenze.

Vom Abrichten gefiederter Freunde

Oft treten die Spieler mit dem Wunsch an den Meister heran, einen tierischen Gefährten haben zu wollen. Solange sich der Wunsch auf Hunde und Geparden (s. Khom-Heft) erstreckt, gibt es kaum Probleme.

Was aber tun, wenn der Spieler zuviel "Turi und Tolk" gelesen hat oder sich der Falknerei hingeben möchte?

Grundsätzlich gilt, daß dem Abrichten der Kauf oder Raub des gewünschten Tieres, möglichst als Jungtier vorangeht (was schon Anlaß zu einem 1 zu 1 Abenteuer bietet).

Falken: Dieser Wunsch kann, bei vorhandenem Kleingeld, relativ leicht erfüllt werden. Unabhängig von Falknereien einiger Adelssitze gibt es selbstständige Falkner (z.B. in Winhall und Norburg). Man kann entweder einen Jungfalken erwerben selbst abrichten, in Winhall verlangt Ronald Raffzahn 35 GD dafür, oder kauft einen fertig abgerichteten Falken für nicht unter 80 GD. Seriöse Falkner betonen, daß das Tier sich umso leichter an den neuen Herrn gewöhnt, je länger er sich am Abrichten beteiligt.

Falken legen ihre Eier im Peraine oder Ingerimm. Nach 4-5 Wochen können sie verkauft werden (sollte der Held sein Jungtier in der freien Wildbahn besorgen wollen, muß er bis ca. 5 Wochen nach dem Schlupf warten). Die Ausbildung des Falken dauert 1 1/2 Jahre. Als Käufer sollte man sich das letzte halbe Jahr daran beteiligen. Beherzigt der Käufer den Rat, bekommt er +4 Bonus auf alle Abrichten-Proben, die dieses Tier betreffen.

Das eigenständige Abrichten der Falken setzt TAW Tierkunde von 5 und TAW Abrichten von 6 vorraus. Es dauert mindestens 1 1/2 Jahre. D.h., daß der Held sich in dieser Zeit hauptsächlich mit dem Abrichten beschäftigen muß, davon das erste 1/2 Jahr so gut wie ausschließlich, damit das Tier nicht beim ersten freien Versuch davon fliegt. Wenn sich der Held mit dem Tier intensiv beschäftigt, gewährt der Meister auf alle Proben einen Bonus von bis zu 6 Punkten.

Der Falke ist ein ausgezeichneter Jäger und so sollte es dem Helden immer gelingen, etwas Eßbares in der Wildnis zu bekommen, für seinen Eigenbedarf und den des Tieres. Der Falke wird aber nur dann einen Feind des Herrchen auf Kommando angreifen, wenn das Herrchen es geschafft hat, durch viel Zuwendung eine intensive Beziehung aufzubauen. Dies gelingt in der Regel nur echten Vollzeit-Falknern, u.U. tun sich Elfen und Hexen leichter damit.

Adler: Grundsätzlich kann man Adler nicht kaufen. Sie vermehren sich nicht in Gefangenschaft, so das eine Zucht ausgeschlossen ist. Wer das Abenteuer übersteht, einen Jungvogel aus dem Horst zu stehlen, der wird ihn nicht verkaufen (es sei denn mindestens 100 GD wechseln dabei den Besitzer).

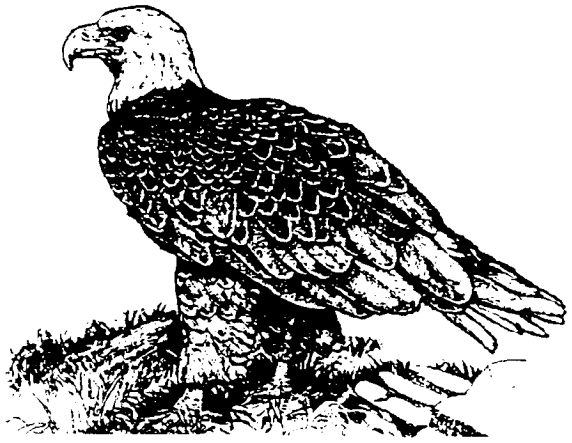
See- und Königsadler sind nach allen vorliegenden Berichten völlig ungeeignet zum Abrichten. Selbst Jungtiere überleben eine Gefangenschaft höchstens 5 Monate und fliegen bei der ersten Gelegenheit davon.

Dem Firungeweihten Bofrost begegnete im Sveltal einst ein Fallensteller, der sich in Begleitung eines Bergadlers befand. Er notierte nach dem Gespräch: Harkun sagte, daß Tolmar (sein Adler) der treueste Freund sei. Allerdings seien sie auch schon seit 15 Jahren zusammen. Sein Vater habe ihn nach dem Tod seiner Mutter immer mit zur Jagd genommen. Als er 13 Jahre alt war, hatte sein Vater von einem Magier den Auftrag bekommen, so viele Adlerfedern wie nur möglich zu besorgen. Harkun: "Da der Verrückte soviel Geld zahlen wollte, wie mein Vater das ganze Jahr über nicht verdiente, nahm er den Auftrag an. Ich begleitete ihn ins Rorwhed-Gebirge, wo er einmal den Horst eines Adlerpaares entdeckt hatte. Der Horst war auch tatsächlich noch dort, jedoch hatte mein Vater vor dem Aufstieg nicht bedacht, daß Anfang Praios noch das Junge im Horst war. Er war noch 10 Schritt vom Horst entfernt in der Wand, da kam das Weibchen im Sturzflug, lautlos. Mein Vater war völlig überrascht und verlor durch die Wucht des Aufpralls den Halt . Er griff instinktiv nach den Fängen der Adlerhenne, beide stürzten in den Abgrund. Zwei Tage wartete ich an der Absturzstelle, wußte nicht, was tun. Dann fiel mir auf, daß in der ganzen Zeit das Männchen nicht aufgetaucht war. Ich wagte den Aufstieg, nahm das Junge und suchte viele Federn zusammen. Dann machten wir uns auf den Weg nach Tiefenhusen. Mit Mühe gelang es, den Adler zu füttern. Von dem Geld für die Federn konnte ich eine Weile leben und durch unser gemeinsames Schicksal war ich mit dem Adler eng verbunden. Wir sind seit den Tagen immer zusammen. Tolmar hat mir schon mehrmals geholfen. Zweimal flog er davon, aber er kam zurück. Ifirn sei

Dank." - Soweit aus dem Bericht des Firungeweihten.

Es dürfte klar sein, wie schwierig es ist, einen Adler abzurichten. Ein Adler wird niemals auf Kommandos hören. Man kann sich mit ihm vertraut machen, mit sehr viel Geduld und Einfühlungsvermögen. Es bleibt dem Meister überlassen wieviel Zeit er dafür ansetzen will, es sollte jedoch dem Helden deutlich werden, daß es fast schon eine Lebensaufgabe ist und wenn sich Mensch und Adler tatsächlich "angefreundet" haben, so wird das Tier für den Menschen das wichtigste werden, was er in seinem Leben besitzen kann.

Eine weitere Adlerart, grundsätzlich zum Gefährten geeignet, ist der Steppenadler. Diese Adler sind faul und gewöhnen es sich schnell an, bei dem menschlichen Freund auf der Schulter zu sitzen. Damit dies nicht zu ungewollten Verletzungen führt, empfiehlt es sich, die Schultern besonders zu polstern und zu schützen. Aber: Bis der Steppenadler seine Eigensinn verliert, braucht es auch ein halbes Leben! Bis dahin nervt er mit Betteln!



Geier: Unter den Vögeln gelten Khom- und Gorischer Schwarz-Geier gemeinhin wenig. Ihr unsympatisches Aussehen und die etwas eigenen Nahrungsvorlieben gruseln jeden ehrbahren Falkner. Eine der wenig bekannten Spezies dieser Gattung kennen die Zwerge am besten: Den Elfengeier.

In gebirgichten Höhen der Zwergengebirge lebt dieser Vogel. Ihm kann man Gerissenheit nicht abstreiten. Statt wie normale Geier tote Tiere zu suchen, führt er seine schmackhaften Todesfälle gerne selbst herbei. Dabei segelt er von hinten unauffällig an seine Opfer heran, läßt markerschütternde Schreie los, klatscht mit den Flügeln und schubst noch soviel wie nötig, falls noch nötig. Er macht es genau dann, wenn sich die Beute auf Felsvorsprüngen, Graten u.ä. gefährlichen Orten aufhält. Bei dieser Gelegenheit sträuben sich dann noch greilbunte Nackenfedern hervor, so daß die Opfer völlig verschreckt in die Tiefe stürzen.

Beliebte Beute ist das Eisenwalder Langohrschaf der Angroschim. Die Zwerge schätzen ihr "Elfenohrschaf" sehr und haben es (wie Elfen vermuten, aus reiner Boßhaftigkeit) besonders dusselig gezüchtet, damit es leicht zu fangen ist. Das nutzt der Elfengeier aus, was ihm bei den Zwergen seinen Namen eingebracht hat.

Die Elfen nennen ihn "Schlaugeier" und schätzen dieses Tier. Junge Schlaugeier verirren sich zuweilen in die Gefilde der Auelfen, wo sie schnell verhungern, weil ihre Art Broterwerb ohne Berge sehr schwer ist. Schlaugeier sind beim mehrtägigen Erschrecken von Schafherden in den Flußauen beobachtet worden, was ihnen jedoch nicht weiterhalf. Die erschöpften Tiere werden oft von Auelfen gefangen, liebevoll gepäppelt und wieder in die Berge gebracht. Manchmal entwickelt sich eine innige Beziehung, der Schlaugeier wird zum wahren Elfengeier. Er läßt sich dann z.B. als "Stöbervogel" abrichten. Der Vogel lernt, auf Zeichen hin seinem Herrchen Wild zuzutreiben. Oder er kreist über einer entfernten Beute und weist so den Weg zum Jagderfolg. Die Elfen berichten wahre Wundertaten dieser Vögel, die überdies sehr reinlich sind. Ein Geierfalkner ist selten als solcher zu erkennen, weil sein Vogel irgendwo in Blickweite über ihm kreist. Noch etwas verbindet Elfen und Geier: beide erreichen ein sehr hohes Alter.

Sonstiges: Falls die Helden ausgefallenere Wünsche haben, wie Schlangen oder Wollnashörner oder Schlinger, so ist ein Abrichten (bzw. Vertrautmachen) nur bei Tieren möglich, die mehr als MR -4 haben. Die MR ist ein Maß für die Intel-ligenz der Tiere. Es ist einfach unmöglich, Tiere, die ausschließlich instinktiv handeln, mit sich vertraut zu machen.

Mohisch - garethi Wörterbuch (Auszug)

Laut einem Bericht des edlen Kriegers Walter von der Tann, befindet sich auf der Zyklopeninsel Mylamas ein Stamm der Waldmenschen, der sich selbst "pina tubo" nennt, was so viel wie Papagei bedeutet.
Er brachte uns ein paar Worte dieser Sprache bei:

aba - Einwand, Widerspruch, aber
abo - immer, stets, wiederkehrend
adamo - singen weinen, traurig, jammern
agfa - bunt, Rolle
alaska - weiß, kalt
alpaka - Fell, Lendenschurz, Tierhaut, Leder
amaretto - schon, süß, lieblich
angela - zögern, zaudern, unentschlossen

Fortsetzung Seite 18

Ergänzung des Kreaturenbuches

Die Steppenadler

Steppenadler sind mit einer Spannweite von 2 Schritt deutlich kleiner als Bergadler. Im Jugendkleid sandfarben, erreichen sie mit 5 Jahren das mehr oder weniger dunkelbraune Alterskleid. Steppenadler segeln selten und sitzen oft auf dem Boden, auf Steinen oder Büschen.

