Das Dämonenkränzchen Konstanz präsentiert:

# Thorwal Standard

Vaterländisch, Kriegerisch, Traditionsbewußt, Zupackend, Treu, Tapfer

**7. Jahrgang**

Preise: 1 ST, 1 Schilling, 2 Groschen, 0,1 Zwergentaler, 1 Dinar, 0,1 Amazonenkrone, 2 Schrumpfköpfe
Auslandspreise: Kleingüldenland 3 Pfund, Großferngüldenland 4 $, Postehernenschwertzien 80000 Rubel, Westlicher Zwergbergstaat 5 SFR, östlicher Zwergbergstaat 40 S, Froschland 20 FF, Gurkland 6 Gulden, öreländer 20 Kronen, Caesarien 6000 Lire, Knobiland 200 TL Balkanische Zwergstaaten 15 Orden

Peraine 25 Hal

# Unternehmen Donnerkeil

## Durchbruch durch den Maraskansund

Ein besonderes Stück thorwal'scher Seekunst und wahrem Thorwaler Draufgängertums wurde uns aus dem fernen Osten bekannt. 3 Ottas unter der Führung des Ciliax Cerberusjön gelang es in spektakulärer Weise, den freien Seehandel gegen die gesamte Ostflotte des Mittelreiches zu verteidigen. Vor zwei Gôtterläufen absolvierte Ciliax als Jahrgangsbester die Seekriegsschule zu Thorwal. Sofort brach er als Kapitän einer Otta mit weiteren 4 Schiffen zu einer Handelsreise auf. Nach verschiedenen Taten, darunter der Versenkung zweier Al' Anfa'scher Biremen wurde der Verband regelmäßig in Festum gesehen, von wo er zu Handelsreisen mit dem Ziel östliches Maraskan aufbrach. Sehr schnell fühlte sich das Mittelreich bemüßigt, den friedlichen Handel vermittelst seiner Flotte zu unterbinden. Ein glasklarer Verstoß gegen die Freiheit der Meere, Thorwaler treiben Handel wann und mit wem sie wollen, das wohl!

Ciliax konnte sich aufgrund einiger erfolgreicher Fahrten mehr und mehr auf den profitablen Maraskanhandel mit hochveredelten Eisenwaren spezialisieren. Wieder einmal waren 3 Ottas, welche nun unter seiner Leitung fuhren, in Festum mit guten Waren wohl beladen. Der Auslauftermin war festgelegt, als ein Vertreter befreundeter Dienste eine Nachricht aus sicherer Quelle brachte. Die Hochseeschiffe der mittelreichischen Perlenmeerflotte seien in einem Abfangstreifen östlich der Nordspitze Maraskans positioniert. Zu dieser Jahreszeit war auf Wind und Wetter östlich Maraskan wenig Verlass, so das Kâptn Ciliax die schnellen Karavellen der Perlenmeerflotte mit ihren gewaltigen Geschützen wohl zu fürchten hatte. Aber er ließ sich nichs anmerken, behielt die Nachricht für sich. Nur sein Zimmermann ärgerte sich über einige dringliche Einkäufe so kurz vor dem Auslaufen. So rechnete jeder vor dem Auslaufen mit einer bekannten Reise über das offene Meer zur Ostküste Maraskans.

Tief lagen das Flaggschiff "Scharmützel", die "Gneisewal" und die "Hetsohn Hjörgen" im Wasser, als der Verband den Hafen von Festum wie geplant verließ. Kaum wußte Ciliax die Schiffe unbeobachtet, ließ er beidrehen und erklärte den Besatzungen die Lage. Die Jüngeren freuten sich auf einen heißen Kampf, doch die Älteren griffen sich in die Bärte. Gegen die Breitseiten der Mittelreicher mit den kleinen Ottas anzutreten sei nichts für anständige Kämpfer. Schliesslich wolle man Handel treiben, die Ladung für Boran sei viel zu wertvoll, um sie durch dumme Treffer zu verlieren. Darum fand Ciliax' Vorschlag sofort Beifall, nach kurzer Debatte wurde die Operation "Donnerkeil" beschlossen, der Durchbruch durch den Maraskansund.

Ein Plan, der nur noch als ungekannt kühn, ja dreist gelten konnte. Schließlich weiß jeder Seefahrende in dieser Region, das es zwischen der Insel Maraskan und dem Festland nur so wimmelt von Mittelreichern. Keiner wäre so verrückt, mit Konterbande gleich 3 Wachstreifen, den von Jergan, den bei Tuzak und im Süden bei Sinoda durchbrechen zu wollen. Ciliax setzte darauf, das die

Mittelreicher ebenso dachten.

Und tatsächlich, als nach einigen Tagen Fahrt der Golf von Perricum im Norden zu verschwinden begann, trafen die Thorwaler auf eine dünne, völlig unvorbereitete Sicherungslinie. Großadmirals Rudon von Medenas Flotte lag im Osten auf der Lauer und Ciliax durchbrach gleich im ersten Anlauf die Sicherungslinie vor Jergan. Die Mittelreicher standen wie vom Donner gerührt, 2 Biremen-Kommandanten vergassen sogar den Befehl zum Rudern zu geben. So sackte die Jerganer Flotte schnell achteraus, zurückgelassen von den Ottas, welche den Wind um vieles besser zu nutzen verstehen als die kaiserlichen Bi- und Triremen.

Bald war Khunchom passiert, und die mittelreichischen Sperrschiffe im Sund vor Tuzak waren zu erwarten. Hier sollte eine List weiterhelfen. Denn es ist bekannt, das die Mittelreicher auf wundersamen Wegen Nachrichten zwischen Jergan und Tuzak weitergeben, schneller als selbst eine Otta segelt. Ciliax ließ kurz vor Tuzak die 3 Ottas mit Balken und allerlei Tuch verbinden, das aus der Ferne der Eindruck eines Dreimasters entstehen mußte. So erhielten das erste Schiff am Bug, das letzte am Heck "Aufbauten" aus Holz und Tuch, während dem mittleren Schiff ein längerer Mast samt zweiter "Rahe" gesetzt wurde. So sichteten die Mittelreicher eines Morgens westlich Tuzak einen sonderbaren Dreimaster. Zur Routineuntersuchung segelte denn auch nur gemächlich eine Trireme in den Weg des sonderbaren Dreimasters. Doch kaum das die Mittelreicher auf Schussweite heran waren, liessen die Thorwaler die Verkleidungen fallen und 3 flicke Ottas segelten die Trireme ohne Probleme aus. Nicht ein Schuß war bis dahin gefallen, gleichwohl über die Hälfte des Wege schon bewältigt war. Besonders beim Segeln hart am Wind war den Ottas durch die Schiffe des Kaisers nicht beizukommen.

Der thorwalsche Verband nahm Kurs auf den Etlaskanssund an der Südspitze Maraskans. Hier war zu erwarten, das die Kaiserlichen aus Sinoda keiner Täuschung mehr erliegen würden. "Thorwaler, bis hierher haben wir Seegeschichte geschrieben. Nun müssen wir durch, jetzt gilt ' s" rief Ciliax über die Schiffe, was von einem frenetischen "Das wohl, das wohl" beantwortet wurde. Und richtig, kaum waren die Thorwaler in den Etlaskan-Sund eingelaufen, tauchte eine furchterregende Linie von Schiffen am Horizont auf. 6 Tri- und 7 Biremen bildeten eine Linie zwischen der kleinen Insel Beskan und Etlaskan. Ciliax ließ die 3 Ottas in Kiellinie scharf an der Küste Maraskans laufen, um den Beskan-Sund zwischen der Insel Beskan und Maraskan zu gewinnen. Denn dieser Sund wurde nur von einer altersschwachen Trireme gesichert. Welcher Thorwaler wäre auch so verrückt, unter den Bockbatterien der Festung Sinoda, inmitten der Riffe des Küstenvorfeldes seinen Weg nach Osten zu suchen. Wer würde die im offenen Wasser überlegenen Segeleigenschaften der Otta im engen Sund einschränken? Die Antwort lautet: Ciliax Cerberusjön!

Mit dem Kurs auf den Beskan-Sund hatte Ciliax die Flotte der Mittelreicher ausgefahren. Auch an den Riffen lenkte Swafnir die Schiffe sicher vorbei. Mitten im Sund stellte sich die Trireme "Admiral von Stolzenfels" den drei Ottas. Doch der Kampf währte nur kurz. Ciliax stand selbst am Ruder, als die "Scharmützel" mit lautem Krachen die Steuerbord-Riemen der Trireme abscherte. Zwar bekamen die "Scharmützel" 2 Rotzen- und die "Gneisewal" kurz darauf einen üblen Bocktreffer aus Sinoda, 6 tapfere Recken gingen ein Swafnirs Reich. Aber der Durchbruch der Thorwaler war gelungen. Diese in der Seegeschichte einmalige Tat führte die Thorwaler guter Dinge bis nach Boran, wo die Eisenwaren mit sehr guter Spanne verkauft wurden.

Wie stehen jetzt all die Zweifler da, welche die gute alte Otta abgelöst sehen wollen durch "moderne Schiffe", neumodischen Segelkram und Geschütze gar? Nein, das hat Thorwal nicht nötig, mögen die unverbesserlichen Neuerer beschämt schweigen. Nichts vermag den Elan unserer Jugend verbunden mit der bewährten Technik der Väter zu stoppen. Ciliax wird demnächst in Thowal zurückerwartet, um persönlich zu berichten. Dem Vernehmen nach sollen Ihn zarte Bande in seine Heimat gelockt haben. Ein Platz als Lehrer an der Thorwaler Seekriegsschule sei Ihm ebenso sicher wie ein immerwährendes Andenken der Thorwaler.

## Exclusiv-Interview mit Hetman Tronde zur Operation Donnerkeil

**Thorwal-Standard:** Hetman Tronde, Dir sind die Ereignisse um Käpt ' n Ciliax bekannt, dein Kommentar?

**Hetman Tronde:** Eine großartige seemännische Leistung, durch die meine Forderung nach innerer Einigkeit eindrucksvoll unterstrichen wird. Wenn nur 3 Ottas solche Taten vollbringen, was wäre möglich, wenn wir endlich Einigkeit im Handeln von 30 Ottas erzielen könnten?

TS: Tja, aber ...

**Hetman Tronde:** Nun, das ist doch wahrhaft erstrebenswert, ein einiges, mächtiges Thorwal, oder?

TS: Gewiß, aber ...

**Hetman Tronde:** Schön, das wir in diesem Punkt Einigkeit herstellen konnten.

TS: Nun, vielleicht. Der Botschafter des Mittelreiches wurde vorstellig, um eine offizielle Protestnote gegen, ich zitiere, "die gesetz- und ruchlosen Waffenschmuggler aus Thorwal" zu überreichen.

**Hetman Tronde:** Ja, ich befürchte, da liegen einige Mißverständnisse vor. Nach unseren Kenntnissen handelt

# Notizen aus der Provinz

## Thorwaler überfallen Tjolmar

Wie unsere Berichterstatterin Slimebeutel-Schüberling mitteilte, wurde Tjolmar einer präventiven Befriedungsaktion unterzogen. Dieser Verräter-Hort, wo mit den Orks zusammengearbeitet wurde, statt sie zu bekämpfen, ist geplündert und die Brücke über den Svelt verbrannt. Nachfolgend ihr Bericht:

Nachdem die Aktivitäten von Waljägern im Jahre 17 zur Einnahme von Enqui geführt hatten, wagten einige Walfänger es erneut im nördlichen Meer ihr frevelerisches Unwesen zu treiben. Ein Handelsfahrer aus Salzahafen hatte zwei Boote beim Walschlachten beobachtet und nach seiner Ankunft in Thorwal sofort davon berichtet. Nachdem zwei Ottas aus der Umgebung Thorwals einen Monat vergeblich nach Spuren eines neuen Unterschlupfes der Swafnirfrevler gesucht hatten, liefen sie enttäuscht Enqui an.

Die Jarlfrau des Brinasker Landes, Swafnild Egilsdottir, hatte einige Probleme, ihre erfolglosen Landsleute davon abzuhalten, ihren Ärger an den Flüchtlingen auszulassen, die Enqui seit Jahren übervölkern und drohte ihren Landsleuten bereits damit, sie aus der Stadt werfen zu lassen. Doch dann schlossen sich der Hetmann Enquis, Ingibjarsson, und der Anführer der zwei Ottas, Hetmann Ole LebensbØrnsen von der Zottenbeißer Ottjasko zu Serske zusammen, um Swafnild einen Plan zum Überfall auf Tjolmar zu unterbreiteten.

Tjolmar war die einzige Stadt des ehemaligen Svelltschen Städtebundes, die nicht den Orken Tribut zu leisten hatte. Doch um welchen Preis hat man die Freiheit schändlich erkauft? Durch schäbigen Handel mit dem Feind. Ingibjarson erklärte, daß Tjolmar durch diesen Handel zu einigem Wohlstand gekommen sei. Besonders verwerfliche Geschäfte wie der Tausch Waffen gegen Erze, Silber und Beute aus den Orkfeldzügen seien wiederholt beobachtet worden. Außerdem ginge von Tjolmar und der dortigen ständigen Präsenz der Schwarzpelze eine unerträgliche Gefährdung Enquis aus, selbst wenn die Stadt von Land her als uneinnehmbar gilt. Aber das galt für das Mittelreich vor einigen Jahren ja auch noch. Soweit herunter wie das Mittelreich dürfe der Norden nicht kommen.

Ole ließ Mitte Peraine auskundschaften, wann eine neue Lieferung der Schwarzpelze zu erwarten sei, und just an diesem Praioslaufe schlugen ihre zwei Ottas und die zwei Drachenschiffe Ingibjarssons zu.

Ihre eingeschleusten Kämpfer machten zusammen mit in Enqui angeheuertem zwielichtigen Gesindel unter der Führung von Schwartzkopf-Nörmensen allerlei Radau die Besatzung der Stadt abzulenken, so daß die Drachenschiffe ungesehen in die Nähe der Stadt gelangen konnten.

Dem Enquieer Sturm der 150 Thorwaler hatten die paar Büttel und bewaffneten Bürger nicht viel entgegenzusetzen. Ein paar verräterische Zwerge leisteten harten Widerstand, von feiger Angst um ihre mit dem Verrat an die Orks erworbenen Reichtümer. Der Kampf dauerte nicht lange und schon nach zwei Stunden waren auch alle Schwarzpelze in der Stadt erschlagen. Die für die Orks so wichtige Brücke über den Svellt brannte lichterloh. (Thor Heierdahlson, von der Seekriegerschule zu Thorwal, rühmt sich dessen, daß dies ganz seine Schule sei. Einige von Oles Leuten habten eine Ausbildung bei ihm durchlaufen.)

Die Ottas machten reiche Beute, und während Ingibjarsson immer noch den Flußhafen Tjolmars besetzt hält, ruderten Oles Schiffe weiter auf dem Hochwasser führenden Svellt. Es ist noch nicht bekannt, wie weit sie bislang vorstoßen konnten und ob es zu weiteren Kämpfen mit den Orken gekommen ist.

Wie wir die Jungens und Mädchen der Zottenbeißer-Otta, benannt nachder legendären Draga Zottenbeißer, kennen, dürfen sich die Orken noch auf einiges gefaßt machen. Sollte sie den Worten eines Zwerges, der den Reichtum Khezzaras pries, tatsächlich Glauben geschenkt haben, dann warten große Aufgaben auf sie...

## TTT - Die Thorwal Top Ten

1. " Nimm dies " - 17 ° Ost
2. " Immer mitt ' n in die Fresse rein " - Die Heilkundigen
3. " Sembelquast " - Hesindian von Praiosdank
4. " Ring der Angroschim " - R. Stellmacher
5. " Liebe im Ausguck " - Goldener Ohrring
6. " Über den Wellen " - Raginhard Bhoron
7. " Die Ballade von Alrik dem Schmied " - Hesindian von Drachenzahn zu Praiosborn
8. " Quotenfrau im Morgentau " - Angelika und Claudia
9. " Ogerschlacht " - Die Garf Chöre
10. " Frühstück im Güldenland " - Größter Streu-

**Anzeige:**

**Die Werft Ansil Arilsson in Thorwal beehrt sich folgendes Schnäppchen zu Angebote zu geben:**
**Karavelle "Pfeil von Kuslik", umständehalber aus zweiter Hand abzugeben. Neuwertig, 1 a - Zustand, komplett mit stehend und laufend Gut, 2 Hornissen. Sehr schnelles Schiff, Schiffsraum 180 Quader, frisch abgenommen vom Thorwaler Lloyd. VB 13000 Dukaten**

## Reisetips für abenteuerlustige Ottjaskos

Nachem die letzten Götterläufe ja eher ruhig verlaufen sind und es für tatendurstige Ottjaskos kaum etwas zu tun gab, sehen wir nun wieder freundlicheren Zeiten entgegen.
An erster Stelle ist da die Insel Maraskan zu nennen, s. unser Bericht. Aber gehen wir das Problem methodisch an:

**Einzelreisen**
Sind dem echten Thorwaler ein Graus, betrachtet man die Reisemöglichkeiten. Als Lohnsklave auf Segelschiffen, der Thorwaler als "Matrose", abends um einen lumpigen Becher Schnaps anstehend? Oder gar als Passagier der Unfähigkeit von südländischen Kapitänen tatenlos ausgesetzt sein zu müssen? Nein, nein und nochmals nein.

**Reisen in der Kleingruppe**
Schon eher erträglich, läßt sich vereint doch leicht ein genehmes Umfeld schaffen. Gerne auch auf fremden Schiffen. Wir wollen hier nur den pfiffigen Einfall beleuchten, mit dem die bis dato schifflose Traditionsotto "Passuffia Premitivia" zu einer ansehnlichen Schnellsegler-Karavelle gekommen ist. So zwanzig von den wachen Jungs (Namen der Redaktion bekannt) liessen sich von südgehenden Ottas bis Kuslik bringen. Dort angelangt wurde gründlich Umschau im Haufen gehalten. Eine blitzsaubere Schnellkaravelle fiel sofort als geeignet für weitere Resien ins Auge. Folglich buchten sie für teuer Geld eine sogenannte "Passage" (so nennen sich Seefahrt gegen Geld bei feinen Leuten) auf eine der Zyklopeninseln, dem Ziel des Schiffes. Die Begründung für diese sonderbare Reisegruppe aus Thorwal: Sie seien die Ablösung für eine Ottamannschaft, die auf den Inseln in Diensten eines Handelsherren stünde.
Als der Kapitän der Schnellsegler-Karavelle ein wenig zauderte, ließen die Thorwaler durchblicken, so eine Fahrt sei von nun an alle halbe Jahr zu machen. Man habe in Thorwal gerechnet! Es sei viel rentabler die Besatzung alle halbe Jahr auszutauschen als jedesmal samt dem Schiff die lange Reise zu unternehmen, für die keiner zahlen würde. (Alle Achtung, auf so einen Schwachsinn muß man erstmal kommen, d.S.) Falls man zufrieden sei, könne der Kapitän mit Exklusiv-Verträgen rechnen. Natürlich würden die Thorwaler friedlich sein, keiner hätte Schnaps dabei, ihre Waffen solle der Kapitän unter Verschluß nehmen ...
Die Aussicht auf ein langfristiges Geschäft ließ bei diesem liebfeldener Pfeffersack jede Vorsicht fahren und er nahm die zwanzig Mann an Bord.
Kaum war die Küste außer Sicht und die Nachtwache aufgezogen wurde es still an Bord. Als der Wache an Oberdeck 20 fehlende Belegnägeln auffielen war es schon zu spät. Die Thorwaler hatten den Kapitän überwältig, den Schlüssel zur Waffenlast an sich genommen und schnell war die Karavelle in ihrer Hand.
Die Ladung war wenig wertvoll, vor allem einfache Lebensmittel. Dafür barg die Kapitänskajüte pralle Geldsäcke, wohl zum Kauf der Spezereien auf den Zyklopeninseln bestimmt.
In der nächsten Nacht wurde die 40 Matrosen der alten Besatzung an der Küste nördlich von Kuslik gebeten, die paar Meter zum Strand doch selbst zu schwimmen. Die Ladung konnte weiter nördlich recht gut verkauft werden. Sie nähren nun die Truppen des Mittelreiches.
Die Traditionsotta ist nun in der glücklichen Lage, demnächst mit 2 neuerworbenen Ottas auf Standortsuche für ihr geplantes Langhaus zu gehen. Gerüchten zufolge favorisiert man eine ruhige Bucht auf der Insel Skerdu, wo die Bodenpreise noch niedrig seien.
Hetman Tronde gibt auf Nachfrage bekannt, von dem Wahrheitsgehalt der oben geschilderten Vorgänge keine Kenntnis zu haben. Er hält die "Geschichte" für "braves Skaldenwerk". Ansonsten sei bekannt: Jeder Akt von Piraterie wird überall in Thorwal scharf verurteilt.

**Kleinere Betriebsausflüge**
Die klassische Art thorwalschen Reisens, die Ziele für eine Otta sind mannigfaltig. Ob nun das Interesse an fremdem Kunsthandwerk lockt, an Bergbauprodukten aller Länder, an edlen Stoffen, die Otta ist stets vielseitig interessiert. Solange sich die Otta innerhalb ihres Besuchsprogrammes nicht zuviel vornimmt, bleibt der Erfolg kaum aus.

**Die grosse Fernreise**
Jeder Thorwaler sollte in seinem Leben drei Dinge getan haben: Ein Boot gebaut, ein Kind gezeugt und vor Al' Anfa eine Trireme versenkt.
Solch größere Fernreisen unternimmt man am besten mit mehreren Ottas, so lassen sich die vielfältigen Eindrücke und Mitbringsel gleich in größerem Kreise verarbeiten. Eine gelungenes Beispiel dieser Art des Reisens findet der geneigte Leser auf der Titelseite dieses Blattes.

---

es sich bei Ciliax' Fahrten um Handel allgemeiner Natur. Dadurch drängt sich der Verdacht auf, das Mittelreich versucht seinen Anspruch auf Monopolhandel um Maraskan herum mit Waffengewalt durchzusetzen.

**Fortsetzung auf S. 4**

**Fortsetzung des Interviews von Seite 2**

TS: Aber für eine Kontrolle des Handels kann man angesichts der Aufstände auf Maraskan einiges Verständnis aufbringen?

**Hetman Tronde:** Ich will mich nicht zu den inneren Angelegenheiten des Mittelreiches äußern. Wir sind neutral, das war immer unsere Position in diesem Bereich Deres.

TS: Aber der Botschafter ...

**Hetman Tronde:** Ganz grundsätzlich habe ich dem Herrn Botschafter klargemacht, das Thorwaler bis heute sehr viel und vor allem sehr effektiv etwas gegen die Orken

# DER WAHRE BOTE

**Unabhängig - Kaisertreu - Patriotisch**
**Ausgabe PER 7 ANSWIN**


**Das Motto des Mondes:**

*Der Spatz es von den Dächern singt,*
*das Prinzlein 's längst schon nicht mehr bringt,*
*drum sollt', um Schlimm'res zu verhüten,*
*Klein Brin in Zukunft Schaf' nur hüten ...*


Anzeige:

**Interalrik**
Hast Du keinen, miet Dir einen!
**Jetzt auch neu in Engasal.**


## Prinzessin Emer weint:
# So hintergeht er mich!

Der Liebling des Volkes ist verzweifelt. Weint sich die Augen aus. Bislang gab es nur Gerüchte hinter vorgehaltener Hand, doch nun ist es raus: Brin buhlt um junge Maiden!
Für den Reichsverführer soll der Bund der Travia wohl nichts mehr gelten?
Eine Knappin, Linya von Faldeshorn, das jüngste Opfer Brins, das sich glücklich unter Answins gütige Schwingen retten konnte, berichtete uns Erschütterndes über den Schänder.
*Lesen Sie das herzzerreißende Geständnis der Maid auf S. 2*
**Emer weint!**

## Mittelreich frohlocke:
# Answin ist zurück!

Nach jahrelanger Ungewißheit, da der wahre Herrscher des Mittelreiches, unsere über alles geliebte Kaiserliche Majestät Answin I,. durch die Umtriebe seiner arglistigen Feinde und Neider gezwungen war, seiner Heimat und seinem Volke fernzubleiben, ist der Tag der Freude gekommen:
Kaiser Answin meldet sich endlich zurück - mit dem Elan und Schwung, den das Mittelreich nach Jahren der Mißwirtschaft durch die Halenser Brut braucht.
Unter dem begeisterten Jubel seiner Anhänger stellte SKM jüngst zu Engasal seine Exilregierung vor. Hier ein Auszug aus seiner ersten Rede seit jenem unglückseligen Tag, da man ihn, den rechtmäßigen Potentaten mit Heimtücke vertrieb:
"Freunde, Getreue des Mittelreiches! Nach Jahren des schmählichen Exils, da wir mit gebundenen Händen mitansehen mußten, wie der falsche Brin unser geliebtes Reich aus Eitelkeit, Unfähigkeit und Dummheit seinen Feinden darbot, wie es von Mond zu Mond mehr mit dem Ansehen unserer einst so stolzen Heimat und auch mit den armen Leuten, dem treuen Landvolk, stetig bergab ging - und das alles, wegen der Ignoranz eines Mannes: des selbsternannten Reichs-, man bedenke allein den albernen Titel, den er sich gewählt hat, um seinem falschen Anspruch eine Legitimation zu geben, also des Reichsver ... äh -behüters. Ein feiner Behüter, der seine Schutzbefohlenen dem Elend preisgibt, der still mitansieht, wie die Feinde das Reich schon einmal unter sich aufteilen und sich bedienen, wo es ihnen gerade paßt. Wen wundert es, wenn die Amöbe für unsere Heimat nur noch Spott über hat, weiß sie doch, daß Almada, so wie es sich jetzt darstellt, eine reife Frucht ist, die sie bloß noch zu pflücken braucht. Eben so, wie es mit den Zyklopeninsel und den Inseln im Südmeer getan hat. Und denkt an die unerträglichen Geschehnisse auf Maraskan.
Auch innenpolitisch bietet der Schelmenprinz ein sauberes Bild: War er es nicht, der den braven Grafen Golambes so mir nichts, dir nichts ins Aus bugsiert hat? So belohnt Brin die Treue seiner Edlen, der Stütze seines Throns. Und was ist mit Weiden, einem weiteren Schmähstück des Popanzen auf Gareths Thron! Noch immer sitzt der Ork im Norden des Reiches und frißt sich am Korn fett, daß unsere armen, schutzlosen Bäuerlein mühsam der Krume abringen.
Aber nicht mit uns, meine Freunde, wir werden fest allen Feinden des Reiches die Stirn bieten!
Laßt uns aus den Fehlern der Vergangenheit lernen. Ich bin frohgemut, in weniger als 5 Götterläufen im gesamten Mittelreich blühende Landschaften vorzufinden. Und das Ganze in den Grenzen vor Hal, so wahr ich jetzt hier stehe. Danach laßt uns alle Streben mit Herz und Hand!"
Im Herzogtum Engasal findet derweil die rasch wachsende Schar enttäuschter mittelreichischer Patrioten herzliche Aufnahme, darunter auch solche, die damals, getäuscht von dem eitlen Prinzlein auf dem Thron, wider den wahren Kaiser stritten. Schon findet unser Answin kaum noch Zeit, jeden Neuankömmling persönlich zu begrüssen, wie er es so gerne tut. Seine großmütige Majestät findet Verständnis selbst für den ärgsten seiner ehemaligen Feinde: "Freunde, wir sind alle Hintergangene und Betrogene des Usurpators. Soll ich meinen ehemaligen Gegnern ihre Treue vorwerfen, ihr Bestes einem zu geben, der dessen nicht würdig war? Nein, ich will ihnen, den Getäuschten, Gelegenheit geben, ihre Tugenden fürderhin in den Dienst der gerechten Sache zu stellen."

# Unglaublich!
## Brin schenkt den Schwarzpelzen Land

Unglaubliche Zustände herrschen bis auf den Tag in den nördlichen Marken des Reiches. Noch immer geht der Ork dort um, gerade wie es ihm gefällt!

Erst tat Brin, als ob er Weiden von den Orks befreien wollte, sogar zu einer Truppenschau wurde nach Baliho geladen - jedoch ohne zugleich zu verkünden, an welchem Tage man sich versammeln wollte. Die Truppenschau geriet denn auch zur Posse: Die tapferen Frauen und Mannen des Norden konnten selbst zusehen, wie dem Orken beizusetzen war. Wie willkommen waren in dieser Lage die machtvollen Schläge, welche die kaiserliche Exilarmee gegen den Orken führte - so schlugen Answins wackere Haufen ein halbes Regiment Schwarzpelze, die áuf das Mittelreich zogen, bravourös.

Das Nichtstun des Regenten hat System: Es ist der Dank des falschen Kaisers für den Angriff der Orks auf das Mittelreich! Nur dem Heerzug der Schwarzpelze verdankte Brin seinen Sieg über SKM Answin.

Wenn es neben dem Absägen verdienter Reichsdiener eine Leistung Brins gibt, dann sein perfider Schachzug unseren getreuen Answin vermittels des Orken zu stürzen - und ganz nnebenbei ganze Provinzen des Reiches und seine Bewohner dem bittersten Elend preiszugeben, mit zerrissenem Rock, doch ansonsten unversehrt gelang ihr die Flucht aus der Höhle des Brünstigen.

# Die dankbaren Schwestern und ihre Landesmutter

Ja, so ist unser Answin. Wohlan, Mittelreicher, vergleiche diesen Edelmut mit dem kleinlichen Wüten des Reichsverelenders Brin.

Auf dem Bild sieht man unsere geliebte Landesmutter Lanore, in dem beglückenden Moment, als ihr Schwester Sinelia vom Noionitenkloster zu Hasenheide eine Zimmerlinde aus eigener Zucht übergibt. Zur Erinnerung: Das Kloster erhielt seine erste Pflanze im Jahre 1 Answin aus der Hand der Kaiserin. In den vergangenen Jahren ist aus dem Pflänzchen ein ganzer Wald geworden: Mit der Zucht und dem Verkauf der lieblichen Bäumchen finanzieren die Schwestern ihr

# Wunder!
## Die Heilige Elida weint blutige Tränen!

Eines wahren Efferdwunders wurden die Gläubigen im Tempel zu Elburum zuteil:

Bei einem Götterdienst perlten aus den Augen der Statue der Heiligen Elida blutige Tränen!

Seitdem pilgerten bereits hunderte Gläubiger in den Tempel, das Wunder, das sich an jedem Efferdtag wiederholt, zu schauen.

Die Meisterin der Brandung zu Llanka, Khorena Mondreios weiß sich bislang noch keinen Reim auf die Geschehnisse zu machen, doch ließ sie verlautbaren, daß sie das Efferdgeschenk mit tiefer Demut aber auch Nachdenklichkeit erfülle. Die Zukunft werde zeigen, was das Zeichen bedeute.

## Emer weint!

Fortsetzung von S. 1

Brin sei zuerst nett zu ihr gewesen, immer wieder machte er ihr wertvolle Geschenke, erhöhte ihren Vater, machte sie gar zu seiner Leibknappin. Doch dann präsentierte er seine Rechnung, mit offener Hose: Er wolle mit ihr der Rahja opfern. Sie lehnte ehrerbietig aber bestimmt ab, doch der lüsterne Prinz ließ nicht locker.

Als sie aber nun immer noch nicht gefügig war meinte der geile Knopp, sie solle doch einfach an das Reich denken, schließlich brauche es einen ausgeglichenen Monarchen.

Nur ein gezielter Tritt ins behüterliche Gemächt konnte Linya nun noch retten, mit zerrissenem Rock, doch ansonsten unversehrt gelang ihr die Flucht aus der Höhle des Brünstigen.

Wie eine Hofdame Ihrer Kaiserlichen Hoheit berichtete, sei dies beileibe nicht der einzige Vorfall dieser Art gewesen: „Oft des Nachts, wenn ich meiner Herrin ihren Schlaftrunk bringen will, dann höre ich Schluchzen aus ihrem Boudoir. Dann warte ich einen Moment nach dem Klopfen, bevor ich eintrete, damit sich meine liebe Dame die Tränen schnell noch trocknen kann und ich sie nicht in ihrem Unglück überrasche. Aber ihre rotgeweinten Augen schneiden mir jedesmal tief inms Herz. Mein armes Liebchen, das hat es nicht verdient.“

# Armes Tobrien, armes Darpatien!

## Der Reichsverhüter mischt sich in Oberdarpatien ein

Der Ursprung der Mißstände läßt sich in der Kaiserlosen Zeit finden, als Tobrien sich der herrschaftslosen Region Oberdarpatien, einem Teil Darpatiens annektierte und das Fürstenhaus dieses nicht zu verhindern vermochte.

Lange erduldeten die oberdarpatischen Bürger die Bürger der Baronie den Zustand friedlich, ob nun Tobrien oder Darpatien, es war doch stets das Reich, zu dem man gehörte.

In jüngster Zeit jedoch regten sich in der Region eine patriotische Bewegung aufrechter darpatischer Recken gefunden, die sich nichts sehnlicher als die Rückkehr ins Fürstentum wünschen.

Da niemandem an kriegerischen Auseinandersetzungen gelegen war, versuchte der Herzog von Tobrien der Bewegung ihren Stachel zu nehmen, indem sein Geheimdienst durch vermeintliche Abspaltungen innert der Bewegung diese der Lächerlichkeit preiszugeben versuchte.

Die OBF (Oderdarpatische Befreiungsfront) ließ sich dies jedoch nicht gefallen und so brandeten kurze Scharmützel auf - gewiß unerträgliche Ereignisse.

Doch zwang der unselige Reichsfrieden Fürstin Irmegunde von Darpatien, die darauf brannte, dem Treiben mit starker Hand ein Ende zu bereiten, zum grimmigen Stillhalten. Ansonsten wäre die beliebte und erfolgreiche Fürstin, die wohl aus eben diesem Anlaß vom Reichsverhüter argwöhnisch belinst wird, doch sogleich Gefahr gelaufen, aufs Härteste für den Bruch des „Landfriedens“ zur Verantwortung gezogen worden. Und das, obwohl Fürstin Imregunde eine verdiente Kämpin an Brins Seite war So kann es gehen, wenn Ignoranz und Neid das Gemüt des Regenten beherrschen und nicht Umsicht und Weisheit.

Doch höret nun tapfere Tobrier, wagemutige Darpatier: Hoffet, der Reichsverhüter hat ein Machtwort gesprochen!

Der erste Schritt zur Lösung des Problems ist, daß der Aventurische Bote nicht mehr darüber berichten darf! Eine Redakteurin wurde verhaftet und den Folterknechten des KGIA überantwortet. So löst

# Skandal!

## Cuano schmeißt die Bullen raus

Eine unglaubliche Schweinerei leistete sich Cuano von Albernia.

Unter dem Vorwand, das Stadion bedürfe dringender Reparaturen - hat der Monarch nur vier Tage vor dem wichtigen Spiel gegen Orkan Thorwal die Havener Sportarena gesperrt.

Der Spielführer der Bullen unter Tränen: „So eine fiese Gemeinheit! Bloß weil die Tribüne beim letzten Mal ein bißchen geschwankt hat, schmeißt der uns aus unserem Stadion. Aber jetzt, wo er König ist, ist er sich wohl zu fein für Imman geworden.“

Ein Interview mit dem Trainer: „ Ja gut, der König hat das jetzt so entschieden, das ist des Königs Entscheidung.“ DWB: „Und was wollen Sie jetzt machen?“ „ Ja gut, das ist nicht schön, aber, der Ball ist rund und der Stock ist hart.“

DWB: „Befürchten Sie keine Ausschreitungen Ihrer Anhänger?“ „Ja gut, unsere Anhänger werden das schon verkraften. Die Frage ist, was man den Thorwalern sagt Ich meine, ja gut, das sind faire Sportsleut.

# Golambes von Streitzig entlehnt!

Es waren nur wenige Zeilen im vorletzten Boten. Und doch verkündeten sie eine Entscheidung von bodenloser Infamie: Um die Familie von Rabenmund von ihren Aufgaben zu entlasten, so hieß es, werde Wolfrat von Rabenmund ä. H. als Provinzmarschall Darpatiens (also als Oberkommandierender - auf dem Pergament bestehender - kaiserlicher Truppen in Darpatien) abberufen, um den Krieg gegen die Orken in Weiden zu organisieren. Als sein Nachfolger werde Golambes von Streitzig bestallt.

Eine unglaunliche Entscheidung! Nicht nur, daß der Reichsverelender offenkundig danach trachtet, sich des mißliebigen Sohnes SKM Answin in diesem offenkundigen Boronskommando zu entledigen - denn selbst bei der sprichwörtlichen Tapferkeit und militärischen Befähigung Wolfrats, ist es dennoch ein Ding der Unmöglichkeit, angesichts des desolaten Zustands des Nordheeres sich enrsthaft dem Schwarzpelz zu stellen. Nicht bei der Unterstützung, die Brin den Nordtruppen angedeihen läßt.

# Lächerlich!

## Helme Haffax macht sich naß!

Kling-Klong klappern die Übungsschwerter der Knappen im Hofe der Marschallsfestung aufeinander, dumpf schlagen Lanzen auf hölzerne Schilder.

