

Thorwal Standard



6,80 DM/3,50 EU

Nr. 11



Auslandspreise:

Kleingüldenland 2,50 Pfund,
Großferngüldenland 5 \$,
Postehernenschwertzien (nur Devisen),
Westlicher Zwergbergstaat 7,00 €Fr,
Östlicher Zwergbergstaat 50 D€,
Froschland 21 FF,
Gurkland 7,50 Gulden,
Oreländer 25 Kronen,
Caesarien 8500 L,

Diesmal:

**Blick in Thorwals
Zukunft**

**Wegweisendes vom
Frühjahrshjalding**

Blickpunkt Enqui

Abenteuer in Darpatien

**Friedland, ein Schau-
platz im Svellttal inkl.
Szenario**

Leben in Aventurien

Magie des Stabes

DIE SPIELEBURG

Alle Spiele zum Ausprobieren !

Familienspiele

Erwachsenenspiele

Kinderspiele

Rollenspiele

Importspiele

Trading-Card-Games

u.v.a.



Öffnungszeiten
Mo.-Fr. 10.00-18.30 Uhr
Sa. 10.00-16.00 Uhr

Theaterstr. 8
37073 Göttingen
☎ 0551-5 67 38 / 📠 0551-5 67 07
e-mail: Spieleburg@aol.com

Die Thorwal Standard CD-ROM

Ab Ende Juni im Handel.

Aus dem Inhalt:

Thorwal Standard - das Fanzine

(Fast) Alle Texte aus den vergriffenen Heften 1-9

Bildersammlung aus und zu dem TS (Jens Haller, Stefan Trautmann u.m.)

Aventurische Geschichten

Neben einigen Geschichten von Christel Sheja findet ihr hier vor allem bislang unveröffentlichte Geschichten von Michelle und mir: Aus dem Leben zweier Adelsleut'

Encyclopaedia Arcania Fol. I.:

DIE MAGISCHE BIBLIOTHEK

Die ultimative Sammlung von Peter Diehn und Anton Weste (bislang unveröffentlicht)

Vier exklusive Audio-Tracks des Barden Matz

Diese vier Lieder sind exklusiv auf dieser CD und nicht auf seiner eigenen CD enthalten:

Alrik der Schmied (live-Version), Das greifenberger Schlaflied, Shemir (zu dem Abenteuer in diesem Heft) und eine Ballade zum Schwertkönig Raidri

Außerdem findet ihr die Beschreibung von Eskenderun von Michael Hasenöhrle und mehr auf dieser CD, die es für 14,80 DM inkl. Porto bei uns direkt oder über den Fantasy-Fachhandel zu beziehen ist.

Liebe Leser, liebe Leserinnen,

da sind wir wieder. Wer hätte das gedacht. Wir sicher am allerwenigsten. Gerade einmal 4 Monate sind vergangen und schon gibt's Neues aus der TS Redaktion.

Der Zuspruch und euer Lob zum letzten Heft, unserer CD, unserem Artikel im Letzten Helden (Familienclans in Rommilys) und nicht zuletzt auch Michelles Artikel zur Blutnacht im AB 79 hatten unserer Motivation gut getan.

Und wieder einmal gibt es Änderungen im Erscheinungsbild des TS. Die Seitenzahl wird von nun an auf 68 Seiten beschränkt sein, dafür soll der TS regelmäßig alle 3-4 Monate erscheinen. Dies ist mit der aufwendigen Buchbindung aber nicht zu finanzieren, deshalb gibt es den TS ab sofort mit einer kostensparenden Mittelheftung.

Von weiteren Kurzgeschichten sehen wir für's erste ab, da wir fast kein Feedback auf die Geschichte im TS 10 erhalten haben und wir nun pro Ausgabe ja auch weniger Platz haben. Wer gern mehr Geschichten lesen möchte findet sie auf der TS-CDplus und weitere auf unserer Homepage.

Da wir selbst immer wieder auch Midgardabenteuer spielen (sei es in Riesland oder umgesetzt auf Aventurien), wollten wir euch von dem Experten für diese Frage darstellen lassen, was es dabei zu beachten gilt. Mein persönlicher Midgard-Favorit ist das Abenteuer Myrkdag aus dem Sammelband "Spinnenliebe" - es kann fast überall im Mittelreich angesiedelt werden). Nach diesem Artikel wollen wir auch in späteren Ausgaben den Blick über den Tellerrand wagen und werden unregelmäßig andere Systeme näher beleuchten. Sagt uns was euch interessiert.

In dem Artikel "Vom Leben in Aventurien" und im Szenario "Willkommen in Friedland" verwenden wir (nach dem TS 7) wieder Material, das bereits einmal veröffentlicht wurde. Doch angesichts der damaligen Auflage der beiden Publikationen von ca. 150 Stück und angesichts dessen, daß die Veröffentlichungen 5 bzw. 7 Jahre zurück liegen, denke ich, daß ihr Verbreitungsgrad eher gering sein dürfte.

Viele werden eine reguläre Ausgabe des *Söldner heute* vermissen, doch leider hat Jens für dieses Heft keine Ausgabe geschafft. Ich soll euch auf den TS 12 vertrösten.

In Thorwal tut sich wieder etwas. Nachdem der TS schon in seiner 3. Ausgabe die Überschrift hatte: "Vom Werden einer Nation", nimmt die Sache nun endlich Konturen an. In langen Gesprächen mit Thomas Römer haben wir uns mit Thomas auf ein Konzept für die Zukunft Thorwals geeinigt, das wir über den TS aktiv begleiten werden. Weitere Infos hierzu gibt es auch auf unserer Homepage.

Ich wünsche euch wieder viel Spaß mit dem neuen Heft.

Den TS 12 könnte ihr dann für Januar 2000 erwarten.

Euer

Ragnar

Inhalt:

· Leserbriefe	S. 4
· Impressum	S. 5
· Das Thorwal Briefspiel	S. 6
· Thorwal Standard	S. 7
· Darpatienspielhilfe , 7. Teil	
· Warum die Darpatier die Tobrier nicht mögen	S. 16
· <i>Rommilys'ber Landräufur</i>	S. 17
· Von der Magie des Stabes	
· 3. Teil von Michelle Schwefel	S. 18
· Entscheidung in den Bergen	
· Abenteuer in Darpatien von Robin Fehmer	S. 19
· Midgardabenteuer für DSA-Spieler	
· Alexander Huisken, Chefredakteur des Gildenbriefs	S. 29
· SÖLDNER HEUTE (Notausgabe)	S. 36
· <i>FRIEDLAND</i> , ein Schauplatz von Michelle und Ragnar Schwefel	S. 37
· Willkommen in Friedland	
· Szenario von Ragnar Schwefel und Rainer Kriegler	S. 45
· Vom Leben in Aventurien	
· von Thomas Muhle	S. 59
· Der (Wahre) Bote	S. 65

Der Thorwal Standard, mit Sicherheit die richtige Entscheidung!

"Ein Leserbrief ... ist 'ne Weile her, seid ich einen geschrieben habe. Muß wohl zur Zeit von "Heldenhaft" gewesen sein, und es ist ja auch schon eine ganze Zeit ruhig um die Jungs geworden. (*In der Tat*)

Zuerst die Masse der Seiten und des Materials. Es ist bombastisch viel, was da auf einen losgelassen wird. Die Qualität der Bindung ist gut, fällt nicht gleich auseinander. Es gibt zusätzlich den (das?) (*die !?!*) Sphinx, was einen über andere Veröffentlichungen auf dem Laufenden hält. Auch wenn die ersten Ausgaben Con-Daten enthielten, die schon um waren, aber dafür das sich irgendwer (Schöne Grüße auch) damit eine Mordsarbeit macht, echt klasse! Da weiß man was sonst noch so los ist. Und mittlerweile habt ihr euch ja schon angewöhnt, es extra zu verschicken, was sicherlich nicht ganz kostendeckend verläuft.

Der Thorwalteil ist wie immer gut und höchst interessant. Könnte ruhig etwas mehr sein. Was mir dort so vorschwebt, sind kleinere Szenarien, die man in und um die Thorwaler spielen lassen könnte, schön verpackt in Berichten und Erzählungen. (Ich weiß, ich denke mir selbst was aus und schicke es euch!). Der Enqui-Teil und auch die Beschreibung von Neu-Haldingard sind gute Beispiele, ungefähr so. Etwa ein Bericht über einen Überfall auf einen Schiffskonvoi, Anlandung in Brabak oder so, kurz und ohne nähere Nennungen, was ein Meister als Idee heranziehen könnte. Alles in allem sehr gut!

(Die Anregung fällt auf fruchtbaren Boden und wenn Du auch selbst mit dazu beiträgst, freut uns das umso mehr ;-))

Der *Wahre Bote* ist immer wieder witzig zu lesen, klingt irgendwie nicht ganz ernst, beleuchtet so manche Sache im offiziellen Aventurien mal unter anderen Gesichtspunkten. (Doch hoffentlich kein demokratisches Gedankengut, oder?!)
(Wie kommst Du darauf?! Kaiser Answin ist doch kein Demokrat!!!)

Söldner Heute ist Kult, vor allem für so eine begeisterte Söldnerseele wie mich. Jens, weiter so! Selten so gelacht wie bei dem Interview Thorax ...

Zu Darpatien habe ich ja durch die früheren Veröffentlichungen einiges Material gesammelt, und es macht Spaß spaßige Ausarbeitungen zu lesen. Leider ist dadurch viel Hintergrundmaterial auf viele Hefte verteilt, und da wäre ich als Meister zu faul zum raussuchen. Ich spiele lieber mit den Daten im Gedächtnis und viel Improvisation. Die Abenteuer und Szenarien zu Darpatien stellen dem Leser (und eventuellem Meister) das Land und die Geschehnisse doch ganz gut dar, daß es zum Durchlesen und aufnehmen ganz nützlich ist. Was mich etwas stört ist die häufige Nennung des Drapatischen Geheimdienstes, finde ich zu krass und zu oft. Ich finde den KGIA und den DBA schon obskur, da muß nicht jede Provinz noch mit ihren verdeckten Ermittlern protzen. Dafür sind doch die Helden da!

Alles in allem gut lesenwert, auch wenn ich solche Abenteuer nicht üblicherweise meistere. (*Zugegeben, der FDEA taucht relativ häufig auf, doch ist so eine Institution auch sehr sinnig in Intrigenabenteuern einzusetzen. Dafür ist dieser TS FDEA-frei.*)

Das Abenteuer "Totenstarre" von Anton Weste ist eine herrliche Studie darüber, wie man Helden Angst machen kann. Sehr gut ausgebaut und stimmungsvoll geschildert. Es wäre ein Gewinn, wenn Anton öfters bei euch Szenarien veröf-

fentlicht, er hat ja schon einige schöne Abenteuer auf den Markt gebracht. (*An uns soll's nicht liegen, nur her mit Stoff Anton...*)

Die Ausarbeitung über den Namenlosen sind hochgradig interessant, sehr schönes Material, welches ich bestimmt in das eine oder andere Szenario einbauen werde. Ich hoffe nur, kein Spieler kommt auf die Idee, mit aller Gewalt einen solchen Typus spielen zu wollen, in den offenen Runden soll ja so manches passieren (Igitt, sogar Schelme werden dort gespielt).

Der Henker ist vielleicht nicht ganz so ein Heldentyp, wie man ihn sich vorstellt, doch diese Berufssparte (immerhin doch hochehrenhaft) verdient ein wenig Anerkennung.

Leider stecke ich dort im Lesen noch etwas fest, hoffe aber bald den Rest des Thorwal Standard gebührend als Abendlektüre genießen zu können. Die Geschichte "Bosparanische Nächte" verspricht ja einiges, und ein Abenteuer von Matz habe ich schon einmal als Spieler erleben dürfen und freue mich auf so manche Überraschung.

Last but not least das Liedgut, welches manchem Barden und Skalden gut zu Gesichte steht, so er es denn vortragen kann.

Danke auch nochmal für die Liste mit den magischen Büchern und welche Zauber man daraus erlernen kann, ich habe sie gleich an einige Spieler, die entsprechende Charaktere spielen, verteilt. Sehr hilfreich für Studiosi und solche, die es werden wollen." (*Zur Erläuterung: die Liste war neben der Sphinx das Gimmick für die Abonnenten dieser Ausgabe*)

Alles in allem hat mir diese Jubiläumsausgabe ausgezeichnet gefallen! Macht weiter so, bravo!

Kolja Behrens, Bad Nenndorf

"Glückwunsch - der TS ist mal wieder gut gelungen. Besonders die Stelle von deiner Frau (ich erinnere mich noch an Zeiten, wo sie Michelle Melchers hieß) über den Namenlosen Gott hat mir sehr gut gefallen - zugegeben, viel mehr habe ich noch nicht gelesen.

Was mich geschockt hat, war das Vorwort. SO alt seid ihr alle schon???

Wenn ihr es seit 10 Jahren rausbringt... meine Güte!

(Nun wir weisen doch seit Anfang an darauf hin, daß die Redaktion altersverstockt ist.)

Aber nichts destotrotz: Weiter so!" (*Das wohl!!!*)

Jens Beyer, Sessenbach

"Herzlichen Glückwunsch zum Jubiläum Eures Magazins. Bis heute habe ich es nicht bereut den TS abonniert zu haben. Es ist schon eine gute Leistung seit 1990 an Eurem Magazin dran zu bleiben und nicht frühzeitig aufzugeben. Bis jetzt war ich immer begeistert und habe den Standard gerne gelesen. Aber wenn Ihr jetzt die Darpatienbeschreibungen wegläßt oder kürzen wollt, so ist der Standard nicht mehr so interessant für mich. Und ich muß überlegen ob es sich für mich noch lohnt Euer Magazin zu abonnieren?

(Ganz eingestellt wird Darpatien ja nicht, und wenn die Leute, die Wehrheim beschreiben wollen damit fertig sind, gibt es wieder einige Seiten zu füllen. Bis dahin aber wird es immer wieder Abenteuer in Darpatien geben, in denen auch das bisherige Material Verwendung finden kann)

So jetzt komme ich auch zu meiner Kritik; den eigentlichen TS habe ich meist überblättert, da er mir zu satirisch erschien und nicht ernst genug geschrieben wurde. Da habe ich mich doch lieber an den AB gehalten. (*Nur daß im AB so gut wie nie etwas zu Thorwal stand...*)

Die Ausnahme war dann aber in der Nr. 10, wo über die Ork-Gefahr in Enqui geschrieben wurde. Dies hat mir sehr gut gefallen. Auch die Beschreibung vom heutigen Enqui war aufschlußreich.