Sie sind in den Steppengebieten des Nordens verbreitet, vereinzelt auch in weniger landwirtschaftlich genutzten Gebieten des mitteleren Kontinentes.

Bis zur Größe eines Auerhahnes fressen Steppenadler alles, was mit wenig Aufwand erlegt werden kann. Aas wird gerne genommen. Durch ihre geringe Nahrungsspezialisierung haben sie kleine Reviere. Nur der engere Horstbereich wird intensiv verteidigt. Besonders hier sind sie im Nahkampf gemeiner als andere Adler.

Werte:
MU: 18 **AT/PA:** 14/9 (Sturzflug/Nahkampf) **PA:** 7
LE: 14 **RS:** 2 **TP:** 1W+1 (Schnabel) 1W+4 (Klauen) **GS:** 16/2 **AU:** 50 **MR:** 1 **MK:** 18

Der Schlau- oder Elfengeier

Dieser Geier lebt in felsigen Gebirgen, wo er besonders von "herunterfallenden" Schafen, Ziegen u.ä. Tieren lebt. Seine Klugheit nährt Ihn nicht nur redlich, sondern auch sehr vorsichtig sein. Der Zwergen Armbrust lauert überall!. So geht er allen Zweibeinern dank seiner scharfen Augen erfolgreich aus dem Weg.

Die Einzelgänger sind unten hellgrau-bläulich gebändert. Von oben bräunlich-gräulich marmoriert erkennt man den Vogel also weder im Flug noch auf Bäumen oder Felsen. Die grellbunten Nacken- und Halsfedern bleiben unter Deckgefieder verborgen. Seine Spannweite geht selten an die 2 Schritt heran, der gedrungene Rumpf ist meist 3-4 Spann lang.

Sein Vorkommen beschränkt sich auf die gemäßigte Zone Aventuriens, wo er in Hochlagen anzutreffen ist. Die Altvögel vertragen sich nur zur Brutzeit, ansonsten leben sie getrennt in großen Revieren. Die Jungtiere werden nach dem Ausfliegen kurz, aber intensiv angelernt und suchen sich neue Reviere.

Werte:
MU: 18 **AT:** 10 **PA:** 6 **LE:** 1W+13 (16)
RS: 1 **TP:** 1W+3 (Schnabel) 1W+3 (Klauen)
GS: 16/1 **AU:** 70 **MR:** 0 **MK:** 15

Joborner Balkentreten

Oliver Rosenkranz, Berlin

Zu Beginn werden für jeden Charakter anfangs einige Werte ermittelt:

Um eine AT auf den Balken auszuführen, wird ein spezieller AT-Wert ermittelt (ATB-Wert):
ATB = AT(Hiebw. stumpf) + GE
Jetzt wird ein Malus errechnet, der vom ATB - Wert abgezogen wird. Jener Wert x errechnet sich so:
Malus = Größe in Fingern - 170/ 4
Von der Körpergröße des Charakters in Fingern wird 170 abgezogen und ein eventuell auftretendes Minuszeichen vergessen. Diese absolute Zahl wird durch 4 geteilt und abgerundet. Ein Krieger mit der Größe von 198 Finger hat so einen Malus von: x = 199-170:4; 28:4; 7,2 = 7
Dieser Malus wird vom ATB - Wert abgezogen, wobei der ATB-Wert letztlich folgender Funktion gehorcht:
ATB = ATB - Malus
Der spezielle PA - Wert wird in analoger Reihung zum ATB - Wert ermittelt.
Abschließend wird die KK des Helden als Wert "Konst", (deutsch für: Konstitution) erfaßt:
Konst = 2 KK
(was denn, daß ist alles? Schon fertig? Mehr nicht an Rompopanz-Modifikatoren? Ödspiel, d. Setzer)
Die Kampfregeln:
Jeder der beiden Wettkämpfer nimmt 2W20 und 1W6. Beide würfeln gleichzeitig mit allen Würfeln und vergleichen die W (was sonst, die Betroffenheit? D. Setzer). Der Spieler mit dem höheren W6 Wert hat die AT geführt, der andere dementsprechend die PA ausgeführt. Sind die Werte beider W6 gleich, so haben beide gleichzeitig eine AT geführt, ohne zu parieren.
Ob die die AT bzw. PA gelungen ist, ergibt sich aus den zwei W20. Beide W20-Augenzahlen werden addiert. Ist diese Zahl dann kleiner oder gleich dem ATB - bzw PAB - Wert, dann ist die AT bzw. PA gelungen, ansonsten ist sie gescheitert (Mit anderen Worten, es muß mit 2W20 gegen ATB oder PAB geprobt werden.).
Gelingt eine AT, die nicht parriert wird, so wird errechnet, um wieviel Punkte die AT gelungen ist, eins dazu addiert und das Ergebnis vom KONST - Wert des Gegners abgezogen. Fällt dieser auf unter Null, so stürzt er ins Wasser.
Mißlingt die AT, so muß der Angreifer eine GE-Probe schaffen oder sich 6 Punkte vom KONST - Wert abziehen. (Nehme alles zurück, jetzt ist's toll geworden, d. Setzer)
Viel Spaß beim Joborner Balkentreten...

Die Veröffentlichung verschiedener Krieger- und Magierakademien in "Mit Mantel, Schwert und Zauberstab" begrüßen wir nachdrücklich. Der Krieger an und für sich, hat als Heldentyp stark gewonnen. Einige, wenn nicht fast alle von uns würden sich freuen, ausgearbeitete Akademien (Krieger- und Magierakademien) von Euch zu bekommen (Geweihtenschulen wär.n auch ganz toll, Elfengymnasien?). Ich plane einen Sammelband aventurischer Akadmien, einen Vorgeschmack erhaltet Ihr im Folgenden. Meldet Euch bei mir. Ragnar

Thorwalsche Kriegerakademien

Abweichend von den Startwerten der Thorwaler, die in Prem oder Thorwal eine Kriegerausbildung absolvieren (siehe "Mit Mantel, Schwert und Zauberstab"), werden hier die Startwerte thorwalscher Krieger modifiziert. Wie im ersten Teil des Standard vermerkt, ist der DSA-offizielle Bericht über die "Freie Kämpferschule zu Prem" 7 Jahre alt und somit veraltet:

"Freie Kämpferschule von der Trutzburg zu Prem"

Ergänzung der Beschreibung in "Mit Mantel, Schwert und Zauberstab":

Seit der Aufnahme Thorleif Asgardsons in den Lehrkörper der Schule wurde die Ausbildung merklich verbessert. Er ist u.a. für die Schwert- und Stangenwaffenausbildung zuständig. Darüberhinaus fallen Kriegskunst und Geschichte in sein Ressort. Wenig Wert wird auf höfisches Benehmen. Tanzkunst und geschliffene Konversation gelegt. Sollte ein Schüler besonderes Interesse haben, kann Thorleif es jedoch gut vermitteln.

Der oberste Swafnier-Priester zu Prem konnte für die Rechtskunde und den Unterricht in Götter- und Kultekunde als Pädagoge gewonnen werden.

In der Regel sind in der Schule nur Thorwaler anzutreffen. Gelegendlich werden aber auch die Kinder anderer Landsleute aufgenommen. Zu erwähnen sind da Norbarden und die Kinder fahrender Händler aus Andergast.

Die folgenden Modifikationen sind zusätzlich zu den Krieger- Ausgangswerten, den Thorwaler Herkunftsmodifikationen und zu den im Heft "Mit Mantel, Schwert und Zauberstab" enthaltenen Modifikationen für die Premer Kämpferschule.

Für thorwalsche Absolventen wurden die typischen Talente stärker betont, schließlich haben die meisten Schüler den Großteil ihres Lebens in Thorwal verbracht und nicht im Mittelreich.

für alle Absolventen:
Boxen + 1, Axte + 1, Infanteriewaffen + 1, Linkshändig + 1, scharfe Hiebwaffen +1, Schußwaffen + 1, Reiten + 1, Schleichen + 1, Etikette + 1, Geographie + 1, Götter und Kulte +1, Kriegskunst + 1, Lesen/Schreiben + 1, Rechtskunde + 1, Staatskunst + 1

zusätzlich nur für thorwalsche Absolventen:
Fischen/Angeln + 3, Wettervohersage + 4, Sternenkunde + 2, Abrichten: - 1, Stimmen imitieren - 2

"Seekriegerschule zu Thorwal"

Während die thorwalsche Kriegerschule zu Prem eher klassische Landkrieger ausbildet, hat sich die Akademie in Thorwal in den letzten Jahren zur Seekriegsschule spezialisiert. Die Thorwaler führen zunehmend amphibische Operationen größeren Stils aus, die auf allen Ebenen fachkundig geleitet sein wollen. Für die Leitung einer klassischen Kriegerakademie wären die beiden Zwerge und der Thorwaler, Thor Heierdahlson auch herzlich ungeeignet.

Die Ausbildung der Schüler dauert 4 Jahre und wird jedes Jahr öffentlich erneut diskutiert. Einige Hetleute haben sich bei Tronde beschwert, daß die Ausbildung ob der ständigen Saufexzesse und Prügeleien sehr zu wünschen übrig lasse. Tronde hat zugesagt, sich der Sache anzunehmen, so daß zu erwarten ist, daß sich in absehbarer Zeit die Ausbildung verbessern wird.

Immerhin gibt es schon Einmaliges wie "Prisenschonende Seekampfführung", "Effiziente Landplünderung" oder "Der Einsatz schwerer Waffen in amphibischen Operationen" auf dem Lehrplan.

Wie aus dem Umfeld Trondes zu erfahren war, wird für die Zukunft an Lehrer aus der Magierakademie in Thorwal gedacht, die den theoretischen Unterricht der Schüler übernehmen sollen. Angeblich hat man sogar einen Necker namens Seal Speznaz als "Lehrer für spezielle Operationen" angeworben. Mit Stolz wurde an der thorwaler Schule jüngst ein Bericht des "Wehrheimer Waffenreports" (Nr. 211) ausgehängt. Beklagt wird darin "die unritterliche, beängstigend unkonventionelle Ausbildung in dieser Schule", von "deren Ab-

solventen der rechtschaffende Krieger so manches Ungemach, besonders von hinten unten zu erwarten hat!"