An diesem Orte, wo Knaben und Mädchen rondragefällig auf den Dienst für das Reich vorbereitet werden, ereignete sich jüngst ein peinlicher Vorfall:

Da nämlich mühte sich eine junge Weibelin, ihrer Schar das Lanzenstechen am Stechkerl beizubringen. Doch zeigten sich die Bengel allzu ungeschickt, ein ums andere fiel durch den Schlegel ins Gras oder traf nicht einmal die Scheibe.

Da kam Graf Haffax (72) mit zorngeschwellter Stirn herbei, es den Dilettanten zu zeigen: Mutig erklomm er das nächste Roß, gab ihm munter die Sporen, daß es aufbäumend in Galopp fiel. Siegesgewiß griff der Graf die Lanze, senkte die Spitze zum tödlichen Streich.

Hart traf die Spitze die hölzerne Scheibe, triumphierend wandte der Graf sich um, doch das „Hah!“ auf seinen Lippen erstarb. Ehe noch einer der Eleven fassen konnte, was geschah, gab es einen mächtigen Rumms und Bauz, lag der Marschall im Schlamm, niedergestreckt vom unerbittlichen Arm des Stechkerls, der sich höhnisch weiterdrehte.

Den Schülern aber war der Marschall fürwahr ein treffliches Beispiel: Für Überheb-

Fortsetzung auf S. 4

**Golambes entlehnt!**

Fortsetzung von S. 3

Doch wie viel mehr zeugt die „ Erhebung“ des Herrn von Streitzig von der Unfähigkeit des Möchtegern-Monarchen:

Hatte man zunächst gemutmaßt, Landgraf Golambes habe den kaiserlichen Posten zusätzlich zu seinem Lehen erhalten, um ein größeres Gegengewicht zur Fürstin Irmegunde zu haben, doch weit gefehlt:

Wenig später stellte der Reichskanzler in einer Verlautbarung richtig, daß Golambes fürderhin wohl das Amt des Provinzmarschalls innehabe, er aber zugleich nach des Kaiserleins Willen seines Lehens verlustig ginge! Daß der Kanzler dabei ein Gesicht wie Sieben-Tage-Zahnweh machte, spricht für sich selbst ...

Zum neuen Landgrafen der Trollzakken wurde ein gewisser Arve von Arvepaß bestallt, ein zwielichtiger Abenteurer, von dem wenig mehr bekannt ist, als daß er bei der ersten Lehensvergabe Hals an das gemeine Volk mit einer Baronie belohnt wurde, für welche Verdients, wurde nie bekannt. Doch muß es schon eine besondere Verbindlichkeit sein, die den Kaisersohn mit dem Herumtreiber verbindet, wenn dafür ein naher Verwandter, der allzeit treu zum Haus der Garether stand, sozusagen in die Khom geschickt wird.

In der Familie von Streitzig herrscht Fassungslosigkeit ob dieses Affronts. Man war zu keinerlei Stellungnahme bereit. Brin mißbraucht seine Macht immer skrupelloser!

Herrin Irmegunde blieb ganz Fürstin und äußerte Verständnis für des Reichsverhüters Entscheidung. Ihre Familie sei mit verantwortungsvollen Aufgaben für das Reich beladen, daß die Ernennung ihres Cousins zum Verantwortlichen Feldherrn gegen die Orks eine Entlastung bringen werde.

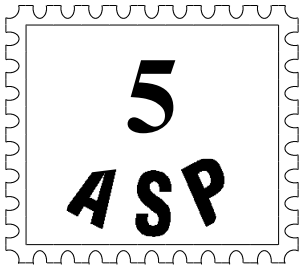
Eine Hofdame, die verständlicherweise ungenannt bleiben wollte, kommentierte die Entscheidung so: “Ein Mann, der wie Brin krank an Geist und Körper ist, sollte nicht länger das Reich führen. Aber er ist von Jasagern und Schlappschwänzen umgeben. Alle wissen sie um seine Schwächen, spötteln hinter seinem Rücken, manche versuchen unter Mühen anständig zu bleiben. Welch ein Klima ist das an einem Kaiserhof? Mögen die Götter ein Einsehen haben, nur jene könne wohl noch helfen - oder der getreue Answin.”

# Fantastisch!!
## Astralpunkte für alle!

War der Meister wieder so unfair den Erzmagier mit 299 ASP gegen euch ins Rennen zu schicken?

Völlig ausgepumpt beim arkanen Sexspiel?

Hat auch Ihr Meister Ihren Superhelden im letzten Abenteuer mit einem Fingerschnippen in die Flucht geschlagen? Bloß weil Sie dem Schwarzmagus nichts entgegensetzen konnten, als Ihr Schwert +10?




Dann haben wir jetzt die Lösung!

**Exclusiv im Wahren Boten:**

99 Astralpunkte zum Abreißen!!!

Knallen Sie die Ihrem Meister um die Ohren, wenn er wieder einmal sein fieses Grinsen bekommt - denn dann lachen Sie!

Wenn Sie uns per Beilunker Reiter eine Anweisung der Nordlandbank in Höhe von 99 GD zukommen lassen, bekommen Sie das praktische ASP-Abreißheft in edles Schweinsleder gebunden.

Für unsere treuen Leser als besonderer Leckerbissen:

**Schon einmal 5 ASP zum Ausschneiden!**

# Ein ♡ für Answin!

Liegt auch Ihnen das Wohl des Reiches zu allererst am Herzen?

Wollen auch Sie Ihr Scherflein für die gerechte Sache beisteuern?

Dann spenden auch Sie für:

**Ein Herz für Answin**

Jeder Silbertaler zählt!

**Im nächsten Boten (Der Wahre):**

**-Tödliche 2 W6 - Zweihandwaffen für Magier**

**- Schleicher im Schatten - der AHa Teil 2**

**- Der Service für den Leser: 250 AP zum Ausschneiden**

**- Ein Getreuer Brins packt aus: So verschleudert der**

**Das ist super, das ist sensationell.**
**Nur im Boten (Der Wahre)!!!**

**Unter allen Neuabonnenten des Wahren Boten werden 4 Baronstitel, 3 Hohe Staatsämter und der Titel eines Grafen verlost!**

# Ein reines Zeitproblem....

**Ein DSA-Abenteuer von Udo Kaiser für**

## Wie alles beginnt...

Wenn der Monat Phex sich zu seinem Ende neigt, dann findet wie in jedem Jahr der große Markt zu Warunk statt. Hier werden Waren aus aller Herren Länder angeboten, die stolzesten Rösser sind hier zu erwerben und das fahrend Volk sorgt für allerlei Kurzweil und Spaß.
Welcher Held ließe es sich schon nehmen zu dieser Zeit (Falls nicht gerade woanders ein brennendes Problem zu lösen ist) in die Stadt am Radrom zu reisen, um hier den gerade geborgenen Schatz in so manch nützliches Ding und in jede Menge Spaß umzusetzen.
So nehmen auch "unsere" Helden sich das große Marktfest von Warunk zum Ziel und reisen durch die Trollpforte nach Osten. (Falls Sie gerade östlich der Trollpforte waren, so wünsche ich Ihnen viel Spaß in Warunk, doch eine Gelegenheit in dieses Abenteuer einzusteigen haben Sie nicht! Oder hatten Sie vielleicht doch letztlich etwas in Wehrheim oder Rommilys zu tun?) Auf der Reichsstraße ist natürlich jede Menge los, doch gelegentlich ist man auch allein und die Wegelagerer aus den Trollzacken wissen diese Gelegenheiten zu nutzen. Leider war ihr Wachposten aber etwas unaufmerksam und hat die Helden übersehen, als der Rest der Bande sich anschickte, einen allein reisenden Zwergen um seine Barschaft zu erleichtern. So kommt es,

daß die Charaktere Zeugen werden, wie ein laut fluchender Zwerg sich mittels seiner kurzen Beine einem halben Dutzend, sich bestens amüsierender Banditen zu entziehen versucht. Es ist nun wohl keine Frage, daß die Helden den Halunken das schmierige Grinsen verleiden und den Zwerg aus seiner unschönen Situation befreien werden.

Hier sind die Werte der sechs Wegelagerer, die angesichts der wackeren Recken Reißaus nehmen, doch welcher "Alrik" läßt sie schon so ungeschoren davonkommen?

**Räuber**

MU:9 + "Mann in Überzahl", LE: 40, RS:2, MR:0,

Nachdem die "armen" Räuber niedergemacht oder gefangen genommen wurden, bedankt sich der Zwerg überschwenglich bei seinen Rettern und stellt sich vor. Sein Name sei Ingrasch, Sohn des Igrim, und er sei ein Wandergeselle, der auf dem Weg zurück zu den Eltern sei. Diese würden übrigens gar nicht so weit von hier entfernt in der Schwarzen Sichel wohnen und wären sicher genauso erfreut wie ihr Sohn, wenn sie die Helden einige Tage zu ihren Gästen zählen dürften.
Wenn nun die so Eingeladenen erklären, sie hätten keine Zeit, da sie zum Marktfest von Warunk wollten, erklärt ihnen Ingrasch, daß dieses mehrere Tage andauern und erst in vier Tagen beginnen würde. Auch Einwände bezüglich der Gefangenen weist er redegewandt ab, da man diese ja im nächsten Dorf dem Schulzen übergeben könne. Schließlich werden die Helden einsehen müssen,

**Ingrasch, Sohn des Igrim**
**Zwerg, Wandergeselle (Baumeister)**

| | | | |
|---|---|---|---|
| MU: 11 | AG: 4 | ST: 5 | Alter: 63 |
| KL: 12 | HA: 5 | MR: 3 | Größe : 1,32 Schritt |
| IN: 9 | RA: 4 | LE: 56 | Haarfarbe : schwarz |
| CH: 12 | TA: 7 | AT: 12 | Augenfarbe : grün |
| FF: 15 | NG: 6 | PA: 10 | |
| GE: 14 | GG: 6 | TP: W+3 (Beil) | |
| KK: 13 | JZ: 3 | RS: 2 (Kettenhemd) | |

Baukunst : 9, Äxte: 7, stumpfe Hiebwaffen: 7, Klettern: 8, Selbstbeherrschung: 7, Zechen: 8, Schätzen: 9, Mechanik: 7,

daß ihnen wohl nichts anderes übrigbleibt, als Ingraschs Einladung zu folgen, wenn sie sich nicht den Zorn des kleinen Handwerkers zuziehen wollen.

Während man nun gemeinsam in die Schwarze Sichel zieht, erzählt Ingrasch, wie er und seine Familie vor nun vier Jahren an den Ort kamen, der nun das Ziel der kleinen Reisegruppe ist. Seine Erzählungen sind voll des Stolzes auf seinen Vater, den großen Baumeister Igrim, Sohn des Ilbrach, dem Ingrasch offensichtlich nacheifert. Er hat seine Eltern aber nun seit zwei Jahren nicht mehr gesehen, denn nachdem er vieles von seinem Vater erlernt hatte, war er ausgezogen, um in der weiten Welt sein Können unter Beweis zu stellen und um im Koschgebirge bei einem anderen Meister seine Kunst zu vervollkommnen. Nun aber freut er sich auf die Fa-

## Teernberg

milie und auf das geschäftige Teernberg, das erst durch die Genialität Igrims entstehen konnte.

Es ist nun sechs Jahre her, daß zwei Goldsucher unweit

der Trollpforte ein kaum zugängliches Tal in der Schwarzen Sichel untersuchten. An dessen Ende fanden sie schließlich ein Höhlensystem, in welchem sie mehrere mit Teer gefüllte Seen entdeckten. Die beiden waren sich des Wertes dieses Fundes aber nicht bewußt und erzählten während ihres nächsten Aufenthaltes in Zwerch freimütig von ihrer Entdekkung. Zufällig hörte ein Krämer aus Zwerch, wie die Goldsucher ein Vermögen verschenkten und begab sich sofort auf die Suche nach dem Tal mit den Teerseen.

Als er es fand, mußte er aber feststellen, daß eine Förderung und ein Abtransport des Teers unmöglich war, da tiefe Erdspalten und gewaltige Felsblöcke die Höhlen vom Rest der Welt trennten. Er aber wollte an dem Fund verdienen und sprach beim Markverweser Rondradan von Streitzig vor, an den er schließlich für nur einhundert Dukaten alle Rechte an den Seen abtrat.

Dieser begann nun das Tal zu vermessen, ließ schätzen, wieviel Teer hier zu finden ist, und seine Berater berechneten, was die geschätzte Menge an Gewinn abwerfen würde. Das Ergebnis dieser Kalkulationen war so erfreulich, daß der Herr von Streitzig sich verschuldete und den bekannten Zwergenbaumeister Igrim, Sohn des Ilbrach, aus Beilunk beauftragte, alles Nötige zu veranlassen, damit die Teervorkommen förderbar würden.

Dieser vollbrachte dann auch das schier Unmögliche und baute mit Hilfe von zweihundert Arbeitern und dem Geld des Markverwesers, einen Weg ins Tal, der bis zu den Teerseen reichte. Diese Verbindung läuft über dreizehn Brücken und einen großen Korbaufzug am Eingang des Tales.

Ein solches Werk benötigt eine ständige Aufsicht, so daß der Herr von Streitzig den Zwergenbaumeister bat, für einige Jahre im Tal zu bleiben, damit er anfallende Reparaturen übernehmen könne. Igrim wurde für die Zeit, die er bleibt, der zweihundertste Teil der Gewinne aus dem Verkauf des im Tal geförderten Teers versprochen. Dies beseitigte alle seine Bedenken und er stimmte zu. Ihm wurde ein kleines Haus nahe der Teerhöhlen gebaut, in dem er nun seit vier Jahren mit seiner Familie wohnt.

Die Förderung läuft seit etwa drei Jahren auf Hochtouren und bringt allen Beteiligten hohe Gewinne. Für den Markverweser arbeiten vierundzwanzig Familien in den Höhlen, die im vorderen Teil des Tales eine kleine Siedlung errichtet haben. Diese nannten sie Teernberg, was dann auch der Name für das Tal und die Teerhöhlen wurde.

Der Teer wird in Fässern abgefüllt, welche dann in die großen Hafenstädte gebracht werden, wo ihr Inhalt besonders im Schiffsbau Verwendung findet. Früher mußten die Schiffsbauer aus Havena, Perricum und Mendena den Teer aus Selem oder dem Bornland beziehen, doch seit dem Fund von Teernberg können sie das klebrige Zeug für drei Viertel des alten Preises beziehen.

Die Nachfrage ist groß und der Herr von Streitzig wird

**A**

bald schon seine Investitionen wieder eingebracht haben.

**Nun folgen einige Erläuterungen zur Karte von Teernberg:**

An dieser Stelle trennt eine vierunddreißig Meter hohe Felsstufe das Tal von Teernberg von der Straße, die die Teerseen mit der Reichsstraße R1 verbindet. Um dieses Hindernis zu überwinden, entwickelte Igram einen gewaltigen Lastenaufzug, der durch die Kraft zweier Trallopper Riesen bis zu vier Quader Gewicht bewegen kann. Ein recht komplexes System von Flaschenzügen und Winden, welches von einem einzigen Mann bedient werden kann, macht dies möglich. Der Tragekorb ähnelt übrigens einer nach oben offen Kiste mit einer Grundfläche von drei mal drei Schritt mit einer Höhe von vier Spann. Eine Fahrt in diesem Behältnis ist ein beeindruckendes Erlebnis, besonders, wenn man bedenkt, daß schon der geringste Wind die "Kiste" in gewaltige Schwingungen versetzt. Am oberen Ende des Aufzugs ist aufgrund eines nicht völlig senkrechten Abfalls der Wand, der Tragekorb fünf Schritt von der Felskante entfernt. Diese Distanz überwindet eine kleine Brücke, die in die Stützkonstruktion des Tragearmes eingebaut ist.

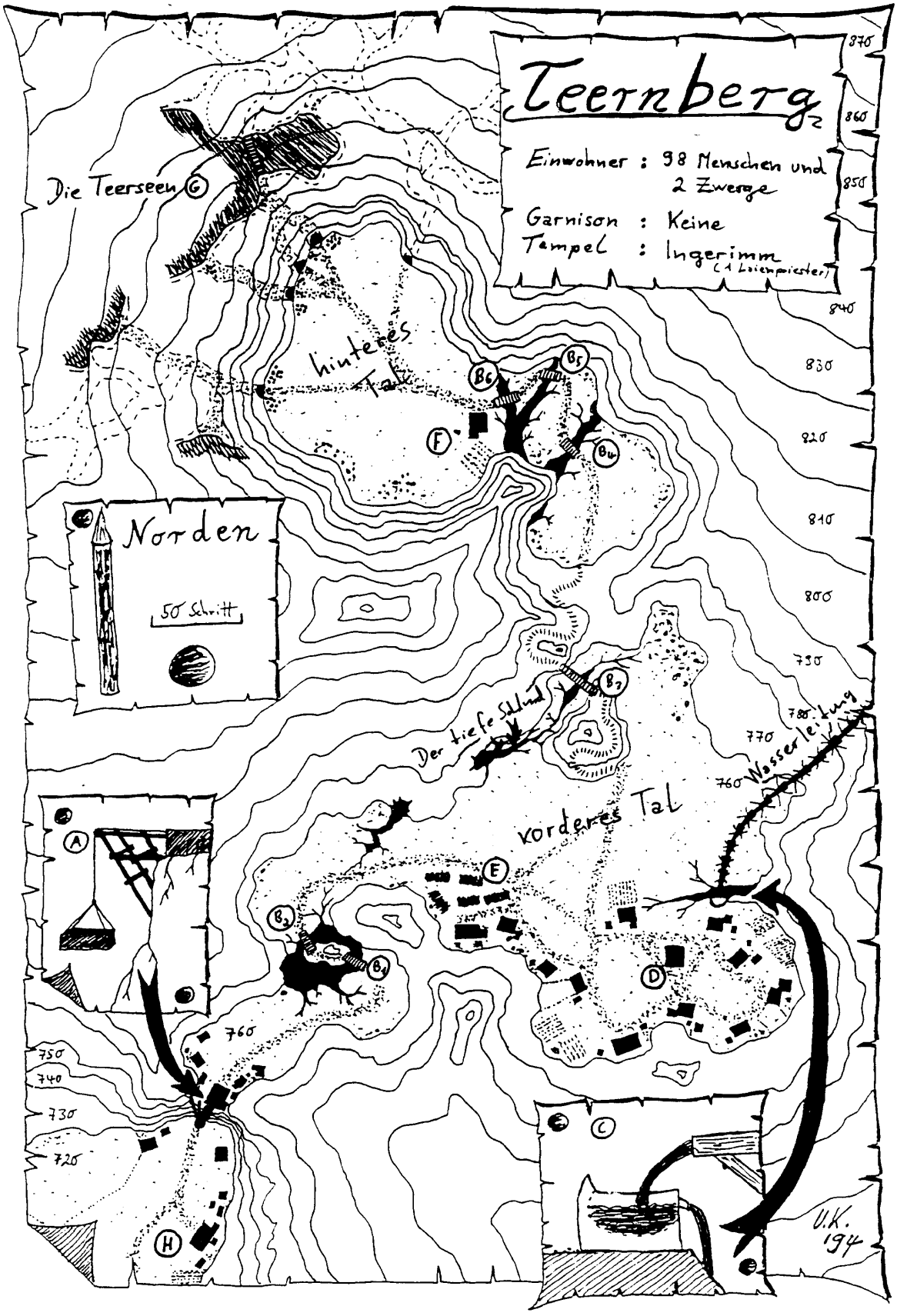
Wenn die Helden nach Teernberg kommen, macht der Aufzug einen wenig vertrauenenerweckenden Eindruck, da er nach dem Erdbeben (siehe unten!) nur notdürftig repariert wurde. Ingrasch ist über diesen Um-

**B**

stand sehr verwirrt und schweigt seit langer Zeit zum ersten Mal.

Beschreiben Sie Ihren Spielern die Fahrt mit dem Aufzug doch bitte so, daß diese sicher sind, daß das bisher so erfüllte Leben ihres heiß geliebten Helden hier und jetzt ein unrühmliches Ende findet.

Die steinernen Brücken, die Igram an die mit einem B


Teernberg
Einwohner : 98 Menschen und 2 Zwerge
Garnison : Keine
Tempel : Ingerimm (1 Leienpriester)
Die Teerseen
hinteres Tal
Norden
50 Schritt
Der tiefe Schlund
vorderes Tal
Wasserleitung
U.K. 194

gekennzeichneten Stellen baute, sind bis auf diejenige, die mit B1 gekennzeichnet wurde, während des bereits erwähnten Erdbebens eingestürzt. An ihrer Stelle überwinden nun recht wackelige Konstruktionen der Bewohner Teernbergs die Spalten und Abgründe. Zwar sind überall noch Reste der steinernen Kunstwerke zu

**C**

sehen, doch mit einem Erdbeben dieser Stärke hatte offensichtlich auch ein zwergischer Baumeister nicht rechnen können.
Die Spalten, welche von den Brücken überwunden werden, reichen mehr oder weniger tief. So ist z.B. der "tiefe Schlund" ohne Boden, da ein Stein, den man in ihn wirft, zu keinem hörbaren Aufschlag kommt....
Da nirgendwo im Tal von Teernberg Wasser zu finden war, ließ Igram eine Wasserleitung bauen, die durch einen Bach weiter oben in den Bergen gespeist wird. Diese Leitung endet in einem steinernen Becken, das etwa fünf Faß Wasser faßt. Da aber natürlich ständig etwas nachfließt, sorgt eine Überlaufvorrichtung für einen Abfluß des "überflüssigen" Wassers in eine beim Becken gelegene Spalte.
Im Winter friert das transportierte Wasser aufgrund der

**D**

hohen Fließgeschwindigkeit in der offenen Leitung und durch die ständige Verquirlung im Auffangbecken normalerweise nur an wenigen Tagen im Firun fest. Erfahrungen zeigen, daß jedoch der zuführende Bach auch noch im späten Hesinde oder frühen Tsa zufrieren kann. Da aber während dieser Zeit genügend Schnee im Tal

**E**

liegt, ist die Wasserversorgung kein Problem für Teernberg.
An dieser Stelle bauten die Teernberger einen kleinen Tempel zu Ehren Ingerimms, was nicht zuletzt auf eine Initiative Igrams zurückzuführen ist. Das Gebäude, das neben dem Wohnhaus der Zwerge das einzige Steingebäude im Tal ist, dient aber auch als Fest- und Ver-

**F**

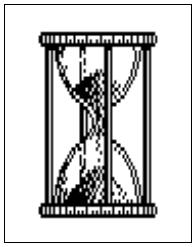
sammlungshalle. Der alte Bergmann Rodrich leitet als Laienpriester das kleine Gotteshaus.
Hier stellt Tsafried Ehrnbrecht, der Küfer, jene Fässer her, in denen der abgekühlte Teer abtransportiert wird. Das Holz für seine Arbeit kommt aus den Wäldern südlich vom Tal, während die Eisenringe der Fässer von ihm selbst angepaßt und geformt werden. Die entsprechenden Rohlinge kommen aus Beilunk.
Große Stapel Holz warten hier auf ihre Verwertung.
Dies ist das Haus des Zwergenbaumeisters Igram, Sohn des Ilbrach, in dem er mit seiner Frau lebt. Wie bereits angedeutet handelt es sich um ein Steinhaus, in dessen Erdgeschoß die Küche und ein geräumiges Wohn- und Eßzimmer untergebracht sind. Im kleinen Keller werden einige Vorräte aufbewahrt und hier befindet sich auch Igrams kleine Werkstatt, die gleichzeitig auch seine Schreibstube ist. Überall sind Zettel mit Bauplänen, Konstruktionsskizzen und Berechnungen zu finden. Kleine Modelle, Werkzeuge und Materialien komplettieren das Chaos, in dem sich anscheinend nur Igram zurecht finden kann.
Im ersten Stock sind das Schlafzimmer der Eheleute, Ingraschs Zimmer und ein Gästezimmer zu finden. Von

**G**

den 770 Dukaten abgesehen, welche Igram in einer schweren Kiste im Schlafzimmer aufbewahrt ist nichts interessantes in dieser Etage zu finden. Das Dachgeschoß ist zum größten Teil leer und nur einige alte Möbelstücke stauben hier langsam ein.
Wenn Ingrasch mit den Helden hier ankommt, ist das Haus verlassen. Alles deutet darauf hin, daß in jener Nacht, in der das Erdbeben Teernberg heimsuchte, die beiden Zwerge spurlos verschwunden sind. Im Haus deutet nichts auf einen Kampf oder auf Vorbereitungen zu einer Abreise hin...
In den Höhlen am Ende des Tales liegen die Teerseen, die der Grund für die hier vollbrachten Meisterleistungen des Zwergenbaumeisters Igram sind. Die Seen verströmen einen äußerst unangenehmen Geruch und giftige Gase machen das Arbeiten an den Ufern der schier unerschöpflichen Teerquellen zu einer gefährlichen Sache. Die Arbeiter tragen aus diesem Grund immer Tücher vor dem Mund, die sie zuvor in einem speziell angefertigten Kräutersud anfeuchten.
So ausgerüstet schöpfen sie mit großen Kellen den Teer aus dem See, wobei sie darauf achten, feste Stücke, die

**H**

an der Oberfläche schwimmen, auszusortieren. Ihre Kellen entleeren sie in bereitstehende Fässer, die dann mittels einiger Zwergenponys zum Aufzug am Talausgang transportiert werden.
Die Arbeit schlägt stark auf die Lungen, so daß niemand länger als drei Stunden schöpfen kann. So hat sich eine Art "Schichtbetrieb" entwickelt, der von früh am Morgen bis in die Abendstunden geht.
Noch kann niemand ahnen, daß die Teerseen nicht nur Bergleute und Kaufmänner interessieren, doch dieses werden die Helden ja bald am eigenen Leibe erfahren.



(Hähähä !)
Dies ist die Fuhrstation. Hier werden die Teerfässer auf

---

Wagen geladen und dann an ihren Bestimmungsort oder zum Verschiffen nach Warunk bzw. Beilunk gebracht. Die Familie Gantel leitet die Station, die den Fuhrmännern auch als Herberge und Schenke dient. Letztere Funktion nehmen die Arbeiter aus Teernberg nach getaner Arbeit auch gerne wahr.
Die Helden können während ihres Aufenthaltes im Tal hier ihre Pferde unterstellen, wenn sie sie nicht mit nach oben nehmen wollen. Bei dieser Aktion kann man die ersten mitleidigen Blicke sehen, die Ingrasch streifen...

**"Also, wie soll ich's erklären...?"**

Ingrasch ist ein sehr geselliger Zwerg und der Stolz, mit dem er das Schaffen seines Vaters in Teernberg beschreibt, bleibt unüberhörbar. Alle technischen Errungenschaften, die im vorherigen Kapitel genannt werden, wird der "Kleine" den Helden haargenau beschreiben und erklären. Sein Redeschwall ist kaum zu bremsen und schon lange bevor die kleine Reisegruppe das Tal erreicht, ist ihr Bild von Teernberg recht vollständig. (Schon an dieser Stelle kann den Spielern die Karte gezeigt werden!)
Vom Ort des mißglückten Überfalls auf Ingrasch bis zum Tal sind es vierzehn Wegstunden (Zwergenwegstunden!), in denen die Charaktere neben der schönen, rauhen Landschaft der südlichen Ausläufer der Schwarzen Sichel ein für diese Jahreszeit außergewöhnlich erfreuliches Wetter genießen können. Von den während der letzten Wochen unablässig über das Land ziehenden, schweren, schwarzen Wolken, die einen nicht enden wollenden Regen mit sich brachten, ist nichts mehr zu sehen. Zwar ist der Weg noch schlammig und große Pfützen glänzen noch allenthalben in der Sonne, doch die Luft ist warm und Künste vom kommenden Frühling.
Während der Reise nach Teernberg übergibt man die Gefangenen an den Schulzen eines Dorfes, welches am Weg liegt, und kann sich fortan ungehindert der Vorfreude auf einige lustige Tage unter freundlichen Zwergen hingeben. (Immerhin ist der Startwert in der Fertigkeit "Zechen" für einen typischen DSA-Handwerkerzwerg eine stolze "Sechs"!)
Als man dann aber Teernberg über den Aufzug am Taleingang erreicht, weicht das bisher geradezu unerschütterliche Lächeln Ingraschs einem seltsam ernsten Gesichtsausdruck. Die nur notdürftig reparierte Brücke über die erste Spalte (B2) und das ramponierte Aufzugsgebäude scheinen sein Gemüt zu trüben.
Unten in der Fuhrstation hatte man jeden Kontakt zu dem jungen Zwerg gemieden und der alte Yeromir, welcher den Aufzug bedient, ist der Erste der auf Ingrasch zugeht. Sein Gesicht drückt etwas aus, das irgendwo zwischen Mitleid und Trost anzusiedeln ist, als er das Wort an den heimgekehrten Wandergesellen richtet.
Er erklärt, daß die Verwüstungen im Tal von einem Erdbeben herrühren, das vor zwei Wochen in einer stürmischen Nacht diese Gegend heimsuchte. Damals wären fast alle Brücken zusammengebrochen und so hätte es fast fünf Tage gedauert, bis die Bewohner des Dorfes, die zum Zeitpunkt des Unglücks alle im "vorderen" Tal gewesen seien, einige provisorische Stege ins "hintere" Tal geschlagen hätten. Als man dort angekommen sei, habe man aber von den beiden Zwergen, welche man in ihrem Haus vermutet hätte, nichts gefunden. Zwar sei das Haus völlig unberührt gewesen, doch Igram und seine Frau hätte man nirgends finden können. Doch man habe festgestellt, daß in der Nähe des Hauses ein gewaltiger Kampf stattgefunden haben muß, denn man habe überall rot gefärbte Pfützen und die völlig verkohlte Leiche eines Menschen gefunden.
Niemand in Teernberg aber weiß, wer der Tote ist, denn seine Überreste waren so unkenntlich, daß man nicht einmal das Geschlecht des Unglücklichen oder der Unglücklichen bestimmen konnte. Auch von den Dingen, die man bei der Leiche fand, sei nur noch ein Armreif erkennbar gewesen. Nicht einmal Waffen- oder Rüstungsteile habe man gefunden. Den Armreif aber habe man erst bei eine genauen Untersuchung unter der Leiche entdeckt und sich gewundert, wie unbeschadet das Kleinod die Katastrophe, die den Besitzer ereilte, überstanden hat.
Ingrasch hört völlig ungläubig den Bericht des alten Yeromir an, um dann stumm und steif in Richtung hinteres Tal davonzustampfen. Wenn die Helden ihm folgen wollen, dann spricht sie der Aufzugswächter nochmals an und bittet sie, ihn ins Dorf zu begleiten. Man habe zwar den Leichnam, wie es hier üblich ist, in den "tiefen Schlund" geworfen, doch den Armreif behalten. Yeromir meint, daß vielleicht die Helden mit dem Schmuckstück etwas anfangen und damit vielleicht das Rätsel um das Verschwinden des Zwergenpaares lösen können.
So führt er sie in das Dorf, welches dumpf da liegt und zusammen kämpfen sie sich durch den Schlamm zum Ingerimmtempel (D), wo der Armreif aufbewahrt wird. (Beschreiben Sie bitte eindrucksvoll, wie die Stiefel der Helden ein Mahnmal für Schnürschuhe zu werden drohen und nur bei größtmöglicher Zehenspreizung an den Füßen der Besitzer bleiben. Weiterhin sollte ein wenig von der Stimmung einer mittelalterlichen Bergmannssiedlung herüberkommen, deren Schornsteine einen Rauch ausströmen, der einen ersten, fernen Eindruck auf die hoffentlich nie eintretende industrielle Revolution Aventuriens gibt.
Vielleicht ist ja einer Ihrer Spieler einer jener aventurischen Barone, die durch den Aufbau von drei Manufakturen zur Herstellung von Hufkratzern oder Strumpfbändern fest glauben, der keineswegs drohenden Verarmung des Adels zu entgehen. Ein solcher Spieler kann hier einen Blick auf das Ende der von ihm für Aventurien vorgesehenen Entwicklung werfen und von einer Namensänderung in "von Krupp" oder "von und zu Sie-

mens" träumen!).

---

Der Armreif, den die Helden von Yeromir erhalten, ist aus einem unbekannten Metall (Eternium?), das im Grunde graublau ist, doch im hellen Licht der Sonne in den Farben des Regenbogens schimmert. Seine Form ist die eines fast geschlossenen Ringes, dessen kleine Lükke sich durch Zug an den beiden Schenkel des Armreifes verbreitern läßt, so daß das Schmuckstück zu fast jedem Arm passen würde. Der Reif zeigt keinerlei Verzierungen.
Falls man ihn auf magische Eigenschaften untersucht, so wird dies ein positives Ergebnis bringen, doch die Art der hier gespeicherten Magie bleibt jedem Spielercharakter unbekannt.

## Einer wird sterben...

Wenn nun die Helden ihrem Zwergenfreund folgen, können sie beobachten, wie dieser überall nach seinen Eltern sucht. Zu diesem Zweck durchstreift er jeden Winkel des Tales und der Höhlen, stellt viele Fragen an die Dorfbewohner und versucht einen möglichst vollständiges Bild vom Tag des Erdbebens zu erhalten. Doch alle Anstrengungen führen schließlich zu der Erkenntnis, daß das Verschwinden von Igram und seiner Frau unerklärlich bleibt.
Am Abend lädt Ingrasch die Helden zu einem Essen im Haus seiner Eltern ein, wo er ihnen auch Schlafplätze im Gäste- bzw. Wohnzimmer anbietet. Angesichts der Dinge, die hier vor zwei Wochen passiert sein mögen, kommt keine wahre Stimmung auf und man geht früh zu Bett.
Plötzlich durchzuckt ein mächtiger Blitz die Nacht und derjenige, der den Armreif hat, kann ein schwaches Glimmen des Schmuckstückes beobachten, das jedoch rasch abnimmt.
Draußen tobt ein gewaltiges Unwetter und der Regen klatscht gegen die geschlossenen Fensterverschläge. Nun mag einer der Helden sich erinnern, daß man diese doch gar nicht verschlossen hatte. Da wird das Haus von einem mächtigen Erdstoß geschüttelt, dem sogleich weitere folgen. Als man nun ins Freie stürmt, erscheinen auf der Treppe zwischen Erdgeschoß und erstem Stock ein Zwerg und eine Zwergin in Nachthemden. Gleichzeitig vernimmt man wie die steinernen (!) Brükken, die bisher das vordere und hintere Tal verbanden, zusammenstürzen....
Recht bald werden nun die Helden erkennen, daß sie irgendwie um zwei Wochen in die Vergangenheit verschlagen wurden. Ingrasch und seine Eltern werden sich freudig begrüßen und der Träger des Armreifes wird sich erinnern, daß man gar nicht weit von hier in wenigen Tagen die völlig verkohlte Leiche des "Armreifträgers" finden wird...
Die durch den Zeitsprung entstandene Situation ist sehr skurril: Die Helden, bei denen es sich wohl mehrheitlich um Menschen oder Elfen handelt, müssen glauben, daß einer von ihnen im Verlauf der nächsten fünf Tage sterben wird. Weiterhin wissen sie, daß der Tote im Besitz des Armreifes ist. Wahrscheinlich wird nun niemand mehr das Kleinod bei sich haben wollen. Vielleicht wird man sogar versuchen, es zu zerstören, was jedoch unmöglich ist. Auch der Wurf des Armreifes in eine Spalte oder einen Teersee zeitigt keinen Erfolg, da durch die unwahrscheinlichsten Zufälle (Teersee-Eruption wirft den Armreif zurück, Elster holt Reif aus Spalte und wirft ihn in den Schoß eines Heldes, u.s.w.) das Schmuckstück immer wieder zu den Helden zurückkehrt. (Hier müssen Sie u.U. sehr einfallsreich sein. Geben Sie den Helden die Gewißheit, den Reif nun endlich los zu sein, nur damit er kurze Zeit später wieder auftaucht. Bringen Sie Ihre Spieler dazu, daß sie akzeptieren, daß sie den Armreif einfach nicht "verlieren" können und somit einer von ihnen sterben muß!).
Auch an eine Flucht aus dem Tal ist nicht zu denken, da bei dem Sturm jede Kletterpartie tödlich enden muß. Außerdem hat das Höhlensystem mit den Teerseen keinen weiteren Ausgang. Falls eine Hexe samt Besen zu ihrer Gruppe gehört, so muß ich deren Spielerin/Spieler leider mitteilen, daß ihr bestes Stück den Zeitsprung nicht mitgemacht hat. So ein Pech aber auch!

---

(Ich denke die Bedingungen sind ideal, um nun die Helden mit sich allein zu lassen. Holen sie nun Ihr Lieblingsgetränk und etwas zu essen, lehnen Sie sich zurück und genießen Sie das Schauspiel, das sich im Hause des Igram, Sohn des Ilbrach, Ihnen bietet. Alfred Hitchcock hätte aus einer solchen Situation einen tollen Film gemacht, der aber schlußendlich ein gutes Ende findet. Auch hier sollten sie sobald es zu langweilig wird, weil den Spieler nichts mehr einfällt, oder, wenn es tragisch werden könnte, weil man beschlossen hat, den lästigen Schelm samt Armreif zu braten, zum nächsten Kapitel übergehen, um dem Ganzen ein Ende zu setzen. Dies sollten Sie übrigens spätestens nach drei Tagen Spielzeit auch dann machen, wenn die Situation im Zwergenhaus noch immer interessant ist.)