- Neu Hjaldingard war ebenfalls lesenswert, gut wäre es wenn Ihr noch ein Abenteuer in dieser Gegend stattfinden laßt.
(*Ein Szenario dort ist geplant*)
- Der *Wahre Bote* ist mit das beste vom Standard
(*Stimmt*)
- Der *Landrufer* darf ebenfalls nicht fehlen und es finden sich gute Informationen über die Vorfälle in Darpatien, diese kann man auch gut den Helden mit auf den Weg geben.
- *Söldner Heute* ist wie immer unterhaltsam und lockert den Standard etwas auf, grins.
- Die Baroniebeschreibung war eine gute Spielhilfe und als Hintergrundmaterial für das Abenteuer "Eine Studie in Politik" sehr gut zu gebrauchen und gut zu lesen. Mir hat am Abenteuer gut gefallen, daß die Helden nur Helfer im Intrigenspiel waren und einsehen mußten, daß auch sie nur benutzt wurden und nicht den Fall komplett gelöst haben.
- "Totenstarre" und die Quellensammlung "Der Gott ohne Namen" war super recherchiert und es wäre gut, wenn Ihr noch mehr von solchen Themen drucken würdet, da hier meiner Meinung nach noch viel nachzuholen ist. Außerdem war es gut, daß Ihr in allen Texten das Geheimnis des Namenlosen nicht gelüftet habt, sondern es mysteriös gelassen habt.
- Das letzte Abenteuer "Schemir" war eine interessante Idee und ich habe dies mit meiner Gruppe gleich gespielt und auch meine Helden waren von dem kleinen Abenteuer doch sehr begeistert.
- Die Fahrenslieder aus Thorwal waren das Beste, wir haben nur gelacht und kräftig nachgesungen [...]

Ich finde aber, daß Regelerergänzungen nicht fehlen dürfen, auch wenn man diese dann nicht alle übernimmt. Es ist trotzdem interessant, welche Regelerweiterungen andere Spielergruppen benutzen. (*Da interessiert uns auch die Meinung der anderen Leser. Hat denn jemand noch interessante Regelerergänzungen?*)

Auch könnt Ihr weitere Abenteuer als festen Bestandteil in Eurem Magazin einbinden. (*Sowieso*) [...]"
Matthias Keiner, Elmshorn

"Euer Internet-Angebot ist wirklich gelungen. Mir gefällt besonders der Darpatien/Rommilys-Teil: Selten findet man soviel Material, das mit dem offiziellen Aventurien im Einklang steht und dazu noch beständig aktualisiert wird. Ihr habt es geschafft, einen Teil Deres lebendig werden zu lassen. Weiter so."

Christoph Lecher, Kirchhain

"Ein großes Lob für den TS, der durchaus wieder zu über-

zeugen wußte. Allerdings waren mir drei Abenteuer in dem Heft dann aber doch mindestens eines zuviel. (*Das kann ich nun wieder nicht verstehen...*). Und mußten die Bosparanischen Nächte wirklich mit 19 Seiten im Heft repräsentiert sein - vor allem, da der Rest der Geschichte sowieso nur auf der CD-ROM erschienen ist?

Die Spielhilfe zu den Göttern Aventuriens (Der Gott ohne Namen) war schon lange überfällig und ich empfand es ohnehin als absoluten Fauxpas seitens der DSA-Redaktion, daß der Gegner der Zwölfgötter (bzw. der Kult desselben) in "Die Götter des Schwarzen Auges" nicht entsprechend erwähnt und beschrieben wurde. Vielen Dank daher an Michelle (...) Sehr schön empfand ich es auch, daß Thorwal nun etwas mehr Platz eingeräumt wird; endlich wird diese Region belebt/bespielt."

Jens Arne Klingsöhr, Hannover

Impressum

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.

Kritik von außen ist nett. Wir weisen aber vorsorglich auf eine ausgeprägte Altersverstocktheit der gesamten Redaktion hin. Wir freuen uns auch über Artikel und Kleinanzeigen zum TS, WB, RL oder SH; auch wenn es nur Ideen oder Anregungen sind.

Redaktion:

Ragnar Schwefel (Hrsg), Michelle Schwefel (Exil AA für alles), Jens Haller (Söldner heute), Frank "Jay" Hagenhoff (Darpatien)

Weitere Mitarbeiter dieser Ausgabe:

Robin Fehmer, Paddy Fritz, Alexander Huisken, Ulrich Kenter, Rainer Kriegler, Torben Leutenantsmeyer, Matthias Löffler, Patrick Meller, Thomas Muhle, Christian Pachta, Björn Polakovs, Ralf D. Renz, Michael Wuttke

Zeichnungen: Caryad (S. 17, 24), Jens Haller (Titel, S. 9, 12, 14, 18, 22, 36, 41, 45, 51, 58), Ina Kramer (S. 7); Christel Sheja (S. 21, 26, 27, 55); Stefan Trautmann (S. 20, 52, 65) und wie immer geklaute

Karten: L. Danger *dangerous arts*

Druck: A&M, Bonn

Auflage: 1000

Standard Verlag, Bastianstr. 24, 13357 Berlin

Thorwal.Standard@gmx.de

<http://www.Thorwal-Standard.de>

<http://www.Darpatien.de>

<http://www.Rommilys.de>

Thorwal Briefspiel: HeavyHoagie@t-online.de

Söldner heute: immer.essen@t-online.de

Abo:

Ein Abo über 4 Ausgaben kostet 25 DM

(Europ. Ausland: 29 DM). Es verlängert sich nicht automatisch.

Händler:

Den Vertrieb für Händler hat Pegasus Press übernommen: karsten.esser@pegasus.de

Uns erreichte eine Mail zum Abenteuer Schemir aus dem TS 10, in der Michael Hasenöhrlich sich zu recht beschwerte, daß man nicht ausreichend recherchiert habe. Deshalb drucken wir hier seine Verbesserungsvorschläge zum Abenteuer ab:

Das Abenteuer „Schemir“ aus dem TS 10 spricht von Junkertitel, Edlendum und Burg von Wellhain, die eine Familie ya Bosana innehat. Die Burg befindet sich auf einem Gipfel in bergiger Landschaft nahe Thegûn südlich der Straße nach Kabash.

Dies alles läßt sich auf den ersten Blick nicht mit der Chababischen Landkarte und dem Chababischen Calendarium vereinbaren (die auf Bilstein 98 sowohl dem Autor des Abenteuers als auch der Redaktion des TS zugänglich waren).

Als Lösung schlage ich vor, Burg Wellhain in den Hügeln östlich des Dorfes Wulfenbein anzusiedeln und der Familie ya Bosana die Signorie Wulfenfeld zu geben.

Der im Calendarium genannte Signor Bustio von Wulfenfeld heißt dann mit vollem Namen Bustio ya Bosana und ist der im Abenteuer erwähnte verschollene Sohn des früheren „Junker“ Schemir ya Bosana. Da das Calendarium auf 1. Praios 29 Hal bezogen ist, wird das Abenteuer 27 / 28 Hal anzusetzen sein.

Das Wulfenfeld ist auch abgelegen genug, um die im Abenteuer geschilderte düstere Schreckensherrschaft der Schwester Schemirs zu gestatten. Der Name Wellhain könnte eine Verkürzung von Welpenhain sein und sich auf den heute noch westlich des Dorfes wachsenden Wald beziehen.

FANTASY
EN'G... UNTER
HEISSE SPIELE...

...COOLE AUSWAHL:
ROLLENSPIELE
BRETTSPIELE
MINIATUREN
UND UNZÄHLIGE
US-IMPORTE

WWW.FANEN.COM
RELLINGHAUSER STR. 104 • 45128 ESSEN
TEL (0201) 78 68 77 • FAX 79 74 10

Schiffwerft

Infos vom Thorwal-Briefspiel

So wie Foggwulf, der legendäre Held „unseres“ Volkes, auch nicht nur einen Tag für die Umrundung Aventuriens benötigte, braucht auch das Projekt „Thorwal-Briefspiel“ längere Zeit, um sich aus den niedrigen Gewässern zu lösen, um dann, so Swafnir will, als stolzes Drachenschiff über die Meere zu kreuzen. Für mich ist es auch „kaltes Wasser“, in dass ich mich geworfen habe, als ich Ragnars Angebot, mit ihm die Politik Thorwals ein wenig näher zu beleuchten, angenommen habe.

Nach dem Aufruf im TS 9 haben sich 12 Leute gefunden, die auch Interesse am „Ottaversenken“ wie ich haben; eine „Hetrolle“ ähnlich dem allseits bekannten mittelreichischem Adelsscalendarium wird den Spielern mit Erscheinen dieses TS vorliegen (so hoffe ich...ähem); auch an einer Homepage wird eifrig gebastelt. Vor sechs Wochen wurden via Mailingliste die ersten Otta- und Personenbeschreibungen über den Datenlimbus gejagt, und so langsam kriegt die „Briefspiel“-Otta Fahrt in ihre Segeln, sei es durch das Organisieren einer „Einkaufsfahrt“ in die Dröler Gegend oder durch das Beleidigen anderer Hetleute, wenn diese nicht auf die Ottajara des eigenen Enkels erscheinen wollen. Und der Ausguck meldet auch schon ein weiteres Ereignis: Das Frühjahrshjalding von 29 Hal soll ebenfalls in Briefform stattfinden, worüber der TS natürlich berichten wird.

Dies sollte auch ein kleiner Köder für weitere Spielerinnen (Schade, Anke, für das verfrühte Von-Bordgehen) und Spieler sein, die ebenfalls als Ottajasko, Dorf oder Sippe am Projekt teilnehmen wollen. Es gibt noch viele Plätze auf der Karte für euch. Zwar liefen bisher die meisten Aktionen per Datenlimbus, aber der gute alte Brief per Bote tut es selbstverständlich immer noch. So wünsche ich Swafnir und Efferds Segen für die „Briefspiel“-Otta. Möge sie lange in Dienst bleiben! Das wohl!

Patrick „Paddy“ Fritz

Die Adresse für das „Thorwal-Briefspiel“:

Paddy Fritz

Im Vogelsang 18

50181 Bedburg

e-mail: HeavyHoagie@netcologne.de

Weitere Infos:

<http://www.thorwal.de>



Vaterländisch, Kriegerisch, Traditionsbewußt, Zupackend, Treu, Tapfer

Phex 29 Hal, 16. Jahrgang

Preise: 1 ST, 1 Schilling, 2 Groschen, 0,1 Zwergentaler, 1 Dinar, 0,1 Amazonenkroner, 1 Schrumpfkopf

Auf zu neuen Ufern! Bericht vom Frühlingshjalding

Was war das für ein Hjalding. Unser oberster Hetmann hat in einer wegweisenden Rede den Kurs vorgegeben. Thorwal bricht auf zu neuen Ufern.

Lest nun Trondes Rede vom ersten Tag des Hjalding:

"Hetfrauen und Hetmänner, Jarle und Sippenälteste, ich trete vor euch, um Rechenschaft abzulegen, wie es um Thorwal steht. Und ich muß euch sagen, daß wir in Gefahr sind. Doch die Gefahr naht nicht an Deck von Schiffen. Sie kommt auch nicht in Kriegszügen, die auf unser schönes Land zu marschieren! Nein, noch nicht! Denn wir selber sind es, die unser Thorwal gefährden.

Schaut euch um, schaut euch genau um! Schaut in die Länder der anderen Völker. Was man dort sehen kann, läßt jeden Kundigen erschauern: Die Kinder der Cantarer haben neue Schiffe gebaut. Sie haben neue Waffen eingesetzt, daß dagegen die Armee des Mittelreiches wie eine Orkenhorde wirkt. Welche Otta hat noch eine Chance im Kampf gegen Schivonen zu siegen? Die Planken der unseren sind zerschmettert lange bevor wir zum Entern heran sind.

Schaut zu den Speichelleckern, die sich "Nostrianer" nennen. Jetzt, da die Cantarer wieder stärker geworden sind bekommt der Nostrianer wieder Oberwasser und erfrecht sich an unserer Südgrenze. Fragt doch mal die Ottas und Dörfer da unten, wie nostrianisches Holz aussieht! Sie haben es schon fast vergessen, weil diese Robbenschänder kein Holz mehr liefern. Sie machen ihre Grenzen dicht!

Doch die Steineichenplanke ist und bleibt thorwalscher Boden, wie unsere Äcker auch!

Aber laßt uns auch auf die guten Seiten schauen. Trotz des Angriffs auf Enqui: der Ork hält überraschenderweise das, was ich mit ihm ausgehandelt habe, damals vor fast 12 Jahren: Grimring, die Schicksalsklinge, erhält uns unsere starken Grenzen.



Unser glorreicher Oberster Hetmann Tronde Torbenson

Wie euch jeder Skalde bestätigen kann, hatten wir so ein Übereinkommen schon einmal, vor fast 100 Götterläufen, als Hardred Hetmann war. Eben zu jener Zeit, als Thorwal stärker als seine Nachbarn war.

Und wie hat Hardred das erreicht? Er hat die Ottas, Dörfer und Jarltümer vereinigt, so daß die Nationen vor der vereinigten Kraft Thorwals gezittert haben. Doch dieses vereinte Thorwal gehört der Vergangenheit an. Und warum, Hetleute, Jarle und Sippenälteste?

Weil thorwalsche Piraten nur in den eigenen Beutel arbeiteten. Weil sie einen Krieg mit dem Bornland entzündeten, der erst vor kurzem offiziell beendet wurde. Nehmt Mardugh Orkhan, der, ähnlich wie Hardred, die

Orks des Svelltals vereinigte und ein friedliches Miteinander fördert. Er wird von Angehörigen seines Volkes verraten. Fragt Hetman Ingald von Enqui, was gerade vor seiner Türschwelle geschah. Orkbanden untergruben den Frieden zwischen uns und den Orks, weil sie sich mit den politischen Umwälzungen nicht abfinden können. Swafnir sei Dank, haben sie sich eine blutige Orknase geholt, doch

nur mit Glück und gegen einen schwachen Gegner konnten wir uns halten.

Wenn jetzt - wie vor 5 Jahren - einzelne Ottas die Küste hinabsegeln und gegen liebfeldische und alanfanische Schiffe eine Niederlage nach der anderen hinnehmen müssen, was soll uns das sagen? Wir müssen uns nicht wundern, wenn eines Tages die Liebfelder oder die Al'Anfaner mit einer Flotte kommen und Forderungen stellen. Wie wollen wir auf solche Frechheit angemessen antworten? Mit dem heldenhaften Versinken einiger Dutzend Langschiffe im Geschoßhagel der Walmörder ist Thorwal sicher nicht zu helfen!

Aus diesem Grunde hatte ich im Hjalding den Beschluß durchgesetzt, daß der Oberste Hetmann Flottenverbände zusammenrufen kann. Damit es ihm endlich möglich ist, Kräfte zu bündeln, um Angriffe führen oder sie vereiteln zu können. Doch was ist wirklich los im Lande Thorwal? Als Enqui angegriffen wurde, wie viele Ottas hörten meinen Ruf? Ganze zwei Ottajaskos. Zwei Ottajaskos, die der tapferen Bevölkerung von Enqui zu Hilfe kamen! Welch ein Verfall der Sitten! Verklingen die Sänge der Skalden ungehört? Ist euch der Rat eurer Alten nichts mehr wert?