Die folgenden Modifikationen gelten für Absolventen, mit den Startwerten für Krieger (Thorwaler erhalten noch die thorwalschen Herkunftsmodifikationen aus "Mit Mantel, Schwert und Zauberstab"):

Raufen + 1, Äxte + 4, Infanteriewaffen - 4, scharfe Hiebwaffen +1, Schwerter - 4, Kettenwaffen + 1, Lanzenreiten - 5, Zweihänder - 3, Stichwaffen - 1, Wurfwaffen + 1, Schußwaffen (Armbrust) + 1, Klettern + 2, Körperbeherrschung + 1, Reiten - 3, Schwimmen + 2, Zechen +3, Etikette - 5, Lügen - 2, Fährtensuchen - 2, Fallenstellen: - 1, Fischen + 4, Orientierung + 3, Wettervorhersage + 6, Wildnisleben - 2, Alte Sprachen + 2 (Angram), Geographie + 1, Götter - 1, Kriegskunst - 1, Lesen - 1, Magiekunde - 1, Mechanik + 2, Rechtskunde - 1, Sprachen + 2 (Rogolan), Staatskunst - 2, Sternkunde + 5, Boote fahren + 5, Fahrzeug lenken - 1, Holzbearbeitung + 2, Schlösser knacken + 1, Stimmen imitieren - 1 TAW Richtschütze 3

Kriegerakademien der Novadies und Tulamiden

Während Kriegerakademien bei den Novadis bislang unbekannt waren, haben sie bei den Tulamiden natürlich eine lange Tradition. Im Folgenden also die neue Akademie in Mehrwed und eine der tulamidischen.

"Kampfinstitut der Rechtgläubigen zu Mehrwed"

Nachdem die Borons-Barbaren aus dem Süden vertrieben wurden, beschlossen der Mautaban und der Kalif in Mehrwed eine Kriegerakademie zu gründen. Im Gegensatz zur Schule für Murawidun soll dieses Institut nicht Elitegarden für den Kalifen ausbilden, sondern allen Söhnen der Khom offen stehen. Bessere Kämpfer zu Kriegszeiten sind das hohe Ziel, eine Lehre aus den krassen Disziplinlosigkeiten im letzten Krieg. Großer Wert wird auf religiöse und staatskundliche Ausbildung gelegt. Die Mitglieder der zerstreut lebenden Sippen bekommen ein Zusammengehörigkeitsgefühl vermittelt. Die Abgänger sollen später zu den Besten ihrer Sippen gehören, um als Boten und Lehrer zu dienen. Sie bringen es vielleicht eines Tages zum Hairan oder Sheik. Der Kalif erwartet so eine stärkere Bindung der einzelnen Sippen an sein Herrscherhaus und an das "Novaditum" an und für sich.

Selbst diejenigen, die ein Abenteuerleben in der Fremde vorziehen, passen dem Kalifen ins Konzept. Werden sie doch mit ihrer Ausbildung würdige "Botschafter" der Novadis und glühende Kündiger Rastullahs.

Die Zahl der Schüler ist auf 40 beschränkt, bis die ersten Erfahrungen gemacht worden sind. Die Schule wird aus der Staatskasse subventioniert. Der Kalif sorgt dafür, daß die Lehrer zu den besten ihres Faches gehören. Selbst der Hohe Mawdli hält Vorlesungen an der Schule.

Der Leiter der Schule, Husami ben Gaftar al Yeshima, vom Stamme der Beni Khibera, führt strenges Regiment. Er hat wenig Verständnis für die Nöte und Wünsche junger Kerls. Die den Buben meist ungewohnte Härte schafft schnell einen Esprit du Corps. Eine große Leistung, wir wissen ja, daß der Novadi von Natur aus wenig Diszplin zeigt.

Abwechslung und Selbstbesinnung finden viele bei täglichen Schattenkampf-Übungen, die Husami selbst leitet. Ausgehend von Ying und Yang lehrt er Sicherheit, Gehorsam, Tötungswillen und den rechten Glauben. Unkonzentrierte Schüler werden mit dem Satz: "Geh. in den Harem, mach Tai-Chi, Memme!" unsanft hinausbefödert.

In der 5 jährigen Ausbildung steht anfangs die leichte Lanzenreiterei und allerlei theoretische Bildung. Viel Wert wird auf fundierte Geschichtskenntnisse und landeskundlichen Unterricht gelegt. Desweiteren werden in Sandkastenspielen die Schlachten und Scharmützel des vergangenen Krieges immer wieder durchgenommen. Hier können die Studiosi ihr taktisches Geschick schulen. Bei Wüstenritten wird dann versucht in Manövern das theoretische Wissen praktisch nachzuvollziehen.

In den letzten zwei Jahren werden insbesondere die individuellen Kampffertigkeiten geschult; dabei ist das Khunchomer, und die schwere Lanzenreiterei Pflicht. Versuchsweise wurde auch das Armbrustschießen von Kamelen ins Ausbildungsprogramm aufgenommen.

Die 5 Jahrgangsbesten bekommen Gelegenheit, ein Jahr in der Lanze der Streitwagenfahrer zu dienen. Nicht allen behagt die Ehre, da sich das Streitwagenfahren im Kalifat - anders als bei den Tulamiden - nicht recht durchsetzt. Doch der Mautaban hat einen Narren an dieser exotischen Waffengattung gefressen.

Die folgenden Modifikationen kommen zusätzlich zu den Kriegergrundwerten und Novadi- Modifikationen aus "Mit Mantel, Schwert zu Zauberstab" dazu :

Raufen -2, Boxen -3, Hruruzat +6 oder Ringen +2, Dolche +2, scharfe Hiebwaffen +2, Schwerter -2, Kettenwaffen -4, Infanteriewaffen -2, Lanzenreiten +1, Wurfwaffen -1, Schußwaffen +1, Körperbeherrschung +2, Reiten +2, sich verstecken -2, Zechen -2, Bekehren +4, Gassenwissen -2, Lehren +2, Fallenstellen -1, Orientierung +2, Tierkunde +1, Wildnisleben -1, Alte Sprachen +2 (Ur-Tulamidya), Geographie +1, Geschichtswissen +2, Götter +1, Kriegskunst +2, Lesen/Schreiben +1, Rechnen +1, Rechtskunde +2, Staatskunst +1, Sternkunde + 3, Abrichten +2, Glücksspiel -1
Abgänger erhalten am Anfang des Spiels nur 20 Steigerungsversuche, die restlichen 10 sind bereits in den obigen Veränderungen inbegriffen.

Wer nach der Ausbildung noch das Jahr bei den Streitwagen absolviert hat, bekommt statt den 20 noch verbleibenden Steigerungsversuchen folgende zusätzlichen Modifikationen:

Raufen +1, Speere + 1, Schußwaffen +1, Körperbeherrschung +1, Tierkunde +1, Mechanik +1, Kriegskunst +1, Abrichten +1, Fahrzeuglenken +4, Heilkunde, Wunden +1, Holzbearbeitung +2, Malen/Zeichnen +1, Sinnenschärfe +1

"Kriegerakademie 'Ehre und Stahl' zu Thalusa"

"Wehrter Vater,
ich komme nicht umhin meine Bitte an Euch zu wiederholen, Euer Einverständnis für einen Wechsel der Akademie zu geben , vielleicht nach Mehrwed.

Du weißt, daß ich den Plebs nicht besonders liebe. Doch auch die Armen sind Menschen, Rastuallahs Geschöpfe. Hier scheint man gegenteiliger Meinung zu sein. Nicht nur die Schüler sprechen voller Ekel und Abscheu über die Armen, Bauern und Handwerker, auch die Lehrer weisen immer wieder darauf hin, welch tiefstehende Wesen jene seien. Man müsse jedem Bettler, der sich erdreiste bei Leuten von Stand zu betteln, auf der Stelle auf das Härteste züchtigen. Doch welcher Krieger von Stand und Ehre soll einen Bettler des Bettelns züchtigen?

Unser Theorielehrer, Al Jallad, hat noch nie ein Schlachtfeld gesehen. Das Recht, das er lehrt, besagt, daß der Reiche alles darf. Doch Rastullah hat gegeben was Recht und Unrecht ist. So sich ein Reicher eine Hure kauft , und ein Armer nicht, liegt es im Wesen der Dinge. Aber wenn der Arme dem Reichen die Unschuld der Tochter opfern muß, um dem Reichen Schuldzins zu leisten, ist es widerlich.

Daß hier die Reichen und Leute von Stand oft nur durch Räubereien zu ihrem Geld gelangt sind, spielt für Al Jallad keine Rolle. Denn sobald sie über die entsprechenden Mittel verfügen, haben sie in dieser jämmerlichen Stadt alle Rechte.

Der beste Lehrer ist Horsa, ein Meister des Khunchomers. Er ist erst seit kurzem aus Al'Anfa gekommen, von wo er nach einem Duell gegen einen Boroni flüchten mußte. Auch auf das Anschleichen und Tarnen versteht er sich hervorragend. Doch leider ist er kein Meister des Kampfes zu Pferd, so daß ich in dieser für unseren Besitz so wichtigen Sache nicht viel lernen kann.

Ich bitte Euch also nochmals inständig, spart das horrende Lehrgeld und schickt mich auf eine andere Akademie."

Brief des Marwan ben Saud an seinen Vater, einen reichen Gutsbesitzer aus dem Emirat Thalusien, 17 Hal.

In die Akademie in Thalusa werden jedes Jahr 20 Schüler aufgenommen, deren Eltern tief in den prallen Geldbeutel greifen müssen. Sollte ein Schüler zum Kriegerstand ungeeignet sein, so kann hier ein angemessenes Überzeugungsgeld wahre Wunder wirken, was die Aufnahmeprüfung, als auch die Abschlußprüfung nach 4 Jahren angeht.

Ab dem 2. Jahr besteht die Möglichkeit sich speziell für den nautischen Dienst ausbilden zu lassen.

Die Schüler erreichen in allen Dingen, die mit Natur zusammenhängen bestenfalls durchschnittliche Fähigkeiten. In den Fächern Kriegskunst, Geographie und Rechtskunde läßt das Wissen sehr stark zu wünschen übrig.

Die nautische Schulung in den Händen eines ehemaligen Kapitäns der mittelreichischen Perlenmeerflotte, Horatio Hornbläser, ist ausgezeichnet. So kommt es, daß auch eine Reihe von Kindern reicher Schiffshandelsleute die Akademie besucht.

Die Ausbildung an den klassischen Waffen unterliegt dem ehemaligen Adepten der Kriegerschule zu Al'Anfa, Horsa. Er legt weniger Wert auf plumpe Stärke und Durchschlagskraft, als vielmehr auf katzenhafte Gewandheit. Er ist verschlossen und schweigt zum Standesdünkel seiner Kollegen und Schülern.

Die Schüler sind spätestens nach der Abschlußprüfung mit einem gerüttelt Maß an Arroganz und Standesdünkel versehen, obgleich die meisten schon vorm Betreten Schnösel sind..

Im Gegensatz zur Akademie in Vinsalt wirkt das höfische Element der Ausbildung hier aufgesetzt. Nicht Leidenschaft noch anerzogene Zier und Höflichkeit schmücken die Schüler. Der Absolvent ist gemeinhin ein Stutzer.

Allen Abgängern wird ein Posten bei den Thaluser Löwen oder bei den Thalusiern angeboten. Selten nimmt jemand das Angebot an.

Es werden nur Tulamiden, Novadis und ortsansässige Einwanderer aufgenommen. Stipendien gibt es nicht; das Lehrgeld beträgt 240 Marawedi per Götterlauf.