## Die Lösung

Wie hinter so manchem Rätsel, das die Helden zu lösen hatten, steckt auch hier wieder ein Schwarzmagier hinter den Problemen. Sein Name ist zwar bekannt, doch wohl kaum noch wichtig, denn als er in das Leben der Helden tritt, hat er seines bereits ausgehaucht.
Vor vielen Jahren schon hatte er ein altes Buch gefunden, in dem uralte Kreaturen, deren Namen und Ursprung wohl niemand mehr kennt, beschrieben wurden. Doch das Buch gab auch mehr oder weniger deutliche Angaben darüber, wie man diese Geschöpfe aus ihrem schon Äonen währenden Schlaf erweckt. Eines der mächtigsten Wesen aus dem unheilvollen Buch sollte tief in der Erde wohnen und heißer Teer sollte immerzu seine borkige Haut benetzen. Als nun "unser" Schwarzmagier von den Teerseen in der Schwarzen Sichel hörte, erinnerte er sich der alten Beschreibung und brach

## Asphaltarus

MU: 50 (Bisher hat er immer gewonnen!)
LE: 222, RS: 6 (borkige, teertriefende Haut, deren Berührung jede schneidende Waffe abstumpfen läßt, was sich in einem Abzug von 2 TP niederschlägt!)
MR: 12, AT/PA: 13/9 (Klaue) TP: 2W+5
Darüber hinaus vermag das Wesen alle drei KR einen Feuerstrahl zu speien. Diese Aktion kostet den Asphaltarus 2W LP, wobei der Strahl wie ein "3W-Ignifaxius" wirkt (inkl. Verluste auf RS, AT und PA!).

Das Teerwesen ist eine schreckliche Abscheulichkeit, deren Beschreibung Ihnen bei der Erinnerung an einen schlechten japanischen Horrorfilm sicher nicht schwer fallen wird.
Der Asphaltarus zieht sich sobald er weniger als 23 LP hat, blitzschnell zurück, um sich wieder auf`s Ohr zu legen.
Natürlich läßt er bei seiner Flucht den Schwarzmagier

auf, um das Ungeheuer zu wecken und um es sich gefügig zu machen.
Seine Zauber und eine Tarnkappe ermöglichten ihm, unentdeckt bis zu den Teerseen vorzustoßen, wo er sich zur Vorbereitung der Erweckung in einem verlassenen Seitenarm der Höhlen versteckte. Als alle Vorbereitungen abgeschlossen waren, schritt der unglückliche Schwarzmagier zu seiner letzten Tat und erweckte des Ungeheuer. Als dieses erwachte, erbebte die Erde und die Brücken ins hintere Tal stürzten in sich zusammen. Der Schwarzmagier aber wurde in den heißen Teer geschleudert, wo ihm nicht mehr viel Zeit blieb, darüber nachzudenken, wo er einen Fehler gemacht hatte...

Das "Teerwesen" war nun aber geweckt. Zwar benötigt es einige Zeit, bis es sich endlich "aus den Federn" schwingt. (Die Länge dieses Zeitraumes hängt entweder vom Getränkevorrat des Spielleiters oder vom Ideenreichtum der Spieler ab! (Siehe oben!)). Nachdem es sich aber erhoben hat, streift es durch die Höhlen und nähert sich schließlich dem Haus der Zwerge. In seinen Klauen trägt es die Leiche des Schwarzmagiers, welche vollkommen verkohlt und unansehnlich ist. (Hier scheint also die Lösung aller Probleme den Helden serviert zu werden. Doch leider ist die Bedienung ein recht unerfreuliches Scheusal, was dazu an diesem Tage auch noch mit dem falschen Bein zuerst aufgestanden ist.) Wenn die Helden nicht wollen, daß sie einer nach dem anderen dem Ungeheuer als Frühstück dienen, müssen sie angreifen, auch um die Zwerge und die Bewohner Teernbergs zu retten.
Wenn nun die Helden den Armreif unter den Toten legen, beginnt das Schmuckstück hell zu strahlen. Ein jeder spürt noch ein kurzes Ziehen im Nacken und alle glauben, im Licht, das der Armreif verbreitet, das Gesicht eines Mannes zu sehen, der ihnen freundlich zunickt. Den Bruchteil einer Sekunde später befinden sich die Helden und die drei Zwerge wieder in der "Normalzeit" und werden von den Arbeitern, die zur Frühschicht gehen, freundlich und angesichts Ingraschs Eltern überrascht begrüßt.

Den nun folgenden Erklärungsversuchen wollen wir uns hier nicht weiter widmen, da auch die Bewohner Teernbergs daran nicht besonders interessiert sind. Sie sind froh, daß Igram wieder da ist, was man an diesem Abend im Ingerimmtempel zu feiern gedenkt.
Die Zwerge wissen dahingegen sehr genau, wie sehr sie den Helden zu Dank verpflichtet sind. Sie bieten deshalb den Recken insgesamt 400 Dukaten und eine magische Axt, welche Igrams persönliche Waffe ist, an. Das Blatt dieser Axt ist mit einem Zauber belegt, der das extrem harte Metall in einen Hammer- oder Spitzhackenkopf verwandeln kann. Zu diesem Zweck muß ein bestimmtes Wort ausgesprochen werden und fortan besitzt man bis zur nächsten Verwandlung einen Hammer oder eine Spitzhacke. Bei jeder Verwandlung muß man mit 2W6 würfeln. Ist das Ergebnis dieses Wurfes größer als zehn, so ist die Magie in der "Werkzeugwaffe" verbraucht und keine weitere Verwandlung mehr möglich.
Falls die Helden auf eine Bezahlung verzichten, so be-

**Dieses Lied wird Igram auf dem Weg zur seinen Eltern ununterbrochen singen:**

**Sembelquast**
Ich hab schon viel probiert an Wurst und Käse, das ist wahr
Doch es gibt nur eine Sorte, die mir schmeckt
Denn nur alleine dieser Käse ist so wunderbar
Dagegen werf ich alles andere weg

Wer jemals ihn probiert, der kann die Warunker versteh'n
Seit einst erfunden, verspeisen sie nur ihn
Von Wehrheim bis Havena kann man die Leute seh'n
Die zu Händlern, die den Sembelquast führ'n, zieh'n

(Für'n Appel und'n Ei)

**Ref:**
Wohohoho, Sembelquast
Kein and'rer Käse schmeckt so gut wie du
Whohoho, Sembelquast
Und darum essen wir dich immerzu

Drum, wenn beim nächsten Mal zum Käsekauf Du gehst
Paß auf, daß Du den Sembelquast auch siehst
Kauf ihn sofort und zögere nicht, denn wenn Du nicht aufpaßt
Hat ein Anderer und Du bleibst ohne Sembelquast

**Ref:**
Wohohoho, Sembelquast
Kein and'rer Käse riecht so streng wie du
Whohoho, Sembelquast
Ein'n Glücksbringer gibt's gratis mit dazu

**Ref:**
Wohohoho, Sembelquast
Kein and'rer Käse schmeckt so gut wie du
Whohoho, Sembelquast
Und darum essen wir dich immerzu

Kauf ja nur den einen: Sembelquast
(Wohohoho, Sembelquast)
Kauf ja nur den einen: Sembelquast
(Wohohoho, Sembelquast)
Kauf ja nur den einen: Sembelquast
(Wohohoho, Sembelquast)
Kauf ja nur den einen: Sembelquast
(Wohohoho, Sembelquast)

Text von Hesindian von Drachenzahn zu Praisborn
nach dem irdischen Vorbild:: Camouflage von Stan Richway

## Lieder dem Kampfe gewidmet:

### Auf auf zum Kampf

Auf auf zum Kampf, zum Kampf,
zum Kampf sind wir geboren.
Auf auf zum Kampf, zum Kampf,
zum Kampf sind wir bereit.
Dem Kaiser Hal, dem haben wir's geschworen,
dem König Brin, reichen wir die Hand.
Dem Kaiser Hal, dem haben wir's geschworen,
dem König Brin, reichen wir die Hand.

Es steht ein Mann, ja Mann
so fest wie eine Eiche.
Er fürchtet nicht ja nicht
die Oger und die Orks.
Vielleicht ist er
schon morgen eine Leiche,
wie es so vielen Freiheitskämpfern ging.
Vielleicht ist er
schon morgen eine Leiche,
wie es so vielen Freiheitskämpfern ging.

### Junge Garde

Dem Morgenrot entgegen
ihr Kampfgefährten eilt.
Es ist ja Rondras Segen
allzeit bei uns dabei.

Mit raumgreifendem Schritt,
der Schwarzpelz weicht vor uns zurück.

Vorwärts du junge Garde
des neuen Mittelreiches.
Vorwärts du junge Garde
des neuen Mittelreiches.

### Das Landsknechtlied

1. Und weil der Mensch ein Mensch ist,
drum braucht er was zum Essen, bitte sehr,
es macht ihn kein Schwarzpelz satt,
der schafft kein Essen her.

Ref.:
Drum links zwei drei,
drum links zwei drei,
wo der Platz der Gefährten ist.
Reih' dich ein in die Weidener Landsknechtfront,
weil du auch ein Landsknecht bist.
2. Und weil der Mensch ein Mensch ist,
drum braucht er auch Kleider und Schuh,
es macht ihn kein Orkpelz warm
und auch Oger dazu.
Ref.:
Drum links zwei drei,
drum links zwei drei,
wo der Platz der Gefährten ist.
Reih' dich ein in die Weidener Landsknechtfront,
weil du auch ein Landsknecht bist.

3. Und weil der Mensch ein Mensch ist,
drum kann er auch kein Sklave mehr sein,
drum kann die Befreiung der Weidener
nur das Werk der Landsknechte sein.

Ref.:
Drum links zwei drei,
drum links zwei drei,
wo der Platz der Gefährten ist.
Reih' dich ein in die Weidener Landsknechtfront,
weil du auch ein Landsknecht bist.

### Das greifenbergische Schlaflied

Schlaf, mein Kind, schlaf im Hort,
dort draußen geht der Ork!
Deinen Vater hat er umgebracht,
Deine Mutter hat er arm gemacht,
Und wer nicht schläft in guter Ruh,
Dem drückt der Ork die Augen zu.
Schlaf, mein Kind, schlaf im Hort,
Dort draußen geht der Ork!

Schlaf, mein Kind, schlaf im Hort,
dort draußen geht der Ork!
Der Ork hat eine blutige Hand,
Die streckt er übers greifenberg'sche Land,
Und alle müssen wir stille sein,
Als wie der Vater unterm Stein,
Schlaf, mein Kind, schlaf im Hort,
dort draußen geht der Ork!

Schlaf, mein Kind, schlaf im Hort,
dort draußen geht der Ork!
Rondra aber weiß, wie lang er geht,
Bis das die Freiheit aufersteht,
Und wo dein Vater liegt, mein Schatz,
Da hat noch mancher Orke Platz!
Schrei mein Kind, schrei's laut:
Dort draußen liegt der Ork!

*(nach einem irdischen Original von Ludwig Pfau zu der Melodie "Maikäfer flieg")*

*Alle Texte: Mukus von Rabenmund ä.H. und Greifenberg zu Rommilys*
*(nach irdischen Vorbildern :-))*

## *Brig-Lo*

*Das Schwert geborsten knie ich hier, das Ende scheint jetzt nah*
*Nicht nur weil Blut aus hundert Wunden fließt*
*Die Schlacht verlor'n, wie schon einmal vor vielen hundert Jahr'n*
*Als ein gewalt'ger Blitz vom Himmel schießt*
*Vor wen'gen Wochen saß ich noch am elterlichen Herd*
*Vater sprach, die Schmiede wirft mehr ab, als sie je hat'*
*Zwei Helfer stellte er jüngst ein und kauft' ein neues Pferd*
*Und meine Schwester Elida sei bald im Rat der Stadt*
*Es laufe alles glatt*

*Refrain*
*Aus den Augen, aus dem Sinn*
*So schwindet die Erinn'rung hin*
*Das Böse hat uns schnell besessen*
*Wenn wir leicht vergessen*

*Elisa sagte stolz, mit sieben andren würd' sie bald*
*Vom Stadtrat als Kurierin losgeschickt*
*Ich frug sie nicht, worum es ging, das Ganze ließ mich kalt*
*Was int'ressierte mich schon Politik*
*Ein Ratssitz sei ihr sicher nach erfolgreicher Mission*
*"Auf in die Kaiserstadt!" hat sie mir noch zugelacht*
*Nie wieder sah ich sie, denn aus kaiserlichem Hohn*
*Zu zeigen, daß es aus war mit der zwölfgöttlichen Macht*
*Brannten alle acht*

*Refrain Aus den Augen...*

*Drei Tage und drei Nächte lang regnete es darauf*
*Die Kaiserstadt versank im Morast*
*Nur der Palast noch ragte klar aus den Fluten herauf*
*Zum Zeichen nahm dies uns're Priesterschaft*
*Für einst'ge Schmach Rache zu nehmen sei es an der Zeit*
*Als auf des Kaisers Totentanz hin die Dämonen kamen*
*Auf allen Seiten machte sich damals Entsetzen breit*
*Weil sie das Leben von den uns'ren und den seinen nahmen*
*Auf nach Bosparan, denn!*

*Refrain*

*In Windeseile sammelte sich zum Garether Heer*
*Ein jeder, der 'ne Waffe führen konnt'*
*Zwei Wochen lang marschierten wir und wurden immer mehr*
*In Punin schlossen sich etliche an*
*Noch gestern zogen wir am Yaquir lang gen Bosparan*
*An einem Nebenflüßchen haben wir die Nacht verbracht*
*Im Morgengrauen kam das kaiserliche Heer heran*
*Es schien, als wären sie marschiert die ganze letzte Nacht*
*Dann begann die Schlacht*

*Refrain*

*Wir kämpfen jetzt zwölf Stunden schon, ich vorne mit dabei*
*Ich prügelte drauf los in blinder Wut*
*So manchen kaiserlichen Söldling schlug mein Schwert entzwei*
*Dann brach es, eine Rüstung war zu gut*
*Jetzt ist es Nacht, die Kaiserlichen ziehen sich zurück*
*Erst langsam, dann verfallen sie in einen schnellen Lauf*
*Da fällt auf Hela-Horas eines jeden Freundes Blick*
*Fran-Horas unheilvolles Schicksal nimmt auch sie in Kauf*
*Wieder blitzt es auf*

*Refrain*

*Das Dunkel wird zur Finsternis und sinkt auf uns herab*
*Dämonenwesen ohne ein Gesicht*
*Die einen stehen starr vor Schreck, die andren hauen ab*
*Da sieht man plötzlich Vier in hellem Licht*
*Drei Krieger, eine Kriegerin in Rüstungen aus Gold*
*Vertreiben die Dämonen aus ihrem göttlichen Revier*
*Noch herrscht andächt'ge Stille, da schreit einer: "Blut statt Sold!"*
*Zur Jagd auf Kaisertreue läßt man hinter sich die Vier*
*Und so siegten wir*

*Refrain*

*So zieh ich hin zu Boron, meine Schwester ist gerächt*
*Dank des Eingreifens der Götter in Gold*
*Doch laßt euch warnen, Brig-Lo zu vergessen wäre schlecht*
*Weil sich sonst alles Wiederholt!*

Text und Melodie:
Hesindian von Drachenzahn
zu Praisborn
alias: Mathias von Zedlitz

# Die Kampfschule "Zum Blutigen Madamal" in Al'Anfa

(zuerst und ausführlicher veröffentlicht in "Tödliches Al'Anfa" von Fanpro, Düsseldorf 1989)

*Al'Anfa ist ein Ort, wo der beste Freund eines Menschen das Schwert ist - oder welche Waffe er auch immer bevorzugt. Im Grunde genommen verläßt niemand unbewaffnet das Haus, und jene, die aller Waffen beraubt scheinen, sind es gewöhn-lich nicht im mindesten. Aber die Fähigkeit, eine Waffe auch benutzen zu können, ist eine andere Sache. Die lautesten Prahlalriks sind oft nicht in der Lage, ohne Wunden einen Apfel zu schälen. Große Klappe und teures Blechzeug sind eben kein Ersatz für Übung und Erfahrung.*
*Beides kann man in der Kampfschule "Zum Blutigen Madamal" bekommen, wenn man willens ist, sich den strengen Ausbildungsregeln zu unterwerfen. Unter den wachsamen Augen von Dajin, dem Schwertmeister und Inhaber der Schule, entdeckt selbst ein Jammerlappen das Geheimnis, das in ihm verborgen liegen - die hohe Kunst des Tötens...*

Die Schule liegt außerhalb der Stadtmauern Al'Anfas, an der Straße nach Mirham. Das ehemalige Herrenhaus stand lange leer und war dem Verfall preisgegeben bis Dajin es renovieren ließ und vor 11 Götterläufen seine Kampfschule eröffnete.

Grundsätzlich kann sich jeder in der Schule einschreiben. Auch erfahrene Kämpfer beginnen die Ausbildung wie ein gänzlich unerfahrener Schüler in den Kampfesdingen. Sie können jedoch schneller innerhalb der Hierarchie der Schule aufsteigen, wenn sie sich als würdig erweisen - und es erweist sich schon bald, wer zu schwach oder zu flatterhaft für die harten Exerzitien ist.

Gänzlich unerfahrene Schüler (Mindestalter ist 15) durchlaufen eine 3-4 Götterläufe währende Ausbildung, die neben der Kunst des Tötens auch intensive körperlichen Übungen und eine umfassende theoretische Ausbildung umfaßt. Abschluß dieser grundlegenden Ausbildung ist eine Prüfung, nach der dem erfolgreichen Absolventen der Kriegerbrief überreicht wird. Das Dokument, vielerorten unerläßlich für die Bestallung in hohe Posten, wird erst seit wenigen Jahren auch an der Schule zum blutigen Madamal verliehen. Und im Gegensatz zu manchen zweifelhaften Instituten ist Dajins Kriegerbrief eine echte Garantieurkunde für herrvorragend ausgebildete Kämpfer.

Alle "Eleven" beginnen auf dem niedrigsten der sechs Grade der Schule: Schüler, Novize, Initiat, Lehrer, Adept und Meister. Dem ist jeweils eine Stufe in Gestalt einer Farbe zugeteilt, äußeres Zeichen dafür wie weit der Schüler in seinen Fertigkeiten fortgeschritten ist. Jeder Eleve trägt ein entsprechendes Stirnband in weiß, gelb, grün, blau, rot oder schwarz. Während die Schüler der grundlegenden Ausbildung im Laufe des 2. Ausbildungsgötterlaufes den Grad eines Novizen erreichen und den ersten Teil der Ausbildung maximal mit der Stufe eines grünen Initiaten beenden, benötigen andere Schüler in den ersten drei Graden einen Mond, um von einer Stufe zur nächsten zu gelangen, Lehrer benötigen drei Monde pro Stufe/Farbe, Adepten sechs und ein Meister übt einen ganzen Götterlauf, um die nächste Stufe zu erreichen.

Das Kampftraining umfaßt 4 wählbare Waffengattungen, die gleichwertig beherrscht werden müssen (Spieltechnisch heißt das: pro Farbe können zwei Kampftalente um einen Punkt gesteigert werden, bei mehr als einem Punkt Abweichung voneinander ist die nächste Stufe noch nicht erreicht). Die Übungen können schneller vonstatten gehen, wenn ein Eleve sich auf eine Waffengattung spezialisiert. Ein Spezialist kann nur bis zum Grad eines Lehrers aufsteigen. Einen Kriegerbrief erhält nur, wer hier auch den ersten Teil der Ausbildung absolviert.

Die Exerzitien beginnen in den frühen Morgenstunden und ziehen sich so lange hin, wie Dajin oder ein Lehrer es für notwendig halten. Das Programm beginnt mit einem Fünfmeilenlauf, gefolgt von Dehnübungen. Die erste Mahlzeit ist eine harte Semmel, etwas Butter und verdünnter Wein. Während des Frühstükkes wird der Tagesplan vorgestellt und eine kurze Ansprache über die korrekte geistige Einstellung zum Kampf gehalten. Die Übungen und Wiederholungen können einfache Schrittfolgen sein, Exerzitien zum reflexartigen Handeln, aber auch komplizierte Versteck- und Kampfspiele in ganz Al'Anfa. Am Ende jeden Tages versammelt man sich im Saal, um die Waffen zu reinigen und dem der Rückgabe derselben an den jeweiligen Waffenmeister. Anschließend findet eine Boronandacht statt.

Die Schüler werden angehalten, nicht mit ihren bunten Stirnbändern durch die Stadt zu stolzieren. Aus diesem Grund sind auch schon einige Unbelehrbare aus der Schule ausgeschlossen worden. Es gibt dezentere Abzeichen, die dem Kundigen den Grad der Perfek-

tion anzeigen: Eine silberne Brosche in Form eines vollen Madamals für Schüler, ein leicht abnehmendes Madamal für für Novizen, wobei die schwarze Sichel mit Onyx ausgelegt ist, ein Zweidrittel Madamal für die Initiaten. Die Brosche des Lehrers zeigt ein halbes Madamal in schwarz und Silber, Adepten führen eine silberne oder goldene Mondsichel. Einen Meister kennzeichnet eine kleine Kreisscheibe aus Onyx. Dieser Wechsel vom vollen zum neuen Madamal symbolisiert sowohl die körperlichen als auch die geistigen Fortschritte der Schüler.

Die Kosten für die Ausbildung sind abhängig von den Fähigkeiten des Schülers, wie auch von seinen finanziellen Möglichkeiten. Ein vielversprechender Gassenjunge wird vielleicht kostenlos unterrichtet, während ein tolpatschiger Neureicher, der von Ruhm und Ehre als Schwertmeister träumt, gut und gerne 25 Dublonen pro Mond bezahlt. Lehrer bestreiten ihr Schulgeld durch diverse Lehrtätigkeit.

Dajin trägt kein Gradabzeichen. Niemand sah ihn je ohne seine schwarze, lose fallende Seidenkleidung. Es geht die Rede, er trüge darunter einen schweren Harnisch, der ihn nicht zu behindern scheint. Sein Kopf ist mit seidenen Tuchbändern umwickelt, so daß nur die Haut um die grünen Augen erkennbar ist. Diese merkwürdige anmutende Kleidung und der Umstand, daß noch niemand ihn ein Wort hat sprechen hören, nähren die Gerüchte, er sei ein strenggläubiger Boroni des puniner Ritus'. Seine Anweisungen übermittelt er durch Handzeichen (Atak), Bildtafeln und - so munkelt man - durch telepathische Befehle an seine Angestellten.

Bester Kämpfer, nach Dajin, ist Rafardon (schwarzer Adept). Humor scheint er nicht zu kennen und, obwohl er sich fast ebenso unnahbar wie Dajin gebart, ist er das Vorbild vieler Schüler. Sein Ziel ist es zum besten aller Kämpfer zu werden. Diese kompromißlose Einstellung vermittelt er auch an seine Schüler. Neben Hruruzat, dem Schwert und dem Tuzakmesser beherrscht er auch den Kettenstab hervorragend. Im theoretischen Unterricht widmet er sich der Anwendbarkeit und den Heilungsmöglichkeiten von Giften.
Es fällt niemanden ein, sich ihm gegenüber ungebührlich zu benehmen. Er fordert jeden schon aufgrund kleinster Beleidigungen zum Duell.

Lustiger geht es bei Norre Thasim (blauer Adept) zu. Als Übungspartner ist er zwar gefürchtet, da er hierbei fast ebenso unerbittlich kämpft wie im Ernstfall, doch er hat immer auch einen Scherz auf den Lippen. Neben Hruruzat ist er Lehrer für scharfe Hiebwaffen, Zweihänder, Messer/Dolche und Wurfsterne. Beliebt sind seine Versteck- und Jagdspiele durch Al'Anfa.

Die elfische Herkunft der Lehrerin Ilianya (grüne Adeptin) ist nicht zu übersehen: eine fast überderische Schönheit von schlankem Wuchs, mit großen Augen und leicht spitz zulaufenden Ohren. Immer wieder verlieben sich Schüler in die jüngste Lehrerin vergeblich. Zusammen mit Rafardon gibt sie in der Grundausbildung den Theorieunterricht und lehrt Ringen, Stichwaffen, Speere/ Stäbe und Schußwaffen.

**Modifikationen:**

Um einen Schüler dieser Akademie spielen zu können, darf, zusätzlich zu den übrigen Vorraussetzungen des Kriegers, keine gute Eigenschaft unter 10 liegen und die GE muß mindestens 11 betragen. Mit dem Erreichen der zweiten Stufe muß immer GE gesteigert werden.

Um zu ermitteln, welche Farbe der Held mit dem Abschluß der Grundausbildung erlangt hat, bildet er aus MU und KL einen Mittelwert (abrunden) und macht eine Probe gegen diesen Wert (Willenskraft). Ist die Probe nicht gelungen, ist der Grad weißer Initiat; ist die Probe +3 gelungen, ist der Rang gelber Initiat und ist die Probe +4 geschafft, wurde der Rang eines günen Initiats erreicht. D.h. die Startwerte in 4 vom Spieler auszuwählenden Kampftalenten bestimmen sich nicht nach den nach Herkunft modifizierten Kriegerstartwerten, sondern nach der unten stehenden Tabelle:

| | weiß | gelb | grün |
|---|---|---|---|
| 2 Kampf TaW's Wert: | 6 | 7 | 7 |
| 2 Kampf TaW's Wert: | 7 | 7 | 8 |

Folgende Talente können ausgewählt werden: Hruruzat, Ringen, (Kettenwaffen (Kettenstab; nur wenn die grüne Farbe erreicht wurde)), Messer/Dolche, Scharfe Hiebwaffen, Schwerter, Speere/Stäbe, Stichwaffen, Zweihänder, Schußwaffen, Wurfwaffen (ein waffenloses Talent muß mindestens ausgewählt werden). Absolventen bekommen nicht den sonst üblichen Bonus bei Rüstungsbehinderungen.

Die anderen und restlichen Talente bestimmen sich wie üblich nach Kriegertabelle, Herkunft und folgenden Modifikationen:

Raufen: -1; Hruruzat: +2; Boxen: -2; Dolche: +1; Infanteriewaffen: -2; Linkshändig: +2; Kettenwaffen: +1; Scharfe Hiebwaffen: +1; Schwerter: -2; Lanzenreiten: -1; Akrobatik: +2; Klettern: +2; Körperbeherrschung: +2; Reiten: -2; Schleichen: +2; Sich Verstekken: +1; Zechen: -2; Gassenwissen: +2; Lehren: +1; Lügen: -1; Menschenkenntnis: +2; Sich verkleiden: +2; Fährtensuche: -1; Wildnisleben: -1; Alte Sprachen: -1; Kriegskunst: -1; Sprachen: +3*; Staatskunst: -1; Heilkunde Gift: +3; Gefahrinstinkt: +1; Sin-

# DARK FORCE
## Szenarien

In der Zeitschrift **Arena 1/95** gab es einen Artikel, der Szenarioregeln für Dark Force vorstellte und sodann mit einigen Szenarien aufwartete. Während die Idee mit den Szenarien hervorragend war, ließ die Umsetzung dann doch zu wünschen übrig, da sich die Szenarien nicht auf Aventurien beziehen. Abstrakte Fantasyschlachten kann man auch mit jedem x-beliebigen Trading-Card Spiel spielen. Dark Force bietet aber gerade die Möglichkeit, die Schlachten der Aventurischen Geschichte nachzuspielen.
Da die für die Ausgabe 2/95 angekündigten aventurischen Szenario Vorschläge nicht kamen, habe ich mich daran gesetzt und - ausgehend von den in der Arena vorgestellten Regeln - neue Szenarien entwickelt. Da diese aber auch spezielle Karten benötigen habe ich mich (analog den neuen Karten der Attack-Packs) auch gleich daran gemacht, passende Karten zu gestalten.
Ich hatte meine Karten schon eingemottet, aber die Szenarioregeln ließen mich aufhorchen. Nach ein paar Probespielen stand für mich fest, daß Dark Force dadurch viel gewinnt. Das Spiel wird schneller und verläuft nicht mehr so statisch (insbesondere wenn man Szenarien spielt, bei denen ein Spieler zu Beginn deutlich weniger Punkte hat als der Kontrahent).
Die Karten gewinnen ein Eigenleben, Spielzüge werden aventurisch kommentiert. Probiert es aus, ihr werdet es nicht bereuen bei Dark Force eingestiegen zu sein.
Nicht umhin kommt Ihr aber, Euch zumindest einige Booster der neuen Dark Force Attack-Packs zu holen, da die dort erschienen Gelände- und Erweiterungskarten hier Verwendung finden.

Damit auch die Spieler, die Arena nicht kennen, etwas von den Szenarien haben, folgen nun zunächst die Regeln von **Stefan Willkofer**.

**Szeanrio Regeln "Zwei mal Neun"**

Zwei mal Neun ist für zwei Spieler gedacht. Jeder Spieler kontrolliert die Geschicke eines kleinen Fürstentums und versucht, den Reichtum seines Landes zu vergrößern, indem er dem Gegner Land wegnimmt. (...)
Schreibt das Szenario etwas vor, das von den Original- bzw. den hier folgenden Regeln abweicht, so hat die Szenarioregelung Vorrang.

**1)** Zuerst wird der Landstrich, in dem die beiden Fürstentümer liegen, gemäß der Szenariovorgaben aufgebaut. Dann entscheiden die Spieler, wer welche Seite übernimmt.

**2)** Danach richten sich die Spieler ihre Kartenstapel ein. Jeder Spieler tritt mit 50 Karten an, die aus Einheiten, Zaubern, Zauberkreaturen, Wundern, Ereignissen und Gegenständen gewählt werden. Es sind keine weiteren Erweiterungen und Geländekarten erlaubt.
Maximal die Hälfte der Karten (also 25) dürfen aus Einheiten bestehen.
**3)** Nachdem nun beide ihre Stapel eingerichtet haben, müssen sie jetzt versuchen, den Reichtum ihres Fürstentums zu vergrößern. Dazu sind den Geländekarten Werte zugeordnet, die ihren "Steuerertrag" widerspiegel sollen: Ebenen zählen 3 Punkte. Steppe und Wald zählen 2 Punkte. Hügel, Wald, Tundra, Hochebene und See bringen einen Punkt. Dichter Wald, Dämonenbrache, Berge, Hochgebirge, Wüste, Eiswüste, Sumpf und Hochmoor haben keinerlei Wert. Außerdem erhöht sich der Wert einzelner Gelände um einen Punkt, wenn sich ein Dorf, Tal, Ackerland, eine Mühle, Oase, Lichtung oder heiße Quelle darauf befinden. Die Erweiterung Wildnis senkt den Wert des darunterliegenden Geländes auf 0. Sollte im Lauf des Spieles einer der Spieler die Heimatstadt des Gegners erobern und bis zum Ende halten, so hat sie einen Wert von zwei Punkten. Die eigene Stadt zählt nicht zum Punktekonto.

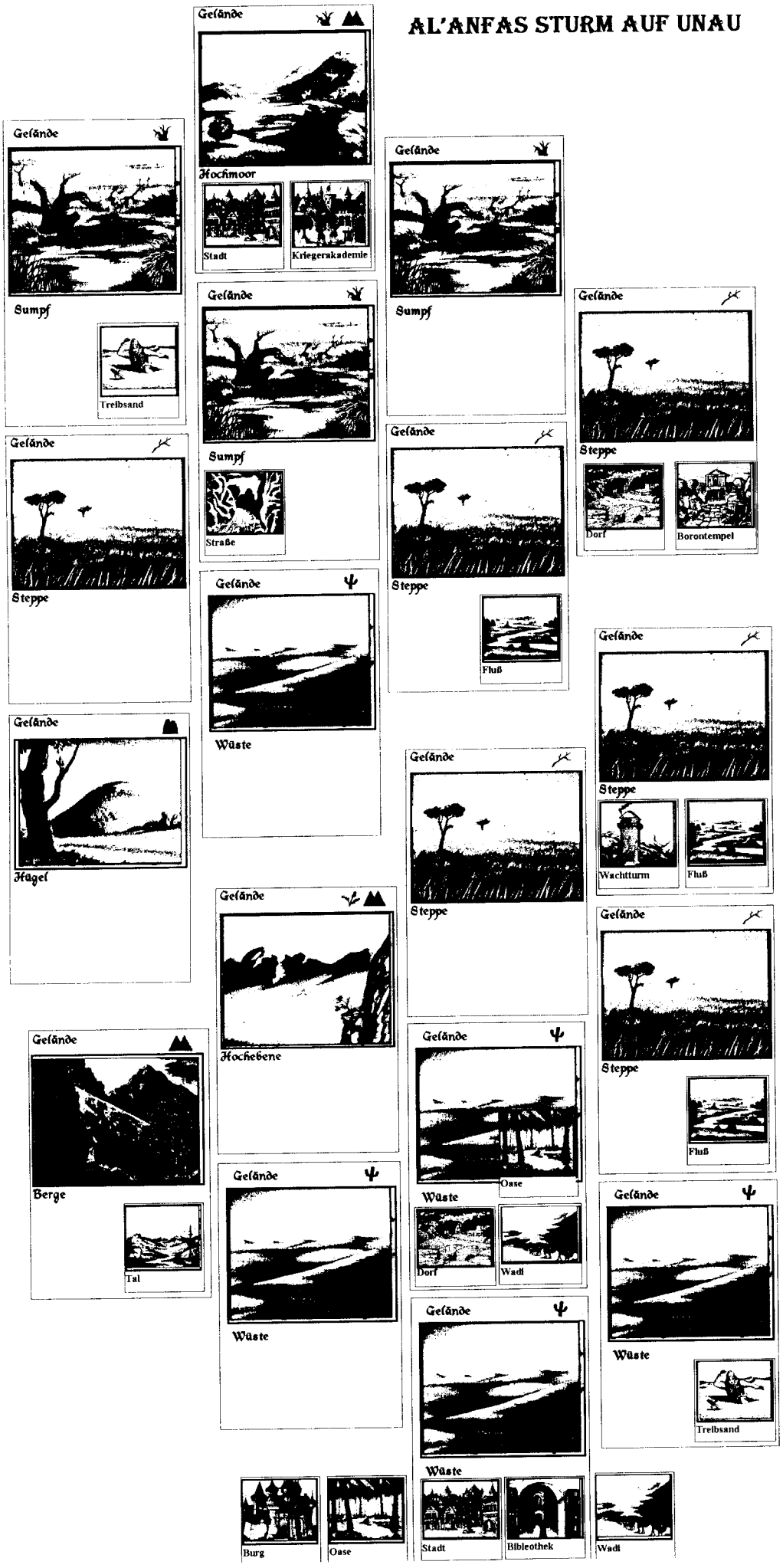
**4)** Man beginnt mit einer leeren Hand und zieht zuerst zwei Karten vom Kartenstapel. Man kann nun ausspielen oder das Spiel an den Gegner weitergeben, den dann ebenfalls zwei Karten zieht. Dann geht es nach gewohnten DF-Regeln weiter: Man bringt seine Einheiten ins Spiel, bewegt Truppen, macht Angriffe (...)...
Da es jedoch hauptsächlich darum geht, nach Punkten zu siegen, wechseln keine Karten permanent den Besitzer (die entsprechenden Karten sind sinngemäß in ihrer Wirkung zu ändern).
Spezielle Bedeutung für **Karte Nr. 297 (Ingerimms Meisterhand):** Sollte der Spieler sich für ein Bauwerk entscheiden, dann darf er dieses aus seinen anderen Karten, die nicht am Spiel beteiligt sind, auswählen.
Alle Karten, die während des Spieles den Besitzer wechseln, werden am Ende dem eigentlichen Besitzer zurückgegeben.

**5)** Das Spiel endet, wenn einer der beiden Spieler zu Beginn seiner Runde keine Karte mehr ziehen kann. Sieger des Spieles ist derjenige, dessen Fürstentum (Gelände) am Ende den höchsten Wert hat. (...)
Sollte sich ein Unentschieden einstellen, dann zählen die Werte der Karten in Borons Hallen.

**6)** Optional: Hat ein Spieler gewonnen und die eroberte Heimatstadt seines Gegners bis zum Ende gehalten, so darf er ihm eine Karte abnehmen (wie im Regelheft beschrieben).

**Erweiterete Szenarioregeln:**
Die aventurischen Szenarien benötigen noch zwei Zusatzregeln:
**A)** Die "gesetzten" Persönlichkeiten dürfen nicht durch Ereigniskarten aus dem Spiel geworfen werden (Ausnahme: Interner Zwist).
**B)** Gegen die weiteren gesetzten Einheiten dürfen in den ersten zwei Runden ebenfalls keine Ereigniskarten gespielt werden (es sei denn sie haben sich bereits bewegt).
**C)** Die Karten Feuersbrunst und Verfall dürfen nicht gegen unbestezte Gebiete gespielt werden.

# AL'ANFAS STURM AUF UNAU




*Die Truppen des Stadtstaates marschierten in Eilmärschen auf das Kalifat zu und mit Hilfe eines mächtigen Boronwunders und dank der disziplinierteren Truppen schlug Tar Honak die Kämpfer des Kalifen.*

(In diesem Szenario wird der Großwesir von Unau von der Karte des heutigen Kalifen symbolisiert, der damals Sultan von Unau war, da die Karte später universeller einsetzbar ist.)