Offensichtlich, denn euch ist euer Heimatland nicht mehr wert als zwei Ottajaskos!

Ganz zu schweigen von den neuen Schiffen, die notwendig sind, um Thorwal wieder erstarken zu lassen. Bis jetzt haben nur wenige Ottajaskos mein Angebot wahrgenommen und neue Schiffe in Auftrag gegeben. Ich aber sage euch: Die beiden neuen Schiffstypen zeigen vielversprechende Ergebnisse, und ihr könnt euch noch viel mehr davon versprechen. Jetzt ist es an der Zeit, daß dies nicht Einzelfälle bleiben. Es muß eine grundlegende Erneuerung Thorwals her. Es wird Zeit für eine Nation Thorwal.

Was ist denn nun so eine „Nation“? Das klingt verdächtig nach Schreibkram und tausend Gesetzen, schweren Steuerfolianten, nicht wahr? Wie also, fragt ihr mit Recht, stelle ich mir so ein Thorwal vor? Das will ich euch sagen:

Das Hjalding wird künftig nur noch einmal im Jahr im Herbst tagen und behält auf ewig das Recht den obersten Hetmann zu wählen bzw. ihn abzuwählen. Der Oberste Hetmann bildet einen Rat, der beraten wird vom Jarlting, das zwei- bis dreimal im Jahr tagt. Die Zusammensetzung des Hjalding bleibt, wie unsere Vorfahren es bestimmt haben, nur daß die Jarle eine ehrenvoll beratende Stimme auf dem Hjalding bekommen.

Das Jarlting soll sich aus den von den Jarlhjaldings gewählten Jarlen unserer thorswalschen Regionen zusammensetzen. Dazu wird es einige Neueinteilungen der Jarltümer geben, über die das Hjalding noch abzustimmen hat. Das

Jarlting kann Steuern erheben und nimmt an den Regierungsgeschäften teil. Das Hjalding kann alle Entscheidung des Jarltings rückgängig machen, doch bis zum nächsten Hjalding haben sich alle Thorwaler an die Beschlüsse des Jarltings und des Rats des Obersten Hetmanns zu halten. Notfalls können diese Beschlüsse auch mit Gewalt durchgesetzt werden. Und jeder Thorwaler ist verpflichtet dem Rat dabei zu helfen.

Gleich heute sollte das Hjalding die erste Steuer beschließen. Ich erwarte, daß ihr alle unser Thorwal zu neuer Blüte führen wollt. Und dazu benötigen wir Geld! Es soll ab dem nächsten Mond eine Steuer auf jeden thorswalschen Kopf geben: 1 Goldstück pro Kopf und Götterlauf und ein Goldstück pro Ruder und Götterlauf. Die Jarle sind für die Eintreibung des Geldes verantwortlich und können davon einen 10. Teil für das Jarltum behalten. Über die Ausgaben dieses Geldes wachen die Jarlhjaldings. Von dem Geld werde ich eine gemeinsame thorswalsche Flotte aufstellen.

Jede Ottajasko und jede Landgemeinschaft hat einige Männer und Frauen für eine bestimmte Zeit für diese Flotte abzustellen. Bis auf die Steuer müßt ihr heute noch nichts beschließen. Laßt uns über alles gründlich reden, trinken und schlafen.

In einem halben Götterlauf auf dem Herbsthjalding werden wir endgültige Beschlüsse fassen.

Ich sehe mich als politischen Sohn des Hetmann Hardred. Zieht die Lehren aus der Geschichte: Nur ein starkes Thorwal wird die Kraft haben zu bestehen. Laßt Thorwal so schwach wie es jetzt ist und wir werden über den Rand der Scheibe in die Vergessenheit gespült werden. Denkt daran, wie damals unsere Vorfahren aus Hjaldingard vertrieben wurden! Da ist kein Schicksal für unsere Kinder. Ebnet den Weg zu einem neuen, starken Thorwal. Seht die Zeichen der Zeit, die Gelegenheit ist da!

Entscheidet euch dafür, unter dem Namen „Jarlting“ eine thorswalsche Nation auszurufen.

Das Wohl, bei Swafnir!“

Impressum:

Der Thorwal Standard erscheint im Aufbau Verlag Thorwal, Hetfrau Garhelt Straße 10.

Herausgeber: Swantje Hillebrook-Karlsdottir,
Kurt Buccerison, Rudolfske Augfindling
Chefredaktion: Thies Ragnarson
Auflage: genug

Frühjahrshjalding - Reaktionen - Frühjahrshjalding - Reaktionen - Frühjahrshjalding

Hier nun Auszüge aus den Reaktionen einiger Hetleute und Jarle:

Kjaskar Hakonsson, Firnglanz Otta:

„(...) So wird den „Jarlen“ eine ehrenvoll beratende Stimme im Hjalding zugesagt. Was haben denn die Jarle in unserem Hjalding zu suchen? (Zwischenruf der Jarlin Swafnild Egilsdottir: „Eh, du Schwachhirn, wir sitzen doch schon heute im Hjalding, mit Stimme!“) Und überhaupt, wozu braucht eine thorswalsche Nation Jarle? Sind sie überhaupt mehr als hetmann'schen Steuereintreiber? (Swafnild: „Ich zeig dir gleich, das ich mehr bin!“) Soll ich mir als Hetmann Vorschriften machen lassen von einem Jarl, der keine Ahnung von den Zuständen in meiner Otta oder auf unserer Insel hat? (...)

Ich stimme dem Vorschlag Trondes nicht zu, unsere Nation „Jarling Thorwal“ zu nennen, denn was haben die Jarle denn schon für die Entwicklung Thorswals getan? Um unser historisches Erbe weiterzuführen, sollten wir uns mit einem Begriff schmücken, der die wahren Führer unserer thorswalschen Geschichte würdigt, z.B. mit „Hethinga Thorwal“.

Ich sehe die Notwendigkeit der Steuern ein, Tronde, und ich stimme mit dir überein, daß der thorswalsche Staat nur so weiter an Stärke gewinnen kann. Doch

frage ich mich, warum du so einen großen Wert auf die Abgabe von 1 Goldstück PRO RUDER legst! Ich denke, daß dies eine Benachteiligung derjenigen Ottas ist, die sich mit Stärke und unendlichem Mut weiter auf den Meeren behaupten. Daher sage ich: eine Abgabe auf Ruder ist in Ordnung, wenn gleichzeitig für jene Ottas, die keine Boote besitzen, die Abgabe auf 2 Goldstücke pro Kopf und Götterlauf erhöht wird. Denn damit ermutigen wir diese Ottas, den Ruhm und die Ehre Thorswals auf den Meeren zu mehren, indem sie neue Schiffe bauen, möglicherweise aus dem neuen Flottenbauprogramm Trondes.

Zudem denke ich, daß lediglich der Aufbau einer thorswalschen Flotte etwas zu kurz gedacht ist. Hier sollten wir auch mal überlegen, ob nicht auch eine thorswalsche Armee Sinn macht: Unsere Jungs und Mädels sind die gefürchtetsten Kämpfer unserer Welt, doch was nützt uns dies, wenn wir gegen wohlgerüstete und wohlsortierte Haufen kämpfen müssen. Denn hier sind wir zumeist deutlich unterlegen. (...)

Frenja Torstorson, Lassirer Drachen-Otta:

„(...) Nun zu einem etwas betrüblich stimmenden Thema. Tronde hat es bereits erwähnt. Auch wir waren mehr als überrascht in Enqui derart wenige Verbündete gegen die Orken vorzufinden. Ich hatte deshalb auch schon ein kleines Streitgespräch mit meinem an sich sonst sehr geschätztem Freund Kjaskar. Es war wahrlich betrüblich zu erleben, daß nicht alle so zu denken scheinen wie die Lassirer Drachen. Für uns war es keine Frage, es gab kein zögern den Freunden und Brüdern in Not zu helfen. Und eines sei euch allen

hier gesagt, wären wir geeint und in gewohnter Stärke aufgetreten, hätten alle dem Hilferuf Folge geleistet, wir hätten sie hinweggefegt und so mach tapferer Krieger wäre nun noch an unserer Seite. Es sind bestimmt harte Worte die ich an euch richte, aber sie sollen euch aufrütteln! Wir sind Thorswaler – ein stolzes und starkes Volk. Vergeßt das nicht. Und gemeinsam sind wir stark, so stark daß alle Feinde vor uns erzittern. Darum nehmt Trondes Worte ernst, folgt seinen Vorschlägen es ist wahrlich an der Zeit, daß wir wieder aufwachen. Hetmann Tronde und Thorwal kann auf die Lassirer Drachen zählen, dafür stehe ich! Bei Swafnir das wohl!“



Das Hjalding tagt

Torben Farseesson, Farseesson Wellenbrecher-Otta

Hier hört ihr, wie wahr er spricht, der Tronde. Unser Land ist in den letzten Jahren verkümmert, und schuld sind wir selbst, nicht alle aber viele. Einige von euch werden es schon wissen, doch will ich es hier noch mal für alle sagen: im letzten Monat sind zwei Handelskonvois unserer örtlichen Gilde verschwunden. Es wird gesagt, sie seien bei Unwetter verschollen, doch kein anderes Schiff hatte ein Unwetter an diesen Tagen verzeichnet, was

eigentlich nur einen Schluß zuläßt: sie wurden gezielt vernichtet. Vernichtet von den eigenen Blutsbrüdern. Der Feind weilt unter uns, er sitzt wie ein Dorn in unserem Fleisch, ein unsichtbarer Dorn. Und er bohrt sich immer tiefer. (Zwischenrufe, tumultartige Szenen, es dauert eine Weile bis wieder Ruhe eingekehrt ist) (...)

Nostria sollten wir ein Ultimatum stellen; Eldgrimm sollte die nötige Unterstützung von uns bekommen, um unsere Forderungen durchzusetzen. (...)

Jurgas Mannen waren stark und mutig, aber das nützte nichts: ihre Zahl war klein und ihre Waffentechnik unterlegen. Laßt uns diesen Fehler nicht wiederholen. Verstärken wir uns, zu Land und zur See. Für die Bildung eines Staates Thorswal stehe auch ich ein, denn gemeinsam sind wir stark. Die bisherigen Strukturen haben uns geschwächt und unser Volk kleingehalten. (...) Es ist noch nicht zu spät, diese Mißstände zu beseitigen, aber es könnte zu spät sein, wenn wir noch länger warten; die geifernden Nostrianer zeigen das überdeutlich. (...) Unser Staat aber soll gerecht sein, und jedem einzelnen die gleichen Rechte geben, die unabänderbar sind. Rechte, die es ermöglichen, als freie Person in einem Freien Land zu leben. Unsere Vorfahren im ‚Gülden Landt‘ hatten einen solchen Staat. Ich schlage vor, ihn ihnen zu Ehren „Neu-Hjaldingard“ zu nennen, der legitime Nachfolger des Staates der Hjaldinger. Um zu zeigen, daß das Volk und nicht die Jarle vom Grunde auf die Entscheidungen trifft, schlage ich aber die Bezeichnung „Folketing“ vor, die Versammlung des Volkes. Sie soll die Entscheidungen treffen, die unseren Staat durch das Fahrwasser der Diplomatie navigieren. Es soll kein komplizierter Bürokratenstaat sein; einfach aber stark, das muß

unsere Devise sein. Ich bin daher dafür, das „Folketing von Neu-Hjaldingard“ auszurufen. (...)

Wir brauchen Steuern, damit unser Staat lebensfähig wird, so wenig, daß sie sich jeder leisten kann, aber doch genug, um unser Flottenprogramm zu finanzieren. (...) Die Steuern sollen einzig einen Zweck erfüllen: die Stärkung unseres Staates und seiner Strukturen. Mißbrauch der Steuern, sei es durch Verschwendung oder Entwendung, hat allein die Staatsführung zu verantworten. (...)

Für den Dienst in der Hetflotte schlage ich alle jungen Frauen und Männer vor, deren erste Ottajara sich zum fünften Male jährt. Die Dienstzeit sollte fortan zwei Jahre dauern, danach sollen sie in ihre Ottajaskos und Sippen zurückkehren. Für die Dienstzeit ist die Kopf- und Rudersteuer auszusetzen und 1 S Sold am Tag zu zahlen.

Ich schlage vor, daß wir neben der Steuer auch über die anderen Punkte abstimmen. Nur in der Gesamtheit macht eine Abstimmung Sinn. Ich schlage vor, über den einen oder anderen Punkt noch weitere Meinungen einzuholen und dann über die Punkte einzeln abzustimmen. Wenn der Beschluß gefaßt ist, verkündet ein anwesender Skalde nochmals kurz, welche Punkte wir wie beschlossen haben. Wenn wir eine akzeptable Lösung gefunden haben, sollten wir das Bier fließen lassen und auf unsere Beschlüsse anstoßen. Im Herbst sollten wir dann wieder zusammenkommen, um unsere Erfahrungen mit den bisherigen Beschlüssen auszutauschen und sie gegebenenfalls verbessern.

Thorben Hjörnson, Forthisminder-Otta

„Zugleich muß ich Torben und Tronde und Frejar zustimmen. Wir Thorwaler sind ein großer Krieger mit einer mächtigen Faust wenn wir erzürnt sind doch leider sind wir ohne Kopf. Wir brauchen einen Anführer der das Recht hat Steuern zu erheben. Doch dürfen wir nicht die Schiffe besteuern. Wie sollen wir denn als Thorwaler leben wenn wir für den Besitz eines Schiffes bestraft werden. Nein. Wir brauchen Handelszölle für ausländische Schiffe die in unseren Häfen Handel treiben wollen. Diese Steuern sollten jedes ja hier auf den Hjalding festgelegt werden. Und der Hetmann sollte das Recht haben, über das Geld zu verfügen und es zu unser aller Wohle einzusetzen. Er sollte sich beraten lassen von den Hetleuten. Aber es hätte keinen Sinn dem Krieger mehrere Köpfe zu setzen das der eine nicht weiß wo sich der andere kratzen will. Wir sollten hier und jetzt Tronde unsere Treue schwören und sobald es geht anfangen eine gemeinsame Flotte aufzubauen.“

Zum Abschluß dieses ersten Tages ergriff Tronde nochmals das Wort: „Freunde, Thorwaler, Landsleute, einiges Flasches und viel Wahres wurde heute gesagt. Nicht zustimmen kann ich dir Kjaskar, wenn du auf die Jarle schimpfst. Die Hetleute sind ihrer einzelnen Gemeinschaft verpflichtet und das ist ja auch richtig so, die Jarle aber sind von alters her mehreren Sippen und Ottajaskos verpflichtet, deshalb sind sie das ideale Bindeglied zwischen einer Regierung und den Ottajaskos.“

Recht hast du aber mit deinem Einwurf zu den Steuern auf die Ruder, hier müssen wir uns in diesen Tages gemeinsam etwas besseres einfallen lassen. Nicht von der Hand zu weisen ist auch Torbens Idee mit dem Folketing, auch hierüber sollten wir nochmals nachdenken.