Modifikationen für Schüler der Akademie "Ehre und Stahl" zu Thalusa:

I. Der übliche Ausbildungsgang:
Raufen - 2, Boxen - 2, Ringen + 2, Axte/Beile -1 scharfe Hiebwaffen + 3 und Schwerter - 1 oder Schwerter + 1, Infanteriewaffen - 2, Kettenwaffen - 1, Lanzenreiten - 2, Stichwaffen + 3, Stumpfe Hiebwaffen - 1, Wurfwaffen - 1, Linkshändig + 1, Körperbeherrschung + 2, Schleichen + 2, sich verstecken + 1, Tanzen + 1, Bekehren - 1, Etikette + 1, Menschenkenntnis - 2, Fährtensuche - 1, Geographie - 1, Götter/Kulte - 1, Kriegskunst - 1, Magiekunde + 2, Rechtskunde - 1, Staatskunst - 2, Abrichten - 1, Lederarbeiten - 1

II. nautische Ausbildung:
Ringen + 1, Infanteriewaffen - 3, Kettenwaffen - 2, Lanzenreiten - 4, Messer/Dolche + 1, scharfe Hiebwaffen + 3, Schwerter - 3, Schußwaffen + 1, Stichwaffen + 4, Zweihänder - 2, Körperbeherrschung + 2, Reiten - 2, Schwimmen + 2, Tanzen + 1, Bekehren - 1, Etikette + 1, Menschenkenntnis - 2, Fährtensuche - 2, Fallenstellen - 2, Orientierung + 4, Wildnisleben - 2, Wettervorhersage + 4, Götter/Kulte - 1, Magiekunde + 1, Mechanik + 1, Rechnen + 1, Rechtskunde - 1, Staatskunst - 2, Sternenkunde + 4, Abrichten - 1, Boote fahren + 4, Malen/Zeichnen + 2
Richtschütze: TaW 3

Magierakademie zu Gerasim

Die Schule der Elfenfreunde. Nix für miese Karrieristen, weiße und schwarze Magister werden schlicht rausgeworfen. Das Ziel liegt nur im Fühlen und im Intuitiven schlechthin. Zauber können kaum auf Papier beschrieben, nicht an "Schulen" gelehrt und schon gar nicht "einfach so" gelernt werden. Zaubern ge-hört einfach, bescheiden und schlicht, zum Leben. Erst wer die Tiefe seiner arkanen Kräfte erfühlt hat, kann beginnen, ihr Wesen zu verstehen. Wie ein häufig anwesender Lehrer, der Waldelf Singh-Sangh es formuliert: "Die arkane Bildung ist ohne Herzensbildung nichts wert!" Daher ist die Akademie auch mehr als freie Bildungsstätte zu verstehen, ein Treffpunkt, Ausgangspunkt von Reisen und Workshops. Der Lehrer bleibt selten mit seinen Schülern in Gerasim. Man sucht die Nähe der Natur. Verbringt Tage und Nächte im Wald. Nur in der Natur, in Wald und Wildnis kann Wahres gedeihen.

Die Akademie lebt bescheiden, aber beständig von den freiwilligen Beiträgen, die von Ehemaligen, Schülern oder auch einfach nur Zuhörern gebracht werden. Der Mittelreicher ist meist irritiert ob des Mangels an Zwang und Disziplin. Dabei unterliegt er nur dem Irrtum, diese Akademie als Schule zu betrachten, was sie nicht sein will. Der Waldelf Betul beschreibt es so: "Hier werden die Samen gesetzt, die im Verborgenen austreiben. Und eben dort blühen die schönsten Blumen, können nur so vergehen frei von jeder Eitelkeit. Alles andere ist liderlicher Tand!"

Doch so introvertiert der philosophische Ansatz der Akademie, so sehr wird den Schülern abgefordert mit beiden Beinen im Leben zu stehen. Was im hohen Norden bedeutet, daß man jagen kann und alles Nötige zum Überleben in der Wildnis beherrscht. Und nichts wirft den Überraschungsork schneller um, als ein blitzschneller Intuitiv-Fulminictus. Weil der Ork in der Regel nicht unbemerkt rankommt, kriegt er meist den Pfeil zu spüren.

Die Akademie wird immer mehr zu einer Art politischen Bühne des hohen Nordens. Häufig entbrennen heiße Debatten über die "rechte Lebensart". So bleiben die einen dabei: "Der Norden ist groß genug für alle", während andere, meist jüngere Elfen gemeinsame, organisierte "Aktionen" fordern, um die Einsamkeit und Freiheit des Nordens vor Siedlern und Orkbanden zu schützen. Wer vermag sich die Macht einerwohltrainierten Elfentruppe richtig vorzustellen?

Modifikationen:

Stichwaffen -2, Wurfwaffen -1 Schußwaffen +1 Klettern +1 Etikette -1, Gassenwissen -2, Menschenkenntnis -1, Fährtensuche +4, Pflanzenkunde +1, Tierkunde +2, Wildnisleben +4, Alchemie -1, Götter -2, Magiekunde -2, Mechanik -2, Sprachen -2 (von den 8 müssen 5 auf Isdira verwendet werden), Sternkunde -1, Heilkunde, Seele +1, Musizieren +1.

Zauberfertigkeiten: alle Druidensprüche -1 (bis auf Beherrschung brechen), alle Waldelfenelfensprüche +1, alle Dämonenbeschwörungssprüche -1 (außer Weiße Mähn +2), Elfen Freunde hört +2

Es können fast zu jeder Zeit alle Elfensprüche "erfahren" werden, selbst Hexen und Schelme und ihre Sprüche sind hier des öfteren anzutreffen; Zwerge und Druiden praktisch nie, ebensowenig Schwarzmagiere.

Vom Heilen verletzter Helden

Eine Spielhilfe für den Heldentypus Medicus und den Meister

Welcher Medicus kennt das Problem nicht: Da haben die Helden gekämpft wie die Berserker, jede Menge Wunden schwären am geschwächten Leib. Und nun wollen sie schnellstens kuriert werden, es gilt rechtzeitig zum Finale wieder fitt zu sein.
"Doc, schmeiß mir 'nen Trank ein oder leg ein Wirsel auf" ist meist von den Helden zu vernehmen. Dabei vergessen die Drängler meist, daß Heiltrank nicht gleich Heiltrank und Heilpflanze nicht gleich Heilpflanze ist.

Zuerst hat der Medikus eine genaue Diagnose zu erstellen, um eine entsprechende Behandlung folgen lassen zu können (dies gilt insbesondere dann, wenn kein Medikus verfügbar ist und ein anderer SC die Rolle des Heilenden übernimmt).

Sollte der Heilende keinerlei spezielle Tränke oder Pflanzen (mehr) haben, so bleibt ohnehin nur die herkömmliche Behandlung, nämlich die Wundheilung wie sie mit der Heilkunde Wunden Probe laut Regelwerk vorzunehmen ist. Hierbei ist zu beachten, daß die nötigen Hilfsmittel Grundvorraussetzung einer erfolgversprechenden Wundbehandlung sind: Wasser zum Wunden säubern, als Verbandsstoff geeignete Stoffe, geeignete Stöcke zum Schienen von Brüchen...etc. pp. Sollte es an diesen Hilfsmitteln mangeln, ist die 1. Heilkunde Wunden Probe mit entsprechenden Zuschlägen zu versehen.
Gleiches gilt natürlich auch für die 2. Probe (hierunter ist in der Praxis das regelmäßige Säubern der Wunden, das Wechseln der Verbände etc zu verstehen).

Nun gibt es eine Reihe von den Heilungsprozeß unterstützenden Pflanzen und Tränken, die je nach Verletzung unterschiedlich einzusetzen sind.

1. Prellungen, Schürfwunden, leichtere Brandwunden u.ä. kleinere Wunden
Diese Verwundungen sind relativ leicht zu heilen. Hier genügt eine vereinfachte Heilkunde-Wunden-Probe. Alle LE-spendenden Substanzen führen, entsprechend angewendet, zur schnellen Heilung.

2. **Brüche** (z.B. durch Streitkolben, Morgensterne, Stürze hervorgerufen)
Kein Heiltrank und keine Pflanze kann das Richten von Brüchen ersetzen. D.h. bevor LE spendende Tränke und Pflanzen sinnvoll angewendet können, muß der Bruch geschient werden, sonst wachsen die Knochen in der Bruchstellung zusammen, was zu erheblichen Behinderungen führen kann.
Erster Schritt zur Bruchbehandlung ist eine Heilkunde-Wunden-Probe, mit ggf. großen Zuschlägen für kompliziertere Brüche. Hierdurch wird der einfache Bruch gerichtet bzw. kompliziertere Brüche so behandelt, daß der Weg zum Heiler möglich wird. Brüche sollten sobald als möglich dem Medikus oder magisch begabten Heilkundigen vorgeführt werden.
Das dann folgende richtige Zusammenwachsen der Knochen fördert insbesondere die Rote Pfeilblüte, Arganwurzel und die Tarnele; bzw Tränke und Salben auf deren Basis.
Alle anderen Heilpflanzen und Heiltranke bringen zwar die LE zurück und lassen äußere Wunden verheilen, doch die Bruchstelle ist nur scheinbar geheilt. Bei der ersten Beanspruchung (in den nächsten 4 Wochen) bricht der Knochen (fragt Horst! - der Setzer) wieder. Und danach mit krummen Knochen rumhinken? Ggf. Dauerschmerzen? Da sollte auch der Zwerg zum Beutel greifen.

3. **Tiefe, klaffende Wunden** (z.B. durch Schwerter, Säbel oder Äxte hervorgerufen)
Je nach Art des verletzenden Gegenstandes (z.B. rostige Waffe) und je nach Schwere der Verletzung ist die Heilkunde-Wunden-Probe mit Zuschlägen zu versehen.
Zur ersten Versorgung der Wunde gibt es einige Salben, die das Werk des Heilenden unterstützen. Zu nennen ist hier insbesondere die Paste auf Egelschreck Basis (erleichtert die 1. Probe um 4), der Saft der Vierblättrigen Einbeere, auf die Wunden aufgetragen, hat eine ähnliche Wirkung (Probe -6). Und jetzt und hier endlich das Wirselkraut; welches mit dem ersten Verband aufgetragen (und nur dann) (Probe -10, wenn nicht keine Wirkung) im Laufe von 10 SR pro SR einen LP zurückbringt.
Es ist natürlich möglich die unterschiedlichen Tränke ohne richtige Versorgung einzunehmen. Die Wunden heilen nur langsamer, wenn sie wie oben beschrieben vorbehandelt werden. D.h. der Verwundete bekommt zwar seine LE zurück, ist aber immer noch anfällig für Wundfieber u.ä.

(Ausnahme: Aufguß aus der Ulmenwürgerblüte), die Wunden können auch wieder aufbrechen.

Bei schweren Verletzungen (so ab 10 SP mit einem Treffer) können solche Tränke allein die Blutungen nicht stillen, der Verletzte erleidet mindestens alle 10 KR den weiteren Verlust eines LP.

Lediglich die alchemistisch und oder magisch hergestellte Tränke stillen von innen her Blutungen und lassen die Wunden schnell verheilen.

4. Verletzungen durch Fulminictus Donnerkeil

Diese inneren Verletzungen heilen in der Regel nur durch Regeneration, die durch den Aufguß der Ulmenwürgerblüte oder der Tamele verstärkt werden kann.