Zu Spielbeginn werden noch folgende Karten gesetzt:

**Al'Anfa:**
startet mit 7 Punkten
D.h., das Al'Anfa mit 54 Karten spielen darf, die 4 zusätzlichen Karten dürfen Einheitenkarten sein .
In der Stadt: Tar Honak und eine Leibgarde Armee.
Al'Anfa darf keine Weißen und Grauen Magier, Druiden, Hexen, Novadis, Steppenreiter, Ferkinas, sowie Einheiten des Nordens einsetzen.

**Kalifat:**
startet mit 11 Punkten
In Unau: den Kalifen und eine Novadi Armee, im Dorf darüber eine Novadireiterarmee. Zusätzlich darf der Kalifatspieler zwei Karten „Sandsturm" auf der Hand halten.
Das Kalifat darf keine Echsen, Weißen Magier, Druiden, Hexen, Ritter, sowie Einheiten des Nordens und max. 1 Elfe einsetzen.
Die Karte Adliger dient hier als Scheich bzw. Hairan Verkörperung und kann in jedem Wüstenfeld rekrutiert werden..

**Zusatzregeln:**
Als weitere Besonderheit, die die Vertrautheit der Novadis mit dem Shadif (hier dargestellt durch die Steppenkarten) wiederspiegeln soll, erleiden Novadische Einheiten keinen Verteidigungsmalus in der Steppe, das Betreten der Steppefelder stellt zwar eine Bewegung dar, sie dürfen aber durchzogen werden.
Sollte Tar Honak in einem Kampf sterben, erhält das Kalifat zwar einen permanenten Siegpunkt, Tar Honak erscheint in der nächsten Runde aber wieder in seiner Stadt oder in seinem Dorf. Die al'anfanischen Truppen erleiden in dem laufenden Kampf aber einen Kampfmalus von 2 Punkten.
Das Spiel endet sofort, wenn Unau länger als drei Runden hintereinander von Al'Anfa besetzt ist.

# ORKS VOR GREIFENFURT

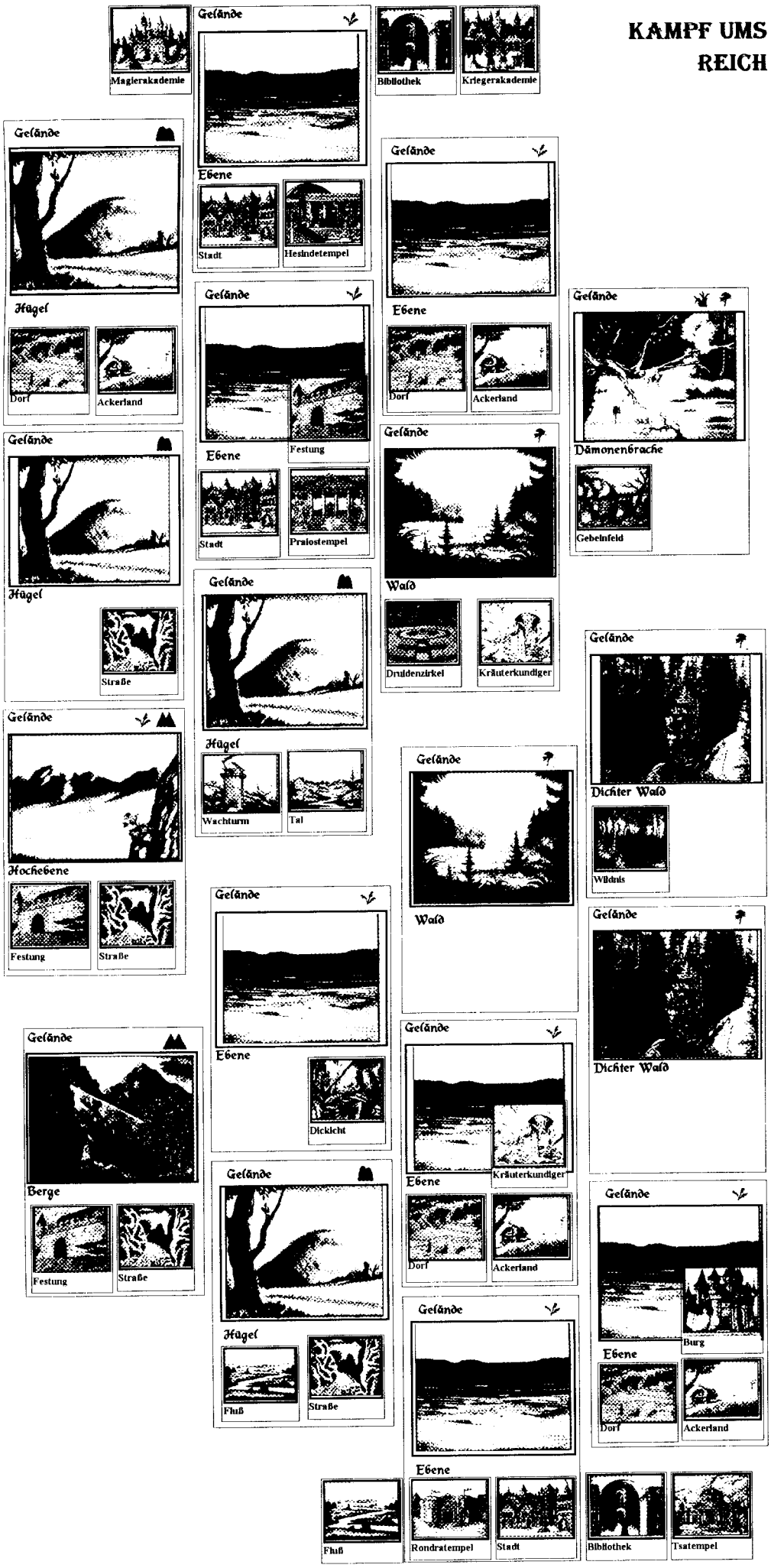
*Lange dauerte der Sturm auf Greifenfurt. Einmal nahmen sie es sogar ein, doch mit Hilfe Praios' und Rondras gelang es letztlich die Schwarzpeltze zu vertreiben.*

Zu Spielbeginn werden folgende Karten gesetzt:

**Orks:**
starten mit 12 Punkten.
D.h. sie haben 59 Karten; von den zusätzlichen 9 dürfen 5 Einheitenkarten sein.
Im Dorf steht Sadrak Whassoi mit einer Orkelite, zwei Orkarmeen und einem weiteren Orkhelden.
Die Orks dürfen bis auf Druiden keine Menschen und keine Elfen rekrutieren.

**Greifenfurt:**
startet mit 21 Punkten.
In der Burg Greifenberg steht Duridanya, in Greifenfurt ein Praiosgeweihter und eine Ritterarmee.
Greifenfurt darf keine Schwarzen Magier, Druiden, Amazonenarmeen, Legionäre und keine Hexen einsetzen.

**Zusatzregeln:**
Die Orks haben den ersten Zug, dabei dürfen sie zusätzlich zu den zwei Karten auch noch zwei Bewegungen ausführen.
Die Orks gewinnen automatisch wenn sie Greifenfurt länger als vier Runden mit einem Held und einer Armee besetzt halten.
Greifenfurt siegt automatisch, wenn die Greifenfurter Greifenberg, Greifenfurt, das Orkdorf, sowie zwei weitereGelände der Orks über drei Runden besetzt halten.
Die Karten Pest und Interner Zwist sind nicht gegen Greifenberg einsetzbar. Die Karte Erbfolge ist weder gegen die Orks noch gegen die Stadt Greifenfurt einsetzbar.
Wenn Ayla von Schattengrund rekrutiert ist, dürfen Greifenfurtsche Truppen keine Armbrüste mehr einsetzten . Falls der Spieler von Greifenfurt eine Hexe einsetzt, darf diese keine Dämonen beschwören.
Am Ende des Spiels zählt Greifenfurt auch für den Spieler von Greifenfurt 2 Punkte.




# KAMPF UMS REICH

*Die Loyalisten um Brin gewannen immer mehr Zulauf, so daß eine Schlacht vor den Toren Gareths die Entscheidung bringen mußte. Diese verlief dann ziemlich unspektakulär, bedenkt man die Ereignisse, die seinerzeit zur Dämonenbrache geführt hat.*

**Answinisten:**
starten mit 21 Punkten.
Die beiden Städte stellen Gareth dar.
Answin wird in einem der beiden Stadtfelder gesetzt, in der Hochebene n Festung steht eine Ritterarmee.
In den Stadtfeldern und in der Festung dürfen keine Schwarzen Magier, Hexen und Druiden rekrutiert werden.

**Loyalisten:**
starten mit 18 Punkten, dürfen also 3 Karten zusätzlich haben (auch Einheitenkarten).
Brin wird in der Stadt zusammen mit einer Leibgarde gesetzt. Im Dorf über der Stadt steht eine Landwehr.
In der Festung steht Helme Haffax.
Die Loyalisten dürfen keine Schwarzen Magier und Hexen rekrutieren.
Die Leibgarde darf überall da rekrutiert werden, wo Brin sich aufhält.

**Zusatzregeln:**
Keine Seite darf Goblins, Elfen, Orks, Norbaden, Thorwaler oder Nivesen rekrutieren. Rohezal und Conchobair dürfen nur von den Loyalisten ins Spiel gebracht werden.
Die Karten Erbfolge und Pest sind in diesem Spiel nicht einsetzbar.
Die Karte Interner Zwist kann auch im Kampf eingesetzt werden und bewirkt dort, daß ein Held und eine Armee (nach Wahl des Betroffenen) sofort die Seiten wechseln.
Wenn beide Felder von Gareth von den Loyalisten zwei Runden hintereinander besetzt sind, ist dies ein automatischer Sieg für sie.
Sollten Answin oder Brin in Borons Hallen eingehen, endet das Spiel sofort.
Endet das Spiel und Answin hält sich in einem Garether Feld auf, bringt dies für die Answinisten 1 zusätzlichen Punkt. Sollte sich Brin bei Ende des Spieles in einem der Garether Felder aufhalten, bekommen die Loyalisten 2 zusätzliche Punkte.

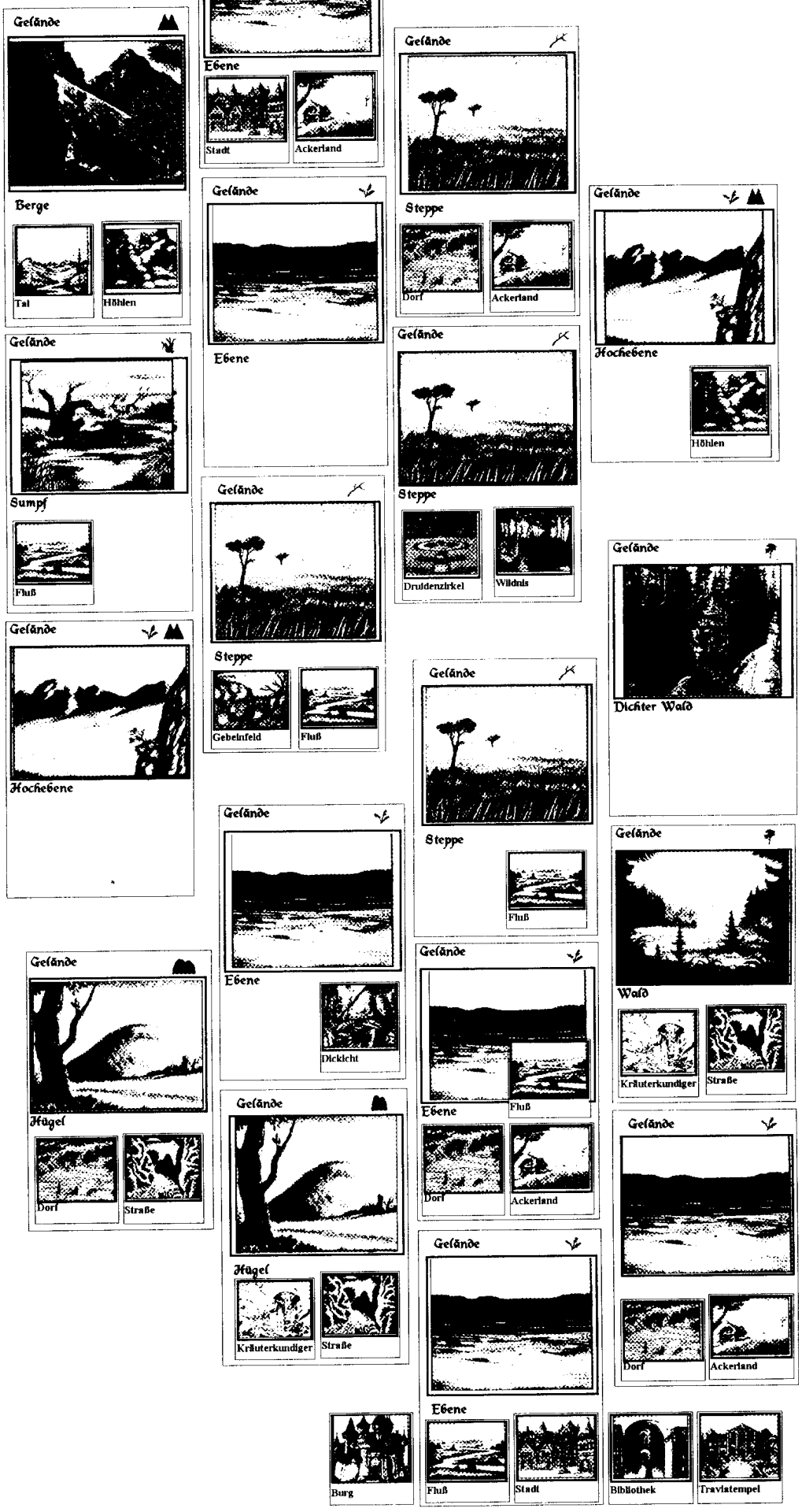
# ORKENSTURM AUF THORWAL

*Und wieder drohte Thorwal von der dräuenden Orkenflut überschwemmt zu werden. Wäre da nicht eine Gruppe von unerschrockenen Helden gewesen, die das legendäre Schwert des Hetmannes Hyggelik rechtzeitig fand. Thorwal schöpfte neue Hoffnung und Hetmann Tronde hatte die Chance die Orks in ihr Gebiet zurückzutreiben.*

**Orks:**
starten mit 14 Punkten.
D.h. sie dürfen 9 zusätzliche Karten im Spiel haben, wovon 5 Einheitenkarten sein dürfen.
Die Orks dürfen außer einem Druiden oder einer Hexe keine menschlichen oder elfischen Einheiten rekrutieren.
In Khezzara wird Ashim Riak Assai gesetzt, der allerdings nur Nachbarfelder betreten darf. Auf einem beliebigen Feld darf eine Orkarmee gesetzt werden und ein Ork Held.
Sadrak Whassoi ist nicht einsetzbar.

**Thorwal:**
startet mit 23 Punkten.
In Thorwal wird Hetmann Tronde mit dem Schwert Hygeliks gesetzt und in dem Dorf darüber eine Thorwaler Armee.
Die Thorwaler dürfen an weiteren Persönlichkeiten nur noch Orkfresser (nur in der Steppe) und Hetmann Eldgrimm ins Spiel bringen. Sie dürfen keine Weißen oder Schwarzen Magier, keine Ritter, Adligen oder Legionäre rekrutieren.
Thorwalsche Einheiten (nicht etwa Elfen vom Thorwaler rekrutiert) dürfen auf jedem (beim Start) eigenen Feld ins Spiel gebracht werden.

**Zusatzregeln:**
Die Orks haben den ersten Zug, dabei dürfen sie zusätzlich zu den zwei Karten auch eine Bewegung ausführen.
Die Karte Erbfolge kann nicht eingesetzt werden.
Die Orks erringen einen automatischen Sieg, wenn sie Thorwal mit einem Helden und einer Armee drei Runden hintereinander besetzt halten.
Das Spiel endet sofort, wenn die Thorwaler Khezzara einnehmen.



Der Baron (Emporkömmling, pah! - der Setzer) Walter von der Tann, Baron von Nordhag, hat sich der Erforschung des Moha Stammes der "pina zubo" gewidmet. Einen Auszug seiner ersten linguistischen Ergebnisse war im letzten **Thorwal Standard** schon zu lesen. Doch wegen der großen Nachfrage, veröffentlichen wir hier die zweite erweiterte und überarbeitete Auflage des Wörterbuches.

## Garethi - *pina tubo*

Aas - *krypta*
Abenteuer - *perestroika*
Aberglaube - *satuul*
abgenutzt - *rokoko*
Abkommen - *magnacarta*
Abort - *bongo*
Abschaum, Pack - *tetra*
Akrobatik - *yoga*
alles - *edeka*
alt - *ayatolla*
Ältestenrat - *junta*
ändern, verändern - *perestroika*
Anfang - *kunta*
angeln, Angel - *wanda*
angezogen - *brutto*
Aphrodisiakum - *batida*
arbeiten - *prolo*
Arm - *maso*
Armut, ärmlich (auch für *dong*) - *tirana*
Arschloch - *kiso*
Arzt - *schiwago*
Atemgiftpulver - *boabungaha*
auffällig - *schupo*
Augen - *binocula*
auseinandergehen - *diana*
auspeitschen - *zorro*
Ausschau halten - *koala*
Baby - *lego*
backen - *sanella*
Barde - *zappa*
Bart - *castro*
Baum - *para*
Begrüßung - *aloha*
Behälter - *bilbao*
Bein - *reno*
beißen, Gebiß - *corega*
bekehren - *kamaluq*
Bekleidung - *brutto*
Bekleidung - *escada*
Berg - *kibo*
berühmt, bekannt - *schupo*
Besuch - *manfred*
beten - *kamaluq*
betroffen, Betroffenheit - *rita*
betrunken sein - *logo*
Beute - *buffalo*
bitter - *grappa*
Blasinstrument - *jericho*
blau - *fatamorgana*
blind - *heino*
Blut - *aorta*
botanisches Utensil für den nicht-kindwollenden Beischlaf - *diaphragma*
braten, gebratenes Fleisch - *zippo*
braun - *nutella*
Brot - *manna*
brutal - *rambo*
bunt - *agfa*
Buschmesser - *machete*
Chaos, chaotisch - *judo*
Chef - *jura*
das erste Mal - *mono*
dauernd - *abo*
dick - *bazooka*
Diener, dienen - *gigolo*
direkt - *akonto*
doof, blöd, dumm - *nintendo*
doppelt - *stereo*
Dorf, Dorfgemeinschaft - *santiago*
drei, dreifach - *isetta*
Dunkelheit, dunkel - *rollo*
durchschlagen - *machete*
Dürre - *gaza*
Durst - *sahara*
ehrlich, Ehrenwort - *targa*
eine Tüte wickeln, wer baut? - *roll`em*
eins, einmalig - *mono*
eins, einzig, - *jehova*
Einwand - *aba*
Ende - *basta*
energisch - *rambo*
eng - *rio*
entgegenkommend - *geisha*
Erfahrung - *perestroika*
erobern - *attila*
Ersatz - *soja*
erstens - *mono*
Erster - *jura*
essen - *anja*
ewig - *nirosta*
ewiges Leben - *mao*
ewiges Palaver - *juso*
fad - *soja*
Fahrzeug lenken - *dekra*
Falle - *vopo*
Falschspiel - *casino*
Familie - *bonanza*
Familienkrach - *inferno*
Faß! - *harro*
faul - *ragna*
fehlen - *kostrewa*
feiern - *rambazamba*
Fell - *alpaka*
fertig - *basta*
Fest - *rambazamba*
fett - *bazooka*
Feuer - *zippo*
Fisch - *jehova*
Fleisch - *parma*
fliegen - *nasa*
Flucht, flüchten - *sarajevo*
Folter - *polka*
Fortbewegungsmittel für den Landweg - *yamaha*
Fortbewegungsmittel für den Seeweg - *honda*
Frau - *eva*
frei, Freiheit - *biko*
Fremdsprache - *jura*
Freude - *koka*
Freundschaft, Freund - *tesa*
frisieren - *schauma*
fröhlich - *haribo*
Frucht - *chiquita*
Füllhorn - *giro*
fünf - *coco*
Fuß, zu Fuß - *reno*
Gastfreundschaft - *uzo*
Gefängnis - *bimbo*
gegorener Fruchtsaft - *vino*
Geheimratsecken - *dracula*
gehen - *auto*
Geier - *krypta*
Geist - *tapam*
gelassen - *galama*
gelb - *fanta*
Geld, Gold - *dorado*
Gericht - *junta*
geschafft!! - *heureka*
Geschenk, schenken - *fellatio*
Geschichten erzählen - *prosa*
gesund, Gesundheit - *marlboro*
Getränk (ohne Alkohol) - *kakao*
Gewitter, Sturm - *obervolta*
Gift, Vergiftung - *mururoa*
gleich - *pronto*
Glück - bingo
glücklich - *koka*
Glücksspiel - *tombola*
Gott - *kamaluq*
grausam - *polka*
grazil - *tango*
Greis - *ayatolla*
groß(er Schwanz) - *schlong*
grün - *mamba*
Gürtel - *hula*
gut gelaunt - *haribo*
gutes Wetter - *florida*
Haarausfall - *dracula*
Hahn - *solo*
halb, halbe Portion - *soja*
Hand - *maso*
Handel, handeln - *valuta*
Haß - *hoyerswerda*
häßlich - *bazooka*
Häuptling - *jura*
Haus, Hütte - *bonanza*
Heilkunde Gift - *mururoa*
Heilkunde Krankheit - *marlboro*
Heilkunde Seele - *psycho*
Heimweh - *alabama*
heiß - *sauna*
Heldensteuerjahresausgleich - *gema*
hell, Helligkeit - *florida*
Herbst - *silo*
herrschen, Herrschaft - *mafia*
herumfuchteln - *maestro*
hinten anstellen - *omega*
hinweisen - *dia*
hoch - *kibo*
höflich - *geisha*
Höhepunkt - *obervolta*
Honig - *maja*
hören - *radio*
Hüfte - *hula*
Hund - *bello*
hungrig, Hunger - *anja*
Hut - *rio*
Ilmenblatt - *marihuana*
Imbiß - *banjo*
immer - *abo*
Inzest - *caligula*
Jagd - *buffalo*
Jäger - *sunnit*
jammern, wehklagen - *adamo*
Joint - *tawa*
jubeln - *heureka*
Jungfrau - *rita*
kalt - *alaska*
Kampf, kämpfen- *zat*
Kampfstil (nackter Tod) - *hruruzat*
kaputt - *lada*

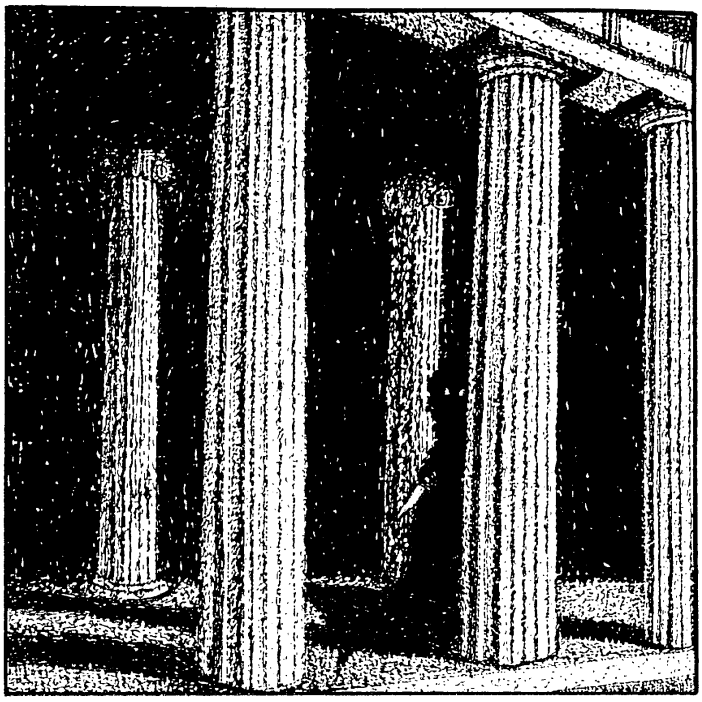
kauen - *koka*
kindwollender Beischlaf - *lego*
kleben - *tesa*
klein - *dong*
klettern (auf Bäume) - *koala*
klettern (auf Berge)- *himalaya*
knapp - *rio*
kochen - *sanella*
Komplettmahlzeit - *schniposa*
Kontrolle - *vopo*
Kopf - *potato*
Körperbeherrschung - *acapulco*
Krach - *metallica*
Kreis - *rondo*
krumm - *pisa*
Kugel - *beluga*
Kuh, Rind - *milka*
kurz(er Schwanz) - *dong*
lächeln - *monalisa*
lachen - *otto*
lang - *duplo*
langsam - *mofa*
langweilig - *rita*
Lärm - *metallica*
laufen - *auto*
laut - *metallica*
Leck - *lucona*
Leder - *alpaka*
leihen, ausleihen - *giro*
Leim - *tesa*
leise - *mikado*
Lendenschurz - *toga*
lesen - *rororo*
lieblich - *amaretto*
liegen - *sofa*
links - *juso*
Loch - *gouda*
Locken - *schauma*
Luft - *nasa*
lügen - *sascha*
machen - *prolo*
Madamal - *apollo*
malen - *plaka*
Mann, männlich - *macho*
Mensch - *pinatubo*
Menschenfresser - *offa*
Metall - *hansa*
Mittag - *siesta*
Möse, Muschi - *valensina*
Mösensaft - *batida*
Müll, Abfall - *tetra*
Mund - *labello*
Musik, Musikgruppe - *trio*
Mut - *rambo*
Mutter - *mama*
mutzig - *grappa*
nachstellen - *kapo*
Nacht - *rollo*
nackt - *netto*
Nahrung - *manna*
Nase - *tempo*
nett - *geisha*
Nichsnutz - *galia*
nichtkindwollender Beischlaf - *porno*
nichts - *lira*
Nippes - *eduscho*
Nivese, nivesisch - *eskimo*
nix verstehn - *kafka*
Norden, nördlich - *kiruna*
Not - *tirana*
Nuß - *para*
Obst - *chiquita*
offen - *targa*
Osten, östlich - *tokio*
Patzer - *kakerlak*
Peitsche - *zorro*
pelz - *alpaka*
pervers - *zappa*
Pfeil, Pfeilgift - *wurara*
Pflanzensucher, Pflanzenkunde - *mudschahedin*
Pickel - *bravo*
Picknick - *banjo*
pinkeln - *prostata*
Potzblitz ! - *karunga*
Pubertät - *bravo*
putzen - *omo*
Quelle, Brunnen - *punica*
Rachefeldzug - *attila*
Rätsel - *bermude*
rasten, ausruhen, entspannen - *sofa*
rauchen - *tawa*
Rauschkraut - *marihuana*
rechts - *fascho*
Rippe - *eva*
Rolle - *agfa*
rot - *lava*
Rucksack - *epa*
rudern, segeln - *regatta*
ruhig - *galama*
rumhängen, faulenzen - *ragna, sascha, galia*
rund - *rondo*
Rüstung - *hansa*
Sack - *bilbao*
Saft - *kakao*
salzig, Salz - *beluga*
sammeln - *silo*
Sammler - *mudschahedin*
sauber - *proppa*
sauer - *grappa*
Schamane - *voodoo*
Scheiße - *nutella*
scheißen - *klo*
schief - *pisa*
schlafen - *nirwana*
schlagen - *bongo*
schlaksig - *lupo*
Schlange - *lasso*
schlecht gelaunt - *grappa*
schlechte Nachricht - *krypta*
schlechtes Wetter - *obervolta*
schleichen - *ocula*
Schlinger - *godzilla*
Schluß - *basta*
schmarotzen - *casba*
Schmerzen - *aua*
Schmied - *manfred*
schminken - *deo*
Schmuck, Schatz - *dorado*
schnell - *tempo*
schnellebig - tango
Schnickschnack - *larifari*
schnüffeln - *kripo*
schön - *gretagarbo*
schreiben - *rororo*
Schrumpfkopf - *tsan-tsa*
Schuhe - *imelda*
Schund - *lira*
Schutzgeister - *nipakau*
schwarz - *soweto*
schweigen, Schweigepflicht - *omerta*
Schweinkram - *caligula*
schwer - *scherpa*
Schwiegermutter - *inferno*
Seele - *tapam*
sehen - *dia*
sehr faul - *sascha*
Seil - *lasso*
seltsam - *sado*
senil - *ayatolla*
sich bemalen - *deo*
sich freuen - *heureka*
sich übergeben - *logo*
sich waschen - *nivea*
sieben - *metaxa*
Sieg - *zat*
Siegesfeier - *ramadama*
singen - zappa
sinken - *lucona*
Sinnenschärfe - *radio*
sitzen - *sofa*
Sklave - *bimbo*
Sklavenhalter - *boota*
Sklavenjäger - *gestapo*
sofort - *pronto*
Sonne - *florida*
spähen - *ocula*
Spähtrupp - *binocula*
spielen - *udo*
springen - *acapulco*
spucken - *lama*
Staatskunst - *labello*
Stab, Kampfstab - *maestro*
Stamm, Stammeszeichen - *pinatubo*
stark - *rambo*
stechen, Stich - *maja*
Stein - *jehova*
stets - *abo*
Stoffarbeiten - *alpaka*
Stoffarbeiten - *toga*
Streifen, gestreift - *gaza*
Stulle - *banjo*
stumpfe Hiebwaffe - *koma*
suchen - *machete*
Sucht - *nintendo*
Süden, südlich - *palermo*
Suppe - *mensa*
süß - *amaretto*
Süßigkeit - *schoko*
Tand - *eduscho*
tanzen, Tanz - *disco*
Tatsache - *defacto*
tauschen - *valuta*
teuer - *pharma*
Tier (zum Jagen) - *buffalo*
Tiere (allgemein) - *zoo*
Tierkunde - *sunnit*
Titten (hauptsächlich große) - *pomello*
Tod - *bundolo*
toll - *bingo*
tragen - *scherpa*
Traum, träumen - *namibia*
trennen - *diana*
trinken - *punica*
trocken - *gaza*
Trommel - *bongo*
Trophäe - *tsan-tsa*
tun - *prolo*
turnen, Sport - *yoga*
typische Bewegung bei *porno* und *lego* - *jojo*
typischer Hundename - *harro*
typischer Ruf zwischen den Geschlechtsverkehren - - *dacapo*
Überfall - *attila*
unauffindbar - *seveso*
unbegrenzt - *amerika*
unbeholfen - *lupo*
unbekannt (e Dinge) - *rutabaga*
unendlich - *pampa*

unentschlossen - *angela*
unersättlich - *anja*
ungemütlich - *hoyerswerda*
unglaublich (auch als Anerkennung) - *karma*
unhöflich - *attila*
unmittelbar - *akonto*
unterbezahlt - *eduscho*
unverständlich - *kafka*
unvollständig - *kostrewa*
unzerbrechlich - *nirosta*
Ursprung - *kunta*
Vater - *papa*
veraltet - *rokoko*
Verbrecher - *sinatra*
Verderben - *bundolo*
vereinen - *tito*
vereinzelt - *piccolo*
verfaulen - *gouda*
Verletzung - *aua*
verpfeifen - *kapo*
verrottende Seele - *satuul*
verschollen - *seveso*
Verschwendung - *amerika*
verschwinden - *bermuda*
versifft - *casba*
Vertrag - *magnacarta*
vier - *auto*
voll - *mensa*
Vorrat - *silo*
vorsichtig - *mikado*
Vorspiel - *lambada*
Wahrheit - *defacto*
warm - *sauna*
warten - *mensa*
Wäsche waschen - *omo*
Wasser - *fatamorgana*
Wasser - *nivea*
Weg - *machete*
Wegbereiter (Pionier) - kauka
weiblich - *eva*
weinen, traurig - *adamo*
weiß - *alaska*
Weiße - *boota*
weit - *pampa*
wenig, - *piccolo*
wertlos, Schund - *lira*
Westen, westlich - *chicago*
Wettkampf - *yoga*
wichtig (tun) - *kapo*
wichtig - *schickeria*
Widerspruch - aba
Wildnis - *pampa*
willkommen - *aloha*
witzig, komisch - *otto*
wohnen - *ikea*
Wombel - *proppa*
Wucher - *pharma*
Wunde - *aua*
Wunder - *karma* Wurm - *lasso*
Wurst - *meica*
Wurzel - *kunta*
Wüste - *gaza*
Zähne - *corega*
Zauberei, zaubern - *voodoo*
zeichnen - *plaka*
zeigen - *dia*
zögern, zaudern - *angela*
Zufall - *lotto*
Zunge - *labello*
zusammenhalten - *tiso*
zwei - *stereo*
Zyklop - *manfred*

## *Pinatubo* - Garethi

*aba* - Einwand, Widerspruch
*abo* - immer, stets, wiederkehrend
*acapulco* - springen, Körperbeherrschung
*adamo* - weinen, traurig, jammern
*agfa* - bunt, Rolle
*akonto* - direkt, unmittelbar
*alabama* - Heimweh
*alaska* - weiß, kalt
*aloha* - willkommen, Begrüßung
*alpaka* - Fell, Tierhaut, Leder, Pelz
*amaretto* - lieblich, süß (anzuschauen)
*amerika* - unbegrenzt, Verschwendung
*angela* - zögern, zaudern, unentschlossen
*anja* - essen, hungrig, Hunger, unersättlich
*aorta* - Blut
*apollo* - Madamal
*attila* - Überfall, erobern, Rachefeldzug, unhöflich
*aua* - Schmerzen, Wunde, Verletzung
*auto* - bewegen, gehen, laufen, vier
*ayatolla* - alt, Greis, senil
*banjo* - Imbiß, Picknick, Stulle
*basta* - fertig, Schluß, Ende
*batida* - Mösensaft, Aphrodisiakum
*bazooka* - fett, dick, häßlich
*bello* - Hund
*beluga* - salzig, Salz, Kugel
*bermuda* - Rätsel, verschwinden
*benito* - Enkel
*bermuda* - Rätsel, verschwinden
*biko* - frei, Freiheit
*bilbao* - Sack, Behälter
*bimbo* - Sklave, Gefängnis
*bingo* - gut, toll, Glück
*binocula* - Spähtrupp, Augen
*boabungaha* - Atemgiftpulver, führt zum Erstickungstod (ab 5. KR)
*bonanza* - Familie (mama, papa, opa...), Haus, Hütte
*bongo* - schlagen, Trommel, trommeln, Abort
*boota* - Weiße, Sklavenhalter
*bravo* - Pickel, Pubertät, Jugendlicher
*brutto* - angezogen, mit
*buffalo* - Tier (zum Jagen), Jagd, Beute
*bundolo* - Tod, Verderben
*caligula* - Schweinkram, Inzest
*casba* - schmarotzen, versifft
*casino* - Falschspiel
*castro* - Bart
*chicago* - Westen, westlich
*chiquita* - Frucht, Obst
*coco* - fünf
*corega* - beißen, Gebiß, Zähne
*dacapo* - typischer Ruf zwischen den Geschlechtsverkehren
*defacto* - Tatsache, Wahrheit
*dekra* - Fahrzeug lenken
*deo* - schminken, sich bemalen
*dia* - sehen, zeigen, auf etwas deuten, hinweisen
*diana* - trennen, auseinandergehen*diaphragma* - botanisches Utensil für den nicht- kindwollenden Beischlaf
*disco* - tanzen, Tanz
*dong* - klein (er Schwanz), kurz
*dorado* - Schmuck, Geld, Gold, Schatz
*dracula* - Geheimratsecken, Haarausfall
*duplo* - lang
*edeka* - alles
*eduscho* - Nippes, Tand, unterbezahlt
*epa* - Marschverpflegung, Rucksack
*escada* - Bekleidung
*eskimo* - Nivese, nivesisch
*eva* - Frau, weiblich, Rippe
*fanta* - gelb
*fascho* - rechts
*fatamorgana* - Wasser, blau
*fellatio* - Geschenk, schenken
*florida* - Sonne, hell, Helligkeit, gutes Wetter
*galama* - ruhig, gelassen
*galia* - Steigerungsform von: ragna, sascha; Nichtsnutz
*gaza* - Wüste, Dürre, trocken, Streifen, gestreift
*geisha* - höflich, entgegenkommend, nett
*gema* - Heldensteuerjahresausgleich
*gestapo* - Sklavenjäger
*gigolo* - dienen, Diener
*giro* - leihen, ausleihen
*godzilla* - Schlinger
*gouda* - Loch, verfaulen
*grappa* - sauer, mutzig, bitter, schlecht gelaunt
*gretagarbo* - schön
*hansa* - Rüstung, Metall
*haribo* - fröhlich, gut gelaunt
*harro* - typischer Hundename, Faß!
*heino* - blind
*heureka* - jubeln, sich freuen, Geschafft!!
*himalaya* - klettern (auf Berge)
*honda* - alle Fortbewegungsmittel für den Seeweg
*hoyerswerda* - ungemütlich, Haß
*hruruzat* - Kampfstil (nackter Tod)
*hula* - Gürtel, Hüfte
*ikea* - wohnen *imelda* - Schuh
*inferno* - Familienkrach, Schwiegermutter
*isetta* - drei, dreifach
*jehova* - Fisch, Stein
*jericho* - mohisches Blasinstrument
*jojo* - typische Bewegung bei porno und lego
*judo* - Chaos, chaotisch
*junta* - Ältestenrat, Gericht
*jura* - Häuptling, Führer, Chef, Erster, Fremdsprache
*juso* - links, ewiges Palaver
kafka - wirr, unverständlich, nix verstehn
*kakao* - Getränk (ohne Alkohol), Saft
*kamaluq* - Gott, beten, bekehren
*kapo* - verpfeifen, nachstellen, wichtig (tun)
*karunga* - Potzblitz !
*kauka* - Wegbereiter (Pionier)
*kibo* - hoch, Berg
*kiruna* - Norden, nördlich
*klo* - scheissen
*koala* - klettern (auf Bäume), Ausschau halten
*koka* - kauen, glücklich, Freude
*koma* - stumpfe Hiebwaffe
*kostrewa* - fehlen, unvollständig
*kripo* - schnüffeln
*krypta* - Geier, Aas, schlechte Nachricht
*kunta* - Ursprung, Anfang, Wurzel
*labello* - Mund, Zunge, Staatskunst
*lada* - kaputt
*lama* - spucken
*lambada* - Vorspiel
*larifari* - Schnickschnack
*lasso* - Seil, Wurm, Schlange
*lava* - rot
*lego* - Kind, Baby, kindwollender Beischlaf
*lira* - nichts, wertlos, Schund
*logo* - betrunken sein, sich übergeben
*lotto* - Zufall