Ich freue mich aber, daß die Mehrheit meinen Vorschlägen grundsätzlich zustimmt. Ich schlage euch vor, daß wir morgen eine Gruppe bestimmen, die die Einzelheiten ausarbeiten, die wir zum Ende des Hjalding abstimmen.“

Konvoi verschollen

Seit Anfang dieses Mondes vermißt die Gilde von Muryt einen Kandeliskonvoi, bestehend aus zwei Koggen und einer Begleitschivone (die Muryter sind bekannt für ihre komischen, fremdländischen Gefährte). Hetmann Torben Swafnildson hat eine Belohnung von 100 Goldmünzen für den ausgesetzt, der ihm was sagen kann, wo Schiffe und Ladung abgeblieben sind (aber nur, wenn es auch was hilft). Und der Obmann der Gilde, Eldgrimm Schwarzenbek, hat die Belohnung sogar auf 200 Goldmünzen erhöht, weil ihn der Verlust so fuchst.

Es hat übrigens Gemunkel gegeben, daß angeblich welche ein Lösegeld für die Schiffe fordern. Aber da wollen die beiden gar nichts von wissen und sagen, daß das Unsinn wär, den welche verbreiten würden, weil sie was von der Belohnung abhaben wollten. „So ein Quatsch! Sollen sich nicht noch mal mit so'nem Unsinn vorwagen, sonst bekommen sie meine Faust zu schmecken!“ meinte der Hetmann. „Erpresser? Daß ich nicht lachel! Untergegangen sind sie, alle drei. Hoffentlich werden bald die Wracks und vor allem die Ladung gefunden, sonst sehe ich schwarz für den Zehnt an die Stadt. Da soll sich der Hetmann gefälligst drum kümmern!“ entgegnete Schwarzenbek auf die Frage, was an den Gerüchten dran sei.

Wie dem auch sei, es kommen unruhige Wochen auf Muryt zu.

Anzeige:

BHE - BUND DER HEIMAT- UND OTTALLOSEN UND ENTRECHTETEN

AUFBRUCH IN EINE NEUE ZEIT?

WIREBNEP IHN! WÄHLT DIE KANDIDATEN DES
BHE BEI DEN NÄCHSTEN WAHLEN ZUM RAT DER
KAPITÄNE DER STADT THORWAL

Thorwal Top Ten

1. (3.) Ich möchte ein Pottwal sein - Polarzone
2. (-) Ein Korn au'm Spielfeld - Sturm Thorwal
3. (-) Rippen, Arm und Schädel bricht - aber das Tor machst du nicht - Orkan Prem
4. (-) Die Mär vom Lieblichen Feld - Der Schwarze Barde
5. (-) Mach doch mal einen Verbesserungsvorschlag - Singegruppe Rote Rahja
6. (7.) Bumm, bumm, bumm, bumm - ich hau' dich einfach um - Die Wengenholmjungs
7. (-) Stampftanz Nr. 1 - Jever Becksson
8. (-) Ich lieb dich nicht, du liebst mich nicht - Der Mutantenstadl
9. (2.) Ein Schwert, ein gutes Schwert, das ist das beste, was es gibt auf dem Pferd - Die Drei von der Botenstation
10. (10.) Kleine Knolle aus heimischer Scholle - Die Efferd Chöre

Wogenbrecher rappeln sich wieder auf

Hochzeit des Swafnirgeweihten als Zeichen des Neubeginns

Die Wogenbrecher-Jungs hatten es in den letzten Monden nicht leicht. Nach dem grossen Brand ihrer Ottaskin kurz vor dem Wintereinbruch (der TS berichtete) und dem Tod Hetmann Asleifssons, war es eine harte Nuß, die der neu gewählte Hetmann, Friedtjof Thorbranntson, zu knacken hatte: Da galt es die ihm anvertrauten Frauen, Männer und Kinder vor Firuns Atems zu schützen und die Jolskrimms und die beschädigten Schiffe wieder vom Stapel zu bekommen.

Just erreichte uns die Geschichte von Paxus Wiedenwald, einem herumreisenden albernischen Schreiberling, der von einer Feier auf der geschichtenumwitterten Ottajasko erzählt. Paxus war da, weil er nämlich auf dem Weg nach Thorwal gerade dort Rast machen wollte.

„Am fünften Tage des Firunmondes fand der Traviabund zwischen Ody Hammerson, dem Swafnirgeweihten der Wogenbrecher-Otta, und einer Maid namens Enorie statt, einer Frau aus dem fernen Greifenfurt, die Ody von einer seiner Fahrten mitgebracht hatte.

In aller Frühe stach die „Westwind“, der einzige noch fahrtüchtige Drache nach dem großen Feuer, in See. An Bord der Otta befand sich die junge Braut: das rote Haar wehte im Wind, fest in ein blaues Kleid und einem Mantel aus weißem Pelz gehüllt. Sie hatte den Blick fest zum Horizont gerichtet, als dort ein kleiner, immer größer werdender Punkt auftauchte.

Ein Ruderboot näherte sich dem Langschiff, und als es auf Angriffsweite herangekommen war, rief Hetmann Friedtjof, der das Ruder der Westwind in Händen hielt: „Seht ein Schiff! Klar machen zur Abwehr!“. Johlend machte sich die Mannschaft der „Westwind“ daran, sich auf einen Angriff vorzubereiten. An Bug des Bootes stand nur eine Person. Es war Ody Hammerson, gekleidet in den rituellen Kriegsmantel der Swafnirgeweihten. Entschlossen und regungslos steuerte er auf den Drachen zu. Als das Schiffchen steuerbords längsseits kam, zog der Bräutigam seine Axt. „Ich bin Ody Hammerson! Gebt mir euren größten Schatz und es wird kein Blut fließen!“ „Wenn du willst, was wir besitzen, kämpfe dafür, wie der Brauch es verlangt!“ lautete

die Antwort. Mit einem Hieb hatte Ody seine Axt in die Bordwand gehauen und zog sich an Bord der „Westwind“. Einer von Friedtjofs Rojern, der sich ihm entgegenstellte, warf er kurzerhand über Bord. Stolz warf er sich in Pose, den linken Fuß auf der Ruderbank. Drei Kameradinnen und Kameraden des Schwimmers liefen herbei, kopfüber folgten sie ihrem Gefährten ins kühle Naß, bevor sie sich auch nur umsehen konnten, so gewaltig war Odys Kraft, so geschickt setzte er seine Griffe. Er lachte und forderte die anderen heraus, doch die hielten lieber auf Abstand. Da trat der Hetmann vor: „Du hast bewiesen, daß du mutig und stark bist, doch bist du trinkfest genug, um dich des Schatzes als würdig zu erweisen?“ Auf sein Zeichen brachte die zweite Steuerfrau Ilkgrima Wignarsdottir ein Fäßchen Premer Feuer. Ody leerte das in einem Zug und warf es alsdann ins Wasser. „Bei Swafnir, du bist der richtige, nimm deinen Schatz und verteidige ihn, wann immer Gefahr dräuen mag!“ Jetzt trat Enorie vor, und das Lächeln auf ihrem Gesicht verriet, wie stolz sie auf ihren Bräutigam war. Berlied die Perainepriesterin sprach den Segen über die beiden und befahl sie einander an. Und gerade als die beiden ihren Bund damit besiegelten, das heilige Brot zu brechen und den Becher zu leeren, da tauchten sieben Delphine aus dem Wasser empor und kreisten dreimal um die „Westwind“. Dann kamen sie an die Bordwand und begrüßten das Brautpaar, die ihre Hände ins Wasser getaucht hatten. Der Jubel war groß über diese Gunst Swafnirs und selbst die, die im Wasser gelandet waren, lachten vor Freude.

Das anschließende Fest, bei dem neben thorwalschen auch greifenfurter Spezialitäten gereicht wurden, dauerte noch bis zum nächsten Morgen. Es wurde gezech, gespeist und getanzt. Eine Skaldin trug die Helden gesänge von Odys Vorfahren vor und auch von ihm wußte sie gute Geschichten zu erzählen. Eine kleine Schlägerei gab es auch, als einer der unfreiwilligen Schwimmer im Suff prahlte, er hätte Ody gewinnen lassen, aber bald war man wieder Gutfreund miteinander und sang gemeinsam die alten Lieder.

Grundsteinlegung in Skjallsgard

Mit großem Hallo, vielen Bewohnern Skjallsgards und natürlich mit reichlich Bier und Premer wurde am gestrigen Tage die Grundsteinlegung eines Magierturms gefeiert.

Der Turm soll sich in Kürze in einem kleinen Tal firunwärts von Skjallsgard in den Hängen des Steineichenwaldes erheben. Errichtet wird das Bauwerk auf Geheiß des Herrn Golbarin Gaspier, seines Zeichens Adeptus Major der Academia Stab und Schwert zu Beilunk (jetzt: Gareth), der sich hier nach langen Reisen kreuz und quer durch Aventurien zur Ruhe setzen will, um magiekundliche Forschungen zu betreiben. Grund und Boden wurden ihm von der hochverehrten Eindara Asleifsdottir zur Verfügung gestellt, die in Skjallsgard überaus erfolgreich eine Destille betreibt, und die Herrn Gaspier oftmals auf seinen Reisen begleitet und mit thorwalschem Kampfeswillen beigestanden hat. Die Landnahme folgte den Regeln des Hjalmeform-Liedes: Der Magus warf die Axt sogar so weit, daß außer für den Turm auch noch Platz für einen Schuppen und Ziegenstall bleibt – ganz schön ansehnlich für so einen Magister! Die Bauarbeiten werden von einem Angroschim aus den Beilunker Bergen geleitet, Elbrax, Sohn des Elmogoloch, den Herr Gaspier bereits seit seinen Studienzeiten kennt. Der Baumeister ist sich gewiß, daß der Turm bereits im kommenden Sommer fertig sein wird – zu diesem Anlaß wird die Skjallsgarder Destille auch einen Jubel-Brannt abfüllen, der in allen guten Thorwalschen Schenken zu haben sein wird! Das wohl!

Kämpferschule in Enqui gegründet

Auf Vorschlag Ingald Ingibjarasons wurde in Enqui eine Kämpferschule gegründet, deren wesentliches Ziel die Ausbildung fähiger Kämpfer zur Verteidigung der Stadt ist.

Die Auszubildenden müssen dafür 4 Jahre unter der Obhut der Ingibjara lernen, mit Waffen und grundlegenden thorwalschen Rechten umzugehen. Sie sind in einem Haus am Rand der Stadt untergebracht. Für die Dauer der Ausbildung erhalten sie freie Kost und Unterkunft sowie notwendige Kleidung. Auch Waffen werden gestellt.

Geleitet wird die Schule von der 27-jährigen Ragna Yasmadottir, die im heldenhaften Kampf gegen die Orks ihr linkes Bein einbüßte. Deshalb kann sie leider nicht mehr in der lmmannmannschaft antreten, aber ansonsten ist sie ganz wacker mit ihrem Holzbein. Für den Unterhalt der Schule sorgt bis auf weiteres die Ingibjara.



Enqui gerettet?

Wie wir berichteten, hat der Oberste Hetmann Tronde trotz der beginnenden Herbststürme sofort seine neuen Schiffe gen Enqui entsandt, der bedrängten Stadt zu helfen. Inzwischen sind umfassende Berichte in die Hauptstadt gelangt:

„Nachdem Ingald Ingibjarsons Stellvertreter gefallen war übernahm ich das Kommando in der Stadt. Es dauerte nur fünf Tage, da wurde Alarm geschlagen, die Orks griffen wieder an. Die Schäden im Stadtwall hatten wir nur notdürftig flicken können, eines der Kriegsflöße war repariert und immerhin waren aus der Umgebung noch einige Frauen und Männer in die Stadt gekommen (teils auf der Flucht vor den Orks, teils dem Hilfeersuchen folgend). Die Freunde der Lassierer Drachen blieben ebenfalls in Enqui, so daß man über weitere kampfkraftige Verteidiger verfügte. Auch den Krallen hatte man klar gemacht, daß man sie den Orks kurzerhand zum Fraß vorwerfen würde, sollten sie nicht die Wälle mitbemannen. So traf uns der zweite Angriff nicht unvorbereitet.

Doch die Orks gingen klüger vor als beim ersten Mal, wo sie nur darauf vertraut hatten, uns zu überraschen. Mit List und Tücke gelang es den Schwarzpelzen, den Durchbruch in die Stadt erneut zu schaffen.

Tapfer schlug sich unsere Reserve, die wir extra zu diesem Zweck gebildet hatten: mutige Krämer und Handwerkerinnen, wehrhafte Flüchtlinge und Bauern. Denen gelang es unter großen Opfern die Eindringlinge an den Wall zurück zu drängen, wo meine Leute den Rest übernahmen. Der Kampf wogte hin und her, und immer wieder drohte an einer anderen Stelle ein neuer Durchbruch.

Besonders schwere Verluste hatte die Ingibjara-Ottajasko zu beklagen, die das Kriegsfloß bemannt hatte. Immer wieder stießen die Mokolash-Orks hier vor, das Wasser war bald rot von tapferem thorswalschem Blut, das sich mit stinkender Orkenbrühe mischte.

Ich vermag nicht zu sagen wie lange der Kampf dauerte, bis sich die Orks endlich zurück zogen. Viele Schwarzpelze lagen tot auf den Wällen, wir mußten sie verbrennen. Swafnirdank standen viele von uns noch, aber jeder Verlust schmerzt uns doppelt und dreifach. Alles in allem sind mit den in den Folgetagen ihren Verletzungen erlegenen Streitern weit über 150 Opfer zu beklagen.“

(Aus dem Bericht des Hetmann Frenjar Torstorson an den Obersten Hetmann Tronde)

„Zusammen mit einigen Leuten der Trunkenbold-Ottajasko und Deinen neuen Schiffen, die Du uns zur Hilfe schicktest, kamen wir am 8. Hesinde in Enqui an. Bei der Einfahrt in den Golf von Riva waren wir zuvor in schweres Unwetter geraten und beinahe hätten wir einen unserer Drachen verloren. Wir wußten nicht was uns erwarten würde, ob die Orks vielleicht schon Enqui eingenommen hätten. So waren wir erleichtert, als uns die Jungs und Mädels der Lassierer und meine eigenen Leute uns begrüßten.