Das beste Heilmittel sind alchemistischen oder magische Tränke.

Heiltränke auf rein pflanzlicher Basis entfalten nur eingeschränkte Wirkungskraft (50 % Möglichkeit, daß der Trank nur halbe Heilungskraft hat).

5. Schwere Verbrennungen (z.B. durch Ignifaxius Flammenstrahl)

Solche Wunden sind sehr schwer zu versorgen und besonders schmerzhaft (Zuschläge!). Hier sollte bei der ersten Versorgung eine Brandsalbe verwendet werden (Chonchinissaft mit Wirselkraut und Tamele), was in 15 SR pro SR ein LP zurückbringt.

Ist eine Brandsalbe nicht vorhanden, so kann der Chonchinissaft auch allein verwendet werden (5 LP in 5 SR) und/oder Tamelesalbe zur Schmerzlinderung (Proben entsprechend erleichtern).

Wirselkraut allein hat nur halbe Wirkung, ebenso wie normale Heiltränke.

Die erwähnten Pflanzen sind allesamt dem "Handbuch für den Reisenden" entnommen. Dort ist auch nachzuschlagen welche Wirkungen sie haben, sofern hier nichts anderes angegeben ist. Es sollte auch klar geworden sein, daß nicht die Quantität, sondern auch die Qualität der verwendeten Heilpflanzen ausschlaggebend ist. Frisch ist immer besser und doppelte Menge bringt nicht doppelte Wirkung.

Für das medezinische Spezialgebiet der Geburtshilfe mit den dabei möglichen Komplikationen empfehlen wir den Artikel "Der Abtreiber" im TS 2.

Fortsetzung mohisch - garethi

anja - essen, hungrig, unetschlossen, geil
attila - Überfall, erobern, Rachefeldzug, unhöflich
auto - bewegen, gehen, laufen, vier
ayatolla - alt, Greis
basta - fertig, Schluß, Ende
batida - Mösensaft, Aphrodisiakum
bazooka - fett, dick, häßlich
bilbao - Sack, Behälter
bimbo - Sklave, Gefängnis
binocula - Spähtrupp, Augen
boabungaha - Atemgiftpulver, führt zum Erstickungstod (ab 5. KR)
bonanza - Familie, Haus (groß)
bongo - schlagen, Trommel, trommeln, Abort, auspeitschen
boota - Weiße, Sklavenhalter
buffa - fröhlich, gut gelaunt
bundolo - Tod, Verderben
fellatio - Geschenk, schenken
gestapo - Sklavenjäger
giro - leihen, ausleihen, Füllhorn
gouda - Loch, fehlen, verfaulen
grappa - sauer, mutzig, bitter, schlecht gelaunt
harro - typischer Hundename, Faß!, herumwerkeln
himalaya - klettern
honda - alle Fortbewegungsmittel für den Seeweg
hoyerswerda - ungemütlich, Haß
hula - Grürtel, Hüfte
inferno - Familienkrach, Schwiegermutter
jehova - eins, einzig, Fisch
jericho - mohisches Blasinstrument
judo - Chaot, chaotisch
junta - Ältestenrat, Gericht
jura - Häuptling, Führer, Chef, Fremdsprache
juso - links
kakao - Getränk (ohne Alkohol), Saft
kakerlak - Arschloch
karunga - Potzblitz
kibo - hoch, Berg
kiruna - Norden, nördlich
koala - klettern, Ausschau halten
koka - kauen, Glück, glücklich, Freude
kostrewa - fehlen, unvollständig
krypta - Geier, Aas, schlechte Nachricht
labello - Mund, Zunge, Staatskunst
lada - kaputt
larifari - Schnickschnack
lasso - Seil, Wurm, Schlange
lava - rot
lego - Kind, Baby, kindwollender Beischlaf
lira - nichts, wertlos, Schund
logo - trinken, betrunken sein
lucona - Schiffsunglück, sinken, Leck
lasso - Seil, Wurm, Schlange
lava - rot
lego - Kind, Baby, kindwollender Beischlaf
lira - nichts, wertlos, Schund
logo - trinken, betrunken sein
lucona - Schiffsunglück, sinken, Leck
lupo - schlaksig, unbeholfen
machete - Weg, suchen, durchschlagen
macho - Mann, männlich
manfred - Zyklop, Schmied, Besuch
mango - Frucht, Obst
manna - Brot, Nahrung
marihuana - Rauschkraut, Ilmenblatt
massa - tauschen, kaufen
mensa - voll, warten, Suppe
metallica - Krach, Lärm
mikado - leise, vorsichtig
milka - Kuh, Rind
mofa - langsam, behäbig

Fortsetzung Seite 25

Die "Theodor Heusson" Otta

Für das in dieser Ausgabe enthaltene Abenteuer, sonst zu Verwendung oder Nachahmung empfohlen, bieten wir Euch unsere in zig Abenteuern bewährte Otta, eben die Meisterotta an:

Länge ü.A.: 30,5 S **Breite**: 6,0 S **Tiefgang**: 1,2 S **Riemen**: 2 x 22 **Takelage**: I: Rah 1

Besatzung: 50 **Bewaffnung**: 1 leichter Aal auf Vorderdeck **Baujahr**: 5 Hal

Schiffsraum: ca. 120 Qauder **Frachtraum**: 42 Quader (unter Planken&auf Deck)

Geschwindigkeit: vor dem Wind: 14 m/s
mit raumen Wind: 20 m/s
am Wind: 9 m/s
gerudert, (Marsch): 8 m/s
Rammgeschwind.:17 m/s

Sonstiges: Bauholz, Ersatzsegel &-taue, etc, unter Vorderdeck; Segel rot/weiß gestreift; 10 Ersatzriemen, Ersatzruder

Struktur: 3 **Stabilität**: Rumpf: 120; Takelage: 38

Aufteilung der Besatzung:

Jede Person an Bord wird auf einem Zettel notiert. Auf diesem Zettel werden die wichtigsten Eigenschaften, Talente, Geschlecht, Alter, etc festgehalten. Die Personen und Spielerhelden werden (gut gemischt) zu 10´er Gruppen zusammengefaßt. Und wehe dem Fünftstufler, der meint, anstelle von Draga die Gruppe leiten zu können. Diese Gruppen werden von einer geeigneten (!) Person bei Kämpfen (Entern, Verteidigung, etc.) angeführt und sinngemäß wie eine Person behandelt (s. unsere Massenkampfregeln im Thowal-Standard 2).

Den durchnummerierten Personen und die Spielercharaktere werden auf einem Schiffsplan Sitzplatz-Nummern zugeordnet. So weiß man, wo sich wer bei der Fahrt aufhält und wessen Bein so tragisch durch die Bockkugel zermanscht wird.

Denn wird die Otta beschossen (Seeungeheuer ist auch gut), bestimmt der W 6, welche 10´er-Gruppe getroffen wird. Und dann mit dem W 10, bei wem genau das Bein ab ist!

Außer der Seekampf-Regel aus dem "Aven. Boten" (Nr. 31) empfehlen wir die Seekampfregeln aus "Dem Magischen Blatt" (Nr. 12).

Mannschaftsliste der Meisterotta "Theodor Heusson":

No	Name	Waffe	RS	MU	GE	KL	CH	KK	LP	Alter	Ruderstammplatz und Besonderheiten
1	Kapitän Ommenhauer	Axt 16/14 1W+7	3	16	15	14	11	16	79	40	Ruder; Linker Arm ab
5	Aalerin Regin Firnis	Axt 13/10 RW:8	2	13	14	13	10	15	41	21	S 2
11	Draga Zottenbeißer	Schw15/14 WW:18	3	15	14	11	12	17	67	35	B22; Betören: 16, wird nie schwanger
12	Sabba Schwartengerber	Skraja 13/9, WW 15	2	13	12	9	11	14	47	23	S4; liebt 22
14	Offa Ogerfaust (er meint, er sei der Steuermann)	Skraja 14/12 ,WW15	3	15	13	10	8	16	71	29	B24; linker Unterarm stammt vom Oger
17	Grit Brundtland	Schwert 14/10, SW 15	3	14	12	14	12	14	54	26	B12; Staatskunst 10
21	Ole Lebensbörnsen	Axt 17/14 WW18	2	17	13	11	15	17	83	51	S22; Holzbein:Rutsch-gefahr
31	Zorga Klötenklopfer	SAxt 14/13, WW19	3	16	15	11	16	19	70	27	B 7
32	Skalde Milli van Nilli	Skraja 12/10;SW14	1	14	12	13	15	14	39	20	B 9; mind. warm
37	Stürner Fettärschsen	Skraja 10/8;WW14	2	13	11	11	11	15	36	19	B15; verheiratet mit 15
38	Nektar Sinasappel	Skraja 13/9, WW 14	2	13	13	10	10	14	45	21	B15; immer feucht
41	Swafnir-Geweihter Orgen Olsen	KBeil 15/11;WW18	2	15	13	14	15	15	61	25	S11; wer 18 anmacht bekommt Prügel
44	Schwarzkopf Nörmensen	Kriegsham.17/16	3	16	14	13	12	18	85	37	S 7;Bart bis Boden, Ge-Probe vor AT
45	Lore Leichtlieber	Skraja 13/9, WW 15	2	13	13	10	9	14	49	20	B11; jaja, der Name sagt's schon
48	Pale Schönfelder	Rabenschnabel 14/12, WW 16	2	13	13	12	12	16	51	23	S 9; verheiratet mit 44

Die Götterinsel

(ein Abenteuer für erfahrene Helden und eine Otta)

Im folgenden wird kein komplettes Abenteuer präsentiert, sondern ein Einstieg mit einigen Ideen. So kann der Meister sein eigenes Abenteuer basteln. Dadurch, daß es weder konkrete Aufträge noch bestimmte Ziele gibt, haben die Helden üppig Handlungsspielraum. Der Meister erduldet, welche der angebotenen Handlungsfäden die Spieler annehmen. Eine mögliche Entwicklung wäre, daß sie nach Spuren und Quellen der Thorwaler von vor 1500 Jahren zu suchen: Die Geschichte des Hintergrundberichtes erforschen; die Herrschaft des Dämons beenden; die Menschenopferpraxis abschaffen, die Spaltung der beiden Stämme überwinden helfen und wenn dabei auch noch ein bißchen Gold abfällt: bitte sehr.

Der Einstieg ins Abenteuer

Sollte schon eine feste Abenteurergruppe bestehen, reicht es wahrscheinlich, wenn einer der Helden den Reisebericht der Sirgrdifa ("Swafnirland Wiederentdeckt?") im Thorwal Standard ließt (im Thorwal-Teil dieser Ausgabe abgedruckt). Ich denke, daß die Neugier groß genug ist, um sich bei der Otta zu melden, ob noch Plätze frei sind.

Falls die Helden der Gruppe sich erst im Laufe des Abenteuers kennenlernen sollen, können einige sicher auch wieder über den Reisebericht angelockt werden, während andere vielleicht schon (durch den Meister gesetzte) Bekanntschaft mit der Otta in Serske geschlossen haben.