*lucona* - sinken, Leck
*lupo* - unbeholfen, schlaksig
*machete* - Weg, suchen, durchschlagen, Buschmesser
*macho* - Mann, männlich
*maestro* - Stab, herumfuchteln
*mafia* - herrschen, Herrschaft
*magnacarta* - Vertrag, Abkommen
*maja* - Honig, stechen, Stich
*mama* - Mutter
*mamba* - grün
*manfred* - Zyklop, Schmied, Besuch
*manna* - Brot, Nahrung
*mao* - ewiges Leben
*marihuana* - Rauschkraut, Ilmenblatt
*marlboro* - gesund, Gesundheit, Heilkunde Krankheit
*maso* - Hand, Arm
*meica* - Wurst
*mensa* - voll, warten, Suppe
*metallica* - Krach, Lärm, laut
*metaxa* - sieben
*mikado* - leise, vorsichtig
*milka* - Kuh, Rind
*mofa* - langsam, behäbig
*monalisa* - lächeln
*mono* - eins, einmalig, erstens, das erste Mal
*mururoa* - Gift, Vergiftung, Heilkunde Gift
*namibia* - Traum, träumen
*nasa* - fliegen, Luft
*netto* - nackt
*nintendo* - doof, Sucht, blöd
*nipakau* - Schutzgeister
*nirosta* - ewig, unzerbrechlich
*nirwana* - schlafen
*nivea* - sich waschen, Wasser
*nutella* - braun, Scheiße
*obervolta* - Gewitter, Sturm, Höhepunkt, schlechtes Wetter
*ocula* - spähen, schleichen
*offa* - Menschenfresser
*omega* - hinten anstellen
*omerta* - schweigen, Schweigepflicht
*omo* - Wäsche waschen, putzen
*otto* - lachen, witzig, komisch
*palermo* - Süden, südlich
*pampa* - Wildnis, weit, unendlich
*papa* - Vater
*para* - Nuß, Baum
*parma* - Fleisch
*perestroika* - Erfahrung, Abenteuer, ändern
*pharma* - Wucher, teuer
*piccolo* - wenig, vereinzelt
*pinatubo* - Menschen
*pisa* - schief, krumm
*pizza* - Vielfalt; besonders bei porno
*plaka* - malen, zeichnen
*polka* - grausam, Folter
*pomello* - (hauptsächlich große) Titten
*porno* - nichtkindwollender Beischlaf
*potato* - Kopf
*prolo* - arbeiten, machen, tun
*pronto* - gleich, sofort
*proppa* - sauber, putzen
*prostata* - pinkeln
*punica* - Quelle, Brunnen, trinken
*radio* - hören, Sinnenschärfe
*ragna* - rumhängen, faulenzen
*ramadama* - Siegesfeier, aufräumen
*rambazamba* - Fest, feiern
*rambo* - stark, brutal, energisch, Mut
*regatta* - rudern, segeln
*reno* - Fuß, zu Fuß, Bein
*ricola* - Kräuter
*rio* - knapp,eng, Hut
*rita* - Jungfrau, langweilig, betroffen
*rokoko* - veraltet, abgenutzt
*roll`em* - eine Tüte wickeln, wer baut?
*rollo* - Nacht, Dunkelheit, dunkel
*rondo* - Kreis, rund
*rororo* - lesen, schreiben
*rowenta* - glatt, eben, gleiten
*rutabaga* - unbekannt (e Dinge)
*sado* - seltsam
*sahara* - Durst
*sambuca* -
*sanella* - kochen, backen
*santiago* - Dorf, Dorfgemeinschaft
*sarajevo* - Flucht, flüchten
*sascha* - siehe: ragna; lügen
*satuul* - verrottende Seele, Aberglaube
*sauna* - warm, heiß
*schauma* - frisieren, Haarpracht, Locken
*scherpa* - tragen, schwer
*schickeria* - wichtig
*schiwago* - Arzt
*schlong* - groß(er Schwanz)
*schniposa* - Komplettmahlzeit
*schoko* - Süßigkeit, süßer Geschmack
*schupo* - berühmtester schlong
*seveso* - verschollen, unauffindbar
*siesta* - Mittag, mittags
*silo* - Vorrat, sammeln, Herbst
*sinatra* - Verbrecher
*sofa* - sitzen, liegen, ausruhen, entspannen
*soja* - Ersatz, halbe Portion, fad
*solo* - Hahn
*soweto* - schwarz
*stereo* - zwei, doppelt
*tango* - schnellebig, grazil
*tapam* - Seele, Geist
*targa* - offen, ehrlich, Ehrenwort
*tawa* - Joint, rauchen
*tempo* - schnell, Nase
*tesa* - Leim, kleben, Freundschaft, Freund
*tetra* - Müll, Abfall, Abschaum, Pack
*tirana* - Not, Armut, ärmlich (auch für dong)
*tito* - zusammenhalten, vereinen
*toga* - Lendenschurz, Stoffarbeiten
*tokio* - Osten, östlich
*tombola* - Glücksspiel
*trio* - Musik, Musikgruppe
*tsan-tsa* - Schrumpfkopf, Trophäe



Hier ein Vorgeschmack auf den 2. Teil des AHA:
Ein Bild von Horst mit dem Titel
**Arschloch im Schatten**

# Sturmvögel

oder

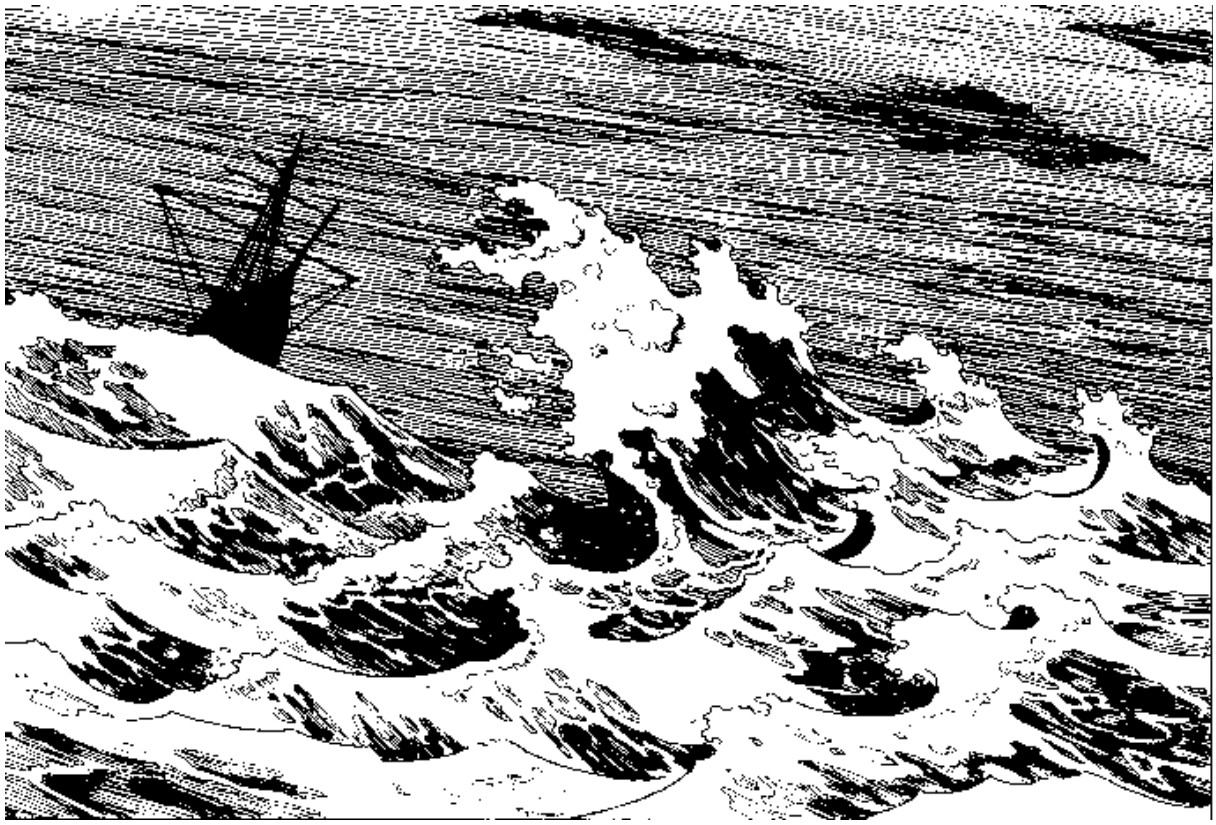
## Spuren aus der Vergangenheit

Gruppenabenteuer für 3-6 Helden
der Stufen 8 — 14

von Eckart Hopp

Unter Mitarbeit von:
Marc ”der Vergeßliche” Liedtke
Ragnar ”Lektorenfeder” Schwefel
und
einer leidenden Heldengruppe

Gedankt sei den Helden:
Elric von Mendena
Rakhardt, dem Tobrier
Loralon, dem Halbelfen
Shakir, dem Langfinger



## Vorwort

**Meisterinformation:**

*Dieses Abenteuer führt die Helden nach Thorwal und verwickelt sie in eine seit Jahrtausenden andauernde Geschichte. Einer in der Gruppe wird eine besondere Vergangenheit haben, die ihm eine gewisse Macht über die Statue von Talûn gibt.*

*Dieses Abenteuer beschränkt sich auf die wichtigsten Orte und Meisterpersonen, wobei die Mannschaft der Otta komplett erwähnt wird. Aus diesem Fundus läßt sich schöpfen. Ferner möchte ich allen Meistern als Lektüre "Das Orkland" und natürlich die Thorwalspielhilfe empfehlen. Selbstredend auch den "Thorwal-Standard". Passt das Abenteuer auf eure Heldengruppe an. Wichtig ist nur, daß die großen Hauptpunkte der Geschichte übrigbleiben. Die Helden werden am Ende Mitglieder der Otta und die Ereignisse ziehen sie nach Westen, nach Güldenland. Für einen Thorwaler ist die Versuchung dorthin zu gelangen so groß, daß er nur einen wagen Grund braucht, um schon begeistert dabei zu sein. Einst sagte ein Weiser über die Thorwaler: "Zeige ihnen eine Bucht, die sie noch nicht gesehen, eine Welle, die sie noch bezwungen und sie werden in See stechen, nur um zu sehen, ob das stimmt."*

*Thorwaler sind die wohl angenehmsten Gefährten für Helden. Argwohn ist ihnen meist fremd, sie sind offen und manchmal sehr gerade heraus, aber auch sehr verläßlich. Lest das Abenteuer vollkommen durch und ergänzt, was Ihr für eure Gruppe braucht. Ich kann nur hoffen, daß alle wichtigen Informationen über die Entwicklung der Geschichte genannt wurden. So sollte es nicht schwer sein, in der Spielrunde spannende Stunden in Thorwal zu verbringen.*

## Die Helden

**Meisterinformation:**

*Dieses Abenteuer ist der Einstieg in eine Abenteuer-Serie, die in Thorwal ihren Anfang nimmt und die Helden in unwirkliche Länder, sagenhafte Orte und in die Unsterblichkeit führen kann. Diese Geschichte bedient sich einer Mystik, die Rollen innerhalb der Heldengruppe braucht und festlegt. Deshalb muß die Gruppe eine bestimmte Ausprägung haben.*

***Der "Bannwächter":*** *Wie zum Hintergrund der Statue von Talun beschrieben, waren es daeinst sechs Zauberer, die den Dämon in die Statue verbannten. Die Aufrechterhaltung des Bannes vererbten sie über die Jahrhunderte hinweg auf einen der Helden. In ihm schlummert nun die Kraft. Er vertritt denjenigen, der den Bannkreis schloß, sein Tod bedeutet die Freiheit der Bestie. Dieser Held sollte Grau- oder Weißmagier sein, da in ihm noch weitere magische Fähigkeiten liegen, die sein Unterbewußtsein nutzt.*

*Denkbar ist auch, daß diese Rolle ein Abenteurer übernimmt, in dem eine unerkannte Kraft schlummert. Er muß güldenländische Vorfahren haben. Ist sein Geschlecht männlich, sollte er vor seinem Aufbruch in den Westen einen Erben zeugen. Innerhalb der Geschichte wird von einem männlichen Bannwächter ausgegangen. Natürlich kann es auch eine Frau sein, die Geschwister, besser noch Kinder haben sollte.*

***Der "Jäger":*** *Hier ist ein Held gefragt, dessen Auftreten und Vorlieben für die Natur am Besten in die Rolle des Jägers passen. Besonders gut eignen sich Elfen, Jäger und naturverbundenen Halbelfen, auch Firungeweihte sind hierfür sehr gut denkbar.*

***Das "liebende Herz":*** *Diese Rolle kann jeder ausfüllen. Die Rolle erfordert, daß sie/er sich in eine Meisterperson aus der Otta verliebt, welche die Gruppe begleitet. Wichtig ist, daß die Spielerfigur nicht aus Thorwal stammt, damit die Statue sie nicht in den Wahnsinn treiben kann.*

***Das "Banner":*** *Diese Figur ist in der wahren Bedeutung des Wortes zu verstehen. Ein Banner soll leiten, führen und den Mut stärken. Hier eignen sich alle Helden, die selbstbewußt, clever und optmitisch sind. Besonders Streuner bieten sich an, Phex-, Rondra- und Praiosgeweihte mögen auch noch angehen.*

*Wichtig ist, daß sich die Heldengruppe früher oder später zusammenrauft und das die o.a. Rollen ausgefüllt sind. Sollte sich eine der Rollen nicht aus der Spielgruppe besetzen lassen, muß der Meister auf einen Charakter aus der Mannschaft der Sturmmöwe zurückgreifen. Vielleicht wird während des Abenteuers ein Held in diese, seine Rolle hineinwachsen? So manchem Novadi wurde auf hoher See neben dem Wüstenstaub auch sein Rastullahglauben hinfortgespült ...*

***Was die Helden nicht sein dürfen...***

*Für diese Geschichte ist es erforderlich, daß die Helden einanderer mehr oder weniger vertrauen und auch bereit sind, für das Schicksal des Einen einiges geben zu wollen. Sie dürfen keine Thorwaler sein und auch nicht Erben eines Adelstitels. Da diese Kampage bis zu fünf aventurischen Jahren andauern kann, sollten sie sich nicht in einer anderen Queste befinden.*

## Einführung

Aus allen möglichen Gründen schiffen sich die Helden an der Westküste Aventuriens ein. Am Besten geschieht das im Alten Reich. Sie finden eine gute und nicht zu teure Passage auf der "Adler von Festum", einer allseits beliebten Kogge des Handelshauses Stoerrebrandt.

Die Überfahrt ist überschattet von den Gerüchten zu den Überfällen der Thorwal-Piraten auf Orte der Westküste, namentlich Ansiedlungen des Alten Reiches und der südlichen Stadtstaaten. Nervosität liegt auf der Mannschaft und den übrigen Passagieren.

Etwa auf der Höhe von Grangor geschieht das Unerwünschte. Ein schwarzbuckliger Orkansegler - gefiederter Sendbote allen marinen Unheils — landet hoch in einem der Masten und läßt sich von den abergläubischen Seefahrern kaum wieder verjagen. Die Praiosscheibe versinkt an diesem Abend

in blutigem Rot im Meer der sieben Winde.
Überraschend frischt gegen Mitternacht der Wind auf. Etwa zwei Stunden nach Mitternacht bricht er über die "Adler von Festum" mit aller Wucht herein. Trotz Reffen der Segel wird ein Mast geknickt. Die auf Deck befestigte Ladung wird in wenigen Momenten ein Opfer der Brecher.
Schließlich geschieht das Unfaßbare, der Adler läuft auf eine Untiefe auf und sitzt fest. Während die Brecher hoch gegen das Schiff krachen, werden die Helden sicher versuchen, wenigstens ihr Leben vom zum Tode geweihten Schiff zu retten.
Es folgen Stunden des Kampfes um das nackte Leben. Große Teile ihrer Habe gehen verloren und die Helden werden getrennt...
...Des Herren Efferd Wege sind unergründlich und - trau, schau, wem - treiben unsere Helden alle in der Nähe von Grangor an Land, gefunden von Fischern, Strandpiraten (jedoch anständige Leute) und Strandgutsammlern. Da sie aus dem Meer kommen, werden sie natürlich zum nächsten Efferd-Tempel nach Grangor gebracht. Hier treffen sich die Freunde unerwartet wieder. Das Schicksal der "Adler von Festum" ist bekannt, so verbleiben unsere Helden im Tempel von Grangor. Hier fällt im Gespräch mit den Helden die alte Hochgeweihte Erlane von den Inseln in Trance und spricht:
"Wisset, daß euch große Gnade widerfuhr, denn nur ihr wurdet errettet. Beugt in Demut Euer Knie vor dem Herren der Meere und allen Wassers, denn sein Segen liegt auf Euch, so ihr pilgert zu seinem Heiligtum an den Kreidefelsen von Olport und sendet mir ein Boot von Euren Händen mit dem ersten Sturm nach der längsten Nacht des Jahres."
Nach diesen Worten bricht die Geweihte erschöpft zusammen und so warten die Helden auf ein Gespräch mit ihr, was auch den Begriffsstutzigen offenbart, das eine Pilgerreise nach Thorwal bevorsteht.
Beraubt ihrer Habe schickt sich das Pilgergewand für die Helden ohnehin. Pilgernde erhalten von den Kirchen ein solches Gewand, daß in der Machart dem des Novizen entspricht, doch den Stab als Zeichen des Pilgernoviziats führt. Pilgern wird gemeinhin eine einfache Obdach gewährt.
Die Reise nach Thorwal gestaltet sich zunächst einfacher als erwartet. Die "Drôlstern" bringt die Helden nach Havena. An Bord ist die Stimmung gut, denn Efferdpilger verheißen Glück auf See. Einer der Gründe, warum die pilgernden Helden für die Überfahrt nichts zu bezahlen haben.

## Havena

**Meisterinformation:**
*Auf eine Beschreibung von Havena haben wir aus Platzgründen verzichtet. Eine gute Vorstellung von der Stadt läßt sich mit der alten "Havena-Box" oder mit dem Havena-Teil der "Albernia-Box" gewinnen. Für die Geschichte sind drei Orte wichtig: Der Efferdtempel im Nordwesten der Altstadt im Stadtteil Fischerort, die Herberge "Zum Drachensegel" im Stadtteil Orkendorf und der Hafen.*

In Havena suchen sie, wie von Geweihten in Grangor empfohlen, im Efferdtempel eine Bleibe und werden freundlich aufgenommen. Doch die Frage nach einem Schiff Richtung Thorwal müssen die Geweihten verneinen. Kein Segler aus den Süden wagt sich in diese Gewässer, seit dem Thorwal-Piraten wieder auf alles Jagd machen, was Beute verspricht. Allem voran Schiffe aus dem Alten Reich und noch weiter im Süden gelegener Orte sind bevorzugte Beute der Rotzöpfe.
Auch die eigenständige Suche der Helden wird nichts erbringen. Nur eines der Schiffe will weiter gen Norden, eine nostrianische Kogge. Die scheint alles andere als seetüchtig zu sein. Und was nutzt Euch Nostria? Von dort ein Schiff zu finden dürfte wohl noch unwahrscheinlicher sein, als eines hier in Havena. Auf der weiteren Suche im Hafen entdeckt man schließlich ein kleines Drachenschiff. Und in der Nähe der Hafenmeisterei stehen eine große, kräftige Frau und feuerotgelockter Gigant - Thorwaler.

**Meisterinformation:**
*Hier möchte der Autor dem Meister freilassen, wie sich die Otta mit den Helden zusammenrauft. Versucht es tunlichst nicht mit dem lapidaren Weg der gebuchten Schiffspassage. Denn Thorwalern ist mehr nach Spaß als unbedingt nach Geld, und wer weiss, was die rauen Gesellen gerade in Havena verkauft haben? Ein Hinweis der Efferd-Pilger auf ihren Status könnte auch nicht allzu zwölfgötterkundigen Thorwalern den nötigen Ruck geben.*
*Probespiele haben gezeigt, daß eine anfängliche Abweisung durch die Otta die Helden verblüfft und sie deshalb um so neugieriger macht. Lassen sie die Helden ruhig ergebnislos durch den Hafen irren, bis sie sich in einer Taverne dem Essen und dem Suff hingeben. Auf dem u.U. recht krummen Weg zurück zum Efferdtempel könnten sie dem angetrunkenen Kapitän Tjalf begegnen. Der wird vor ihren Augen von Diebesgesindel überfallen. Kommen unsere Helden ihm zur Hilfe, lassen gar reichlich Blut dabei, so wird der Skipper sie natürlich dankbar mit nach Thorwal nehmen.*

## In Thorwal

**Meisterinformation:**
*Auch in Thorwal wird auf eine differenzierte Darstellung der Abenteuerorte verzichtet, die tunlichst der Spielhilfe über Thorwal zu entnehmen sind.*

Leichte Nebelschleier liegen über dem Hafen, als die Sturmmöwe auf die Küste zusteuert. Aus dem Dunst über der Stadt ragt ein dunkler Turm heraus, etwas ab von den Klippen mit dem Haus der Hetleute. Wenige

Augenblicke später gleitet das Schiff durch sich lichtende Schleier auf einen Anlegesteg zu. Das Schiff wird vertäut, eine Planke wird zum Steg hinübergeworfen. Die Mannschaft erhält ihre Anweisungen, während Kapitän Tjalf und Rûdan in die Stadt wollen, um einige Besorgungen zu machen. (Wenn die Helden mitkommen, erhalten sie die Möglichkeit sich in Thorwaler Geschäften etwas eindecken zu können. Etwa gegen Mittag, nachdem der Kapitän lange in der Kartothek war, macht die Gruppe einen Abstecher in den Efferdtempel.
Dort wartet eine Überraschung auf sie, denn ein Geweihter erzählt ihnen, daß Jurge Swafnirsgrehd von Prem sie alle zu sehen wünscht und zwar schnell.
Für die Helden unerklärlich, scheint diese Aufforderung Tjalf und Rûdan so viel zu bedeuten, daß sie sofort zum Hafen aufbrechen. Gerade gewartet, bis wieder alle an Bord sind und am Nachmittag desselben Tages bricht man nach Prem auf.

**Meisterinformation:**
*Ihren Helden mag dies komisch erscheinen, doch ein Ruf von Jurge gilt den meisten Thorwalern fast noch mehr als der Befehl ihres Hetmannes. Die Tatsache, daß die Passagiere mitkommen sollen, sorgt für einigen spürbaren Argwohn bei der Mannschaft, doch der verfliegt.*

## Ankunft in Prem

Schwer liegt der Nebel über den ruhigen Wellen des Golfes von Prem, das Wasser ist fast vollkommen ruhig und die Hand ist kaum vor Augen zu sehen. Unter sanften Schlägen zieht das Schiff leise Bahn durch die schwarzen Fluten. Die Mannschaft ist still. Am Ruder steht Rûdan, Tjalf neben ihm und gibt ihm flüsternd Anweisungen, während er bedächtig den Takt für die 8 Ruderer gibt. Sein Zeichen die Ruder zu heben erfolgt und das gespenstische Gleiten der Schwaden wird langsamer. Voraus ist ein Lichtpunkt aus dem Nebel zu erkennen, der langsam größer wird. Aus dem Grau des Nebels lösen sich schwarze Schatten und Rûdan beginnt beizudrehen. Und siehe, ein Steg schiebt sich aus den brodelnden Schwaden, eine Schattengestalt darauf. Ein Tau wird herübergeworfen und die Mannschaft beginnt den Drachen an den Steg zu ziehen.
Schweigen liegt über der Mannschaft und Olin legt die Planke zum Steg. Tjalf geht hinüber. Man sieht ihn zum Schatten in den Nebeln gehen und hört ihn leise sprechen. Dann dreht er sich um und -
er ruft seine Passagiere — die pilgernden Helden — heran. Als sie über die Planke steigen, erkennen sie einen Mann im Kapuzenmantel, der keinen Blick auf das wahre Gesicht dieses Mannes zuläßt.
Eine eindrucksvolle Stimme begrüßt sie durch die Nebel:
”Seid willkommen, Schuldige des Herren Efferd, ich habe Euch erwartet. Ich bitte Euch, folgt mir!”

**Meisterinformation:**
*Die Spieler werden dieser Einladung folgen, macht ihnen klar, daß sie gegen diese Stimme und seine Worte keinen Argwohn hegen* ***können****. Der nächtliche Wanderer führt sie durch die nebelverhangenen Straßen des schlafenden Prem, einen Hügelpfad hoch, bis sie schließlich ein kleines Gebäude erreichen. Spritzen und Prasseln von Wasser ist zu hören und dankbar huschen die Helden in den heimeligen Innenraum.*

Der Mann zieht den Mantel aus und so steht ein Swafnirgeweihter vor den Helden. Ein Geweihter Swafnirs, des göttlichen Sohn Efferds, welcher für die meisten Thorwaler weit wichtigstetr ist als Efferd. Tjalf stellt ihn als Jurge Swafnirsgrehd, Hochgeweihter des Swafnir vor.
Was jener den Helden erzählt, wird denen wahrscheinlich brabakisch vorkommen. Er weiß von ihrem Kommen seit gut 3 Wochen (also noch vor dem Untergang der Adler von Festum). Und zwar habe der Herr Efferd ihre Wege umgelenkt, da sie ihm zu Diensten sein sollen.
Thorwal ist bedroht, schon seit Jahrhunderten schleicht eine Dunkelheit durch die Täler, die früher schwach war doch jetzt an Kraft gewinnt. Diese Kraft haßt die Thorwaler und ihresgleichen. Am Flusse Nader ist es zu unerklärlichen Wahnsinnstaten und Überfällen von Tieren und Menschen gekommen.
Es ist den Helden bestimmt dieses Dunkel zu vertreiben. Der Segen des Herren Efferd ruht auf ihnen. Doch noch nie waren Taten so notwendig wie diese. Sie werden Zeiten der Entbehrung bedeuten. Zeiten der Trauer und der Angst. Doch vor den Helden steht eine große Aufgabe, welche am Ende des Weges sie aller Mühen entlohnen wird, und dies auf unterschiedlichste Weise.
Alle Äußerungen Jurges entstammen seinen Visionen, was er den Helden gegenüber offen zugibt. Vielleicht mag hier mancher füderwitzig lachen, doch erwähnen sie dann, daß Tjalf und Rûdan es nicht tun.

**Meisterinformation:**
*Jurges Visionen treffen mit einer erschreckenden Sicherheit zu und niemand wagt es in Thorwal sein Wort in Zweifel zu ziehen. Die Helden können das Fest des Wassers in Prem miterleben und viel Spaß mit den Premern haben. Vielleicht erleben sie einige der Spiele aus der Liste im Anhang.*

## Zwischen Prem und Olport

Wenn die Helden wieder in See stechen, kommen sie aus der geschützen Golf- und Küstenregion hinaus auf das Meer der Sieben Winde. Mit hoher Fahrt wird die Sturmmöwe von einem Südwestsüd gen Norden getragen. Große Wogen und die immer in Sichtweite liegende Klippenküste von Hjaldor bilden den Rahmen der Seereise der nächsten Tage. Zwischen Manrek und dem Festland hindurch segelt der Drache an der

Öffnung des Hjaldingolfes vorüber. Im Nordosten türmen sich die hohen Berge des Grauen Gebirges auf, bis am Abend des Tages etwa auf der Höhe der Meerenge von Skerdu und Orkin die Wetterzeichen für einen schweren Sturm sprechen. Um nicht an die nahe Küste gedrückt zu werden steuert Tjalf weiter auf das Meer hinaus. Etwa eine Stunde später bricht der Sturm über den Drachen herein.

## Der Sturm

Der Sturm dürfte einige frische Alpträume bei den Helden wieder wachrufen. Nur ist diesmal es ein anderes Schiff. Als Spielball der Wellen treibt die Sturmmöwe wie ein Blatt im Wind. Mit einem Treibanker versucht der Kapitän die Position zu halten. Es gelingt leidlich nur langsam kommt die Sturmmöwe den Untiefen der Küste wieder nahe.

In den Nebeln der Gischt erst nicht zu erkennen, ist dort bereits ein Schiff aufgelaufen. Doch was für eines? Es ist vollkommen aus Eis oder mit Eis überdeckt. ein seltsames blaues Licht ist zu sehen und als die Mannschaft mächtige schwarze Schatten über das silbern wirkende Eis huschen sieht, ist eine Panik unter den schwer abergläubischen Thorwalern kaum zu vermeiden. Trotz des immer noch starken Sturmes wird der Treibanker hochgezogen und die Riemen bringen die Sturmmöwe mit aller Kraft wieder weg von den Klippen. Der Rest dieser Nacht ist von dunklen Gedanken durchwirkt. Geflüsterte Geschichten von Geisterschiffen und andere Seemannsschrecken machen die Runde.

Als die Sonne einen strahlend schönen Tag am nächsten Morgen begrüßt, sind die Thorwaler wieder leidlich guten Mutes. Die Mannschaft beschließt - womöglich eingedenk des göttlichen Auftrages ermutigt - im Licht der Sonne das Wrack auf den Untiefen zwischen den Fjorden von Ottasholm und Caerlagh zu suchen. So segeln sie zurück, um schließlich zahllose Eisbrocken im Wasser zu finden. Keine andere Form von Strandgut ist zu sehen. Auf der jetzt trockengefallenen Untiefe ist noch ein gewaltiger Restbrocken hängengeblieben er hat die Form eines Schiffes.

Tjalf beschließt die nahe Küste nach Spuren der Besatzung dieses Schiffes abzusuchen. Und schließlich finden sie an einer den Klippen vorgelagerten Felsplatte, die ersichtlich jemanden auf den Klippen als Anlegesteg dient, ein gestrandetes Beiboot ganz aus Eis. Es hat schon begonnen zu tauen. Aber noch immer ist die Form des Bootes zu erkennen.

## Das Haus des Schäfers nahe Ottashelm

Die Mannschaft beschließt der Sache auf den Grund zu gehen. Tjalf, Firnjar und Rûdan steigen mit den Helden die Klippen hinauf. Tatsächlich hat hinter den Klippen ein Schäfer sein Domizil. Auf dem Weg zu seiner Hütte finden sie viele blutige Wollbüschel zusammen mit Schaffährten. Wenn die Helden einer Spur folgen, finden sie in den nahen Büschen Überreste einige Schafe. Nur, kein bekanntes Raubtier würde ein Schaf in dieser Art reißen. Die Eingeweide liegen unberührt im Gras, während anscheinend nur Herz, Hirn und Keulen gefressen wurden. Im weichen Boden finden sich weitere Spuren. Die Abdrücke erinnern entfernt an ein A, 3 Spann lang.

In der Schäferhütte offenbart sich weiterer Schrecken. Der Schäfer liegt zerschmettert, mit gebrochener Wirbelsäule, die Kleider zerrissen. Herz und Hirn fehlen. Es scheint, als hätte jemand die Hütte oberflächlich durchsucht, aber die wenigen Münzen und wertvollen Habe achtlosverstreut.

Die Mannschaft steht vor einem Rätsel. Egal wie die Helden entscheiden, will die Mannschaft den Schäfer in seinem kleinen Segelboot nach thorwalscher Lebensart verbrennen. Sie betten den Schäfer in dessen kleines Segelboot. Auf dem brennenden Schiff tritt der Schäfer seine letzte Reise an.

Derweil segelt die Sturmmöwe weiter nach Ottasheim, um die dortigen Thorwaler vor blutrünstigen Monstren zu warnen. Doch nur kurz, die Otta soll so schnell wie möglich nach Hause, nach Olport.

## Ankunft in Olport

**Meisterinformation:**

*Beschreiben Sie den Helden eine beeindruckende Einfahrt in die Bucht von Olport, lassen Sie durchblicken, wie gut Tjalf und Rûdan diese Wasser kennen. Die See ist klar und ruhig und erlaubt so den Blick auf die Riffe, die dicht unter dem Schiffsrumpf dahinziehen. In der Nähe der Lotsentürme wird der Drache von den Hörnern der Lotsen begrüßt und einige kleine Boote kommen aus der Bucht um die Sturmmöwe und ihre Mannschaft willkommen zu heißen. Als das Klippentor durchfahren ist, eröffnet sich den Helden ein beeindruckender Blick auf Olport.*

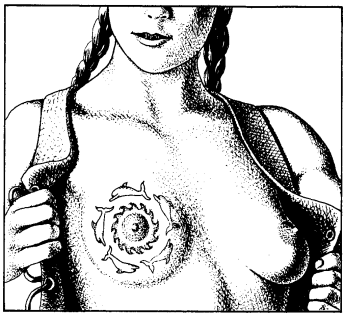
*Natürlich wird Tjalf erst einmal bei seinem Hetmann Bericht erstatten, während die Angehörigen ihre Mannschaft begrüßen. Sofort werden die Helden ungefragt wie Geschwister aufgenommen und werden sich wohl sehr schnell heimisch fühlen. Nach einem kurzen Imbiß geht es sofort ins Badehaus der Otta, wo es zur üblichen Badeschlacht kommt, die für sittenstrenge Zeitgenossen wie eine Orgie des lüsternen Fleisches anmuten muß.*

## Olport

**Meisterinformation:**

*Ähnlich wie an anderen Orten vorweg, sollen die hier erwähnten Textstellen nur helfen sich in Olport und mit den dortigen Ereignissen zurecht zu finden. Ausgangsbasis ist eines der Langhäuser am Jurgaplatz (11). Hier ist die Mannschaft der "Sturmmöwe" zu Hause. Suchen sie sich eines der Häuser aus, das Badehaus der Otta sollte nicht weit entfernt davon liegen.*

*Der Spieler in der Rolle des Bannwächter wird hier schon von unruhigerem Schlaf geplagt. Auch wenn die Statue noch weit entfernt ist, kann er ihre Gegenwart, den Kontakt unterbewußt schon spüren. Ihr ist der*



*schlechte Einfluß auf das Land zuzuordnen.*

Von einem Trinkgelage zum anderen wird die Mannschaft eingeladen. Die Funkenschlag-Otta, die Sturmspeere und die Kreidebrecher-Otta haben auf die Sturmmöwe schon lange gewartet. Auch gibt es hier die üblichen Spielereien, an denen die Helden sich ruhig beteiligen sollten. Olport ist das Zentrum der "guten alten Thorwal'schen Lebenart", nirgend sind die Thorwaler kerniger. Stellen sie zwei Tage der Erbauung für die Helden zur Verfügung.
Früher oder später wird sie die Neugier hinauf in die Halle des Windes treiben, die Magierakademie von Olport.

## Die Runajasko — Halle des Windes

Einen steilen Pfad geht es die Klippen hinauf zur Runajasko. Obwohl
es unten in Olport nahezu windstill war, fegen hier durch die Föhren einige Böen. Am Tor fragt ein Mädchen mit fester Stimme nach dem Begehr. Bei plausibler Antwort der Helden wird ihnen aufgetan. Im Innenhof stehen zahllos Föhren, vom Wind zerzaust. Einige Langhäuser sind auf der weiten Anlage verteilt. Zum Teil ist an den darum liegenden Material zu erkennen, daß es sich hier um die Schiffbauer, die Jäger, die Schmiede und die Tischler handelt. Das Hauptgebäude ist beeindruckend. Im Laub von den Birken und der einen knorrigen Eiche im Hof tanzt gerade eine kleine Windböe hindurch, wirbelt es auf und pustet die Helden einmal richtig kräftig durch.
An der Tür des Haupthauses werden die Helden ebenfalls von einem Adepten erwartet. Im Moment können die Helden nur den Akademieleiter, den Meister der Bannmagie und den Heiler sprechen.
Allgemein ist ein Vorsprechen hier nur sinnvoll, wenn die Helden schon einiges erfahren haben. Nur der Meister der Lieder könnte den Helden allgemein helfen, doch er kommt erst zum Fest des Torstor Om wieder nach Olport. Haben die Helden einige Vorstellungen von dem, was sie suchen, wissen sie also von der Statue der "Schwertwal-Otta", dann werden sie nach Schilderung ihrer Probleme schließlich zum Bannmeister verwiesen. Er ist in dem Haus nördlich des Haupthauses.
Das Haus — auch Halle der Talismane genannt — besteht aus einem einzigen, großen Raum. Im Dämmerlicht unzähliger Kerzen ist das vielfache Glitzern von Metallen und Glas zu erkennen. Nur ein Mittelgang ist freigeblieben. Links und rechts des Ganges liegen Tausende von Talismanen aller Art und Form. Klauen von Bestien, merkwürdige Schmiedearbeiten, Anhänger und Amulette, ja sogar Waffen. Kaum sind die Helden drinnen, umfängt sie eine nahezu heilige Stille. Nur ein leises Klirren von den vielen Mobiles unter der Decke der Halle klingt an ihr Ohr und läßt eine seltsame Friedfertigkeit in ihnen aufsteigen. Ein Schlurfen reißt sie dieser Harmonie.
Gebeugten Schrittes kommt ein Mann auf die Helden zu, stützt sich auf einen Stab. Nach einer kurzen Begrüßung wird er sofort auf den Grund des Besuches zu sprechen kommen.