Doch Enqui hatte schwer gelitten unter den zwei Angriffen. So waren wir alle schwer beschäftigt die Wehr wieder instand zu setzen und auszubauen.

Wir entsandten außerdem Späher in die Umgebung, um zu erkunden,

ob die Schwarzpelze was planten. Auch warteten wir darauf, ob die Gruppe, die Frenjar Torstorson nach dem ersten Angriff nach Rorkvell entsandt worden war, wohl etwas bei Mardugh Orkhan erreicht hatte. Doch noch bevor diese bzw. unsere Späher zurückkamen (wir erfuhren später, daß die Hälfte von ihnen den Orks in die Hände gefallen waren), griffen die Orken ein drittes Mal an. Aber diesmal hatten sie keine Chance gegen unsere verstärkte Verteidigung.

Sie ließen auch sehr schnell von ihrem Angriff ab, so daß wir uns schon Gedanken machten was dieser halbherzige Angriff wohl zu bedeuten hätte. So sehr wir uns auch berieten, wir konnten uns kein Reim auf das Vorgehen der Schwarzpelze machen.

Schließlich bildeten wir drei Gruppen mit der Aufgabe die Marschen von den Resten des Gezüchts zu säubern. Ein Trupp der Lassierer Drachen sollte die kampfstärke Gruppe der am Angriff beteiligten Tordochai übernehmen, deren Verbleib man südlich der Brinasker

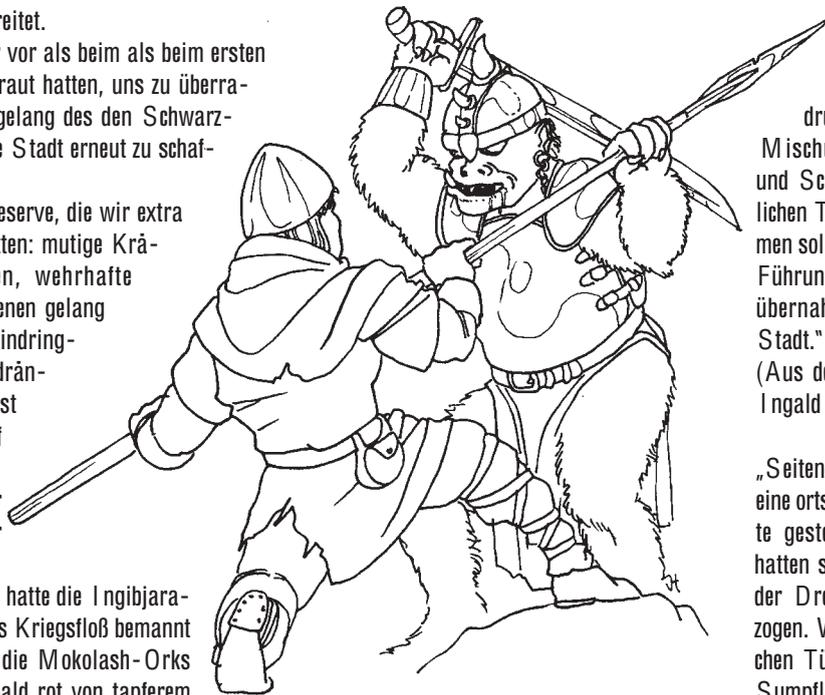
Marschen wähnte. Ich

wollte mit meinen Leuten vor allem die südlichen Teile der Marschen

druckkämmen, während eine

Mischung aus Trunkenbolden und Schollenbeißer sich den östlichen Teil der Marschen vornehmen sollten. Deine Leute unter der Führung von Carla Töntisdottir übernahmen die Sicherung der Stadt.“

(Aus dem Bericht von Hetmann Ingald Ingibjarson an ITronde)



„Seitens der Ingibjara wurde uns eine ortskundige Führerin zur Seite gestellt. Laut den Berichten hatten sich die Orks in Richtung der Drei Klageweiber zurückgezogen. Wegen den zahlreichen flachen Tümpeln dieses versalzenen Sumpflandes, in dem es nicht ein-

mal jagdbares Wild gibt, hatte ich keine Lager der Tordochai erwartet.

Vielmehr nahm ich an, daß die Orken eher zwischen dem Joraani und den Kreidelfelsen zu finden sein würden. Darum brachen wir in diese Richtung auf. Wir mußten zunächst den Brack überqueren, unter Zuhilfenahme einiger Flußboote. Teile des riesigen Sees waren in düstere Nebel gehüllt. Zwischendurch sah man von der Mitte des Gewässers schwarze Rauchfahnen aufsteigen, die von der Siedlung Parkauki herührten, die sich inmitten des düsteren Sees befindet und aus einer Ansammlung von Hausbooten besteht. Hier bekamen wir aber keine weiteren Hinweise. Nach einiger Zeit ließen wir den Brack endlich hinter uns. Nun ging es querfeldein weiter. Während der Haupttroß sich langsam vorwärts bewegte, ließ ich kleine Spähtrupps weitläufig das Gebiet nach Schwarzpelzen absuchen. Bereits am ersten Tag wurde eine kleine orkische Ansiedlung erreicht. Doch die bescheidenen Hütten waren, wie es schien, schon seit längerem verlassen. Offenbar hatten die Bewohner es vorgezogen, sich ihren plündernden und brandschatzenden Brüdern anzuschließen, anstatt hier weiterhin vom Fischfang und der Jagd zu leben. Da der Tag langsam zur Neige ging, beschloß man die Nacht hier zu verbringen.

Noch am selben Abend berichtete ein Spähtrupp von mehreren Rauchsäulen, die sie westlich hinter einigen Hügeln gesehen hatten, nicht ganz einen Tagesmarsch entfernt. Wie es schien hatten wir endlich ein



größeres Lager der Orks entdeckt. Mit etwas Glück waren wir noch unentdeckt geblieben. Kurz nachdem das Morgenrot den neuen Tag erhellte, zogen wir weiter in Richtung des orkischen Lagers. Wiederum schickte ich Kundschafter aus, um nicht so kurz vor dem Ziel eine unliebsame Überraschung zu erleben.

Und dann war es endlich soweit, das Lager der Verruchten lag in Reichweite. Niemand schien und bemerkte zu haben. Von einer Hügelkette aus war das Lager gut zu beobachten: Es handelte sich um ein Feldlager, das aber durch Palisaden gesichert war. Ungewöhnlich für Schwarzpelze, doch kam uns das nur gelegen. Auf Grundanzahl der Zelte schätzten wir die Anzahl der Orken auf etwa 100. Neben den typischen kleinen Zelten aus Leder stand da noch ein größeres, wohl das des Anführers. Am westlichen Rand des Lagers war ein größerer Holzkäfig zu erkennen, in welchem sie ihre Sklaven eingepfercht hielten.

Einige von uns sollten einen Scheinangriff von der Flanke führen, um die Schwarzpelze abzulenken, ich selbst wollte mit den anderen von vorne kommen. Nach einiger Zeit war von Westen her das aufgeregte Geschrei der Wachen zu vernehmen, das im Angriffsgebrüll meiner heranstürmenden Leute unterging. Die Orks fielen auf den Scheinangriff herein. Darauf stürmten wir den Hügel vor dem Lager hinab. Inzwischen hatte der westliche Trupp die Palisaden erreicht und erfolgreich damit begonnen eine Bresche hinein zu schlagen. Die Orken waren im ersten Augenblick so überrascht, daß sie tatenlos zusahen, nicht wissend, wo sie am besten eingreifen sollten. Die Anführer brüllten hektische Befehle. Die ersten Orks, die es wagten sich uns entgegen zu stellen, wurden wahrlich hinweggefegt. Die Sklaven im Käfig, die erkannt hatten, daß ihre Befreiung kurz bevor stand, feuerten uns lautlos an. Schon stand das erste Zelt in Flammen, ein Ork nach dem anderen fiel unseren Äxten zum Opfer. Dennoch stockte nun der Angriff. Die Schwarzpelze hatten die erste Panik überwunden und wehrten sich verbissen. Dennoch behielten wir mit Swafnirs Beistand die Oberhand, die Orks hatten ihren Vorteil der zahlenmäßigen Überlegenheit durch ihre Unaufmerksamkeit verspielt. Es gelang uns schließlich die Gefangenen zu befreien. Wie die Dämonen fuhren die, die dazu noch in der Lage waren, über ihre Peiniger her, die anderen legten fleißig Feuer. Und so war der Sieg unser. Etwa 20 Orks konnten fliehen, 15 wurden gefangenommen. Es waren Angehörige der Tordochai und der Zolochtai.

Wir hatten 6 Tote zu beklagen und viele Verwundete, 10 davon schwer. Zusammen mit den befreiten Gefangenen, 14 an der Zahl, machten uns

schließlich auf den Heimweg. Am Abend des nächsten Tages erreichten wir schließlich das Ufer des Brack. Hier beschlossen wir nochmals zu lagern, um dann das trübe gelbliche Gewässer bei Tageslicht zu überqueren.

Die Überquerung des Brack am nächsten Morgen ging diesmal etwas langsamer von statten, dennoch erreichten wir unbeschadet das andere Ufer. Nun war es etwa noch ein halber Tagesmarsch bis nach Enqui. Erschöpft aber siegestrunken machten wir uns auf den Weg. Doch nach einer Stunde meldete einer der Spähtrupps, daß voraus viele Orks seien. Schon war der Klang der Hörner zu vernehmen und schließlich waren sie auch in Sichtweite. Es mußten hunderte sein, das wütende Gebell aus den Kehlen dutzender Kampfhunde vermengte sich mit dem hohlen Klang der Kriegshörner. Da hatten die Orks nun ihrerseits uns in der Falle, nicht mehr daran zu denken, sich ungeschoren in die Stadt zurückzuziehen. Einige der gefangenen Orks nutzten unsere Überraschung aus und suchten ihr Heil in der Flucht, gefesselt wie sie waren.

Ich ließ einen Kreis bilden, mit den Verwundeten in der Mitte. Wir wollten unsere Haut so teuer wie möglich verkaufen. Die entflohenen Schwarzpelze hatten inzwischen ihre Brüder fast erreicht, die langsam und bedrohlich näher kamen. Und dann reckten zwei Kampfgere rasierten Schädel aus dem hohen Gestrüpp empor. Wir standen Schulter an Schulter, beteten zu Swafnir und wünschten uns einen heldenhaften Kampf.

Zu unserer Überraschung wurden die entflohenen Orks alles andere als freundlich aufgenommen und man ließ sie in Fesseln. Schließlich erkannten wir, daß auch einige Menschen zu der Orkarmee gehörten und die Jarlin erklärte uns, daß ihr Anführer Mardugh Orkhan nicht unser Feind sei."

(Aus dem Bericht des Hetmanns Frenjar Torstorson an Tronde)

„Ich führte meine Leute und die der Schollenbeißer nach Osten. Unser Führer, Jadra Jurgedottir und Tjalf Bjarnison, kundschafteten das Terrain aus. Wir schlossen Wetten ab, wer die meisten Orkschädel zerschmettern würde und waren guter Stimmung. Beim Marschieren tranken wir aus unseren Schläuchen gutes Bier. Die Schollenbeißer memmten und meinten, sie wollten nüchtern bleiben, na ja ich hab zwar nicht verstanden wozu, aber so blieb mehr für uns.

Wir waren mit Krötenhäuten, Lederhelmen und Fellen gut gerüstet und auch gut bewaffnet.

Während der ereignislosen Wanderung vertrieben wir uns die Zeit mit

Trinksprüchen auf Ingald, Swafnir und Dich. Hjaldr mußte sich einige Spötteleien über seine orkischen Blähungen gefallen lassen.

Am späten Nachmittag des ersten Tages entdeckten wir zwei verlassene Schilfhütten im Sumpf. Und während wir noch rätselten, wer da wohl hausen würde, erblickte Jadra sechs Späher der Orks, die sich auf struppigen Ponys näherten. Ha, die ersten Orks! Ich beschloß sofort, diese Trophäen nicht entkommen zu lassen.

Während wir in den Schilfhütten versteckt lauerten, lockte Ragnid, indem sie vorgab zu fliehen, die Schwarzpelze näher heran. Als die orkische Späher uns jedoch bemerkten (Grunn schaute plötzlich grinsend aus dem Fenster!), war für sie bereits zu spät. Meine Leute stürmten aus der Hütte, fällten den ersten Ork mit 5 Wurfbeilen und alle schlugen die anderen Schwarzpelze nieder, ohne daß diese viel dagegen zu setzen hatten.

Leider konnte keiner von uns sagen, von welchem Stamm diese Orks kamen, doch letztlich war dies uns auch egal.

In der Nacht wurden wir von platschenden und scharrenden Geräuschen geweckt, die um die Hütte schlichen. Hardred, der Wache hatte, behauptete steif und fest, eine große, aufrecht gehende Sumpfratte gesehen zu haben, die auf ihren Hinterläufen um die Hütte getanzt sei. Aber so sehr wir auch in die Nacht starrten, da war nichts. Hardred bekam von nun an nichts mehr vom Premer Feuer.

Am anderen Morgen jedoch waren die Orkleichen verschwunden. Ich muß zugeben, daß uns doch unheimlich zumute war. Wir zogen dann eilig weiter, nachdem wir den letzten Rest Feuer getrunken hatten.

Am zweiten Tag suchten wir nach den restlichen Orks, zu denen der Spähtrupp gehört hatte. Nach einigen Stunden stießen wir auf einen Wagenzug der Schwarzpelze. Insgesamt sieben Wagen, die von Ponys und Ochsen gezogen wurden. Etwa 40 Orks zählte Jadra. Nur die Hälfte davon sah nach Kämpfern aus, der Rest war in Felle gehüllt und mit Knüppeln bewaffnet.

Ich beschloß diese Übermacht trotzdem anzugreifen, da dies ein Versorgungstroß für ein größeres Heer der Schwarzpelze sein mußte.

Jadra und Hjalmar wollten aber auf keinen Fall einen Sturmangriff mitmachen, sie wollten sich verstecken und den Troß näherkommen lassen. Ich habe das zwar nicht ganz verstanden, aber es schien ihnen wichtig zu sein, und mir war es letztlich egal, also versteckten wir uns. Wir konnten einen Überraschungsangriff auf die ahnungslosen Schwarzpelze starten.

Es war ein leichter Sieg, ein Sturmangriff hätte sicher mehr Spaß gemacht. 27 Schwarzpelze haben unsere Äxte niedergestreckt, 7 Orks sind verwundet und gefangen worden, etwa 6 Orks konnten entkommen. Unsere Verluste waren mit nur einem Toten von der Schollenbeißer-Otta gering (wir gedenken dem tapferen Gjörn), 6 von uns waren verwundet.