Eine dritte Möglichkeit wäre, daß die Gruppe von Sklavenjägern aus Al'Anfa gefangengenommen wurde (auch ein nettes Abenteuer - hier empfehle ich die NSC's aus der Fantasy Welt 36) und per Schiff in den Süden gebracht werden soll. Sie werden dann von der Otta befreit, so kennen sie die Leute von der Otta schon, werden mit nach Thorwal genommen und daran schließt dann die Expedition an.

Falls Du glaubst, daß der Elf oder Magier in Deiner Spielergruppe sich nicht für die Reise interessieren würde, bringe ihn dazu sich in Olport in der Akademie "Halle des Windes" zu arkanen Studien aufzuhalten. Dann kann er beim Zwischenstopp der Otta durch Sirgrdifa angeworben werden.

Der Text des Lederschriftstückes, von dem im Reisebericht die Rede ist und der im Anschluß daran abgedruckt wurde ist hier nun vollständig (ja, ja, der Zahn der Zeit):

Die Heimat werden wir nicht wiedersehen. Unsere Otta ist zerstört. Sie sind so unvorstellbar grausam. Letzte Nacht ist Burchgrimm zu Swafnir gegangen. Er war der 13., der den Tag nicht mehr sehen wird. Inge haben sie vorgestern geholt. Schon wieder ein Opfer. Wir brauchen kleine Boote, um die Insel zu erreichen. Wäre bloß das verfluchte Gold nicht gewesen.

Geschichtlicher Hintergrund

Vor etwa 1500 Jahren beschloß der Hetmann Thorgrimm auf die Suche nach Swafnirland zu gehen, hin zum goldenen Tempel. Denn wo so viel Gold vorhanden war, mußte doch noch mehr zu holen sein. Öffentlich verbreitete er allerdings, daß er nach anderen Hjaldinger Siedlungen suche.

Er brach mit 40 Frauen und Männern auf und erreichte nach langer Kreuzfahrt unsere Insel (Ob dies nun wirklich Swafnirland war/ist oder nicht: entscheide selbst).

Sie fanden ein Volk von bronzener Hautfarbe, klein im Wuchs, das sich selbst Inteka nannte. Die Bauwerke dieses Volkes in ihrer Stadt Chichen-Izka (heißt übersetzt etwa Andergast - der Setzer) waren im Vergleich zum sonstigen Stand ihrer Technik wahre Meisterwerke. Seefahrt kannten sie nicht. War wegen des Nebelfeldes um die Inseln auch nicht nötig; Nebel als das Ende der Welt.

Die Berge enthielten weder Eisenerz noch Kupfer noch ähnliches. Es gab schlicht kein Metall auf der Insel, mit einer Ausnahme...

Als die hochgewachsenen Thorwaler mit hellen Haaren, unbekannten Eisenwaffen, auf einer merkwürdigen Holzkonstruktion aus dem Nebel kamen, war für die Intekas klar: sie hatten Besuch von Göttern. Merkwürdig war jedoch nur, daß die Götter nicht sprechen konnten.

Das Wichtigste in ihrer Stadt war ihnen der Tempel; mit dem gelben, in der Sonne glänzenden Dach. Der Tempel, in dem ab und zu der Gott Mammon erschien. Wie Mammon wollten auch diese Götter das

"Kulas", "Gold" wie sie es nannten. Die Intekas wiesen aber nur auf den glitzernden Flussand hin, der von den Urmelbergen herab in ihre Stadt getragen wurde.

Dies schien den (Thorwal-) Göttern nicht genug zu sein. Um sie milde zu stimmen, wurde ihnen in ihrem Lager eine schöne Jungfrau geopfert. Doch scheinbar war sie nicht schön genug, denn das Opfer erzürnte sie nur noch mehr.

Am nächsten Tag folgten sie dem Fluß in die Urmelberge hinauf. Hierhin trauten sich die Intekas nicht. Denn dort wohnten die grünbeschuppten, feuerspeinden Halbgötter, die Urmels.

Es muß wohl einen erbitterten Kampf gegeben haben, denn von den 30 Göttern, die in die Berge gezogen waren, kamen nur 12 zurück. Sie waren schwer mit "Gold" beladen und teilweise mit schlimmen Wunden gezeichnet. und außerdem krank im Kopf geworden: In ihren Augen flackerte ein irres Leuchten, sprachen vom "Gold" - und sie sprachen viel davon.

Schließlich wollten sie sogar das Dach des Tempels abtragen, doch 2 Göttinnen, in der Stadt geblieben, stellten sich ihnen entgegen. Und während es zwischen ihnen zum Kampf kam, opferte der Oberpriester im Tempel eine Frau. Sie ward in der Nacht zuvor von einem der neuen Götter ausgezeichnet worden. So wurde Mammon gerufen. Und Mammon nahm das Opfer an; selbst die neuen Götter blieben in Ehrfurcht stehen. Die Verletzten waren sofort geheilt, sie schienen sogar Angst vor dem Obergott zu haben. Mammon nahm alles "Gold" und auch das "Eisen" der neuen Götter mit sich. Denn er war mächtiger als jene.

Die Thorwaler hatten erkannt, daß es sich bei Mammon um einen Dämon handelte, der durch das Ritual der Opferung im Goldkreis des Tempels gerufen wurde. Sie wollten den Intekas das Opfern von Menschen generell und v.a. im Tempel untersagen. Doch diese hatten mehr Respekt vor Mammon und seinen Priestern als vor den bleichen Göttern.

Ein Teil der Intekas kam zum Schluß, daß der geschlechtliche Akt zwischen Göttern und einer Jungfrau diese besonders zum Opfer an Mammon prädestinierte. Denn zuvor war Mammon trotz vieler Opfer nicht erschienen. Nun platzte den Thorwalern der Kragen, sie erschlugen den Oberpriester.

Die folgenden Schlachten führten u.a. zum Verlust des Drachenschiffes und zur Spaltung der Intekas. Der eine Teil brach völlig mit den neuen Göttern, da sie die Feinde ihres alten Gottes Mammon waren.

Der andere Teil des Stammes gründete im NO der Insel eine neue Stadt, Sisquadbradachz (oder auch Nostria - der Setzer).

Für sie waren die Thorwaler mächtige neue und vor allem gute Götter, denn sie wollten sie von der Herrschaft der Mammonpriester befreien. Die Frauen, mit denen die Götter verkehrten, waren auserwählte, denn sie wurden mit wesentlich höherer Wahrscheinlichkeit schwanger als beim Verkehr mit einheimischen Männern. Der Rest der Thorwaler hatte so bei der Bekehrung einige Erfolge, sie brachten "ihrem" neuen Stamm einiges an Technik bei (Schmiedekunst, mit Gold). Mit der Zeit ergab sich ein neuer Glaube, Mammon wurde abgelöst durch den Fruchtbarkeitsgott Travon.

Die Thorwaler, die zuerst in einem Höhlensystem nicht unweit der neuen Stadt wohnten, waren inzwischen stark gealtert und zu schwach, als daß sie gegen den Mammon-gläubigen Stamm noch etwas auszurichten in der Lage gewesen wären. Und da sich bei ihnen die Unfruchtbarkeit ebenfalls ausbreitete, beschlossen sie auch den sie verehrenden Stamm zu verlassen. So zogen sie sich auf die karge Nebeninsel zurück. Wenn die Intekas gemerkt hätten, daß sie normale Sterbliche waren, würde sich sicher viel von dem Respeckt verflüchtigt haben. Ab und an kamen sie noch auf die Hauptinsel zur Jagd. Die Flucht konnte sie nicht vor dem Aussterben bewahren.

Als der neue Stamm feststellte, daß die Götter sie verlassen hatten, wurde sie noch wütender auf den alten Stamm, da sie dem Stamm aus Chichen-itzka die Schuld am Verschwinden der Götter gaben. schließlich wollten die sich nicht von dem falschen Gott Mammon lossagen.

Die "Götterinsel" blieb tabu, sozusagen als Zweitwohnsitz der Götter. Die Priester aus Chichen-izka sorgten dafür, daß allerlei Götzenbilder und magische Zeichen auf der Götterinsel und am gegenüberliegenden Strand aufgestellt und immer wieder erneuert wurden, damit die falschen Götter nie wieder kamen.

Da die Blutauffrischung, durch die Thorwaler nicht die Ursachen der hohen Unfruchtbarkeitsquote beseitigte, sank auch beim abgespaltenen Stamm bald wieder die Geburtenrate, zumal das Wasser in ihrer neuen Stadt zu einen noch höheren Prozentsatz unfrachtbar machte.

Demgegenüber zog das Gold dieses Stammes immer wieder die Priester bzw.

Krieger des anderen Stammes magisch an, sie wollten all das Gold opfern. So kam es immer wieder zu Kämpfen zwischen ihnen.

Die Überfahrt

Die SC's können auf der Otta anheuern. Geld wird nicht geboten, nur Ruhm und Anteil an möglicher Beute (die Pisser sollen froh sein, daß sie nix zahlen brauchen - Offa Ogerfaust). Falls nötig können sich die SC's mit thorwalschen Ausrüstungsgegenständen und Waffen zu 70% des Listenpreises bei der Ottjasko in Serske eindecken.

Auslaufen ist am 5. Praios.

In den ersten Tagen der Reise lernen die SC's die Mannschaft näher kennen (falls nicht der Einstieg über die Befreiung von den Sklavenjägern gewählt wurde, dann lernen sie die Otta natürlich bei der Aktion schon kennen). Die Otta hat früher einige erfolgreiche Aktionen gegen Al'Anfa durchgeführt: u.a. einen geheimen Stützpunkt der Südländer in Aranien überfallen, 3 Biremen und 1 Tireme gekapert. Hiervon erzählen sie gern und oft, da sie viel Beute gemacht haben. Weniger gern erzählen sie vom Nostria Feldzug, hier waren sie beim "Sturm auf Flußburg" (s. TS 2) beteiligt. Es gab kaum aufregende Kämpfe und noch weniger Beute. (Zu den einzelnen Besatzungs-mitgliedern der Otta s. Modul "Meisterotta").

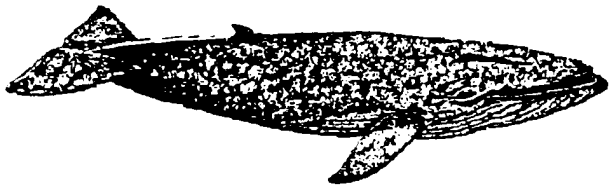
Falls zu der Heldengruppe ein Magier oder Elfen gehören, böte sich ein Zwischenstopp in Olport bei der Runjasko Ottjasko "Halle des Windes" (s.a. Modul "Sirgrdifa") an.

Es bleibt dem Meister überlassen, ob er zusätzlich ein paar Zufallsbegegnungen einbaut. Regelmäßig sollte das Wetter ausgewürfelt werden, damit spätere Setzungen des Wetters nicht auffallen.

Während der Reise bieten sich Gespräche der SC's mit Sirgrdifa an, (s. Modul "Sirgrdifa", über frühere Reisen z.B. zu den Mohas (s. a. Extra Modul über die Sprache des Moha Stammes Pina Tubo) oder über die Form Deres. (Sie ist übrigens Hohlkugel-Theoretikerin) (Hä? - der Setzer).