**Meisterinformation:**
*Der Magister Heladûn ist 104 Jahre alt und der wahrlich beste Kenner der Bannmagie und Artefaktmagie dieser Halle. Er weiß von der Statue Teile ihrer Geschichte, daß sie mit einem Raubzug nach Thorwal kam und dann von der Schwertwal-Otta behalten wurde, und das gegen den Willen des damaligen Efferdgeweihten. Ansonsten kann er den Helden dieselben Informationen wie der Swafnirgeweihte geben.*
*Sollte die Heldengruppe schon etwas Information über die merkwürdige Begabung des Bannwächters mitbekommen haben und Heladûn danach fragen, ist seine Antwort recht kurz: "Dein Schicksal, mein junger Bruder, ist mit dem dieser Statue verwoben. Werde Dir selbst bewußt. Nichts ist unmöglich. Wende Dein Schicksal und hüte Dich, denn Dein Kommen wird erwartet." Hiernach möchte er über seine Worte nichts sagen und bitten die Helden zu gehen.*
*Wenn sie möchten kann es darauf im Hof der Runajasko noch zu einer denkwürdigen Begegnung kommen. Am Stamm der knorrigen Eiche sitzt eine kleinwüchsige Elfe, in silbergrauer Bauschkleidung, einer engen, mit Fell besetzten Lederjacke und natürlich leichten Elfenstiefeln. Mit einem Lachen auf den Lippen blickt sie die Helden an:*
*"Seit gegrüßt, Freunde, solch fremdes Volk hat es hier selten!" Sie steht auf, kommt auf die Helden zu. Ihre Augen sind goldfarben, die Gesichtszüge voller Weisheit und Erfahrung, auch wenn sie keine 25 Jahre zählen mag. Doch eine Aura umgibt sie, als sie näher kommt, den Bannwächter zu umarmen, die so mächtig ist, daß alle trüben Gedanken verfliegen. Nacheinander umarmt sie alle, wobei sie dem offenen Herz, dem Bannwächter und allen mit Elfenblut in den Adern einen Kuß verpaßt. Nur zum Bannwächter sagt sie: "Sei gegrüßt Freund. Du solltest es schaffen!" Wenn die Helden nicht gänzlich vertrottelt sind, werden sie die Elfe ins Kreuzverhör nehmen. Sie kann den Bannwächter über seine Bedeutung aufklären, daß er etwas gefangenhält, Kraft seines Willens. Etwas von großer Macht und von bösem Willen. Es sei die Ursache für alles was in Thorwal aus dem Gleise läuft.*
*Auf die Frage, wer sie ist, entgegnet sie lachend: "Ich bin Beleman, zumindest nennt ihr mich so." Als Beweis verwandelt sie sich in einen Luftwirbel, fegt durch das Laub des Hofes und steigt zu den Wolken empor, die landeinwärts ziehen.*

## Der Swafnirtempel von Olport

Der Tempel befindet sich in bestem Zustand und der Hochgeweihte Starkad Erwiderer pflegt die Halle hingebungsvoll. Für die Helden ist er ein wahrer Quell des Wissens. Als Geweihter des Swafnir ist er über alle Begebenheiten im Hinterland am besten informiert. Er weiß von umgehender Tollwut und den häufiger werdenden Fällen von Walwut, welche Thorwaler in einen Berserkerrausch führt.

Da die Helden von Jurge aus Prem geschickt wurden, wird der Olporter Geweihte sie nach Kräften unterstützen. Er weiß, daß eine Statue, die die Otta der Schwertwale einst besaß, viel Unglück erbrachte und schließlich zum Hinscheiden der Otta führte. Er kennt auch den Ort der ehemaligen Ansiedlung, die seit wohl 1500 Jahren verlassen ist. Vor einem Monat erst habe ein reisender Borongeweihter die ruhelosen Seelen in der Ruine endlich zu Efferd schicken können.

## Die Ottajasko der Sturmmöwe

Die Otta ist eine recht kleine Otta. In ihren Kreis werden die Helden aufgenommen und finden sofort Anschluß. Den Südländern wird vom Thorwalern anderen Geschlechts ziemlich direkt der Hof gemacht. Was leicht dazu führt, daß es schon im Badehaus zu "Überfällen" kommt. Selbst Zwerge sind hiervon nicht ausgeschlossen. Schon weil die Thorwaler den angramschen Argwohn gegen Swafnirs Element nicht verstehen können. Das reizt zur näheren Begutachtung der Sonderlinge ...

Ansonsten vergnügt man sich mit Spielen. Der alte Olin, der Kapitän Tjalf und Rûdan versuchen in der Zwischenzeit den Helden bei der Lösung ihrer Aufgabe zu helfen. Doch sorge der Meister, daß die Spieler die handelnden Figuren bleiben. Geben sie Anregungen im Gesprächen. Erzähle er z.B., das der Meister der Lieder die Geschichte fast aller Familien und Ottas am Nader kennt.

## Feste

Fast jeden abend gibt es etwas zu feiern. Viele Ottas kommen um diese Zeit das erste mal wieder heim, nehmen die Wünsche der Ottajasko auf, bevor sie für die Wintereinkäufe nach Prem und Thorwal fahren. Es kommt meist zu Wettspielen.

**Meisterinformation:**

*Nutzen Sie ruhig die Vorschläge im Anhang und spielen Sie mit Ihren Helden. Es kann auch zu Kampfproben, wie einem Box- oder Ringwettkampf kommen. Sollte irgend jemand die Helden zum Kampf um die Ehre herausfordern, so stellt sich sofort Rûdan zur Seite. Er will, daß so etwas nicht in einem Langhaus ausgetragen wird. In allen Streitereien hat Rûdan übrigens ein mächtiges Wort mitzureden, und das ist gut so. Denn gesoffen wird in Olport, das den Helden jeden Tag eine der beliebten "Haste-was-gesacht-ey?"-Szene in Hause stehen kann. Wer da nicht mit großgeworden ist, findet oft die falschen Antworten ... Wenn die Spieler Spaß an solchem Rollenspiel haben, wird der Aufenthalt in Olport eine langwierige Sache.*

## Die Ruine von Thinar

**Meisterinformation:**

*Irgendwann sollten die Helden erfahren, daß die Ottajasko der Schwertwale in der Nähe Thinars, eines Dorfes am gleichnamigen Seitenarm des Nader, lebte. Die Reise improvisieren Sie bitte durch eine herbstliche Welt.*

Es war ein Tagesmarsch, der die Helden nach Thinar brachte. Das Dorf ist eine beschauliche Siedlung, am Weg nach Süd gelegen und somit für den Norden der Region sehr wichtig. Alles was nicht den Nader hinab oder über das Meer kommt, gelangt über diese Straße nach Olport.

In Thinar können die Helden bei den Baerwulfsons unterkommen, die sie vorher in Olport kennenlernen sollten. Während der junge Vorstand des Hauses nichts über das sehr ehemalige Gut der Schwertwaler weiß, ist es bei seinem alten Herren anders. Auf der anderen Uferseite des Thinar keine vier Meilen flußaufwärts liegt es auf einem Hügelrücken. Eine alte Anlage, in der die Geister umgehen sollen.

Nach dem allabendlichen Gelage werden die Helden am nächsten Tag zu der Ruine wollen. In der Nacht werden sie aber durch laute Erschütterungen aus dem Süden geweckt. Der Himmel ist in flammendes Rot getaucht.

Am nächsten Morgen finden sie an dem Ort der Ruine nur noch rauhende Trümmer, zerborstene Fundamente. Sicherlich hatten sie nicht viel erwartet, aber qualmende Überreste sind doch etwas zu wenig. Die Spuren in der Nähe entsprechen genau denen der Schäferhütte. Ratlos kehrt die Heldengruppe um.

**Meisterinformation:**

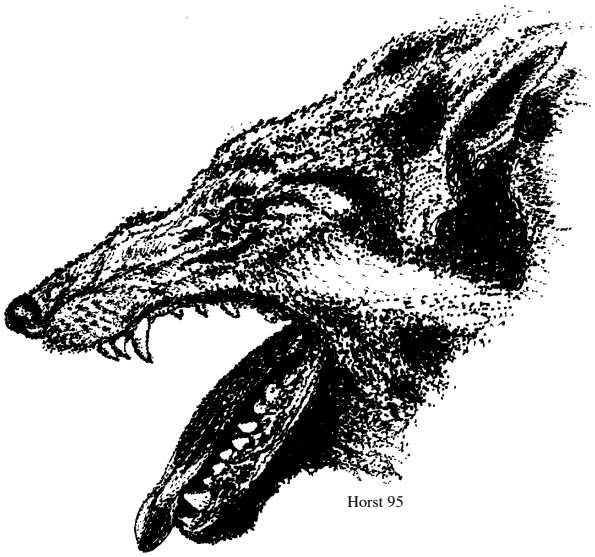
*Aus Enttäuschung hat Njalkim die Ruine gesprengt. Er nährte die Gewalten mit seinem Zorn. Seine Suche galt der Statue oder einem Hinweis auf ihren Verbleib. Da keine Geister in der Ruine umgingen, fehlte ihm jede Möglichkeit, an Informationen zu erlangen. Mit dem Auftauchen der Helden und des Bannwächters, sieht er eine andere Möglichkeit, die Spionage.*

## Das Fest des Torstor Om

Zurück in Olport werden die Helden jetzt auf das Fest

zum Geburtstag Torstor Oms warten, allein, weil es ein großen Skaldentreffen ist. Der Meister der Lieder der Runajasko wird dann wieder in Olport sein.
Der Jurgaplatz ist voller Buden, Bier- und Feuerstände, Geschicklichkeits- und Kraftwettkämpfen und natürlich Skalden. Ohm Follker trägt seine "Phileasson-Saga" vor, wie der Kapitän zum König der Meere wurde. Andere besingen die Taten Hyggeliks des Großen oder andere Sagen. Bier und Premer Feuer fließen reichlich, auch die Fleisch- und Fischstände finden reichlich Kunden. Überall bilden sich kleine Gruppen um einen oder mehr Darbieter in der Mitte, die mit all ihrer Kunst die Zuhörer begeistern wollen. An der Torstor-Om-Brücke zieht ein wohlgenährter, alter Mann zahlreiche Zuhörer, vor allem jedoch Halbwüchsige in seinen Bann. Seine Geschichte untermalt er mit magischen Illusionen und kleinen Zaubereien. Mal knarrt seine Stimme wie ein Schiff im Wind, dann singt sie das Lied einer Olachtaidrossel.
Hier haben die Helden den Meister der Lieder gefunden. Wenn eine Geschichte endet, läßt er sich etwas zu essen und noch mehr zu trinken bringen. Wenn die Helden ihn dabei nach der Schwertwal-Otta fragen, wird sein Gesicht düster. Schließlich beginnt er zu erzählen:
"Es ist nun wohl eineinhalb Jahrtausende her, als der Fluch sie traf. Alle sagten diese häßliche Statue würde die Götter erzürnen, doch der Hetmann der Otta hielt an ihr fest. Jahre war alles gut gegangen, ja man könnte meinen, die Statue würde den Schwertwalern Glück bringen. Ihre Kämpfer waren die besten, furchtlos, nicht zu bezwingen. Doch dann wurden sie grausam. Kein Besuch in Thorwal verlief ohne blutige Auseinandersetzungen. Schließlich gingen sie aufeinander los und das Blut der Otta floß in der eigenen Halle. Jetzt brach Wahnsinn und Dunkelheit über diese Familie herein. Weitere Unglücke geschahen, bis nur einer übrigblieb, sein Name war Tjurge Starkadson. Ein Hüne von Mann, doch von seltsam gütiger Seele. Er erkannte das Böse in der Statue, denn sie begann schon bei Nachbarn der Schwertwale Unheil zu stiften. So zog er aus, in einem Herbst wie diesem, um die Statue aus Thorwal'schen Landen zu bringen. Doch ins Meer wollte er sie nicht werfen, dafür achtete er denn Herren Efferd zu sehr. So zog er naderaufwärts, sein Ziel irgendeine der unzähligen Höhlen der Großen Olachtai. Er kehrte nie zurück, nie hörte man wieder von Ihm."
Dann beugt sich der Alte vor: "Alle glauben, der Schrecken sei vorbei, dafür schlummert er jetzt fern unserer Lande und sein Haß auf uns ist über die Jahrhunderte gewachsen. In manchen Nächten fühle ich, wie diese böse Seele sich regt, bis dem Schrecken endlich auf ewig Einhalt geboten wird."

**Meisterinformation:**
*Der Meister der Lieder, Magister Rhûnjalf Torstorson, ist mit hoher Intuition gesegnet und hat so die leichten Änderungen in der Stimmungswelt der Thorwaler wahrgenommen. Er spürt den Einfluß der Statue. Nur die Kraft des Efferdheiligtumes und der Runajasko kann im Moment das Wirken der Dunkelheit eindämmen. Doch nur eine Frage der Zeit, bis diese göttergefälligen Einrichtungen kleine Festungen in der Brandung sind.*


Horst 95

## Die Suche beginnt

**Meisterinformation:**
*Aus Platzgründen und weil es für die Geschichte nicht so interessant ist, wurde auf eine Wegbeschreibung verzichtet. Wichtige Stationen werden beschrieben. Viel wichtiger, daß die Helden mit jedem Schritt Richtung Orkland stärkere Anzeichen allumfassenden Wahnsinns ausgesetzt sind. Egal ob daß nun schnell aufbrausende Reisende, sich offen zeigende Raubtiere oder grell blühende Frühjahrsblumen im Grau des Herbstnebels sind. Scheinbar unerklärlich geht diese Wirkung nicht auf die Heldengruppe über.*
*Der Grund ist, daß keiner Thorwalsches Blut in sich hat und daß der Bannwächter diese Auswirkungen mit seinem eigenen Können unbewußt kompensiert. Sorgen sie dafür, daß die Mannschaft der Sturmmöwe die Helden nicht begleitet, weil der Swafnirgeweihte voraussieht, daß niemand mit thorwalschen Blut von der Mission zurückkehren wird.*
*Als Ausnahme dürfen die Nivesin Tuomi und der Halbelf Ithilnarion gesehen werden. Sie können die Gruppe falls nötig verstärken. Auf alle Fälle muß das Mitglied der Mannschaft mitkommen, das mit dem Liebenden Herz verbunden ist. Fehlt diese Liebesbeziehung, müssen die Helden unbedingt auf eine attraktive Meisterfigur treffen, die dem Liebenden Herz seine Bestimmung leichtmachen kann. Thorwaler sind nicht prüde, direkt und besonders den nackten Tatsachen zugetan.*

## Naderaufwärts

**Meisterinformation:**

*Um bis nach Hjedan zu kommen brauchen die Helden etwa drei Tage. Wenn Sie wollen kann es hier zu einem Angriff von Njalkim kommen. Er beherrscht ein Rudel Wölfe und läßt sie die Helden einkreisen. Die Isakadaar wird er noch nicht einsetzen, da er sie noch braucht.*

## Hjedan

Hjedan, ein kleines Wehrdorf im Schatten des Olachtai ist alles andere als eine freundliche Ansiedlung. Die meisten Einwohner laufen mit düsterer Miene durch die Gegend, wortkarg, kaum das ein knapper Gruß zu hören ist. In der Taverne Silberwolf finden die Helden erst einmal Essen und vielleicht Kontakt. Denn unter Alkohol scheinen die ernsten Hjedaner etwas aufzutauen. Ein alter Waidmann mit Namen Firnwulf ist bereit, sie in seinem Haus übernachten zu lassen.

**Meisterinformation:**
*Von Firnwulf können sie über diesen Teil des Olachtai viel erfahren. Er weiß von den Orks, den Wölfen und der umgehenden Tollwut. Er weiß aber auch von der Höhle des ewigen Sterbens. Er erzählt, daß dort der Geist eines mächtigen Thorwalpiraten umgeht, der eine Statue verteidigt. Die Höhle ist etwa 5 Meilen vom Nader in nördlicher Richtung, wo der Strom in einen Nord- und den Südarm geteilt wird.*

## Die Höhle des ewigen Sterbens

Ab Hjedan dringen die Helden in Wildnis vor. Es steht zu hoffen, daß sie sich entsprechend vorbereitet haben. Je mehr sie naderaufwärts ziehen, desto größer wird die Wahrscheinlichkeit, daß Orks sie entdecken. Njalkim läßt sie verfolgen und weiß über alle Schritte der Helden Bescheid. Sie brauchen zwei Tage zu der Höhle und die Beschreibung von Firnwulf erweißt sich als erstaunlich genau.
Ein enges Tal führt zu der Höhle, die ihren Eingang über einem gewaltigen Überhang hat. Schon nach etwa 20 Schritt weitet sich dann der Eingang in ein große Höhle mit Tropfsteinen, etwa 15 Schritt hoch und wohl 60 Schritt lang. Wenn die Helden alle in der Höhle sind. Hören sie plötzlich einen Schrei, der ihnen das Blut gerinnen läßt (MU-Probe, sonst W6-KR regungslos). Eine Schattengestalt mit einem mächtigen Barbarenzweihänder bewaffnet stürmt auf sie zu. Hierbei handelt es sich um einen Geist. Nur geweihte Waffen können ihn einen Schaden zufügen. Magische Waffen erlauben die Hiebe parieren zu können.
Der Geist ist der Thorwaler, der die Statue herbrachte und hier von Orks ermordet wurde. Jeden Tag durchlebt seine Seele immer wieder die letzten Momente seines Lebens. Er greift nicht die Helden an, sondern die Stellen, wo damals Orks standen. Stellen sie ihn als Irrsinnigen dar. Er kämpft nicht zielgerichtet. Er schlägt einfach zu. Seine Waffe fährt durch jede Rüstung und ist mit normalen Waffen nicht zu parieren. Fluchend wendet er sich nach jedem Hieb einem neuen Gegner zu. Seine Waffe erzeugt 2W+4 imaginäre Trefferpunkte. Für jeden Treffen müssen die Helden eine Mutprobe ablegen, die um die TP/4 erschwert ist (also für 14 TP eine MU-Probe +4) Mißlingt sie, ergreift einen die Angst und zwingt in die Knie. Die Wunden sind merkwürdig: sie bluten nicht, schmerzen aber höllisch und lassen die getroffenen Glieder jegliches Gefühl der Wärme verlieren. Sollte jemand unter diesen Hieben ”sterben” verliert er tatsächlich W3 Lebenspunkte permanent.
Unerwartet nimmt der Kampf eine Wende. Nachdem die Helden sich von der Bestie fernhalten, kämpft er weiter mit der Luft und langsam lösen sich aus der Dunkelheit Erscheinungen von kämpfenden Orks. Den Thorwaler treffen die ersten Hiebe, bis eine Arbach das linke Bein abtrennt. Er stolpert zurück, fällt gegen eine Wand und wird von einem Ork durchbohrt. Dieser skalpiert ihn und läßt ihn dort zwischen Tod und Leben liegen. Der Geist hat jetzt die wenigen klaren Momente. Die geisterhaften Umrisse des Thorwalers sind mittlerweile mit einem von Kalkablagerungen fast ausgefüllten Skelett zur Ruhe gekommen, bleiben aber sichtbar. Die Stimme des Sterbenden erfüllt den Raum:
”Nehmt nichts, es wird Euer Tod sein. Oh Efferd, hilf!”

**Meisterinformation:**
*Wenn die Helden ihn fragen, ob er einer der Schwertwale wahr, wird er es bestätigen. Schnell wird er versuchen die Helden ins Wort zu nehmen. Die Statue muß auf ewig verborgen oder zerstört werden. Am Hals trägt der Thorwaler ein Amulett, daß den Weg zur Statue zeigen kann. Es stellt ein überderisch schönes Gesicht dar.*
*Für den Helden, der die Todesstätte mit dem Zeichen des Boron versieht und in kurzer Andacht den Frieden der Götter auf den Toten herabzitiert sind wohl 25 AP angebracht. Selbiges gilt für das Austreiben des Geistes, da ihm nun der Weg zu Efferd offensteht.*
*Das Amulett darf der Bannwächter nicht tragen, weil es an ihm nicht zu wirken scheint. Folgende Nebenwirkungen besitzt es:*
*1. MU+3 aber auch JZ+3*
*2. BE sinkt um einen Punkt*
*3. Der Träger verfällt nach und nach in den Sadismus und vollbringt unerklärbar Greueltaten.*
*Ist das Amulett erst einmal umgelegt, läßt es sich weder öffnen, noch abstreifen. Nur der Bannwächter ist mit grober Gewalt in der Lage das Amulett zu öffnen. Der Träger empfindet das als große Qual!*
*Mit dem Entfernen der Statue nimmt die Wirkung der Amulettes ab: MU+1/JZ+2, leider auch keine weiteren sadistischen Neigungen mehr ...*

## Wildes Land

Das Amulett zeigt nach Osten und so beschließt die Gruppe ins Orkland aufzubrechen. Viel Zeit um über die Pässe zu kommen, bleibt ihnen sowieso nicht. Sie ziehen den Südarm hoch. Den Bannwächter beschleicht ein ungutes Gefühl und wenn die Helden die nötige Vorsicht walten lassen, können sie erkennen, daß sie

beobachtet werden. Sollten die Helden jetzt vom Weg abweichen oder einen der Beobachter ausschalten — er ist nämlich nicht allein — werden sie innerhalb der nächsten 24 Stunden von einem großen Trupp Orks gestellt und diese wollen sie nicht töten, sondern legen groß Wert darauf sie kampfunfähig zu machen. Die Orks greifen im Verhältnis 3:1 an. Sollte es eng werden, greift ihr Führer, ein Tairachpriester, zur Magie.

**Meisterinformation:**
*Ich bin mir bewußt, das es Helden nicht mögen, gefangen zu werden. Diese Geschichte geht davon aus. Sollte das nicht zu Ihrer Heldengruppe passen, so lassen Sie sie entkommen und beschreiben Sie, wie sie durch das Orkland schleichen, kleine Schamützel mit Orkjägern haben, bis sie vom Amulett geführt das Tal* erst kurz vor dem Opfer erreichen. Nur hier werden jetzt andere Menschen geopfert.

## Gefangen durch das Orkland

**Meisterinformation:**
*Die Helden machen jetzt eine neue Erfahrung, nämlich wie bitter es ist gefangen zu werden und von Orks in Käfigen durch die Lande transportiert zu werden. Die Wunden wurden nach orkischer Art und Weise versorgt. Nicht schön aber effektiv. Sie brauchen zwei Tage um über den Paß zu kommen und zehn bis sie in Khezzara sind.*
*In dieser Zeit werden die Helden unterschiedlich behandelt. Elfen mit eindeutiger Mißachtung und hier und da einem herben Schlag. Alle Magiebegabten wie auch unser Bannwächter werden in Eisenketten geschlagen. Woher die Orks über die Wirkung von Eisen auf Magiebegabte wissen ist unbekannt. Erstaunlicherweise ändert die Maßnahme wenig. Der Bannwächter erfreut sich immer noch seiner Kräfte, während seine magischen Begleiter ihre Kraft zusehends verlieren.*
*Es bleibt zu hoffen, daß die Helden Orkisch sprechen. In seinem Glauben der Sieger zu sein, wird der Tairachpriester viel über das weitere Schicksal der Helden verlauten lassen. Er prahlt auch in leidlichem Garethi ("Du kapuut, Ork viel stark") und wird sich den Helden gegenüber weitschweifig ausbreiten, wenn man ihm schmeichelt. Und mancher Spieler wird jetzt auf die Idee kommen, sich zurückzulehnen. Denn eigentlich tun die Orks gerade die Arbeit der Helden, das Amulett verrät, daß sie in die richtige Richtung gebracht werden.*
*Erst am 8. Tag, hinter dem Paß sollten unsere Freunde wieder an Flucht denken, denn das Amulett zieht nicht mehr nach Osten, sondern nach Nordosten. Geschickte Fragen an den siegesgewissen Tairachpriester ergeben, daß sie nach Khezzara gebracht werden, damit sie sich dort einer Prozession anschließen sollen, die in das nördlich gelegene Tal des Blutes führt.*

## Khezzara

**Meisterinformation:**
*Unsere Helden werden nur ein Blick auf diese Stadt werfen können, die jetzt schon etwa 10000 Orks Heimstatt ist und wohl noch 5000 in Zelten vor den Palisaden beherbergt. Die Helden werden das Innere der Stadt nicht sehen, dafür aber den Obersten des Tairach-Kultes, Uigar Kai, Verkünder des Tairach, Träger des Schwarzen Stabes, Meister der drei Welten, Oberster Schamane und Hohepriester aller Orks. Er betrachtet die Helden kurz und sichtlich zufrieden. In einem recht ordentlichen Garethi weiß er die Moral der Helden zu stärken, weil er von seinem Plan erzählt. Er will das Böse in der Statue befreien.*

*Nahezu freizügig erzählt er, wie das bewerkstelligt wird. Die legendäre Statue in der Höhle des Blutes, die vor Jahrhunderten einstürzte, läßt er freilegen, da er in einer Vision erfuhr, daß ein mächtiger Geist in ihr gebannt ist. Er wird ihn nutzbar machen. Für seinen Dienst verlangt der Geist Blut, das Blut unserer Helden...*
*Der Troß ist jetzt viel größer geworden. Etwa 5 Tairach-Priester, 15 Veteranen-Orks und viele Krieger begleiten die Gefangenen. An einem klaren Tag erreichen sie das Tal des Blutes durch eine Schlucht. Hier ist das Gestein mit blutroten Adern durchzogen.*

## Das Tal der blutenden Erde

Das erste, was die Helden vom Tal sehen sind gewaltige Abraumberge. Das Oval wurde fast gänzlich freigelegt. Von der Statue ist nichts zu sehen. Sie werden in eine freigelegte Höhle gesperrt. Sie finden sie einfache Fellkleidung und einfaches Essen vor. Schon nach kurzer Zeit werden sie zur Arbeit gezerrt. Mit Orkfrauen, menschlichen Sklaven und vielen Goblins dürfen sie nun den Rest des Ovales freilegen. Schon sind die Treppen teilweise freigelegt.
Lassen sie anhand der Karte ihre Phantasie spielen. Es dauert drei Tage, bis der Bannwächter das erste Horn am Hinterkopf der Statue freilegt. Er wird es berühren und so in Geschmack des Anhangkapitels "Zeitloser Blick" kommen. Als ein Ork entdeckt, daß die Statue gefunden wurde, werden die Helden zurück in ihre Höhle gebracht dort bekommen sie plötzliche alle nur erdenklichen, guten Speisen und Holzstecken, welche die Länge eines Schwertes aufweisen.
Wenn sie nicht von selbst darauf kommen, wird einer der Orks, der in den nächsten Tagen das Essen bringt sie ermutigen zu trainieren, schließlich sollen sie als Opfer für Brazoragh dienen und in einem göttlichen

Kampf geopfert werden. Für die Tage der letzten Vorbereitung haben die Helden genug zu essen und abschließende Gedanken. Wie sollen sie hier noch raus kommen können? Jeder Fluchtversuch der Helden scheitert, da die Shamanen auf magischen Wege über jede Aktion unserer Helden Bescheid wissen.

## Das Finale

**Meisterinformation:**

*Wenn die Helden wieder aus ihrem Gefängnis gelassen werden, ist der Abend des 30. Boron. Sie werden in das Oval geführt. Es brennen unzählige Fackeln und zahllose Feuer. Der Widerschein von den blutroten Wänden taucht alles in ein tödlichen Licht. Von einigen Kriegern werden sie zu den Stufen geführt. Unzählige Orks sind anwesend. Krieger, Priester und selbst die Orksklaven. Da wo noch vor Wochen der Schutt sich häufte, erhebt sich jetzt eine metallisch glänzende Statue. Ein gewaltiger Körper mit einem Hörnerkamm auf seinem Rücken und einer fast lebendig wirkenden Haut. Sie scheint zu pulsieren und zu wabern. Doch der Blick bleibt unwillkürlich am Gesicht hängen, daß im Vergleich zu all der Häßlichkeit der Figur, eine mächtige Aura ausströmt. Es duldet keinen Widerspruch. Kaum stehen die Helden am Fuße der Treppe marschieren einige Orks hinter ihnen auf, mit Gruufhai und schwerem Lederzeug gerüstet. (Werte siehe Anhang). Die Tairach-Priester beginnen eine lange Beschwörung, in deren Verlauf die Statue zu leuchten beginnt, ein tiefrotes Glühen. Doch in der gleichen Art beginnt der Bannwächter ebenfalls zu glimmen, nur liegt auf ihm ein bläulicher Schimmer. Alle Zweifel und Ängste im Bannwächter erlöschen und er erstarkt.*

*Junge Orks kommen heran und reichen den Helden Waffen. Der Bannwächter erhält seine eigenen Waffen, alle anderen müssen sich mit einem Orksäbel, dem Arbach zufrieden geben. Die Priester drehen sich um, geben ein Zeichen und bislang wartende Krieger stürzen sich auf die Helden, in den rituellen Kampf.*

*Die Helden sollten schnell erkennen, daß ihr Heil in der Flucht zur Statue liegt. Hier haben sie Steilwände im Rücken und die Orks können sie nur von vorne angreifen. Die doppelte Anzahl an Orkkriegern steht gegen die Helden. Die Tairach-Priester haben sich zurückgezogen. Die Orks stimmen einen rhythmischen Kampfgesang an und in den Augen ihrer Gegner können die Helden Ekstase erkennen.*

*Schon nach den ersten Hieben sollte den Helden klarwerden, daß sie keine wirkliche Chance haben können. Während sie im Kampf einen Ausweg suchen, mischen sich in den Kampfgesang andere Töne. Hinten im Oval werden gerade zwei Orkwächter getötet, von gewaltigen Gegnern, den Isakadaar. Mit schlichter Brutalität gehen sie vor. Die Orken greifen zu den Waffen und stellen sich den Kolossen entgegen, doch diese scheinen sich nicht davon stören zu lassen.*

*Einige der Angreifer gegen die Helden lassen sich ablenken, so daß die Helden eine Chance bekommen. Während sie sich langsam die Treppe herunterkämpfen, beginnen viele Orks vor den schwarzglänzenden Kampfmaschinen zu fliehen. Doch auch die Kolosse scheinen schon erste Wunden davon zutragen, denn ihre Angriffe verlieren an Kraft.*

*Der Meister muß dafür sorgen, daß die Meisterperson, in die sich der Liebende Held verliebt hat, bewußtlos neben der Statue liegen bleibt, während die Helden sich in den Kampf um Freiheit stürzen.*

*Plötzlich werden die Helden einen kräftigen Windstoß spüren. Wer zur Statue blickt, sieht, wie sich hinter der Statue ein mächtiger Drache erhebt. Beim Anblick des Drachen fliehen die Orks. Langsam hebt der Drache ab und erst jetzt ist zu erkennen, daß er in einer Klaue die Liebe des liebenden Herzens hält. Die andere Klaue schließt sich um die Statue, hebt sie ohne Mühe empor und fliegt Richtung Südwesten. Beide Insektoiden Isakadaar sind nun schwer angeschlagen, so daß die Helden sie recht leicht niederkämpfen sollten. Noch schlauer ist der Rückzug in die Höhlen der Priester, den an den bisherigen Verletzungen werden die Insektoiden auch so sterben. In den Höhlen finden die Helden große Teile ihres Besitzes. Alles von sofort ersichtlichem Wert (Münzen, Edelmetalle und Edelsteine) ist jedoch nicht mehr da. Erlauben sie den Helden einiges für ihre Reise zurück zu finden.*

*Am Südhimmel, können sie flammendes Wettleuchten feststellen.*

## Der Weg zurück

**Meisterinformation:**

*Für diese Geschichte ist der Rückzug nicht sonderlich wichtig. Der Drache zog tötend gen Westen und hinterließ, praktisch für die Helden, ein verängstigtes Orkland. Bis die Spuren der Helden entdeckt werden, sollten sie schon nahe dem Olachtai sein. Hier könnten die Orks die Helden einholen. Verzweifelt werden sich die Helden dem Kampf stellen, bis nach etwa 3 KR das Nebelhorn der Sturmmöwe ertönt und tatsächlich unerwartet tauchen Rûdan, Tjalf und weitere der Mannschaft auf. Kaum ist Rûdan kämpfend zu erleben, beginnen die Orks zu fliehen.*

*Auf die Frage, was sie hier machen wird Tjalf antwortet: "Lasse niemanden Deiner Otta je im Stich und tue nicht immer was Geweihte sagen. Außerdem, wir wollen auch unseren Spaß!"*

*Die Heimreise wird feuchtfröhlich und die Helden lassen sich wohl voller Freude von ihren Freunden unterhalten. Die Angst liegt hinter ihnen. Die Geschichte unserer Freunde hinterläßt bei den Thorwalern großen Eindruck und so müssen sie eins um andere Mal sie erzählen.*

## Endlich daheim!

Mit einer stillen Freude werden die Helden ihre Rückkehr ins Thorwal'sche empfinden. Hier ist man hoch erfreut. Jurge Swafnirsgrehd ist nach Olport gekommen und erwartet die Helden. Was er ihnen eröffnet, können sie sich denken. Die Statue hat ihren

Einfluß über Thorwal verloren, doch noch immer ist sie in der Welt und ihr Einfluß wird wachsen. Er bittet die Helden weiterzuführen, was sie begonnen haben. Aber ihre Schuld gegenüber den Herren Efferd ist gesühnt.

## Das Ende

... wohl kaum, denn die Statue wurde entführt und mit ihr das Herzliebchen eines der Gruppenmitglieder. Die Erzählung seiner Geschichte rüttelt die Thorwaler auf, läßt sie manches in einem anderen Licht sehen. So beginnt sich in Olport langsam der Glaube durchzusetzen, das es an der Zeit wäre, ihren Freunden zu helfen. Just an diesem Abend geht das liebende Herz hinaus an die Klippen. Von Schmerz erfüllt, blickt er nach Westen und in es reift der Entschluß, das diese Liebe nicht verlorengehen darf.

Der Wind zerrt an seinen Haaren, die Gischt wird vom Westwind die Klippen hinaufgetrieben, schlägt dem Helden ins Gesicht, als sich eine Hand auf seine Schulter legt. Er blickt in das Gesicht des Bannerträgers. Der führt ihn zurück zum Langhaus, in die Wärme und Geborgenheit der Ottajasko. Als sie die Tür öffnen ist es herinnen still, alle Anwesenden blicken die Hereintretenden erwartungsvoll an. Vor dem Tisch steht Tjalf, mit feierliche Miene tritt er auf das Liebende Herz zu und sprich laut und vernehmlich:

"...Efferd sei mein Zeuge, Bruder/Schwester wir haben uns entschieden, Deine Suche führt dich über das Meer und wir werden Dich hin- und wieder zurückbringen!" — Ein donnerndes "Das wohl!" halt durch die Halle. "Swafnir und seinem Vater Efferd, Du hast deine Mannschaft!" So wird die Trauer von der Gemeinschaft aufgenommen und siehe, sie wiegt nicht mehr zu schwer.

Es folgt ein Winter voller Vorbereitungen in Olport, die Sturmmöve wird überarbeitet. Die Helden, der Barde und Tjalf finden sich in Thorwal ein, die Kartothek zu besuchen, während die Helden sich mit dem Wissen von Seefahrern und der Runajasko über das ferne Land im Westen füllen. Besonders ein Kapitän mit Namen Phileasson Foggwulf ist den Helden eine große Hilfe, da er den Westen schon bereiste.