Die Ladung des Wagenzuges bestand hauptsächlich aus Eßbarem (was Orks so eßbar nennen, aber Helman Helmanson hat's geschmeckt, dem Deppen!), Fellen, Tuch und Eisenwaren. Keine Waffen! Ich dachte noch: „Komischer Troß!“ Grunn, der einige Brocken Orkisch versteht, redete mit den Gefangenen. Anschließend berichtete er, daß es sich hier nicht um einen Troß der Mokolash handelte, sondern um friedliche Korogai-Händler. Daraufhin fluchte ich erstmal, warum sehen diese pelzigen Deppen auch alle gleich aus! Na ja, aber friedlich, das konnte ja jeder behaupten.

Da ja einige Orks entkommen konnten, beschlossen wir schnell weiterzuziehen und die Spuren zu verwischen. Ein Wagen wurde zum Transport der Verwundeten und ein Wagen mit brauchbarem Plündergut (zum Beispiel einige Fässchen von diesem bitteren Orkschnaps) mitgenommen. Die restlichen Zugtiere trieben wir mit den gefesselten Gefangenen in den Sumpf, damit sie von unserer Fährte ablenkten.

Mitten in der Nacht entdeckten Jadra und Tjalf den Schein von Lagerfeuern auf einem ihrer Rundgänge. Als sie sich heranschlichen, konnten sie ein riesiges Heer von Schwarzpelzen ausmachen. Die Standarten bezeichneten einen großen orkischen Häuptling, und Tjalf, der Führer aus Enqui, erkannte sie als Mardugh Orkans Feldzeichen. Nachdem sie mir davon berichtet hatten, entschied ich, daß ein strategisches Ausweichen nun die geeignete Wahl sei. Wir brachen sofort auf.

So trafen wir am dritten Tag der Orkjagd auf ein Dorf in den Marschen. Durch den Nebel war Kampfeslärm zu hören. Nachdem wir feststellten, daß dort Thorwaler gegen Schwarzpelze kämpften, stürzten wir uns in die Schlacht. Allerdings hatte sich das Schlachtenglück bereits auf die Seite der Thorwaler geschlagen. Ich entdeckte schließlich die riesige Gestalt von Hetmann Ingald im Schlachtgetümmel.“

(Bericht des Hetmanns Tjore Elengarson von der Trunkenbold Otta)



„Ich teilte meine 60 Krieger in zwei Gruppen ein. So sollten 3 Boote, jeweils mit 4 Leuten besetzt, die Siedlungen der Mokolash ausfindig machen und dann die Hauptmacht auf schnellstem Weg in die Nähe der Siedlungen führen, um den Mokolash schnell und blutig zu zeigen, wer Herr von Enqui ist. Während der Haupttrupp die Siedlungen berennen und zerstören würde, sollten sich die Bootsmannschaften darum kümmern, daß keine der orkischen Ratten entkommen und so die weiteren Nester warnen könnte.

Doch die ersten zwei Tage waren erfolglos. Um die dritte Stunde nach Sonnenaufgang, oder besser nachdem es im Sumpf wieder etwas heller war, hatte ein Boot ca. 20 Ruder- und

Gehminuten östlich des bekannten Hauptarm des Svellts orkisches Gegrünze im Nebel ausgemacht. Sofort wurde die Marschrichtung geändert, um die feige Bande endgültig aus dem Einzugsbereich von Enqui zu jagen. Um unsere Kräfte nicht zu sehr zu verzetteln sollte nur ein Trupp von fünf Leuten in den Rücken der Orks gelangen, um ihnen jegliche Flucht zu verwehren.

Unsere Hauptmacht kam überraschend gut vorwärts und erreichte im dichten Nebel beinahe unbemerkt die Hütten. Plötzlich brandete Kampflärm zu uns herüber, und nach einigen Momenten orkisches Jubelgeheul – die schienen unsere fünf Jungs und Mädels erwischt zu haben! Wir bissen die Zähne zusammen und blieben bei unserem Plan und kamen auch fast unbemerkt in den Weiler, wo wohl vorher Fischer gesiedelt haben. Wir verharrten kurz schweigend im Nebel, bis wir die Schwarzpelze auftauchen sahen. Und dann war die Luft voller Skrajas. Wir stürmten auf alle ein, die keine Axt zwischen die Hauer bekommen hatten. Der Sieg sollte uns jedoch so leicht nicht zufallen. Aus dem Nebel flogen Pfeile und fällten zwei unserer Leute, kurze Zeit später sah sich fast jeder Kämpfer einem oder zwei Mokolash gegenüber. Der Kampf war zäh und ausgeglichen. In der Bewaffnung waren uns die Mokolash zwar deutlich unterlegen, aber wir hatten es mit gut doppelt so vielen von diesen niederträchtigen Meuchlern zu tun. Was uns wirklich zu schaffen machte war so ein monotoner Singsang, der aus

dem Dunkel erscholl. Dann gab es einige markerschütternde Schreie und Hilferufe im Enquier Dialekt. Dann Waffengeklirr und das Stöhnen von Verwundeten.

Uns gelang es, die orkischen Reihen gehörig zu lichten, Swafnir und Rondra waren auf unserer Seite.

Als die ersten von uns schon jubelten, wandten sich die Orks wie auf ein Kommando zur Flucht. „Laßt keinen entkommen“ brüllte ich. Doch mein Ruf wurde von verängstigtem Geschrei der hintersten Leute übertönt. Dort lagen zwei der unsrigen in ihrem Blut, von schauerhaften Bestien erschlagen, Zerrbilder von Orks. Bei einem dieser Viecher hing der Kopf nur noch an einem Faden dessen, was einmal sein Hals gewesen war. Ein anderer hatte eine Skraja noch im Schädel stecken. Insgesamt mochten es wohl 10 Untote sein.

Ich feuerte meine Leute an, sich dem Feind zu stellen, doch einige der jüngeren suchten schreiend das Weite. UND dann lichtete sich der Nebel und man sah hinter den untoten Orks einen großen Schwarzpelz, der eine rote Mondscheibe trug. „Ein Faß Feuer für den Kopf des Zauberorks“ schrie ich. Aber der Mistkerl machte sich davon, bevor einer von uns sich nur rühren konnte. Und seine Untoten stellten sich zwischen ihn und uns. Aber wir konnten die überwältigen und zerhacken, als die Trunkenbolde und Schollenbeißer auf einmal zu uns stießen.

Anschließend stürmten wir den Schwarzpelzen nach. Doch schon 20 Schritt außerhalb des Dorfes kam die Verfolgung ins Stocken. In 200 Schritt Entfernung waren deutlich ca. 400 Personen in geordneter Angriffsformation zu sehen, schrilles Hundegebell schallte zu uns hinüber und die ersten konnten zwei der riesigen Oger erkennen, die in

Ketten geführt wurden und mit Äxten bewaffnet waren.

Und dann waren da auch die Lassirer Drachen, die mit der Heerschar zogen. erst dachten wir, man hätte sie gefangen genommen, aber Svenja falkenauge rief, daß sie ja noch ihre Waffen hätten. Einige von uns riefen „Verräter“, weil sie dachten, die Lassirer seien übergelaufen. Aber ein anderer rief: „Mardugh Orkan ist unter den Orks – Da sind auch noch weitere Menschen unter ihnen“. Die Jarlin klärte uns schließlich über die Lage auf.“

(Aus dem Bericht von Hetmann Ingald Ingibjarnson an Tronde)

„[Der Abschnitt über die Mission in Rorkvell ist noch nicht zur Veröffentlichung freigegeben – die Red.]

Wir zogen dann mit Mardugh Orkhan und seinen 400 Kriegern gen Enqui und ich muß gestehen, wenn er nicht auf unserer Seite gewesen wäre, hätte ich für Enqui keinen Kreuzer mehr gegeben. [...] Kurz vor Enqui stießen wir auf die Gruppe der Ingibjara und auf die anderen. Die gefangenen Orks wurden kurzerhand von Mardugh abgeurteilt und hingerichtet. [...]. Verständlicherweise gab es keine großen Freudentänze, als sich das Orkheer Enqui näherte. Ich lud Mardugh mit seinem Stab in die Stadt ein und zusammen mit den Hetleuten erneuerten wir den Frieden für das Svellttal. Dabei räumten wir uns aber gegenseitig das Recht ein, konsequent gegen diejenigen, die gegen den Frieden verstößen, vorzugehen, unabhängig welcher Rasse sie angehören sollten. Auch ließ ich einfließen, als Mardugh bewundert deine beiden neuen Schiffe sah, daß wir jederzeit mit noch mehr solcher Schiffe noch viel mehr tapfere Krieger holen könnten.“

(Bericht der Jarlin Swafnild Egilsdottir an Tronde)



Thorwalsche Kapermagie



Der folgende Bericht wurde uns von Kjaskar Knallfaust von seiner letzten Reise ins Liebliche Feld mitgebracht. Ein nettes Beispiel dafür, wie uns das Ausland sieht und wie sie ihre Verluste kleinreden:

Ein Bericht von Jasinde Kornbäcker, Kapitänin der bethaner Karracke »Efferdina«: "Wir waren auf dem Wege von Dról nach Belhanka, als auf der Höhe von Neetha zwei thorwalsche Drachenschiffe auf uns zu segelten. Das konnte nichts Gutes bedeuten! Ich gab Befehl die Geschütze zu bemannen. Es dauerte nicht lange und die beiden Drachen waren auf Rufweite heran. Ich rief sie an und fragte nach ihren Absichten. Die Antwort war klar: sie wollten unsere Ladung! Ohne zu zögern gab ich Feuerbefehl. Doch bevor unsere Geschützmeister ihre Zielerfassung beendet hatten, verschwanden die beiden Thorwalschiffe in plötzlich auftauchendem Nebel. Ich ließ trotzdem feuern, aber offenbar ohne Erfolg. Da mir das nicht geheuer vorkam, ließ ich abdrehen. Doch nun lief gar nichts mehr. Die Segel hingen schlaff herunter.

Flaute! Vor einem Moment noch hatten wir einen achterlichen Wind gehabt und plötzlich bewegte sich nichts mehr. Der Nebel wanderte auf uns zu. Die Entermesser wurden ausgegeben, damit wir uns verteidigen konnten. Ein Problem sollte dies nicht sein, da die Thorwal-Piraten mehrere Schritt Bordwand erklimmen mußten, wollten sie mit uns kämpfen. Doch auch hier hatten sie anscheinend einen Weg gefunden. Eine regenbogenfarbige Brücke leuchtete plötzlich auf und ein Trupp Thorwaler kam schreiend mit gezückten Äxten auf uns zugelaufen. Wir hielten ihnen stand, hatten aber den zweiten Drachen vergessen, dessen Besatzung mit Enterhaken und Seilen hinter unserem Rücken an Bord kletterte. Unsere Lage war aussichtslos. Wir ergaben uns und erwarteten unser Ende. Die Piraten durchstöberten den Laderaum und die Kabinen. Eine Goldkassette und etliche Kisten und Ballen trugen sie auf ihre Schiffe. Au-

ßerdem zerstörten sie unsere Geschütze. Der Nebel hob sich so plötzlich wie er gekommen war. Die Piraten verschwanden zwischen den nahegelegenen Zyklopeninseln. Der Wind kam wieder auf und ich ließ den alten Kurs aufnehmen. Mit dem Lademeister kontrollierte ich die Verluste. Sie waren überraschend gering. Vielleicht ein Viertel unserer Ladung hatten sie mitgenommen, dabei aber die wertvollste Fracht übersehen. Der größte Verlust dürfte bei den zerstörten Geschützen liegen. Ihre Reparatur wird mehrere Tage in Anspruch nehmen, während denen die Efferdina im Hafen festliegen wird."

Dazu ein Kommentar des Vinsalter Adepten Venayrion Septimus, der den Überfall als Passagier der Efferdina miterlebte: "Offensichtlich haben wir es hier mit Magie zu tun, die von den Thorwalern gezielt eingesetzt wurde. Der *Wehe Walle Nebula* dient der Tarnung der Schiffe, ich bin mir nicht gewiß, auf welche Weise die Regenbogenbrücke gewirkt worden ist, doch habe ich in den Quellen von einem Zauber gelesen, der vornehmlich den Firnelfen vorbehalten ist, und dem man solche Effekte nachsagt, dem *Solidirid Farbenspiel*, auch wenn es den Elfen sicher fern läge, solch ein magisches Meisterwerk zu solch profanen und gemeinen Zwecken zu nutzen. Schließlich wurde noch der Wind beeinflusst. Dabei kann es sich um die druidische *Wettermeisterschaft* oder auch um die Dienste eines beschworenen Elementars handeln, das ließ sich im Nachhinein nicht genau bestimmen.

Den gezielten Einsatz von Magie im Seegefecht haben die Thorwaler vielleicht den Alanfanern abgeschaut, die Seekampfmagier an ihrer Universität ausbilden. Der elfische Einschlag der verwendeten Zauber läßt auf Abgänger der OIporter Akademie schließen. Eines ist jedenfalls klar: nicht alle Thorwaler entsprechen dem Klischee des tumben, wilden Barbaren, sondern einige wenige sind durchaus aus zu Fortschritten fähig.



Das Fürstentum Darpatien

7. Teil

Warum die Darpatier die Tobrier nicht lieben

Ein Gedankengang von Frankward von Hagens Hof

„Schafreiter“ werden sie genannt, „Wollschänder“ gar manchmal. Gemeint sind die Tobrier, so verachtet wie kaum eine andere Provinz des Mittelreiches. Aber wieso stehen nun auch die Darpatier ihrem östlichen Nachbarn so feindselig gegenüber? Was hat diese Schranken errichtet, da doch gegen die Weidener, Greifenfurter oder andere kein solcher Haß steht?

Es sind, wie immer, viele Faktoren, die dazu führen. Da ist per exemplum die gemeinsame Geschichte. Das heutige Ysilia war dereinst die Hautstadt des Sultanats Al'Hani. Von dort aus wurde Darpatien immer wieder mit Krieg überzogen, Rommilys gar vollständig zerstört. Mehrere hundert Jahre war der Feind „im Osten“, eine Grundeinstellung, die sich in die Köpfe der Menschen eingebrannt hat bis in die heutige Zeit. Denn kamen nicht Oger und Borbaradianer ebenfalls aus dem Osten? Was soll der einfache darpatische Landmann da anderes denken, wenn sein Blick seit eineinhalb Jahrtausenden sich stets sorgenvoll gen Sonnenaufgang richten muß?

Aus jüngerer Zeit lassen sich denn weitere Beispiele nennen. Nicht vergessen, weder in den Herzen der Menschen noch in Sagen und Legenden, ist die Zeit des Bürgerkrieges vor nicht einmal 100 Jahren: Der Herzog der Tobrier, Kunibrand von Ehrenstein, besetzte das schon seit hundert Jahren zu Darpatien gehörige Oberdarpatien (der Name der Grafschaft lebt heute noch in der Bezeichnung eines kaiserlichen Lehens fort), sowie weitere Baronien, die heute zur Grafschaft Altzoll gehören. Die Tobrier benahmen sich wie die Oger, plünderten, mordeten, schändeten und raubten, unterstützt von den Bregelsaums, die als Grafen Warunk beherrschten.