Nach 12 Tagen weiß Sirgrdifa nicht mehr weiter. Sie war der Meinung, daß der eingeschlagene Kurs sie zum Nebel führen würde (sie mußte irren, denn Dere ist flach - der Setzer), aber kein Nebel, keine Insel in Sicht. Wie die Otta die Insel findet, hängt maßgeblich davon ab, ob die Insel künftig einen festen Platz auf Eurer Aventurienkarte bekommen soll oder ob die Insel weiterhin mysteriös verborgen bleibt. Desweiteren hängt es davon ab, ob Du die ganze Geschichte als göttlichen Auftrag, pseudo göttlichen Auftrag oder also reine weltliche Expedition gestalten möchtest und ob Du die komplette Schiffsbesatzung mit auf die Insel nehmen willst (was ziemlich kompliziert werden kann).

Ich will hier ein paar mögliche Varianten andeuten: 1.: Sturm (Efferd, Rondra, Zufall); 2.: Ein Wal, der die Richtung vorgibt



(Swafnir lenkt); 3.: Seeschlange zeigt die Richtung alle Thorwaler wollen am liebsten sofort umkehren (hier ist ein erster Ansatzpunkt, später nicht die gesamte Mannschaft mit auf die Insel nehmen zu müssen, sondern nur so viele wie Dir genehm sind, der Rest ist zu abergläubisch); 4.: der Nebel wird einfach so gefunden (falls die Insel in Zukunft bei Euch zu finden sein soll).

Wie dem auch sei, irgendwann finden sie den Nebel und die Insel (Der Nebel entsteht natürlich durch das warme Klima, welches auf der Insel herrscht - durch die vielen Geysire und heißen Magmaströme, die dicht unter dem Meeresboden, bzw. dem Inselboden bestehen).

Die Ankunft

Sirgrdifa wird zur Diskussion stellen, ob die Insel erst umrundet wird und vieleicht erst die kleine Nebeninsel näher untersucht wird (dann entdecken sie an den entsprechenden Küstenabschnitten die Steingötzen und magischen Abwehrzeichen, die vielleicht auf die abergläubischen Thorwaler gruselig wirken, denen aber keine arkanen Kräfte innewohnen). Oder man landet gleich bei der Stelle vom letzten Mal, im Nordosten der Hauptinsel.

Je nachdem, wo sie landen, werden sie zuerst mit dem einen oder anderen Stamm der Intekas Kontakt bekommen.

Der Stamm im NO der Insel nimmt sie freudig-ehrfurchtsvoll auf, behandelt sie wie

Götter, macht ihnen Geschenke, bewirtet sie königlich. Der Stamm im Westen der Insel (Chinchen-Izka) nimmt sie ängstlich-respektvoll, aber auch feindselig auf. Es wird deutlich, daß sie die Gruppe sehr fürchten, am liebsten aber sofort verjagen würden. In der Sprache beider Stämme, insbesondere in der des nordöstlichen, finden sich einige thorwalsche Lehenswörter, wenn auch meist stark abgewandelt (Gold, Eisen, Axt, schmieden, bumsen, saufen, Schnaps).

Auf der Nebeninsel findet die Gruppe am Strand zwischen den zahlreichen, teils neubehauenen Götzen- und Dämonen-abbildungen einen verwitterten Runenstein mit folgender (durch Verwitterung teilweise zerstörter), thorwalscher Inschrift (du solltest insbesondere noch keinen Hinweis auf einen Dämon geben, falls die Gruppe zuerst die Nebeninsel untersucht):

Thorwaler, meidet die Insel und das Gold, oder besiegt den Dämon, ihren Gott.
Die Götterinsel war unsere Zuflucht, jetzt ist sie unser Gefängnis. Sie kommen uns zu holen, uns zu vertreiben, Mammon hat es ihnen befohlen.
Swafnir rief schon viele unserer Kameraden zu sich: (Es folgt eine Liste von 20 Namen)

In einiger Entfernung vom Strand finden sich Reste einer kleinen Thorwaler-Siedlung. Bei genauerer Untersuchung können hier einige wenige Gebrauchs-gegenstände aus Gold gefunden werden (Dolche, Kamm, Messer, etc.). In einer Ruine ist ein Keller verborgen, in dem das Inventar und mumifizierte Überreste von 3 Männern gut erhalten sind. Eine (verstümmelte?) Aufzeichnung (s.o.):

Wir wurden wie Götter empfangen und verehrt, doch anstatt die Möglichkeiten zu nutzen waren wir hinter dem Gold her, es wurde unser Verderben.
Der Dämon holte unsere Waffen, doch mit Hilfe des abtürnigen Stammes konnte wir uns neue aus Gold bauen. Wenn er auch nicht von seinem barbarischen Brauch läßt, so helfen sie uns doch wenigstens. Hier haben wir jetzt unsere Ruhe, bisher hat noch keiner von ihnen gewagt über's Wasser zu uns zu kommen, aber das kann sich bald ändern. Merkwürdig ist, daß wir noch fast keinen Nachwuchs gezeugt haben, wir müssen einen Tsa-Schrein bauen.

Die Fundsachen, insbesondere eine entsprechende Verstümmelung der Schriften, können darauf hinweisen, daß die Thorwaler hierher geflüchtet waren, weil sie von den Intekas unterdrückt wurden. So könnte die Gruppe der Helden mit einem verzerrten Bild zum ersten Mal die Hauptinsel betreten.

Auf der Insel

Beim feindlich gesinnten Stamm finden sie den goldbedachten Tempel in der Stadt Chinchen-Itzka, bei dem es sich tatsächlich um den im Juruga-Lied genannten goldenen Tempel handeln könnte (je nachdem, ob es sich bei Dir nun um Swafnirland handelt oder nicht). Dieser Stamm reagiert sehr empfindlich auf das Verlangen nach Gold. Die Priester werden den Stamm zum Kampf gegen die falschen Götter aufhetzen, wenn die Gruppe das Gold des Stammes für sich fordert. Denn hier ist das Gold heilig. Das Gold wird nur aus dem Fluß und nicht direkt vom Berg geholt, da in den Urmelbergen die uralten Geister der toten Götter hausen und dort immerfort gegen die Urmels kämpfen. Der gesammelte Goldstaub wird entweder zu rituellen Gegenständen verarbeitet oder in Säcken gesammelt und im Tempel aufbewahrt (woher die Goldschindeln des Tempels stammen, wissen sie nicht, die waren schon immer da). Sollte die Gruppe einige Zeit in der Stadt dieses Stammes verbringen, also nicht allzu offensichtlich hinter deren Gold hersein, und sollte sich dort wenigstens einer der Helden mit einer der durchaus willigen Frauen vergnügen, so wird diese im Tempel dem Gott Mammon geopfert. Der Dämon erscheint prompt, alle Goldvorräte und alles Metall im Umkreis von 300 Metern verschwinden (Kranke und Verletzte sind augenblicklich geheilt). Die Oberpriester vollziehen ein traditionelles, aber unverstandenes Ritual, bei dem der Dämon einfach nur beschworen wird. Menschenopfer wären nicht nötig, aber das wissen die Priester nicht. Es genügen der goldene Kreis und Gold im Tempel. Der Dämon erscheint nach seinem Gutdünken, wird aber nicht beherrscht.

Der Stamm hat nichts dagegen, wenn die Gruppe in die Berge geht. Im Gegenteil, sollte die Gruppe großes Verlangen nach Gold zeigen, wird man ihnen deutlich machen, daß dort viel mehr zu holen sei. Man hofft, daß sich die Götter im Kampf mit den Wesen in den Urmelbergen verlieren werden.

Der andere, freundliche Inteka-Stamm unterhält im Nordgebirge ein kleines

Goldbergwerk. Gebrauchsgegenstände, die sonst aus Eisen hergestellt werden, sind hier aus Gold. Dieser Stamm gibt gern Gold ab, wenn die Götter ihnen dafür Eisenwaffen schenken oder ihnen im Kampf gegen den anderen Stamm helfen. Die Verehrung für die thorwal'schen "Götter" hat sich im Nordostteil der Insel erhalten.

Sie gehen aber ebenfalls nicht in die Urmelberge, obwohl die Goldvorkommen dort viel größer sind. Sie glauben, daß diese Berge den Göttern gehören und außerdem wohnen die Urmels dort.

Kurz nach dem Eintreffen der Helden in dieser Stadt werden den Männern Jungfrauen förmlich aufgedrängt. Wenn die Helden das Angebot annehmen und die Mädels entjungfern, stellen sie am nächsten Tag fest, daß diese Frauen in einer feierlichen Prozession zum Tempel des Travon geführt werden. Dort werden alle jungen Frauen und die mittleren Alters von ihnen berührt. Die Priester tragen orangene Kutten...

Je nach dem, bei welchem Stamm die Gruppe zuerst landet, verläuft das Abenteuer sehr unterschiedlich. Die weitere Entwicklung wird entscheidend davon abhängen, wie groß die Goldgier der SC's ist.

Falls die SC's sich für die Geschichte interessieren, können sie Runensteine oder sonstige Aufzeichnungen finden. Sollte ein Geweihter zu den SC's gehören, sollte er Kontakt zu den Einwohnern aufnehmen (Phexens Gabe des Verstehens). Diese haben in mündlicher Überlieferung Teile der Vorgeschichte (verfälscht) behalten. Ansonsten ist ja ein Swafnir Geweihter bei der Otta, der ein Wunder versuchen kann.

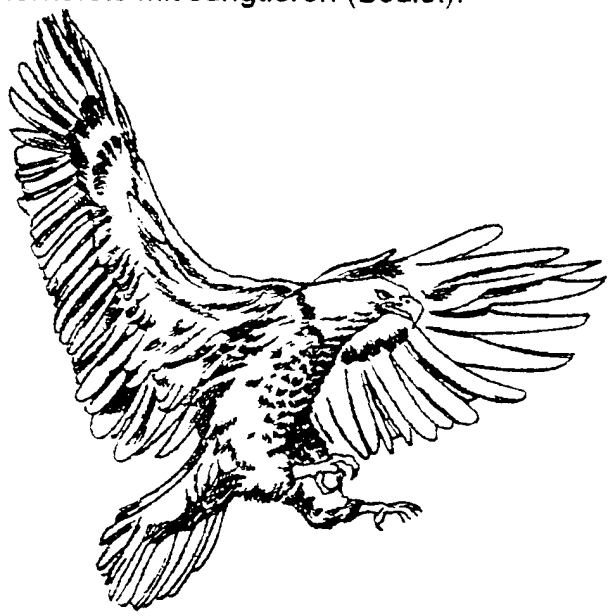
Irgendwann wird den Helden auffallen, daß wenig Kinder in den Städten sind, und daß die Einwohnerzahl der Städte insgesamt nicht so hoch ist, wie das Potential der Insel vielleicht vermuten ließe. Das Wasser der Berge führt nämlich nicht nur Gold mit sich, sondern auch Schwefel und andere Elemente, die zur Unfruchtbarkeit führen. Insbesondere beim Stamm im NO der Insel (pro Tag Wasseraufnahme aus deren Fluß steigt bei SC's die Chance auf Sterilität um 1%; beim anderen 1% für fünf Tage). Die Helden könnten den Oberpriester des Travon überzeugen Brunnen zu bauen.

Irgendwann kann auch der Vulkan (s. Karte) ausbrechen, wie stark und mit welchen Folgen sei Dir überlassen.