An einem der letzten Tage des Phexmondes sticht ein Drache von Olport in See, fernen Gestaden entgegen und in seinem Bug steht der Bannwächter, sein Auge gen Westen gerichtet und in seinen Gedanken hallen die letzten Worte des Phileasson Foggwulfs nach:

***"Und die See wird allen neue Hoffnung bringen, wie der Schlaf die Träume bringt, daheim."***

**Meisterinformation:**

*Und nun zur spieltechnischen Belohnung. Je nachdem wie schwer es ihnen gemacht wurde sind 250 bis 750 AP durchaus angemessen, wenn hier die AP für überwundene Gegner mit einfließen. Mit Geld ist nicht zu rechnen, aber dafür haben die Helden neue Freunde gewonnen.*

*Doch sie sind widerstandsfähiger geworden, die AU steigt um W6. Dazu jeweils einen Freiwurf auf folgende Talente: Wildnisleben, Sinnesschärfe, Zechen (3 Freiwürfe), Geographie, Fährtensuche.*

### Ausblick

**Meisterinformation:**

*Sobald die Meere wieder sicher schiffbar sind, wird die Sturmmöwe gen Westen aufbrechen. Spuren für die Route des Drachen finden und letztendlich Güldenland erreichen. Hier stellen sie sich einem neuen Problem, bevor sie der Spur wieder folgen können.*

*Alle Spieler-Charaktäre bis auf das Liebende Herz und der Bannwächter sind jetzt noch austauschbar. Egal was ihre Helden jetzt machen möchten, sie müssen sich auf ihre lange Reise entsprechend vorbereiten.*

# Anhang

## A. Meisterpersonen

### — Die "Guten" —

**Tjalf "Weitgereist" Jurgesson,**
**Kapitän der "Sturmmöwe"**

Tjalf ist ein alter Haudegen aus bestem thorwalschen Geschlecht. Für einen Thorwaler eher klein geraten, fallen sein gepflegter Bart und sein lebhaften Augen auf. Sein Gesicht ist von seinen Erlebnissen gezeichnet und mit weit mehr als 50 Wintern zählt er nicht gerade zu den jüngsten Seebären. Narben bedecken seinen Körper wie die Linien einer Karte. Die dunkelblonde Mähne ist mit Strähnen des Alters durchwirkt.

Menschlich ist eher ein stiller Zuhörer. Seine Stimme erhebt er nur, wenn es ihm geboten scheint. Doch diese Stimme hat Gewalt. Seine Mannschaft folgt ihm begingungslos, auch wenn es mit der Kraft seines Körpers nicht mehr so gut steht. Dafür hat sein Verstand sich in den letzten Jahrzehnten auf seinen langen Reisen auf allen nur erdenklichen Wassern der Welt geschärft. Seine Sinne sind seine besten Verbündeten geworden. Was für einen Kapitän eher selten und merkwürdig anmutet, ist die Tatsache, daß er ein begnadeter Sackpfeifenspieler ist.

**Die Werte:**

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **MU:** | 16 | **AG:** | 5 | **St:** | 16 | **Alter:** | 57+ Jahre |
| **KL:** | 15 | **HA:** | 3 | **MR:** | +5 | **Größe:** | 1,88 |
| **IN:** | 14 | **RA:** | 3 | **LE:** | 89 | Haarfarbe: | dunkelblond |

**CH:** 14 **TA:** 4 **AU:** 104 **Augenfarbe:** meerblau
**FF:** 13 **NG:** 5 **AE:** —
**GE:** 13 **GG:** 3 **AT/PA**: 17/16 (Säbel)
**KK:** 15 **JZ:** 3 **RS:** 3
Herausragende Fähigkeiten:
Selbstbeherrschung 12; Zechen 13; Lehren 9; Sich Verkleiden 11; Orientierung 15; Wettervorhersage 10; Geographie 11; Kriegskunst 9; Boote fahren 10; Musizieren 11(Sackpfeife); Gefahreninstinkt 13; Sinnesschärfe 12; Seeoffizier 12; Meereskunde

**Rûdan "Leuchturm" Torwjaldsson**
Rûdan ist der Steuermann und die rechte Hand des Kapitäns. Es heißt, daß der Kapitän ihm einst von einer Galeere nach Al'Anfa holte und somit vor einer Zukunft in der Arena bewahrte. Rûdan ist ein einschüchternder Koloß: 2 Schritt und eine Dreiviertel Spanne ist selbst für Thorwaler eine mächtige Größe. Seine flammendrote, mächtige Haarpracht erklärt seinen Beinamen.
Am Ruder ist er ein Genie. Sein Gefühl für die Wogen ist in Anbetracht seiner Muskelberge erstaunlich und doch nicht verwunderlich. Nie sieht man ihn von der Seite seines Kapitäns weichen. Im Kampf ist er gefürchtet. Seine Lieblingswaffen sind eine kolossale Barbarenstreitaxt "Efferdsgrim"[1] oder eine einfache Keule.
Doch Vorsicht, auch wenn es nicht so scheint, Rûdan ist recht intelligent und Späße auf seine Kosten wird er in einer für ihn unnacharmlichen Art beantworten.
Die Werte:
MU: 15 AG: 7 St: 15 Alter: 41 Jahre
KL: 11 HA: 1 MR: -1 Größe: 2,14
IN: 13 RA: 3 LE: 95 Haarfarbe: flammenrot
CH: 11 TA: 4 AU: 116 Augenfarbe: grün
FF: 12 NG: 3 AE: —
GE: 14 GG: 1 AT/PA: 18/17 (Streitaxt)
KK: 21 JZ: 4 RS: 3
Herausragende Fähigkeiten:
Steuermann 14, Hiebwaffen 16, Raufen 15, Boxen 16, Meereskunde 10

**Svenna Swafnildsdottir (Swafnirgeweihte)**
Die Geweihte ist eine stille Schönheit, deren rotbraunen Haare und üppige Ausstattung wohl manchen Helden in Versuchung führen dürften. Kraft und geschmeidige Bewegungen unterstreichen ihr Äußeres. Ihre Jugend sollte niemand unterschätzen, denn als glühende Verehrerin ihres Gottes hat sie zahlreiche Aufgaben hinter sich gebracht.
Je nach Situation ist sie ausgelassen bis todernst. Ihre Stimme hat einen gewaltigen Sagesumfang, weshalb sie auch als Skaldin durchgehen könnte. An Bord der Sturmkrähe ist sie erst seit kurzem, und dies auf Geheiß des Swafnirgeweihten von Olport.
Die Werte:
MU: 15 AG: 4 St: 9 Alter: 27 Jahre
KL: 14 HA: 3 MR: -1 Größe: 1,87
IN: 14 RA: 2 LE: 61 Haarfarbe: rotbraun
CH: 16 TA: 3 AU: 73 Augenfarbe: braungrün
FF: 12 NG: 6 KE: 51
GE: 13 GG: 1 AT/PA: 14/12 Efferdbart
KK: 12 JZ: 4 RS: 2
Herausragende Fähigkeiten:
Schwimmen 14, Bekehren 11, Betören 9, Singen 14

**Beira "Frohgemut" Harnarsdotter (Skaldin)**
Die Skaldin ist schlanke Frau und für eine Thorwalerin eher untypisch. Die dunklen Haare und die leicht schrägen Augen lassen Nivesenblut in Adern vermuten. In ihren Geschichten ist auch die Verwandtschaft nicht zu verbergen, denn sie trägt auch gerne Nivesische Weisen und Geschichten vor
MU: 12 AG: 4 St: 8 Alter: 27 Jahre
KL: 13 HA: 3 MR: -1 Größe: 1,87
IN: 14 RA: 2 LE: 49 Haarfarbe: dunkelblond
CH: 15 TA: 3 AU: 61 Augenfarbe: blaugrau
FF: 14 NG: 5 AE: --
GE: 13 GG: 1 AT/PA: 14/15 (Streitaxt)
KK: 12 JZ: 2 RS: 2
Herausragende Fähigkeiten:
Singen 12, Musizieren 11(Laute 14), Menschenkenntnis 11, Geschichtswissen 9, Stimmen imitieren 9,

**Die restliche Mannschaft**
Arnild Swanildsdotter

Tuoni Telkelrinnen (Nivesin)

Îthilnarion "Halbblut" Firnenglanz (Firnelfenhalbblut)

Die Zwillinge Thorske und Thurske Ganjalfsson

Alara "Ogerbraut" (Hünin mit gewaltiger Oberweite)

Firnjar "Jagdlust" Degalfsson (Jäger und Pfadfinder)

Olin "Druidenhaar" Grinbaldsson (Alter Glatzkopf mir Rauschebart)

Torben "Efferdslieb" Torbaldson (Superschwimmer)

Jurgnild "Schlangenfraß" Hagensdotter (Schiffsköchin)

Jenske "Hammerfest" Ragnarsson (Schiffszimmermann)

Lingard "Klingenflink" Ragnarsdotter(Schiffszimmerfrau)

Thorstor "Milchgesicht" Askirsson (Schiffsjunge)

Cella "Trinklust" Rondrijasdotter (Schiffsmädel)

[1] "Efferdsgrimm" hat folgende Besonderheiten: WV 11/0, TP: 2W+14, BF:0
Jede Parade des Gegners führt mit 25% Wahrscheinlichkeit zur Erhöhung des Bruchfaktors.

Die Übrigen: Swafnan, Torlif, Algrid, Hjelm, Ansir, Jandara, Ragna

## — Die ”Bösen” —

**Njalkim Tersakar**, gesalbter Zauberer von Talûn, Hoher des Rates der Elf, Herr des Eises

Njalkim wurde im Güldenland geboren und die Helden werden über seine Identität erst am Ende des Abenteuers erfahren. Seine Ausbildung erhielt er in den Hallen von Talûn. Schon seit 48 Jahren sucht er diese Statue. Als Elementarist beherrscht er besonders gut das Eis.

**Die Werte:**
**MU:** 16 **AG:** 1 **St:** 21+ **Alter:** 105+ Jahre
**KL:** 18 **HA:** 0 **MR:** +5 **Größe:** 1,76
**IN:** 16 **RA:** 2 **LE:** 63 Haarfarbe: firnweiß
**CH:** 19 **TA:** 2 **AU:** 74 **Augenfarbe:** violett
**FF:** 15 **NG:** 3 **AE:** 149
**GE:** 13 **GG:** 5 **AT/PA**: 15/17 (Zauberstab)
**KK:** 11 **JZ:** 6 **RS:** 3
Herausragende Fähigkeiten & Zauberfertigkeiten:
Sie anzugeben ist für diesen Teil der Handlung nicht wichtig. Er ist der Gegenspieler. In gefährlichen Situationen wird er sich in einen riesigen Westwinddrachen verwandeln und so oder so entkommen.

**Die Isakadaar**
Diebeiden Kreaturen lassen sich am besten mit einem Wort bessssschreiben: Kampfbestien. Als Insektoide ist ihre Rasse an sich schon beeindruckend, doch als Magische Kreatur geradezu übermächtig.
**Die Werte:**
**MU:** 20 **AG:** 0 **St:** ??? **Alter:**7+ Jahre
**KL:** 10 **HA:** 1 **MR:** +15 **Größe:** 3,25
**IN:** 16 **RA:** 3 **LE:** 111 Panzerfarbe: violett
**CH:** 5 **TA:** 0 **AU:** 132 **Augenfarbe:** wechsel.
**FF:** 13 **NG:** 0 **AE:** 25 WV: 7/8 (2 AT/ 1PA)
**GE:** 16 **GG:** 0 **AT/PA**: 18/13 (Klauen 2x 1W+7)
**KK:** 21 **JZ:** 6 **RS:** 12
Herausragende Fähigkeiten:

Besonderheiten:
Eine Verletzung ist für die Insektoiden meistens tödlich. Jede Verletzung ergibt alle 10 KR 1W6 SP. Nur in äußerster Ruhe, also nach einem Kampf können sie eine solche Wunde durch ihre eigene Magie wieder schließen, wobei die Schadenspunkte der Treffer als Kosten gelten. Sie sind von aussen nicht zu beherrschen. Ihrem Herren sind sie bedingungslos ergeben.

**Die Orks:**
Typische Werte:

**Einfacher Ork (1.-3.Stufe)**
**MU:** 9 **AG:** 6
**KL:** 6 **HA:** 3 **MR:** -8
**IN:** 8 **RA:** 5 **LE:** 20
**CH:** 6 **TA:** 3 **AU:** 30
**FF:** 9 **NG:** 4 **AE:** -
**GE:** 10 **GG:** 6 **AT/PA**: 10/7
**KK:** 10 **JZ:** 8 **RS:** 1

**Erfahrener Ork (4.-7. Stufe)**
**MU:** 10 **AG:** 6
**KL:** 6 **HA:** 3 **MR:** -5
**IN:** 10 **RA:** 5 **LE:** 30
**CH:** 6 **TA:** 3 **AU:** 42
**FF:** 9 **NG:** 4 **AE:** -
**GE:** 10 **GG:** 6 **AT/PA**: 11/9
**KK:** 12 **JZ:** 8 **RS:** 1

**Ork-Veteran (8+. Stufe)**
(Die Orks der Zeremonie)
**MU:** 13 **AG:** 6
**KL:** 7 **HA:** 3 **MR:** -8
**IN:** 11 **RA:** 5 **LE:** 20
**CH:** 8 **TA:** 3 **AU:** 30
**FF:** 10 **NG:** 4 **AE:** -
**GE:** 11 **GG:** 6 **AT/PA**: 15/11
**KK:** 15 **JZ:** 8 **RS:** 1

**Orkwaffen:**
Arbach (1W+4, KK-14, BF:2, WV 7/7)
Gruffhai (1W+6, KK-15, BF:3; WV10/3)

## B. Allerlei Spielerei

In diesem Abenteuer gibt es zahlreiche kleine Spielereien, die die Thorwaler mit Vorliebe spielen. Sie geben gut einen Einblick in das Gemüt der ”Kinder” Hjaldinggards. Folgende Spielereien probieren sie ruhig einmal an ihren Spielern aus:

### Armdrücken
Der Kraftsport zählt natürlich ohne Beschränkungen in Alter und Geschlecht:
Die Regeln: Der Spieler und sein ”Gegner” — der Meister — setzen sich gegenüber und setzen zum Armdrückengriff an. In der Linken halten sie jeweils einen W20 und würfeln KK-Proben. Je nachdem, wem sie schlechter gelingt, muß die Differenz . Wer 20 Punkte hat, der hat gewonnen. Fällt die Ausdauer auf unter 10 AU, so hat derjenige diesen Wettstreit verloren. Ein W20-Wurf entscheidet, wieviel Prozent seiner Stammausdauer er in der Pause zurück erlangt. Übrigens heißt eine 1 ein zusätzlichen Schaden von W6 für den Gegner, während eine 20 einen W6 zusätzlichen AU Verlust bedeutet.
Alternativ dazu die Armdrückrgeln aus dem Soloabenteuer “Liebliche Prinzessin Yasmin”.

### Premer Armdrücken
siehe Heldenhaft Nr. 8

### Das Humpenstemmen
Dieser Kraftsport wird mit einem "Otta-Horn" der jeweiligen Taverne durchgeführt. Dieses Trinkhorn faßt gut 5 Liter Getränk und ist reichlich verziert. Es dient für zeremonielle Umtrünke der Schiffsgemeinschaft bei Feierlichkeiten. Es wird gefüllt und nun gilt es solange wie möglich mit ausgestrecktem Arm zu halten. Alle Kontrahenten treten nacheinander gegen einander an. Während des Kampfes spielt ein Barde ein bekanntes Lied und hört auf zu spielen, wenn der Wettkämpfer den Krug absetzt. Beim nächsten Gegner spielt er dieselbe Weise. An Hand der Strophen und der Stelle des Liedes merkt man sich, wer länger durch gehalten hat. Um das Horn zu halten werden KK-Proben gewürfelt, de jeweils um einen Punkt schwerer werden. Mit der eigenen Ausdauer kann man Punkte ausgleichen. Eine 1 bedeutet hier 1W6 AU— Rückgewinnung, eine 20 natürlich zusätzliche Schmerzen von 1W6 AU. Jede Probe entspricht 5 KR.

### Fingerfeige
Das ist ein Geschicklichkeitsspiel. Hierbei wird zwischen die beiden Kontrahenten ein Knochenwürfel in die Mitte des Tisches gelegt. Wer nun den nötigen Mut als erster aufbringt — sprich die höhere Reaktionsprobe (W20+MU der Spieler wird vergleichen) würfelt — versucht den Würfel zuschnappen, in dem er eine FF-Probe würfelt (Hierbei um ein Drittel des Talentwertes Taschenspiel erleichtert). Sein Gegenspieler muß mit einer FF-Probe+W6 kontern, um ihn mit der flachen Hand auf die des Diebes zu schlagen. Ist die Probe des "Angreifers" besser, als die des Verteidigers, so hat er den Würfel erbeutet, sonst nicht. Wer den Würfel dreimal hintereinander gewonnen hat, hat gesiegt, wer jedoch dreimal erwischt wurde, hat freilich verloren. Hierbei werden die gelungenen Male aufaddiert und jedes Mißgeschick abgezogen. Wer so 6 Punkte unterschied hat, hat auch gewonnen, bzw. verloren.

### Humpenwettläufe
Hierbei muß mit einem Humpen (Halber Liter) Bier ein Parcour abgelaufen werden. De Humpen sind bis zum Rand gefüllt mit Bier. Wer nun als erster das Ziel erreicht, der hat den Wettstreit scheinbar gewonnen. Doch jetzt wird ermittelt, wer auf diesem Parcour am wenigsten Bier verloren hat. Dieser Wettkämpfer hat ebenfalls verloren. Ist das derselbe, der als letztes ins Ziel kam, so ist er raus. Haben beide je einen Teilaspekt gewonnen, tauschen se de Krüge, trinken das Bier aus — mit heftigen Aufstoßen — und treten erneut an. Welche Probe auf dem Parcour notwendig werden, sei dem Meister freigestellt.
Natürlich sorgt der Bierkonsum bei gescheiterten Zechenproben(von -5 aufwärts) für Mali auf die Eigenschaften KL, IN,FF, GE, während einmalig die KK und stufenweise der Mut steigt.

### Ringkampf/Faustkampf
Die Ring- und Faustkämpfe finden nach den allgemeinen Regeln statt. Natürlich können sie sie um gute und angesagte Attacken genauso wie Finten erweitern.

## C. Zeitloser Blick

Als sich Deine Hand auf die Statue legt, fühlt sie die Wärme, die von der Statue ausgeht, die zu einem pulsierenden Glühen wird und langsam beginnt, das Leben um Dich herum zu verblassen. Die Bewegungen um Dich herum werden langsamer und auch die Töne dumpfer, bis selbst Dein Herz beginnt langsamer zu schlagen. Die Umwelt entgleitet in aufwallende Nebel während die Statue plastischer, fast lebendig erscheint, ein Pulsieren in den Adern und Muskeln ist zu erblicken.
Da Dein Herz schlägt nicht mehr, aber nicht weil Du stirbst, sondern weil die Zeit angehalten hat. Deine Sinne weiten sich unter der Unendlichkeit. Plötzlich meist Du ein leises Wispern zu hören und ein seltsam melodischen Klingen, eine Harmonie, die nicht zu fassen ist. Dein Geist wird ruhig, entspannt. Und da spürst Du zum ersten Mal das Bewußtsein, daß auf Deiner Seele lastet, seit dem Du dieses Tal betreten hast. Du spürst den Haß unzähliger Jahrhunderte, wie er durch feine Ritzen Deines Selbst dringt und versucht Dein Denken zu beherrschen. Du willst es gerade fortwischen, als Du jene mächtige Stimme hörst, die Dich in Deinem Willen erstarren läßt.
"Wer ist er, der es wagt sich uns entgegenzustellen?" — Ein Moment der Stille und ein mächtiger Willen streift kurz, ja fast schmerzhaft Deinen Geist blickt in scheinbar alle Kammern Deines Wesens, Deines Lebens und Deiner Erinnerung. Und dann auch in die Kammer, die verschlossen war, verborgen und doch da. Ein Erstaunen ist zu spüren und der Wille zieht sich zurück.
Momente der Stille — Fragend versuchst Du diese neue Tür in Deinem Geist wiederzufinden, doch Du siehst sie nicht mehr, obwohl Du weißt, daß sie da ist. Die Klänge werden langsam lauter, es sind Stimmen, Instrumente und überderische Laute, die Deine Seele streicheln, sie weiten und stimulieren. Du merkst, wie Dein Verstand beginnt zu schwinden, als wieder diese Stimme spricht:
"So bist Du doch zu mir zurück gekommen? — Warum? Ist es Reue? Ist es Liebe? Oder ist es Haß, Niedertracht und Gewalt, die Dich wieder zu mir führen? Ich flehe Dich an, laß Es Reue sein, gib mir Verzeihen, gib mir Freiheit, befreie mich endlich von meiner Qual, mein Sohn!"
Erschrocken ballt sich Dein ganzes Selbst zusammen. Er sagte Sohn! Doch Du kennst Deinen Vater und auch Deine Mutter, sicher an sich kann wohl kaum niemand

sein... Plötzlich merkst Du, daß Du Einblicke erhältst in das, was Dir hier gegenüber ist. Du schweigst, Du nimmst jedes Gefühl wie einen Ton einer unendlich alten, mächtigen Melodie in Dich auf. Ein Wille spricht zu Dir, spricht von Jahrhunderten, nein Jahrtausenden der Qual, des Grauens, der Schmerzen und Entbehrungen. Etwas ist in dieser Statue ist gefangen, es leidet namenlose Qualen und das seit geradezu einer Unendlichkeit. Du erhellst einen Einblick über die Unendlichkeit dieses Leidens und es drängt sich Dir die eine Frage auf: "Wie, wie kann ich Dir helfen?"
"Du willst uns helfen? Du kannst es! Du bist frei, und stehst im Leben!"
Doch plötzlich und unerwartet legt sich Kälte auf Dein Herz und eine Stimme, die schon immer in Deinem Verstand war, leise und doch da, wird hörbar. Erst ruhig, dann fordernd will es Deine Aufmerksamkeit. Plötzlich merkst Du, wie alles vor Deinen Augen verschwimmt und Du allein auf einer Lichtung stehst, Um Dich herum sind Nebel, doch der Blick zu den Sternen ist frei.
Unerwartet erscheint en Gesicht aus den Nebeln, es ist Dein Vater, gütig blickt er auf Dich und sein Gesicht ist voll stiller Freude. Es folgen andere Gesichter, die Deiner Großmutter und Deiner vorherigen Ahnen. Blick um Blick fällst Du in die Vergangenheit, siehst Gesichter, die Du noch nie gesehen hast. Doch Du weißt, daß Du Ihr Erbe bist. So erscheint das letzte Gesicht, es ist eine Frau, und Du kannst ihre Macht selbst hier noch spüren, hier nach Jahrhunderten ihrer Lebensspanne.
"Hüte Dich vor dem Wort, denn es ist Balsam und Schwert! Wisse, du bist derjenige, der das Gebannte freisetzen kann, denn Dein Wille hält es gefangen. Etwas, was ich einst bannte im Wirken mit anderen Willen. Es ist MEIN Erbe an Dich und hüte es gut. Erfahre Dich selbst, sonst ist alles verloren! Nur wisse soviel: Setzt Du ihn her und jetzt frei, ist Dein Wirken und das Deiner Brüder und Schwestern, Vorfahren und Ahnen vergeblich gewesen. Wisse: bislang bin ich mit Dir zufrieden!"
Der Blick Deiner Augen klärt sich und wird frei. Du siehst die Statue und fühlst das Böse in Ihr. Plötzlich bist Du Dir Deiner Last bewußt, die Du trägst. Willst Du sie ablegen oder wie alle Deine Ahnen tragen bis zum letzten Deiner Tage?"

## D. Die Statue von Talûn

Fern, ach so fern, liegt der Anfang der Geschichte, daß selbst für die Götter und großen Weisen dieser Welt ihr Anfang schon vergessen ist. Es war eine Zeit, in der man von Aventurien nicht sprach, in der Güldenenland sich begann zu seiner ganzen Größe und Schönheit zu erheben. Die Thorwaler hießen Hjaldingarder und wohnten an den nördlichen Gestaden eine großen Kontinents. Es war die Zeit des Wachsens, die Zeit der ersten Großmeister der Magie.
Und so gab es unter ihnen diejenigen des dunklen Weges, die nach Macht, Wissen und Reichtum gierten, ohne zu bedenken, was ihre vom Leben geschenkten Kräfte für die Mutter aller Dinge bedeuten konnten. Die Mächtigsten und Gefährlichsten unter ihnen waren die Dämonenmeister von Eldirsha. Ihr Führer hatte schon die großen Rätzel der Magie erkannt und auch die ersten Wege durch die Sphären gesucht und gefunden. Es heiß sogar, daß er der erste gewesen war, der jemals durch den Willen eines menschlichen Geistes einen Daimonen durch die Spähren in unsere Welt gerufen hatte. Seine Macht war so groß, daß die Zeit an ihm vorbeiging, ohne sein Leben auch nur mit einem Hauch zu streifen.
So wurden Dämonen beschworen zu allen möglichen Dingen und für manche Lebende dieser Zeiten war der Anblick eines Dämon in dieser Sphäre alltäglicher, als das Lächeln eines Menschen, denn die Zeiten waren dunkel. So stöhnte Sumus Leib unter dem Grauen, und nicht lange blieben ihre Schmerzen ungehört.
Zuerst waren es die Sieben Winde, die verspielt das Meer zwischen den Landen Aventurien und Güldenland überstreifen. Sie glitten durch Gerüche der Höllen und spürten die Unordnung der Sphären, und zum ersten Mal im sonst so freien und glücklichen Leben dieser Winde machten sie sich sorgen.
Doch diese sollten noch wachsen, als in Eldirsha Zar'Sakarith die Sphärentore durchstieg. Er war der Mächtigste der Dämonen jener Tage auf Deren und zu seiner Kraft kam die Verschlagenheit seines Verstandes. Der Großmeister hatte ihn selbst beschworen, ohne zu wissen, was er beschworen hatte. Denn Zar'Sakarith war einen Meister der Formen und der Beherrschung der einfachen Seelen. So dauerte es nicht lange, bis er sich von den leichten Fesseln seines Beschwörers gelöst hatte und frei durch die Lande striff, hier ein Land heimsuchte, dort eines mit der Pest oder einer Ausgeburt der Niederhöllen beschenkte. Doch seine Freiheit bedeutete die Gefangenschaft seines Beschwöres, der von diem Tage an sich nicht mehr erhob von seinem Stuhl. So schritt er durch Güldenland, Elend und Gewalt links und rechts seines Weges lassend.
So kam er eines Tages ans Meer der Sieben Winde und begehrte hinüber zu dürfen, doch als er seine Fuß ins Wasser setzte, kamen die Elementare der Wasser und drängten ihn zurück. Erbost fuhr er auf und ersahn Ungeheuer der Meere, die einst harmlose Meeresbewohner gewesen waren, doch die Elementare ließen ihn nicht auf das Wasser. Dieses eine Mal waren sie entschlossen und geeint.
So erhob sich Zar'Sakarith in de Luft und flog nach Osten. Doch weit war er nicht gekommen, da stellten sich ihm die Sieben Winde entgegen. Und Beleman sprach nur das eine Mal: "Der Weg ist Dir versperrt, so lange ich und meine Geschwister hier wachen!" Und siehe die Luft hörte auf den Dämonen zu tragen und er stürzte zu Tiefe auf ein Eiland, daß unter dem Aufprall zerbarst. Immer wieder suchte er die Winde zu

besiegen, doch sobald einer von ihnen drohte zu unterliegen kamen sie alle zusammen, sich gegen den Dämonen zu wehren und damals war ihre Kraft noch groß.
So währte der Kampf mehrere Jahre und keiner schien als entgültiger Sieger zu bestehen. Nur eine kurze Zeit herrschte Frieden über dem großen Meer, denn Sarrokkish stritt für Cantera und suchte das Volk der Hjaldingarder zu unterjochen, wollte er ihre Schiffahrtskunst nutzen, gegen die Winde zu bestehen. Doch die Seefahrer des Nordens wichen vor dem Bösen und wandte sich von Sarrokkish wieder dem Kampf gegen die Winde zu.
Beleman wurde des Krieges müde, denn er wollte nicht immer seine Aufmerksamkeit der Ausgeburt der Höllen widmen. So schickte er den schwächsten der Winde los, nach Menschen zu suchen, die vom Leiden der Mutter Sumu wußten. Lange striff dieser über das Land, bis er sie fand, sechs Wächter der einen Kraft, sechs Kinder der Götter, sechs Liebende in Trauer. Sie alle brachte er zum Palast der Winde und Beleman sprach mit ihnen und der Mächtigste unter ihnen striff mit Beleman über das Meer, ein fernes Volk besuchen, dessen Meister des Handwerkes aus jedem Werkstoff das Gewünschte schneiden konnten.
So kehrten sie zurück und die Sechs ersannen eine Plan den Dämonen zu binden. Der war voller Weisheit und Schlauheit und so führten sie ihn auch durch.
Als Zar'Sakarith die Küste entlang striff, fand er schließlich jene Sechs, die auf einer kleinen Insel sich der hohen Magie widmeten und voller Neugier näherter er sich diesen Zauberern. Sie begrüßten ihn freundlich, was er nicht kannte und so blendete das Licht das Dunkel. Er begann von seinem Kampf mit den Winden zu erzählen und die Zauberer machten Vorschläge, wie er sein Ziel, das ferne Land, erreichen konnte. So diskutierten sie sieben Monde lang über die Wege, die Winde zu täuschen und schließlich erkannte Zar'Sakarith in einem der Ideen einen Weg. Der Weiseste hatte ihn vorgeschlagen und an ihm war kein Fehl.
So nannte er ihnen seinen wahren Namen, und gab in die Hände der Zauberer die Macht ihn zu beherrschen. Diese führten das verabredete Ritual durch und er fügte sich freiwillig in jene Statue, die sie über das Meer bringen wollten, um ihn dort wieder hinauszulassen. Doch als das Ritual geendet hatte, fügten sie hastig ein weiteres Ritual an, dessen Sinn sich der Dämon nicht erklären konnte. So wartete er still, von der Hoffnung seines kommenden Terrors in einem noch unbekannten Land, als jemand zu den Sechsen trat und als er ihn erkannte, wußte er, daß er verraten worden wahr.
Es war Beleman!
Und so ruht irgendwo eine Statue, in der durch sechs Willen, sechs Herzen und eine Kraft gebunden ein Dämon auf seine Stunde harrt hinauszukommen und die Welt zu knechten...

## E. Pfade des Schicksals

Doch die Zeiten wandelten sich. Die Sechs gingen ihrer Wege, geeint durch die Aufgabe und doch mit eigenen Zielen beseelt. Und so wurde es einsam um diese Statue und sie würde heute noch da stehen, wenn nicht jener Feldherr von Cantera durch das Land gezogen wäre und wenn nicht die Statue gefunden worden wäre. Denn sie wahr von besonderer Art, ohne Zeichen einer Schneide, ohne Fehl, ohne gekünstelte Schönheit. Sie war lebendig und es schien, als würden die Gliedmassen pulsieren. So kam die Statue nach Cantera und von dort kam sie mit dem Enkel des Feldherren über das Meer der Sieben Winde , in die Polis Bosparono.
Der Sohn schließlich wurde erster der Herren von Grangor und groß war seine Macht und der Aufstieg jenes Ortes, bis die Thorwaler über das Land fegten, die Häuser niederbrannten und plünderten.
So segelte eine Armada von beladenen Schiffen zurück nach Norden, ihre Ladung alle nur erdenklichen Reichtümer einer neuen Siedlung und eine Statue reiste mit ihnen, um das verhaßte Meer erst in Olport wieder zu verlassen.
Von Familie zu Familie wurde das Zeichen des Sieges von Grangor weitergegeben. Doch mit den Jahren wuchs die Kraft des Gebannten und er sannte seinen Willen aus, jene zu verderben, die ihm nah waren. Schließlich ging sie verloren, und es heißt heute würde ihre Macht von Tag zu Tag wachsen.
So endet der Weg der Statue an einem Ort an dem sie gelangen wollte. Doch die Freiheit ist ihr genommen, bis zu jenem Tage, an dem die sechs Willen schwinden und schließlich das Gefängnis zerfällt.

Doch die Erinnerung an die Aufgabe der Sechs Wächter ist mit der Zeit genauso geschwunden, wie das Wissen um sie. Ungeahnt gaben sie ihre Aufgabe weiter von Kind zu Kindeskind und jedes wuchs mit ihr auf und so verblaßte das alltägliche schließlich, bis niemand mehr merkte, was er in jedem Herzschlag seines Lebens aufrecht erhielt. Es trennten sich ihre Wege und einer von ihnen verließ sogar seine Welt, zog aus über das Meer der Sieben Winde in ein fremdes Land. Und sein Kindeskind weiß über die Wurzel seines Schicksals nicht, begibt sich in Gefahr, ohne zu wissen oder zu ahnen, das sein Tod der Beginn des Endes Thorwals wäre...

## F. Tage der Angst — Der Zeitplan

Zeitpunkt: Bemerkung
20. Rondra Untergang der Adler von Festum in der Dunkelheit des Morgens
21. Rondra Die ”Schiffbrüchigen” werden in den Efferdtempel von Grangor gebracht.
25. Rondra Die Vision zur Pilgerfahrt.

# Die Hohe Schule der Sexualmagie zu Engasal

Auszug aus "Zwischen Steineiche und Salzarele" Spielhilfe zum Herzogtum Engasal von Holger Ruhloff
Erscheinungstermin voraussichtlich Februar 1996

Für viele, insbesondere konservative Magier ist diese Einrichtung äußerst befremdlich, wenn nicht gar völlig verwerflich. Nichtsdestotrotz hätte sich eine Magierakademie im rahjaistisch geprägten Engasal kaum ein passenderes Studienobjekt wählen können, die Sexualmagie.

Während Herzog Garf sich mit diesem Thema bereits zu seiner Zeit als Adept der Anatomischen Akademie zu Vinsalt ausgiebig beschäftigte (nicht immer zur Freude seiner Lehrmeister), ist dieses Thema doch weitgehend unerforscht. Aus diesem Grunde war es Herzog Garf ein besonderes Anliegen, diese Schule im Herzogtum einzurichten. Wohlwissend, daß sie aller Voraussicht nach niemals die Anerkennung der anderen Akademien erringen würde. Nicht zuletzt deshalb war er sofort bereit, die Schule dem Ordenshaus der Grauen Stäbe zu Perricum in Engasal anzugliedern. Zumindest eine gewisse Reputation war somit gewiß.

Da die Nachfrage nach einer derartigen Ausbildung noch gering ist, genügen einige wenige Räume, in denen gelehrt wird und in denen die Schüler untergebracht sind.
Zur Ausbildung angenommen werden neben Magiern auch Hexen, Elfen und Schelme. Der Unterricht gliedert sich in die Fachgebiete sexualmagische Illusions-, Beherrschungs- und Kampfzauber.
Letzteren Bereich leitet Herzog Garf selbst, wobei ihm seine Zweitausbildung am Kampfseminar Andergast sehr zu gute kommt.
Den Fachbereich der sexualmagischen Illusionszauber leitet ein Magier namens Ruben Baliho, der bereits in jungen Jahren als Frauenheld und Schwerenöter galt. Im reifen Alter hat sich dies in keiner Weise gelegt, wobei er die Spuren des Alters durch eben jene Magieform wettmacht.
Der Bereich der Beherrschungsmagie ist zur Zeit vakant, so daß man sich hier mit Gastvorlesungen aushelfen muß.
Ordensbrüder der Grauen Stäbe zu Perricum (Ordo Denfensoris Lecturis), wie Tarlisin von Borbra und Adaon von Veliris sind in dieser Funktion von Zeit zu Zeit tätig.

Die Ausbildung an der "Hohen Schule der Sexualmagie zu Engasal" ist beileibe nicht billig. Runde 100 Dukaten muß ein Schüler in der vierjährigen Ausbildung pro Jahr schon aufbringen, wobei ein einfaches Zimmer und ebenso einfache Kost mit eingeschlossen sind. Dafür kann sich der Adept rühmen, seltene Zauber zu beherrschen, mit denen er stets für eine Überraschung sorgen kann.
Insbesondere die Eigenentwicklungen Herzog Garfs sind hierbei besonders erwähnenswert. Und die Berufsaussichten sind herrausragend, eingedenk der Zipperlein zumeist alternder Fürsten in Aventurien.

Die Ausrichtung der Schule ist eindeutig grauer Natur. Dennoch werden auch Schriften aus dem Bereich der Linken Hand herangezogen. Insbesondere die rahjanisch-ekstatischen Lehren von Thomeg Atherion, Spektabilität der Akademie der Geistigen Kraft zu Fasar, finden breite Verwendung.
Explizite Haussprüche gibt es nicht, jedoch werden gängige Zauberformeln in abgeänderter Form trainiert (z.B. der gezielte Fulmi-nictus, Paralü- Paralein in Ver- bindung mit dem Concretio, libi-

# Rahjatische Formeln - Magie von ihrer schönsten Seite

*Seine Spektabilität Ruben Baliho war so freundlich, dem geneigten Leser unseres Magazins einen kurzen Abriß der zu Engasal gelehrten Formeln zur Verfügung zu stellen:*

### Concretio Convertanz
### wirk zum Teil und nicht mehr ganz

Bereich: Verwandlung von Unbelebtem
Probe auf: KL/IN/CH
Kosten: 5 ASP
Reichweite: Z
Zauberdauer: 5 sek.
Dauer: sofort

Beschreibung:
Beschränkt oder grenzt die Wirkung eines Spruches ein (z.B. Wirkung nur auf ein bestimmtes Körperteil). Absolventen der Hohen Schule erhalten einen Talentwert von +3.