Erst als die Wehrheimer Garnison unter Rabod von Firunslicht den Tobrier und seine Schergen vertrieb, hatte das Schlachten ein Ende. Doch zu welchem Preis? Darpatien hatte ein Drittel (!) seiner Einwohner verloren, das Land lag brach, viele Bauern waren als Söldner verdingt, verstümmelt oder tot. Oberdarpatien blieb in tobrischer Hand.

Und mehr folgte. Die Oger, aus Tobrien kommend, ver-

wüsten die Altzoller Ebene, bevor man sie an der Trollpforte zum Stehen brachte und vernichtend schlug. In der Answinkrise kämpften Tobrier, wieder einmal bei einem an einen Raubzug erinnernden Angriff auf das Fürstentum, gegen die Darpatier und töteten viele.

Doch trotz der genannten Ereignisse waren die Darpatier nicht völlig verhärtet gegen die Not der Tobrier. Als der Dämonenmeister sich erhob und ins Herzogtum einfiel, waren die Darpatier mit als erste zur Unterstützung herangeeilt. Graf Arve von Arvepaß und Trollwulf von Rabenmund verloren zusammen mit vielen anderen Darpatiern bei Eslamsbrück ihr Leben. Und obwohl der Kampf auch das Fürstentum erreichte, wurden und werden die geflüchteten Tobrier gastfreundlich aufgenommen, man errichtete Flüchtlingslager und sie teilte Brot und Obdach mit ihnen.

Aber kein Dank kommt bis heute von den Tobriern. Keine Grußbotschaft vom Herzog Bernfried Ohneland erreicht Rommilys, wie es schon die Höflichkeit gebieten würde. Im Gegenteil, bei der Emerschen Reichsreform stimmte auch der tobrische Herzog dagegen, den Lehens eid der Barone in Darpatien und Kosch auf die Fürsten zu leisten. Böse Zungen vermuten, wenn der Tobrier schon sein Land nicht allein verteidigen konnte in den letzten 20 Jahren, so schützt er doch mit Klauen und Zähnen seine Privilegien...

Was machen da schon die Kleinigkeiten, die Tobrier und Darpatier trennen? Wohlbekannt ist, daß (darpatische) Rinder und (tobrische) Schafe nicht auf der gleichen Weide grasen können, zerstören Schafe doch auf Dauer einen guten Futterplatz für Darpatbullen. Bekannt ist auch der Neid der Tobrier, denn die aus dem Ysilischen übernommene Kunst des Bestickens der Kleidung hat doch erst unter den kundigen Händen der Darpatier ihre höchste Vollendung erreicht.

Keine Frage also ist, warum die Darpatier die Tobrier nicht lieben.

Sie hätten kaum Grund dazu.



Sorge um die Fürstin

Banges Warten bestimmte das Leben in der Darpatischen Capitale nach den grauenvollen Ereignissen der Blutnacht im HES 29 Hal.

Bestürzung, Trauer und Schrecken beherrschten die Bevölkerung, nur allmählich vermochten die Menschen zu fassen, was in diesen schicksalsschweren Stunden geschehen war. Boron- und Traviageweihte fanden in diesen Tagen wenig Ruhe, schier endlos die Zahl derer, die ihres Beistandes bedurften, die Tote zu beweinen hatten, die Hab und Gut verloren hatten.

Zu aller Sorge darum, wie es weiter gehen mochte, welche schrecklichen Folgen die Geschehnisse zeitigen würden, gesellte sich die Sorge um die Landesherrin, die seit jener Schicksalsnacht nicht mehr in der Öffentlichkeit erschien.

Lange Tage währte die Ungewißheit, da niemand die Fürstin zu sehen bekam. Selbst engsten Vertrauten und Verwandten blieb der Zugang zu den fürstlichen Gemächern verwehrt und gar die Kanzlerin selbst fand kein Gehör. Speisen, die die Dienerschaft servierte blieben unberührt und allmählich wuchs die Sorge um die Landesherrin.

Bald eilten die ersten düsteren Gerüchte durch die Gassen: Die Fürstin sei schwer erkrankt, ein Fieber habe sie befallen, daß ihre Sinne trübe und ihr den Verstand raube. Andere wollten wissen, daß vielmehr ein gebrochenes Herz ob der Schrecken Grund für die Sieche der Fürstin sei.

Andere währten die Fürstin als Opfer eines Bregelsaumschen Giftanschlags oder von einem bösen Geist besessen.

Als die Absentia der Fürstin fünf Tage währte, da fand gar das Gerücht die Verbreitung, die Fürstin

sei tot, verstorben an ihren Wunden, am Gift, am Kummer. Manigfach war das Gerede in den Straßen, doch allem zu eigen war die Bangigkeit darüber, daß der Landesherrin etwas zugestoßen sei.

Endlich aber, am siebten Tage ihrer Abwesenheit, erschien Irmegunde von Rabenmund vor ihren engsten Beratern und Getreuen.

Alsdann tat sie kund, daß es ihr fester Entschluß sei, sich in den Traviatempel zu begeben, dort Buße zu tun und in der Hoffnung dort in Klausur Einsicht zu finden über das, was geschehen war und das, was zu tun sei.

Und so geschah es. Im einfachen Büßergewande betrat die Für-



stin Darpatiens das hohe und heilige Traviakloster zu Rommilyser Am fünften Tage ihrer Klausur schließlich erfüllte sich die Erwartung der vielzähligen treuen Untertanen, die sich in ihrer Sorge vor dem Tempel versammelt hatten, um für ihre Herrin zu beten: Die Fürstin trat in Begleitung der ehrenwerten hohen Mutter Aldana vor die Menge.

"Höret, Volk von Darpatien, treue Rommilyser Bürger! Schwere Stunden liegen hinter uns, schwere Stunden vor uns.

Wir haben schreckliche Schuld auf uns geladen, in jener Nacht, die als Blutnacht von Rommilyser erinnert werden wird. Blut ist geflossen, von unseren Händen, Blut unserer Feinde, Blut unserer Brüder, Blut von Unschuldigen. Viel Leid, viel Unrecht ist in dieser Nacht geschehen. Die Toten jener Nacht, sie können nicht wieder ins Leben gerufen werden. Das, was geschehen ist, kann nicht ungeschehen gemacht werden. Doch ist es unsere Verpflichtung, zu handeln. Um Vergebung müssen wir ersuchen, um Vergebung und Wiedergutmachung. Die gütige Herrin, alliebe Travia, hat es gefallen, mir in ihrer Gnade einen Weg zu weisen.

In ihrem Namen will ich mich auf den Weg machen, eine Queste zu bestehen, um mich in ihren Augen und in ihrem Herzen als würdig zu erweisen, ihr zu dienen, wie es mein höchster Wunsch ist.

Noch weiß ich nicht, welche Aufgabe die gütige Mutter für mich bereit hält. Doch werde ich nicht zögern, die Buße bereitwillig und mit Freuden zu leisten, was auch immer SIE von mir verlangen möge.

Mein Volk von Darpatien, treue Rommilyser Bürger, gewährt mir nun die Gnade, mich mit Euren Herzen auf dieser schweren, süßen Fahrt zu begleiten. Travia mit Euch, auf all Euren Wegen."

Für den Spielleiter
Fürstin Irmegunde von Darpatien wird sich in Bälde mit einer kleinen Schar Getreuer darunter ihr Bannerherr und eine Geweihte der Gütigen - sich auf ihre götterbefohlene Queste begeben, um die Schuld jener Nacht zu begleichen. Es ist zu erwarten, daß ihr Weg sie in die Schwarzen Lande führt. Und so kann es geschehen, daß Deine Heldengruppe eines Tages eine denkwürdige Begegnung am Rande hat ...

Trauer um die Toten

Mit einer gemeinsamen Totenandacht gedachten die Bürger der Stadt den Opfern der Blutnacht. Geweihte der Boron-, Travia- und Rondrakirche zelebrierten einen gemeinsamen Götterdienst auf dem Boronsfeld.

Dort wurde zu Besonnenheit aufgerufen. Gerade nun, da Haß und Trauer die Menschen noch immer gefangen halten, müssen Vergebung und Milde Einzug halten. In der Tat ist es in den Wochen nach der Blutnacht zu etlichen, teils blutigen Übergriffen zwischen Parteigängern der Bregelsaums und der Rabenmunds gekommen.

Die Suche nach den Schuldigen geht weiter!

Zu früh hatte man frohlockt, als vor einigen Tagen der vermeintliche Mörder der Baronin von Vellberg, Auslöser der schrecklichen Blutnacht, präsentiert wurde.

Zwar wußte Wolfhelm von Pandaril-Bregelsaum, der der Öffentlichkeit den Verdächtigen präsentierte - nicht nur ein umfassendes schriftliches Geständnis des Junkers von Brosenturm, einem Parteigänger der Rabenmunds, beizubringen, auch ein zwingendes Motiv - Habgier - war ihm nachzusagen. Indes wollten sich die Rabenmunds nicht mit dem Geständnis zufrieden geben, daß der vermeintliche Mordbube einem Bregelsaumschen Richter die Bluttat gestanden hatte.

Man drängte darauf, den Verdächtigen einem neutralen Tribunal vorzuführen. Wohl pochten die Bregelsaums auf das schriftliche Geständnis, das freiwillig und nur unter dem Druck der Last des Gewissens niedergeschrieben worden sei. Indes man eine Aufforderung der Praioskirche nicht unbeantwortet lassen konnte, ihr den Junker unverzüglich vorzuführen. Unter den geschulten Augen der Diener des Herrn brach der Junker denn auch zusammen, und gab die Lüge zu. Die Hintergründe dieses Manövers sind noch zu ergründen.

Die Magie des Stabes, 3. Teil

Erneut wende ich mich in dieser Fortsetzung meiner Tractate aus vergangenen Ausgaben dieser Publication an die geneigte und gelehrte Leserschaft, um die Geheimnisse der Stabmagie zu beleuchten.

In diesem Capitulum soll es um Aspekte des fünften Stabzaubers gehen, über die ich bei meinen Studien auf überaus interessante

Erkenntnisse gestoßen bin, die ich einmal mehr meinen geschätzten Collegae zum Dispute ans Herz legen will.

Der Austausch mit Kundigen insbesondere auf diesem Gebiet ist erwünscht, insbesondere die kontroversen Quellen zum fünften Stabzauber sind eingehend zu betrachten und zu diskutieren.

Nadêshda von Lowangen, Magistra V°/I

Vom fünften Stabzauber

Nur wer eine gewisse Meisterschaft in den arkanen Künsten erreicht hat, vermag insoweit in die Tiefen der Magie des Stabes vorgedrungen, als daß er befähigt ist, das arkane Muster seines Stabes mit jenem Zauber zu durchdringen, daß er fürderhin sich in eine Waffe großer Macht verwandeln läßt, einem zauberischen Schwert von beachtlicher Zerstörungskraft, das in der Hand des Magus oder durch die Kraft der geistigen Manipulation geführt werden kann. Jener Zauber stellt zugleich eine zweite Caesur dar: Gleich dem ersten Stabzauber wird so tief in die Materie und das magische Geflecht eingegriffen, daß bei Gelingen der Magier eine neue Komponente der Bindung an seinen Stab erfährt - das Artefakt läßt sich auch ohne unmittelbaren Kontakt manipulieren und gewinnt damit an Potenz - zugleich birgt die Formel jedoch die Gefahr, daß der Stab im schlimmsten Falle seine Bindung zum Magus einbüßt oder gar zur Gänze verliert und sich in einen nutzlosen Gegenstand verwandelt.

Insofern stellt der fünfte Stabzauber eine Klippe auf dem Weg eines jeden Magus dar, dessen Bewältigung wohlbedacht und wohl vorbereitet sein sollte.

Einmal mehr zeigt sich in der Brillanz der Formel die Überlegenheit der alten Meister, vereinen sich hier doch Elemente höchst unterschiedlicher Disziplinen zu einem genialen Ganzen, zu deren erschöpfenden Analyse selbst zeitgenössische Meistermagi nicht in der Lage sind, geschweige denn, daß man solche Formeln nachzuvollziehen vermöchte.

Und sogar muß einem nach der Lektüre entsprechender Quellen der Gedanke kommen, daß das, was wir heute als unabänderliche und ultimative Form dieses Zaubers kennen, nicht mehr als eine Spielart ist, während in den vergangenen Tagen vor dem Krieg der Magier mannigfache Varianten Verbreitung gefunden haben. Die Thesis dieser Spielarten sind aus den Fragmenten, die uns heutzutage vorliegen, nicht zu rekonstruieren, doch gibt es genügend Material für Spekulationen, was dazumal möglich war.

So muß ich den Collegae im jüngst erschienenen Salamander bei aller Hochachtung widersprechen, daß es aventurischen Magiern noch nicht gelungen sei, eine andere elementare Komponente dauerhaft einzubinden. Das mag für den heutigen Stand der Erkenntnisse stimmen, doch berichten nicht alleine Heldensagen von magischen Klingen aus Eis - man erinnere sich allein an die entsprechenden Strophen des Jurgaliedes, in denen der Magus Thalfskin Olberson mit seiner Klinge Eiszahn gegen die Seeschlange kämpft.

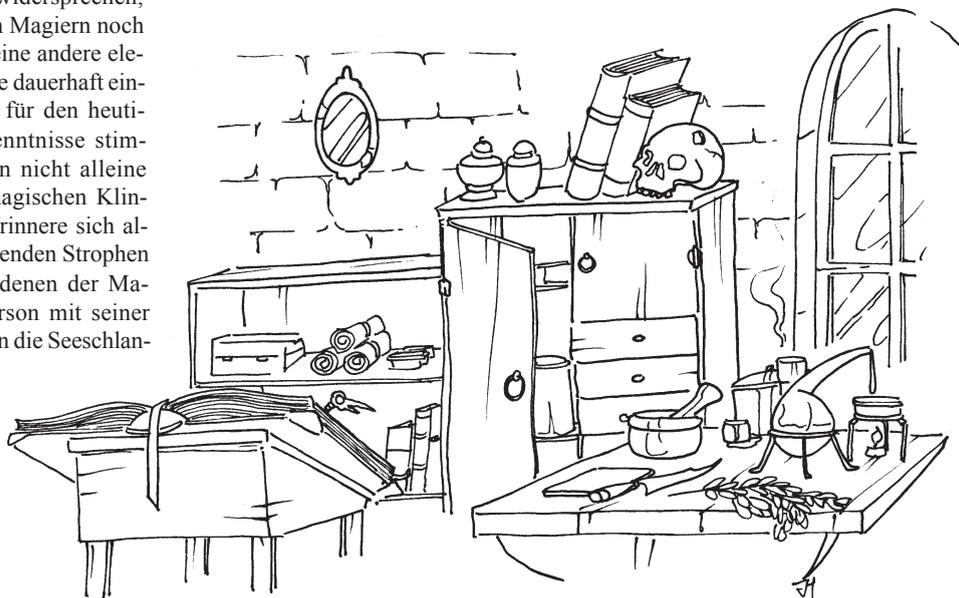
Vielmehr finden sich Hinweise solche Artefakte in wissenschaftlichen Werken, so in der Historia de Bello Magico (Khunchomer Ausgabe,

pp 29 ff. und pp 139) und dem Tractatum über die Ars Magica (Vinsalter edition, Capitulum 3).