In allen Steppen der Insel leben die Taikus, die verdammt viel Ähnlichkeit mit den irdischen Känguruhs haben...(die Boxen gut - mir tut heut' noch die Fresse weh - Offa). Wenn die Gruppe sich nachts in den Steppen aufhält, werden die Taikus versuchen bei einem Überfall Ausrüstungsgegenstände der Gruppe zu klauen (NG: 9).

Die Urmelberge

Wahrscheinlich erklettern die SC's von Chinchen-Izka aus die Urmelberge, weil sie wissen wollen, von wo das Gold im Fluß herkommt. Der Fluß führt zu einem gewaltigen Wasserfall. Die ersten 250 Schritt der Bergwand sind noch relativ einfach zu überwinden, danach kommt man nur angeseilt weiter. Ich empfehle die Kletterkarte und -regeln aus dem DSA Abenteuer "Im Zeichen der Kröte". In die Karte sollten einige zusätzliche Höhleneingänge eingezeichnet werden, die die SC's mit Sinnenschärfe-Proben finden können. Diese Höhlen sollten unterschiedlich starke Goldvorkommen im Gestein bergen (vielleicht auch ein verborgener See) und durch ein natürliches Gangsystem verbunden sein. In einer Höhle wohnt ein Tatak, in einer anderen leben vier Urmels. Am Berghang befinden sich weiter zwei Adlerhorste mit Jungtieren (Beule!).



Wenn 500 Schritt überwunden sind, befindet sich die Gruppe auf einer Hochebene. Links erstreckt sich ein 500 mal 1000 Schritt großer See, dessen Abfluß der Wasserfall bildet und dessen Zufluß (wie das Gold) direkt aus dem Bergmassiv kommt. Rechts ist in ca. 800 Schritt Entfernung eine 5 Schritt große Hecke auszumachen. Dahinter leben die

Okifenokees.

Die Urmels

Die grünbeschuppten, mit kleinen Stummelflügeln ausgestatteten Aufrechtdrachen halten sich nur in den Bergen, Bergtälern und zum Baden im Geysirfeld im SW der Insel auf. Vor 1500 Jahren waren sie bösartig und zahlreich, doch heute leben nur noch 4 von ihnen. Sie sind grundsätzlich harmlos sind und singen lustige Liedchen; auch lieben sie den Goldschein ihrer Höhle. Saubergehalten wird die Höhle von den zahlreichen Höhlenwombels (s.TS 2). Falls es den SC's einfallen sollte, Jagd auf die possierlichen Tierchen zu machen oder abfällig von ihnen zu sprechen, verstehen die Urmels keinen Spaß mehr. Immerhin sind sie 3 Schritt groß, können einen 5 Schritt weit reichenden Feuerstrahl ausatmen und verfügen über 4 kräftige Arme sowie 2 wohlbekrallte Beine.

Die Okifenokees

Sie sind eine Art Koboldvölkchen mit überdimensionierten Köpfen. Sie leben dort in Abgeschiedenheit und haben sich ganz dem Philosophieren hingegeben. Regiert werden sie vom Rat der Neundenker. Sie verfügen über eine eigene Magie von Illusionszaubern, Teleportation (nur 10 Schritt), Nihilatio Gravitas, Armatrutz, Plumbumbarum Narretei. Sie tragen ein Armatrutz Amulett (RS4) und ein Nihilatio Gravitas Amulett, welches sie immer bequem 1 Spann über dem Boden schweben läßt. Um sich die Intekas vom Leib zu halten, veranstalten sie ab und an ein Gruseltheater mit Illusionszaubern.

Auch hier eine Idee aus dem Abenteuer "Im Zeichen der Kröte" (vorausgesetzt, ihr habt es noch nicht gespielt - es lohnt sich auch nicht - der Setzer): Nehmt den verhexten Garten. In der Mitte wohnen die Okifenokees. Der Garten erfüllt so einen doppelten Zweck. Einerseits soll er unerwünschte Eindringlinge abwehren, anderseits dient er als anregendes Ambiente für philosphische Diskurse. Wegen der Urmels muß allerdings die Außenhecke 5 Schritt groß und 2 Schritt dick sein. Die getarnten Eingänge sind nur 4 Spann breit. In den einzelnen Gärten gibt es die Möglichkeit die Gruppe mit fremdartigen Pflanzen zu konfrontieren (harmlos, giftig, aggressiv, heilend).

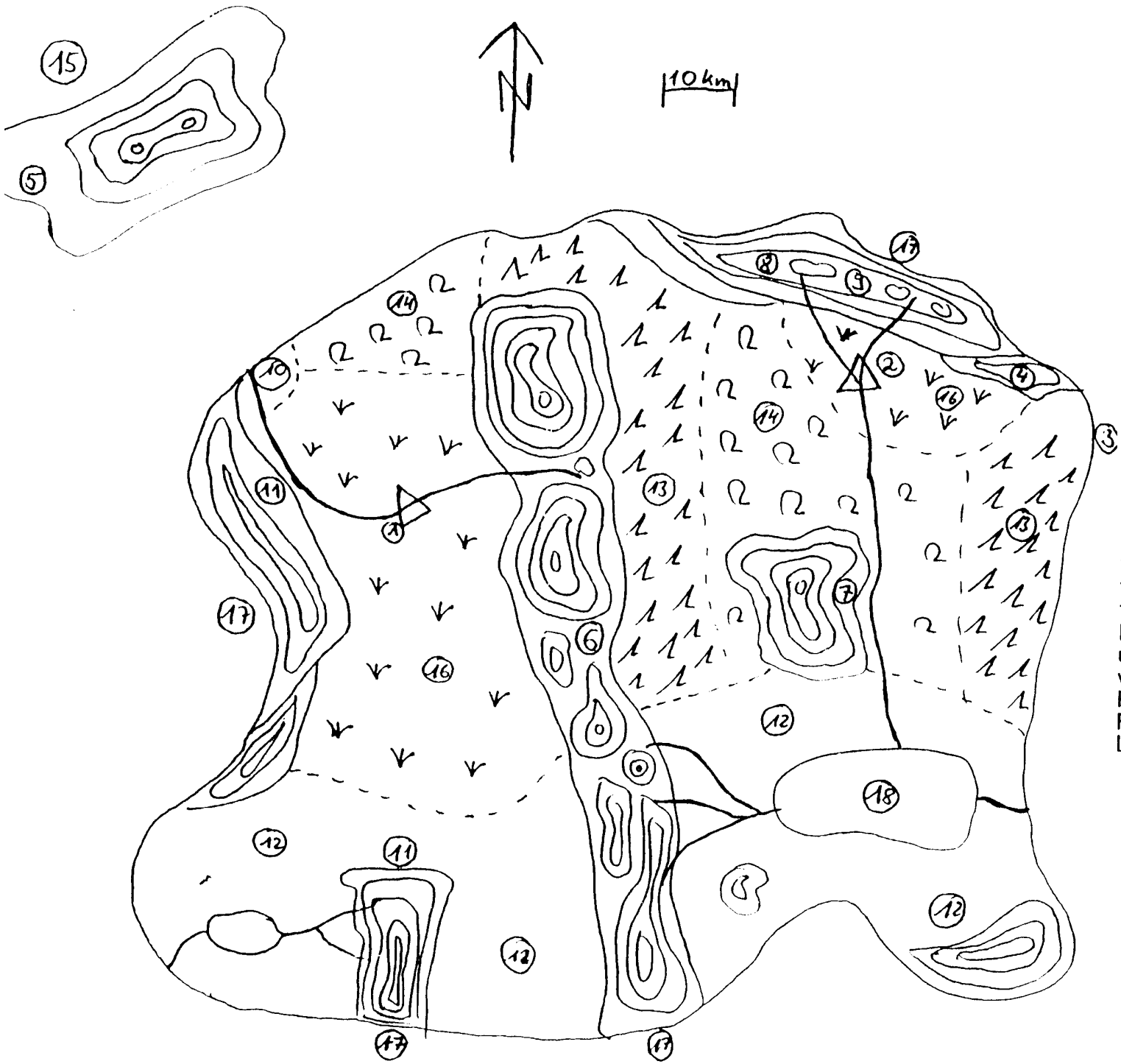
Kommen die Helden in die Gärten, nerven die Okifenokees mordsmäßig durch krankhafte Neugier. Dann gibts 'ne Runde Nietzsche für Anfänger. Zum Dessert ein Schuß Schopenhauer mit Kant garniert (gerührt, nicht geschüttelt - der Setzer).

Sollte die Gruppe daraufhin nicht freiwillig den Rückzug antreten, werden sie angegriffen.

Ole Lebensbörnsen, "Theodor Heusson", auch mit dem Holzbein kräftig zuschlagend

Fortsetzung mohisch - garethi:

moha - Mensch
mono - eins, erstens
mururoa - Gift, Vergiftung, Heilkunde Gift
namibia - Traum, träumen
nasa - fliegen, Luft
nintendo - Sucht, doof, blöd
nipakau - Schutzgeister
nivea - sich waschen, Wasser
nutella - braun, Ausdauer
obervolta - Gewitter, Sturm, Höhepunkt
palermo - Süden, südlich
pampa - Einsamkeit, unendlich, weit
para - Nuss, Baum
parma - Fleisch, essen
pharma - Wucher teuer
piccolo - wenig, vereinzelt
pisa - schief, krumm
pizza - Imbiß, Picknick, Stulle
polka - Folter, grausam
pomello - (hauptsächlich große) Titten
pompfe - stumpfe Hiebwaffe
potato - Kopf
porno - bumsen
prolo - arbeiten
pronto - gleich, sofort
proppa - sauber, putzen
prosa - schreiben, lesen, Gedicht
prostata - pinkeln
punica - Quelle, Brunnen, trinken
ragna - bequem, gefräßig, Versager
sascha - stolz, faul
schlong - groß (er Schwanz), lang
schoko - süßer Geschmack, Süßigkeit
schupo - berühmtester schlong
sinatra - Verbrecher
sofa - sitzen, liegen, ausruhen
soweto - schwarz, duster
stereo - zwei, doppelt
tanga - offen, frei
targa - offen, ehrlich
toyota - Tier
uwe - Ehrenwort
vopo - Falle, Kontrolle
yamaha - Mama



1) Chichen-Izka, ängstlich-feindselig gesinnte Intekas Stadt
2) Sisquad-bradachz, ehrfurchtsvolle-freundliche Intekas Stadt
3) Hier landete Sirgrdifa bei ihrer ersten Expedition
4) Talkessel, in dem sie die Skelette mit dem Lederschriftstück fand
5) Verfallene, kl. Thorwaler Siedlung
6) Urmelberge
7) Vulkan (aktiv)
8) Nordberge
9) kl. Goldbergwerk
10) Sandstrand mit Dämonenbildern und mag. Abwehrzeichen
11) Berge
12) Felsige Steppe mit vielen Geysiren
13) Dichter Wald
14) Lichter Wald
15) Nebeninsel/"Götterinsel"
16) Wiesen/Felder
17) Klippen
18) Der Rote See
Boden vergoldet, Goldstaub durch unterirdischen Magmaausbruch verflüssigt und dann zu einer festen Platte verfestigt. An vielen Stellen durch Fische blank gerieben und durch Lichtbrechung rot leuchtend.