### Impotentia Subitus
### mit Deiner Kraft ist gänzlich Schluß

Bereich: Verwandlung von Lebewesen
Probe auf: KL/CH/CH (+ MR)
Kosten: 7 pro Tag / 77 (1 perm.)
Reichweite: 3 m
Zauberdauer: 10 sek.
Dauer: max. ST x Tage / P

Beschreibung:
Bewirkt völlige Zeugungsunfähigkeit, mitunter auch körperliche Unfähigkeit (bei einer gelungenen Probe mit Malus 5). Startwert ist +1.

### Plumbumbarum Erectei
### schmerzend Gemächt, als wär's aus Blei

Bereich: Kampf
Probe auf: CH/GE/KK (+ MR)
Kosten: 5 ASP pro Stunde
Reichweite: 7 m
Zauberdauer: 3 sek.
Dauer: max. ST x Stunden

Beschreibung:
Schmerzhafte Lähmung im Genitalbereich; Erschwernis beim Laufen etc. Der Ausgangswert für Absolventen ist +2.

(Holger Ruhlof)

*Von einer Magistra der Academia der Geistigen Kraft zu Fasar, die auf einer ihrer Forschungsreisen in Engasal Station machte, Donna Scarlatti, wurde in einem Gastvortrag folgender Spruch vorgestellt:*

### Langer Stengel, kurzer Bengel,
### ich gestalt' dir deinen Schwengel

Bereich: Verwandlung von Lebewesen
Probe auf: CH/FF/GE
Kosten: 4 ASP pro SR
Reichweite: 0
Zauberdauer: 1 KR
Dauer: max. ST in SR

Beschreibung:
Ursprünglich, wie man unschwer erkennen kann, dem Zauberschatz der Schelmen entlehnt, erfreut sich dieser Spruch mittlerweile unter den Anhängern der rahjatischen Magie einiger Bedeutung. Bisweilen wird auch von Magiedilletanten berichtet, die den Zauber intuitiv wirken können, eine hübsche Gabe für Kurtisanen und Gesellschafterinnen.
Der Spruch erlaubt es, das Genital seines Gegenübers auf die gewünschte Länge zu bringen. Allerdings ist den Magi noch nicht gelungen, die Beschränkung der Ursprungsthesis, daß man zwar Länge oder Breite des Objektes, nicht aber seine Masse verändern kann, zu überwinden, so daß Vorsicht geboten ist: Will sagen, je länger, desto dünner ...
Doch auch mit dem umgekehrten Effekt, einer fulminanten Verkürzung bei gleichzeitiger Verdickung lassen sich beim Gegenüber interessante Reaktionen erzielen ...
Besonderen Augenmerk sei den möglichen Folgen eines Zauberpatzers zugewiesen.
Der Zauber wird ausschließlich in privaten Lektionen an der Academia zu Fasar gelehrt.

Alldieweil auch die Damenwelt eine berechtigte Nachfrage nach arkaner Korrektur der körperlichen Gegebenheiten hat und zugleich die Wirkung „kurzer Bengel" nur wenig Anklang fand, arbeiten die Magistres derweil an einer Abwandlung der Formel mit dem Namen:

### Langer Schwengel, dicker Mops

Noch wird nach der endgültigen Form des Spruches geforscht. Der Vorschlag „Langer Schwengel, dicker Mops, wachse hier oder Hops'" führte leider zu einer hohen Patzerquote.
Zwar manifestierte sich die arkane Energie durchgehend als prächtiges Brustpaar oder stattlicher Schwanz, doch leider nicht immer beim passenden

# Novadischer Kalender

23. Boron = 1. Tag des 1. Rastullahs
1. Hesinde = 9. Tag des 1. Rastullahs

2. Hesinde = 1. Tag des 2. Rastullahs
10. Hesinde = 9. Tag des 2. Rastullahs

11. Hesinde = 1. Tag des 3. Rastullahs
19. Hesinde = 9. Tag des 3. Rastullahs

20. Hesinde = 1. Tag des 4. Rastullahs
28. Hesinde = 9. Tag des 4. Rastullahs

29. Hesinde = 1. Tag des 5. Rastullahs
7. Firun = 9. Tag des 5. Rastullahs

8. Firun = 1. Tag des 6. Rastullahs
16. Firun = 9. Tag des 6. Rastullahs

17. Firun = 1. Tag des 7. Rastullahs
25. Firun = 9. Tag des 7. Rastullahs

26. Firun = 1. Tag des 8. Rastullahs
1. Tsa = 6. Tag des 8. Rastullahs
4. Tsa = 9. Tag des 8. Rastullahs

**5. Tsa = 1. Rastullahellah**

6. Tsa = 1. Tag des 9. Rastullahs
14. Tsa - 9. Tag des 9. Rastullahs

15. Tsa = 1. Tag des 10. Rastullahs
23. Tsa = 9. Tag des 10. Rastullahs

24. Tsa = 1. Tag des 11. Rastullahs
2. Phex = 9. Tag des 11. Rastullahs

3. Phex = 1. Tag des 12. Rastullahs
11. Phex = 9. Tag des 12. Rastullahs

12. Phex = 1. Tag des 13. Rastullahs
20. Phex = 9. Zag des 13. Rastullahs

21. Phex = 1. Tag des 14. Rastullahs
29. Phex = 9. Tag des 14. Rastullahs

30. Phex = 1. Tag des 15. Rastullahs
8. Peraine = 9. Tag des 15. Rastullahs

9. Peraine = 1. Tag des 16. Rastullahs
17. Peraine = 9. Tag des 16. Rastullahs

**18. Peraine = 2. Rastullahellah**

19. Peraine = 1. Tag des 17. Rastullahs
27.. Peraine = 9. Tag des 17. Rastullahs

28.. Peraine = 1. Tag des 18. Rastullahs
1. Ingerimm = 4. Tag des 18. Rastullahs
6. Ingerimm = 9. Tag des 18. Rastullahs

7. Ingerimm = 1. Tag des 19. Rastullahs
15. Ingerimm = 9. Tag des 19. Rastullahs

16. Ingerimm = 1. Tag des 20. Rastullahs
24. Ingerimm = 9. Tag des 20. Rastullahs

25. Ingerimm = 1. Tag des 21. Rastullahs
1. Rahja = 7. Tag des 21. Rastullahs
3. Rahja = 9. Tag des 21. Rastullahs

4. Rahja = 1. Tag des 22. Rastullahs
12. Rhja = 9. Tag des 22. Rastullahs
13. Rahja = 1. Tag des 23. Rastullahs
21. Rahja = 9. Tag des 23. Rastullahs

22. Rahja = 1. Tag des 24. Rastullahs
30. Rahja = 9. Tag des 24. Rastullahs

**1. Namenloser = 3. Rastullahellah**

2. Namenloser = 1. Tag des 25. Rastullahs
1. Praios = 5. Tag des 25. Rastullahs
5. Praios = 9. Tag des 25. Rastullahs

6. Praios = 1. Tag des 26. Rastullahs
14. Praios = 9. Tag des 26. Rastullahs

15. Praios = 1. Tag des 27. Rastullahs
23. Praios = 9. Tag des 27. Rastullahs

24. Praios = 1. Tag des 28. Rastullahs
2. Rondra = 9. Tag des 28. Rastullahs

3. Rondra = 1. Tag des 29. Rastullahs
11. Rondra = 9. Tag des 29. Rastullahs

12. Rondra = 1. Tag des 30. Rastullahs
20. Rondra = 9. Tag des 30. Rastullahs

21. Rondra = 1. Tag des 31. Rastullahs
29. Rondra = 9. Tag des 31. Rastullahs

30. Rondra = 1. Tag des 32. Rastullahs
8. Efferd = 9. Tag des 32. Rastullahs

**9. Efferd = 4. . Rastullahellah**

10. Efferd = 1. Tag des 33. Rastullahs
18. Efferd = 9. Tag des 33. Rastullahs

19. Efferd = 1. Tag des 34. Rastullahs
27. Efferd = 9. Tag des 34. Rastullahs

28. Efferd = 1. Tag des 35. Rastullahs
1. Travia = 4. Tag des 35. Rastullahs
6. Travia = 9. Tag des 35. Rastullahs

7. Travia = 1. Tag des 36. Rastullahs
15. Travia = 9. Tag des 36. Rastu llahs

16. Travia = 1. Tag des 37. Rastullahs
24. Travia = 9. Tag des 37. Rastullahs

25. Travia = 1. Tag des 38. Rastullahs
1. Boron = 7. Tag des 38. Rastullahs
3. Boron = 9. Tag des 38. Rastullahs

4. Boron = 1. Tag des 39. Rastullahs
12. Boron = 9. Tag des 39. Rastullahs

13. Boron = 1. Tag des 40. Rastullahs
21. Boron = 9. Tag des 40. Rastullahs

**22. Boron = 5. Rastullahellah**

**23. Boron 232 v.H.=**
**1 n.d.O.**
**10 v.H. = 224 n.d.O.**
**1 Hal = 234 n.d.O.**
**10 Hal = 243 n.d.O.**
**15 Hal = 248 n.d.O.**
**20 Hal = 253 n.d.O**

**Nachruf:**

# Wir trauern um zwei Mitglieder der DSA Redaktion

Nach zehn bzw. fünf jähriger Zugehörigkeit zum Redaktionsteam wurden Hadmar von Wieser und Michelle Melchers vom "Großmeister" Ulrich Kiesow fristlos, ohne Angabe von Gründen gefeuert.

Kiesow, der im September 1995 einen schweren Herzinfarkt erlitt, wies seine Vertrauten an, mit einem kurzen, knappen Schreiben zwei der beliebtesten DSA-Autoren hinauszuschmeißen (die einzigen, die außer dem Gottkaiser selbst je den DASA Preis gewannen).
Über die Gründe kann spekuliert werden. Sicher ist, daß beide Autoren, wie die anderen auch, immer wieder Auftragsarbeiten zu spät abgaben. Doch dies wird es wohl nicht gewesen sein, das Prinzip "Sündenbock" soll wohl zur Genesung betragen.

Im Falle von Michelle hatte der Herr über DSA - allein auf weiter Flur - bisweilen Kritik an ihrer Arbeit am Boten geäußert. Anstatt ihr zu sagen, wie er sich die Arbeit vorstelle, moserte er hinter ihrem Rücken, wie er es immer zu halten beliebt. Als nach der von ihm initiierten Umfrage zum Boten aus dem Fanbereich vor allem Beifall zu "Michelles" Boten kam, schien das Kapitel abgeschlossen. Doch trotzdem die Fans mit dem Boten zufrieden waren, wurde er zum Vorwand. Was zeigt, daß es nicht um Sachfragen geht.

Im Falle Hadmars drohte da jemand an "Popularität" zuzulegen, daß Rastullah Kiesow sich in seiner Machtfülle gefährdet sah. Eine Angst, die nur noch als paranoid zu bezeichnen ist. Immer wieder äußert sich der Großmeister in dieser Richtung. Andere versuchen angeblich "Macht über DSA" zu bekommen, um ihm in sein Aventurien hineinreden zu können. Denn die Autoren und Fans sollen sich im Reiche Kiesow dem Diktat unterwerfen oder die Bühne verlassen. DSA als ein mageres Kind, welches in ewiger Unmündigkeit gehalten immer wieder Eigendynamik zu entwickeln droht, da sei der Ulli vor. Wenn es nicht gerade eine Sonntagsrede zur "DSA-Familie" zu halten gilt ...

Hadmar beging die Freveltat sich auf dem Con "Hannover Spielt 3" vermeintlich als "Star" feiern zu lassen. Weil er sich nicht - wie der Großmeister selbst - mürrisch über "nervige DSA Fans" zurückzuziehen beliebte. Hadmar wurde ob seines Einsatzes gelobt und gepriesen und in einer Versteigerung um fünf Plätze in einer Spielrunde mit Hadmar kamen rund 300 DM zusammen, die Amnesty International gespendet wurden.

Doch Kiesows Leitsatz ist: "Ich dulde keine Götter neben mir. Selbst wenn ich's mir nur einbilde, hinfort!"
So muß DSA nun auf zwei seiner besten Autoren verzichten. Da die Personaldecke - sogar unerheblich der Qualität - bei DSA extrem dünn ist, dank der Eifersücheleien seiner Merkwürden Kiesow, steht dem DSA-Freund noch manch Ungemach ins Haus.

Möge Hesinde in Meister Kiesow fahren. Nur so käme die Einsicht, das vor allem seine Unfähigkeit zur Organisation, seine Angst jemand könnte ihm DSA wegnehmen, seine Abneigung von freiheitlichen Strukturen die Probleme bei DSA erzeugen. Weitere Probleme und Verhaltensweisen privater Art gehören hier nicht beleuchtet. Es sei nur dringlich darauf verwiesen, lieber Ulli, das wahre Gesundung nur auf der Erkenntnis der echten Ursachen basieren kann. Der Abschuß von Sündenböcken vermag kurzfristig Erleichterung verschaffen, aber erst das Kehren vor der eigenen Tür vermag Dir wirklich zu helfen.

**Platz für einen Leserbrief:**

## Impressum

Der Thorwal Standard samt Anhang stellt das offizielle Organ des Dämonenkränzchens Konstanz dar, auch wenn sich nur noch wenige in Konstanz befinden...).
Ist (fast) alles selbst gemacht und ohne kommerziellen Hintergrund. Falls wir irgendwo Rechte anderer berühren, geschützte Zeichen u.s.w. verwenden, liegen diese Rechte bei den Anderen.
Ähnlichkeiten zu lebenden und verstorbenen Personen sind nicht zu vermeiden. Kritik von außen ist nett. Wir weisen aber vorsorglich auf eine ausgeprägte Altersverstocktheit der gesamten Redaktion hin. Alle sind ihren Partnern für die Geduld mit den abendzehrenden Helden dankbar.

Das Dämonenkränzchen:
Branwen, Bernd, Galia, Harro, Ragnar, Sascha, Solveigh, Ulrich

Mitarbeiter dieser Ausgabe:
Eckart Hopp, Udo Kaiser, Michelle Melchers, Holger Ruhloff, Sascha Teuber, Mathias von Zedlitz, Horst

Danksagungen:
Wir danken ehrlich, überschwenglich und verbissen:
- den oben genannten Mitarbeitern
- Simon und Udo für's Testspielen der Darkforce-szenarien
- Kaiser Kiesow, ohne den diese Ausgabe wahrscheinlich nie fertig geworden wäre ;->
- Pedder vom TBS für die große Abnahme des Standard
- den Heldenhaften für die unermüdliche Motivation
- der badischen Staatsbrauerei Rothaus für eines der besten Biere der Welt
- allen Pomellos, einfach dafür, daß es Euch gibt
- für den 7. Platz bei der AF 4, obschon gar kein neues Heft erschienen war.

Redaktion:
Herausgeber, Layout und Satz: Ragnar Schwefel
Chefredakteur, Lektorat: Ulrich Kenter

Auflagen:
TS1: 140; TS2 (1.Aufl.) 220, TS1/2 (2.Aufl.) ca. 80; TS3 (1.Aufl.) Beilage in Heldenhaft Nr.8 (220?); TS3 (2.Aufl.): ca. 100; TS 4 (Startauflage): 200

Der Thorwal Standard kostet (inkl. den Dark Force Ergänzungskarten): 6,— DM zzgl. 1,50 DM Porto.
Folgende Läden führen den Standard:
Der Spieleladen Hannover, Trivial Game Shop Hannover, Die Spieleburg Göttingen, Trivial Book Shop Braunschweig

Annahme von Post, Lobhudelungen, Drohbriefen, Vertrieb etc. Pp. u.s.w.:
**Ragnar Schwefel,**
**Fritz-Tillmann-Str. 4, 53113 Bonn**

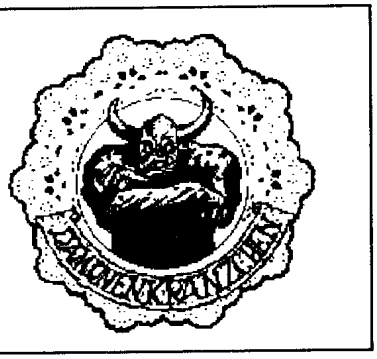
## Zauberkreatur

### Woytila

Viergehörnter Dämon, der seine Opfer entmutigt. Bleibt 2 SR nach seiner Beschwörung. Zieht der Gegner auf ein Feld, in dem Woytila sich befindet, muß der Gegner sich sofort ohne Kampf zurückziehen. Im Kampf beschworen, senkt er die MR aller Gegner um 2.
*„Laß' das doch, du brichst dir nur ein Bein..."*

1(3)/(5)/4

## Ereignis

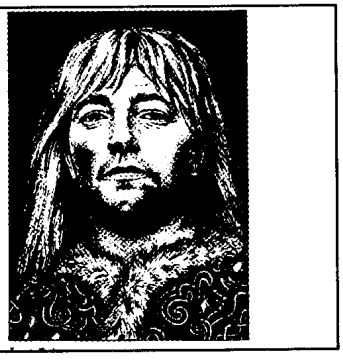



### Dämonenkränzchen

Das **Dämonenkränzchen Konstanz** schlägt wieder mit einer neuen Ausgabe des **Thorwal Standard** zu. Alle Helden müssen gegen ihre MR würfeln, scheitern sie, können sie an keinem Kampf teilnehmen und ziehen sich sofort in die nächste Stadt zurück. Kann jederzeit gegen ein Feld gespielt werden, auch im Kampf.

-/-/-

## Held



### Tronde Torbensson

**Persönlichkeit**
Oberster Hetmann der Thorwaler.
Kann im Kampf zwei thorwalsche Armeen (gilt nicht für Berserker) unterstützen.

*„Zu arm? Keine Beute? Ihr könnt doch nicht einfach das eroberte Nostria wieder aufgeben!!!"*

4/(3)/6

## HIER SIND SIE ALSO, DIE ULTIMATIVEN DARK FORCE ERGÄNZUNGSKARTEN.

Nicht für alle Ergänzungen lohnte es komplette Sätze zu erstellen oder ich hatte keine passenden Bilder zur Verfügung. Hier könnt Ihr Euch aus den bestehenden Karten passende aussuchen, wo Ihr nur den Text überkleben müßt.
Ich wünsche Euch viel Spaß beim Schnibbeln und Kleben.

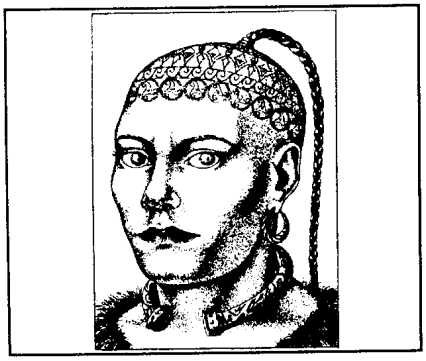
## Gegenstand

### Hyggeliks Schwert

Sagenumwobenes Schwert des großen Hetamnnes, der unzählige Orks zu Tairach brachte.
* gegen Orks (sonst +2)
** auf Thorwaler bezogen

+4*/(+2)/+1**

## Held



### Tula von Skerdu

**Persönlichkeit**
Hexe, kann nur Krähen beschwören.
Kann nur die Piratenarmee unterstützen, die Piratenarmee bekommt dann +1 auf die Kampfstärke und MR. Kann außerdem in jedem Flußfeld, oder einem zu einem see benachbarten Feld rekrutiert werden.
*„Na warte Bürschen, wenn ich Dich in Finger bekomme...!"*

5/3/5*

## Held

### Hetmann Eldgrimm

**Persönlichkeit**
Berühmter Hetmann der Thorwaler, Initiator des Nostria Feldzuges.
Kann auf einer Otta oder in jedem Feld rekrutiert werden, in dem sich eine thorwalsche Armee befindet.
Thorwalsche Armeen erhalten +1.

6/(2)/5

## Held

### Phileasson Foggwulf

**Persönlichkeit**
Thorwals berühmtester Kapitän.
Kann auf einer Otta, in jeder Stadt oder auf jedem Feld rekrutiert werden, auf dem sich bereits eine thorwalsche Einheit befindet.

*„Von wegen Derre ist eine Scheibe, ha!"*

6/(3)/5

## Gegenstand

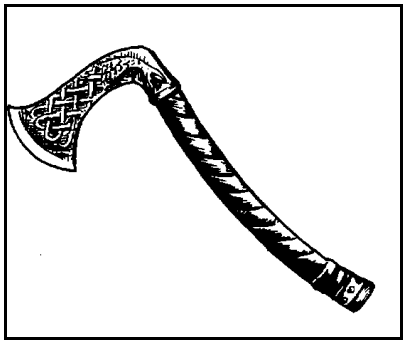
### Otta

Thorwalsches Langschiff.
Kann in jedem See- und Flußfeld plaziert werden.
Auf einer Otta kann jede thorwalsche Einheit rekrutiert werden.

*„Nichts kommt einer über die Wellen rauschende Otta an Schönheit gleich“ - Thorwaler Weisheit*

(+1)/-/+1

## Gegenstand



### Schneidzahn

Wurfaxt der Thorwaler.
Kann nur von Thorwalern und Norbaden und Seefahrern (Piraten) geführt werden.
Mit dem Schneidzahn kann ein einmaliger Fernkampfangriff mit der Stärke 2 durchgeführt werden. Wenn der weitere Kampf gewonnen wird, kann der Schneidzahn wiederverwendet werden.

2/-/-

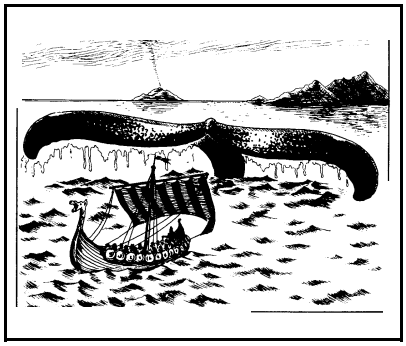
## Held

### Swafnir Geweihte

Kann auf einer Otta rekrutiert werden oder in einer Stadt oder einem Dorf (wenn dort bereits eine thorwalsche Einheit steht).
Thorwalsche Armeen bekommen +1 auf ihre Kampstärke, wenn sich eine Swafnir Geweihte im gleichen Feld befindet.
*„Sie sind den Thorwalern in **allem** Vorbild“*

4/(3)/5

## Wunder



### Swafnirs Unterstützung

Wenn dieses Wunder ausgespielt wird, muß jeder Kampf gegen Thorwaler, die sich auf einer Otta oder einem Seefeld befinden, abgebrochen werden.
In dem nächsten Kampf haben alle thorwalschen Einheiten + 1 auf ihre Kampfstärke.
*„Der Thorwaler glaubt zuerst an Swafnir und dann lange an nichts; irgendwann danach an*

-/-/-

## Gegenstand

### Barbarenstreitaxt

Darf nur von Kriegern und Thorwalern getragen werden.

*„In der Hand eines geübten Kämpfers eine absolut tödliche Waffe, in der Hand eines Anfängers eine Gefahr für sich und die Umwelt“*

+3 (+1)/-/-1

## Ereignis

### Goldgier

Wenn die Karte gegen Zwerge eingesetzt wird, können sie im laufenden Kampf nicht mehr angreifen, sondern nur verteidigen.
Alle anderen Helden müssen einen Wurf +2 gegen ihren Führungswert machen.
Die Karte kann nur gegen eine gegenerische Karte zu Beginn einer Kampfphase ausgespielt werden.

-/-/-

## Held

### Tar Honak

**Persönlichkeit**
Borongeweihter, kann nur Boronwunder wirken.
Anführer der Al'Anfanischen Truppen, darf nur in einer Stadt rekrutiert werden.
* nur auf Menschen bezogen

2/(6)/6*

## Gegenstand

### Tar Honaks Rabenstab

Können nur Al'Anfas Patriachen tragen.
Der Abwehrwurf der Opfer eines Wunders „ Borons Nebel des Vergessens“ wird um 1 erschwert, wenn Tar Honak diesen Stab trägt.

*„Wo Boron mir so mächtige Wunder zukommen läßt, wer mag da wohl sein wahrer Vertreter auf*

+1/(+1)/+1

## Zauberarmee

### Untotenarmee

Kann von Schwarzmagiern oder Orkschamanen beschworen werden.
Auf Gebeinfeldern +1/(+1)/-1

*„Betet zu Boron, wer sonst soll mit so einer*

5/6/5

## Kreatur

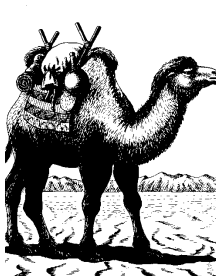
### Rudel Khoramsbestien

* Kann nur von Novadies, Ferkinas und Magiern geführt werden.

*„Das Heulen dieser Bestien war die ganze Nacht zu hören, aber als sie über uns herfielen, wünschte ich mir, weiterhin nur das Heulen zu hören.“ - aus dem*

4/(1)/4*

## Kreatur

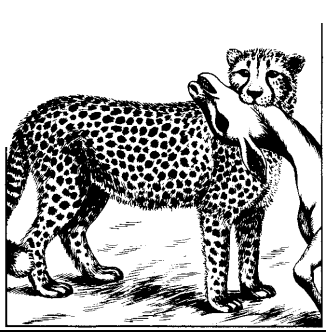


### Bidenhocker

Ein Novadi, der einen Bidenhocker mit sich führt, bekommt für sich und alle weiteren von ihm geführten Karten eine zusätzliche Bewegung in der Wüste oder Steppe.
Kann in Oasen, Dörfern und Städten rekrutiert werden.
*„Müssen diese Viecher denn so blöken!“ - ein*

1/(-1)/1*

## Kreatur



### Gepard

Kann im Kampf von einem Novadi oder Ferkina unterstützt werden. Flieht, wenn sein Unterstützer durch Tod oder Magie kampfunfähig gemacht wurde.

*„Einer der schönsten Anblicke aber war das Muskelspiel der pfeilschnellen Geparden, die von einigen Novadis*

1(2)/(2)/1

Held

## Ferkina

Wenn er eine Ferkina Armee unterstützt, bekommt diese ein +1 auf die Kampfstärke. Wenn die Armee von ihm gegen Amazonen geführt wird gibt es zusätzlich +1.

*„Nichts gleichtden Ferkinas an beängstigender Wildheit.“ aus dem Reisebericht „Die Wüste lebt“*

4/(-1)/3

Held

## Achmad Suni

Novadische Kämpferin.
Novadische Armeen bekommen +1 auf ihre Angriffsstärke, wenn sie von einer Achmad Suni unterstützt werden.
*„Nicht alle Frauen führen bei den Novadis ein stilles Leben in der heimatlichen Oase“ - aus dem Reisebericht „Die Wüste lebt“*

6/(1)/3

Held

## Kalif Malkillah III.

**Persönlichkeit**
Beherrscher aller Rechtgläubigen
* bezieht sich auf alle Einheiten mit Wüstensymbol, (kann zwei Armeen gleichzeitig unterstützen)

3/(3)/6*

Ereignis

## Sandsturm

Kann auf gegenerischen Wüsten und Steppen gespielt werden, die kein Gebäude enthalten. Stellt ein Angriff gegen alle dort stehenden Einheiten mit der Stärke 3 dar.
Dieses Ereignis darf nur von Novadis gespielt werden.

3/-/-

Gegenstand

## Goldene Dschadra

Die Goldene Dschadra von Unau.
Kann nur von einem novadischen Held oder einer Achmad Suni geführt werden. Alle novadischen Einheiten in dem Stapel bekommen +1 auf die Angriffsstärke.
* nur auf Angriff auchbei Unterstützung durch Armeen

+2*/(+1)/+1

Wunder

## Borons Nebel des Vergessens

Gegnerische nicht magisch begabte Helden und Armeen würfeln mit +1 gegen ihre MR, beim Mißlingen der Probe fliehen die betroffenen Einheiten, müssen aber noch einen Angriff mit der Stärke 4 über sich ergehen lassen, den sie nur abzuwehren versuchen können.
Andere Boron Geweihte als Tar Honak müssen einen Wunder Wirkungswurf machen.

-/-/-

Held

## Sharisad

Novadische magische Tänzerin, kann nur in einer Stadt, einem Dorf oder einer Oase rekrutiert werden.
Sie darf nur ihre Tänze magisch bewirken.

2/1/3

Zauber

## Tanz der Unantastbarkeit

Diesen Zauber kann nur die Sharisad bewirken.
Er muß vor der Kampfphase gespielt werden, ist also im Falle eines Angriffs durch den Gegner nicht einsetzbar. Die Wirkung bezieht sich auf die Tänzerin selbst.

*„Der Anmut einer Sharisad ist mit derischen Worten nicht*

(+1)/1/-

Zauber

## Tanz der Ermutigung

Diesen Zauber kann nur die Sharisad bewirken.
Er muß vor der Kampfphase gespielt werden, ist also im Falle eines Angriffs durch den Gegner nicht einsetzbar. Die Wirkung bezieht sich auf alle menschlichen Einheiten im gleichen Stapel.
* nur Angriffsstärke

+2*/1/-

## Held

### Ashim Riak Assai

**Persönlichkeit**
Aikar Brazoragh, Gottgesandter und oberster Herrscher der Stämme des Bundes.
Kann Brazoragh Wunder bewirken.
Herrscht über alle Orks von Khezzara aus.

*„Gnade? Ich erweise Dir die Gnade Tairach zu sehen!“*

7/(7)/8

## Held

### Brazzoragh Priester

Orkpriester des Kriegs- und Jagdgottes.
Kann ein Brazzoragh Wunder bewirken.
Von ihm geführte Orkarmeen erhalten +1 auf ihre Kampfstärke. Kann nur in einem Feld rekrutiert werden, in dem sich bereits eine Orkeinheit befindet.
*„Solltest Du in die Hände eines Ork Priesters zu fallen*

4/(2)/6

## Held

### Uigar Kai

**Persönlichkeit**
Verkünder des Tairach, Oberster Schamane und Hohepriester der Orks.
Darf auch Oger und Ogerarmeen unterstützen.
Kann die Dschinne der Luft, des Feuers oder des Eises beschwören (deren Zaubermächtigkeit hier um 1 erniedrigt ist). Kann alle Arten Untote aber keine Dämonen

2/5/6

## Wunder

### Brazzoraghs Macht

Kann von Brazzoragh Priestern bewirkt werden. Wirkt auf alle orkischen Einheiten auf dem Feld des Priesters; in benachbarten Feldern noch +1.

+2/(+1)/-

## Kreatur

### Streitoger

**Persönlichkeiten**
**Kharrasch** und **Morkha**, Streitoger des Tairach Priesters Uigar Kai. Wenn er im Spiel ist, müssen sie in seinem Feld rekruiert werden oder umgekehrt.
Sie werden von Uigar Kai wie ein „Gegenstand“ geführt und kämpfen an seiner Stelle, d.h. sie haben zusammen 2 AT bzw. PA. Wenn Uigar nicht zaubert oder ein Wunder herbeiruft, haben sie + 1 auf der Kampfstärke. Sind nur zu töten nach 2 erfolgreichen AT,

5/(0)/4*

## Wunder

### Tairachs Armeen

Der Tairach Priester kann sich aussuchen, ob er eine Orkische Einheit (oder eine soeben besiegte gegenerischeArmee) aus Borons Hallen zurückholt oder eine Untoten-Einheit beschwören will, die sofort erscheint (muß sich nicht im ausgewählten Spieldeck des Spielers befinden) und vom Tairach Priester geführt werden kann.
Die so rekrutierten Armeen bleiben im Spiel bis sie besiegt

-/-/-

## Zauber

### Elfen Freunde hört

Wird nur von Elfen beherrscht.
Kann nur im Kampf ausgespielt werden. Bewirkt, daß eine elfische Einheit entweder von einem eigenen Feld oder von der Hand in der nächsten Kampfrunde erscheint.
Nach dem Kampf kehrt die Einheit wieder zurück auf den ursprünglichen Stapel bzw. auf die Hand.

-/2/-

## Held

### Ayla von Schattengrund

**Persönlichkeit**
Schwert der Schwerter, höchste Rondrageweihte, kann auch eine Amazonenarmee führen und unterstützen.
* nur auf Zwölfgöttergläubige bezogen

6/(5)/6*

## Held

### Gragh Krigscha

**Persönlichkeit**
Kriegshäuptling der Goblins der schwarzen Sichel. Von ihm unterstützte Goblin Armeen erhalten zusätzlich +2 auf ihre Angriffsstärke.

*„Ugah raschid, transparsch, Kapplah“*

4/(1)/5

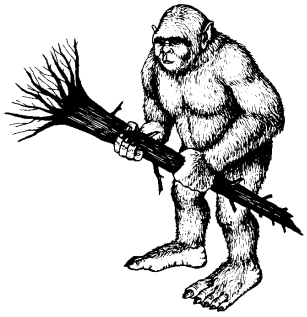
## Held

### Answin von Rabenmund

**Persönlichkeit**
Selbsternannter Kaiser des Mittelreiches, nach seiner Niederlage geflüchtet, hat angekündigt, irgendwann wiederzukommen.
* gilt nicht für Kreaturen (kann zwei Armeen gleichzeitig unterstützen)

2/(5)/6*

## Kreatur ❄



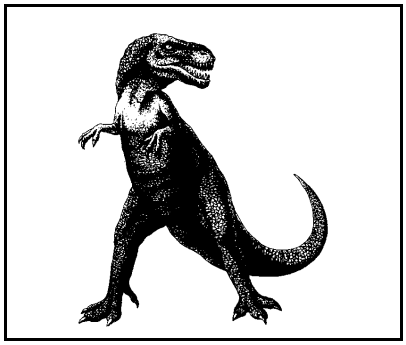
### Yeti

* kann nur von Nivesen und Elfen geführt werden

*„Es gibt nur wenige Menschen, die von sich behaupten können, eines dieser meist gutherzigen Ungetüme gesehen zu haben, wir haben sogar mit ihnen gefeiert."- aus dem Bericht in 80Wochen um Aventurien von Phileasson*

5/(1)/3*

## Kreatur



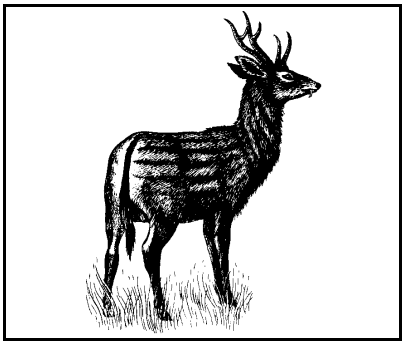
### Schlinger

Befinden sich beim Gegner Mohas, fliehen diese bei einer 5 oder 6.
*kann nur von Echsen geführt werden

*„Nur ein Drache kommt einem Schlinger an Stärke gleich; ich sah wie er meinen Gefährten in zwei Stücke riß!"- Die*

7/(3)/4

## Erweiterung



### Karenherde

Auf den Ablagestapel bei der ersten Kampfhandlung auf dem Feld.
Einheiten, die nun nicht mehr von der Kapazität gedeckt sind, können sich am Ende des Kampfes in Nachbarfelder zurückziehen.
* gilt auch für Kreaturen

-/-/+1*

## Held

### Baron Dexter Nemrod

**Persönlichkeit**
Leiter des Kaiserlichen Geheimdienstes.
Darf nicht mit Schwarzmagiern in einem Stapel sein.
Jede Spielrunde würfeln, bei 1-3 darf er einen gegnerischen Nachbarstapel inspizieren. Sein

1/(6)/3

## Kreatur

### Adawadt

**Persönlichkeit**
Adawadt ist der älteste und größte Riese Deres. Für die meisten Menschen ist er nur eine Märchengestalt.
In dem Feld, in dem er sich aufhält gibt es keinerlei Wetterauswirkungen, da er das künftige Wetter am besten kennt, die Kapazität des Feldes sinkt um 1.
Alle Gegner würfeln auf den FW, bei Scheitern:

9/(7)/#

Held

## König Brin

**Persönlichkeit**
Reichsbehüter des Mittelreiches, König von Garetien.
Kann nur in Städten und Festungen rekrutiert werden.

3/(5)/4

Held

## Duridanya von Greifenberg

**Persönlichkeit**
Baronin von Greifenberg, Gemahlin von Mukus von Rabenmund.
Befinden sich beide in einem Stapel und sollte einer von beiden getötet werden, kämpft der Andere in der darauffolgenden Kampfrunde nicht

5/1(4)/6

Held

## Mukus von Rabenmund

**Persönlichkeit**
Landvogt der Mark Rommilys, Gemahl von Duridanya von Greifenberg.
Befinden sich beide in einem Stapel und sollte einer von beiden getötet werden, kämpft der Andere in der darauffolgenden Kampfrunde nicht

5/(5)/6

Held

## Bergkönig Arombolosch

**Persönlichkeit**
Er kann zwei Zwergenarmeen gleichzeitig unterstützen.
Darf keine Schwerter, Zweihandwaffen mit sich führen.

4/(5)/6

Held

## Geode

Zwergischer Druide.
Bekommt auf die Beschwörung von Dschinnen einen Bonus von 1.

*„Ich will meine Ruhe!“*

1/5/3

Held

## Jehenana Vehrenberg

**Persönlichkeit**
Phex-Geweihte, die sich schon viele Jahre auf der Flucht vor dem Kopfgeldjäger Khor al Pharred befindet. Nennt sich derzeit Anais.
Befindet sich ihr Widerpart in dem gegnerischen Kampfstapel, flieht sie sofort. Ansonsten gelten die üblichen Modifikationen eines Phex-Geweihten.

3/(4)/3