Indes, solch hochfliegende Ergebnisse müssen uns heute versagt bleiben, und doch bietet die bekannte Version der Formel genug Stoff zur Forschung.

So stellt sich dem geneigten Betrachter nicht allein die Frage, wie so es just das Element des Feuers ist, das über die Jahrhunderte überdauern konnte. Hier mag man eine Analogie zu anderen elementaren Ausdrucksformen der Magie schließen. Nicht umsonst zeigt sich der bei weitem größte Teil der Studiosi, die sich mit elementarer Magie beschäftigen, am ehesten dem Feuer zugeneigt, nicht umsonst zeigen sich die Ausformungen der eruptiven Anwendung elementarer Macht - dem Ignifaxius und dem Ignisphaero - als Manifestationen des Feuers. Es muß wohl als gesetzmäßig gelten, daß sich die Kraft des Feuers am bereitwilligsten rufen und formen läßt. Indes zeigt sich nun gerade beim fünften Stabzauber ein zumindest befremdlich anmutendes Detail: Sind die dem Schwert inwohnenden elementaren Flammen doch nicht rotzüngelnd und hitzespandend, wie man es von gewöhnlichem Feuer kennt oder auch von der Manifestation des zweiten Stabzaubers, der Fackel. Vielmehr handelt es sich um eine Manifestation, die unzweifelhaft weit mehr jenem magischen Effekt gleicht, den man als Brenne, Toter Stoff kennt, jener Formel borbaradianischen Ursprungs. Die Ähnlichkeiten sind evident, auch wenn der Manifestation des Stabzaubers weit mehr zerstörerische Kraft innewohnt. Ist nun anzunehmen, daß Generationen aufrechter Magier der rechten Hand - denn insbesondere Eleven der Schulen zu Beilunk und Bethana setzen besonderen Ehrgeiz auf baldige Meisterung des fünften Stabzaubers - sich einer zugegeben äußerst effizienten Waffe im Kampf gegen das Allübel bedient haben, die einen Gutteil ihrer Macht just aus jener Sphäre entlehnt, die selbige Magier so fleißig bekämpfen? Fürwahr in manchen Ohren eine ketzerische These, indes, muß es einem nicht schon befremdlich anmuten, wenn jene exquisiten Schulen der Weißmagie in den vergangenen Jahrhunderten nicht einen Versuch unternommen haben, jene Formeln zu analysieren.

Ich wage indes zu hoffen, daß sich die Wissenschaft in den kommenden Jahren dieses Phänomens verstärkt annehmen wird - insbesondere der Konzil der Elemente mag hier Quellenmaterial der bewanderten Kollegenschaft zur Verfügung stellen können, die zu völlig neuen Erkenntnissen führen mögen.



Entscheidung in den Bergen

Abenteuer für 3-6 Helden niedriger bis mittlerer Erfahrungsstufe in Darpatien
von Robin Fehmer

Das Abenteuer (Hintergrundinformationen für den Meister)

29 Hal: Endlich ist der Dämonenmeister geschlagen und der Vormarsch der Schwarzen Horden zum Stillstand gebracht. Just als man wieder berechnete Hoffnung auf Frieden hat, droht den Bewohnern der Schwarzen Sichel neues Unheil. Unter Führung des Orks Droschkai rotten sich die Goblins der Gebirgsregion zusammen und steigen in die Täler hinab, und die Ländereien der Menschen mit Mord und Brand heimzusuchen.

Während sich in den Herzen der Leute Furcht ausbreitet, sind die Barone der Region darum bemüht, der neuen Gefahr zu begegnen. Doch ob der drückenden Schwierigkeiten, die die Edlen des Reiches in Folge des Krieges gegen den Sphärenschänder zu bewältigen haben, will dies kaum gelingen. Die Überfälle der Goblinbanden mehren sich, die Rotpelze werden immer dreister. Und mußten zuvor nur einsame Wanderer die Goblins fürchten, sind nun auch umfriedete Siedlungen nicht länger sicher. Auch in der Baronie Oppstein haben die Rotpelze unerbittlich zugeschlagen: Bei einem Überfall wurde die Base des Barons, Celissa, eine Ritterin, entführt, als sie sich auf dem Heimweg zur baronischen Burg befand. Die schändliche Tat hat das Faß zum Überlaufen gebracht: Schäumend vor Zorn hat Baron Redenhardt von Berlinghan-Oppstein den Goblins blutige Rache geschworen. Er sammelt die wenigen Truppen aus Soldaten, Landwehr und Oppsteiner Edlen, die ihm verblieben sind und bittet seinen Freund Answin d. J. von Rabenmund, den Cronfeldobrist des fürstlichen Leibregiments, ihm beizustehen. Mit einer Schar fürstlicher Soldaten stößt dieser zum Aufgebot des Oppsteiner Barons. Mit dieser Streitmacht gedenkt Redenhardt die Berge und Täler der Schwarzen Sichel zu durchkämmen und sämtlichen Goblins, die in seiner Baronie leben, den Garaus zu machen.

Zunächst jedoch soll Celissa befreit werden, damit die Goblins sie nicht als Faustpfand nutzen können. Deshalb wirbt er eine Gruppe Abenteurer an, die die Unglückliche retten sollen. Die Helden werden auf ihrer Reise ins Sichelgebirge verschiedene Gefahren zu bestehen haben, aber auch die verschiedenen Bewohner der Region kennenlernen. Schließlich treffen sie auf die Goblins, werden aber erkennen, daß längst nicht alle Rotpelze den Menschen den Krieg erklärt haben. Bald erwachsen den Recken Zweifel an dem geplanten Kriegszug des Barons. Schlußendlich sehen sie sich mit drei nahezu unlösbaren Aufgaben konfrontiert: Die Geisel zu befreien, die aufgewiegelten Goblins zu besiegen und ihren aufwieglerischen Anführer dingfest zu machen und den Oppsteiner davon abzuhalten, der Goblinskultur in der Region ein blutiges Ende zu bereiten.

Die Helden

Als Charakter eignen sich fast alle bekannten Heldentypen, wengleich städtisch-geprägte Recken in diesem Abenteuer

wohl einen schwereren Stand haben werden. Es ist von Vorteil, wenn die Helden Goblins nie zuvor begegnet sind und nur aus Sagen und Schauererzählungen kennen.

Die Anwerbung

Das Abenteuer beginnt in irgendeinem Dorf zwischen Wehrheim und der Trollpforte. Als die Helden nach einem Tavernenbesuch just wieder ihre Pferde besteigen wollen (so sie welche haben), trifft ein Zeitunger (ein Herold des Barons) ein, um eine Verlautbarung zu verlesen.

Allgemeine Informationen:

Im Namen Seiner Hochgeboren Redenhardt von Berlinghan-Oppstein, Baron zu Oppstein, Kanzler von Bund und Orden der Schwarzen Sichel zu Ehren von Greif und Bär, fürstlich darpatischer Großsiegelbewahrer etc. pp.

Eine ehrvolle Ritterin ist in Bedrängnis geraten. Ein jeder, der es wagt für das Leben der Reckin zu streiten, möge umgehend auf Burg Oppstein in Oppstein am Fuße der Schwarzen Sichel erscheinen.

Ruhm und Ehre sind dem Tapferen gewiß. Für die Errettung der Bedrängten ist eine Belohnung von 100 Dukaten in Gold ausgelobt!

Edorian von Oppstein, Vogt zu Oppstein

Meisterinformationen:

Dies sollte Anreiz genug sein. Der weitere Weg führt die Helden durch die Grafschaft Wehrheim an den Fuß des Sichelgebirges. Auf ihrem Weg begegnen die Helden überall den Folgen des Krieges gegen den Dämonenmeister: Umherirrende, ausgemergelte Flüchtlinge, Kriegsinvaliden, Söldner, die zur Wacht an die Front entsandt werden ... Sollten die Helden angesichts des Elends helfen wollen und z.B. einigen Flüchtlingen Nahrungsmittel oder Geld geben, kannst du dies mit bis zu 30 AP honorieren.

Folgende Gerüchte können die Helden während ihrer Reise aufschnappen:

- An der Front kommt es immer wieder zu Scharmützeln und Kämpfen. (wahr)
- Ein Trupp Schwarzer Schergen hat den Arvepaß zurückerobert. (falsch)
- Die Goblins der Schwarzen Sichel haben sich allerorten erhoben. (sehr übertrieben)
- Die Goblins werden von einem Ork angeführt. (wahr)
- Die Traviakirche versucht verzweifelt das Flüchtlingselend zu mildern. (wahr)
- Die Goblins haben sich mit den Erben des Dämonenmeisters verbündet. (wer weiß?)
- Überall haben die Barone gegen Banden von Deserteuren zu kämpfen. (wahr)
- Die Mark Friedwang ist von Goblins gebrandschatzt worden. (falsch)

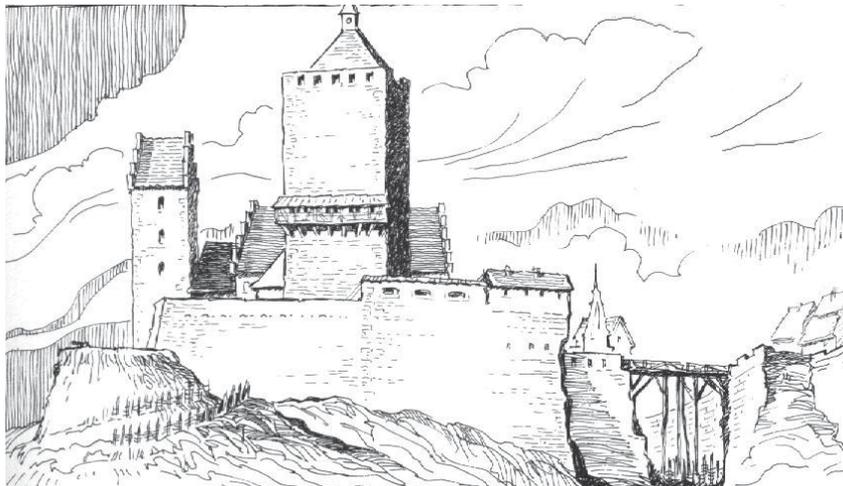
Entscheidung in den Bergen

Außerdem solltest du Gerüchte über sich mehrende Übergriffe der Goblins streuen. Übertreibe aber nicht, um nicht frühzeitig den Argwohn der Helden zu wecken.

Burg Oppstein

Allgemeine Informationen:

Endlich seht ihr in der Ferne vor der untergehenden Sonne eine Burg. Trutzig erhebt sie sich auf einem Hügel, das Land zu ihren Füßen beschützend.



Meisterinformationen:

Am Tore werden die Helden nach ihrem Begehrt gefragt. Tragen sie vor, was sie hierher geführt hat, werden ohne Umschweife eingelassen und zu Edorian von Oppstein, dem Verweser der Baronie, gebracht. Edorian behandelt die Helden zuvorkommend und ihnen angemessene Gastung geben. Recht bald kommt er aber zu seinem Anliegen.

Allgemeine Informationen:

„Edle Damen und Herren, kommen wir zum Grund eures Erscheinens. Celissa von Oppstein, meine Schwester und Base des Barons wurde auf dem Weg zur Burg von einer Bande Rotpelze überfallen und verschleppt, wie uns ein Bauer, der Zeuge des Vorfalls wurde, berichten konnte. Zwar haben wir sofort Reiter ausgesandt, die Spur der Entführer verlor sich aber im Gebirge. Baron von Oppstein ist bereits dabei, eine Strafexpedition zu rüsten, um endlich gegen das räuberische Gesindel vorzugehen. Allerdings liegt es ihm am Herzen, zuvor die ehrenwerte Ritterin aus den Fängen der Rotpelze zu erretten. Sofern ... sofern meine Schwester noch lebt. Rettet ihr die Dame oder bringt ihr Beweise für ihren Tod, so sollt ihr die ausgelobte Belohnung erhalten.“

Meisterinformationen:

Muß man erwähnen, daß es sehr unehrenhaft ist die Notlage der Entführten für höhere Geldforderungen zu mißbrauchen ...? Edorian kann den Helden nicht viel mehr sagen. So sie explizit danach fragen bestätigt er ihnen, daß ein Ork die Goblins der Schwarzen Sichel anführen soll. Schon mehrmals ist es in Oppstein und benachbarten Baronien zu Überfällen gekommen, wobei es auch Tote gegeben hat. Man ist sich sicher, daß sich da mehr zusammenbraut, denn so frech waren die Goblins seit Generationen nicht mehr.

Bevor die Helden sich auf die Suche nach Celissa machen, sollen sie das Lager der baronischen Truppen am Ufer des Nebelsees aufsuchen, um sich das Placet des Barons zu holen. Da die Entführung unweit des Sees stattgefunden hat, ist es ohnedies kein Umweg. Edorian gibt den Helden als Führer einen Gardisten mit.

Die Nacht kann die Gruppe noch auf der Burg verbringen und dann am nächsten Morgen los reiten.

Der Baron

Allgemeine Informationen:

Viele Stunden seid ihr unterwegs, schon kündigt die Dämmerung von der kommenden Nacht, als ihr vor euch eine größere Anzahl Zelte erblickt. Von Lagerfeuern steigt Rauch auf, Soldaten gehen ihrem Zeitvertreib nach, spielen Karten, pflegen ihre Ausrüstung oder unterhalten sich leise. Angesichts des Gardisten lassen die Lagerwachen euch passieren. Euer Ziel sind zwei prunkvolle, große Zelte. Das eine ist mit dem Banner Darpatiens, dem schwarzen Ochsenhaupt auf goldenem Grund, und einem Rabenbanner geschmückt. Das andere zeigt das Haupt eines Drachen, das gleiche Banner, das auch über Burg Oppstein wehte.

Kurz müßt ihr warten, bis die Zeltwachen euer Eintreffen gemeldet haben. An einem groben Tisch sitzen zwei Edelmannen. Der eine, eine überaus stattliche Erscheinung, trägt ein Kettenhemd und einen prächtigen Umhang, vor ihm auf dem Tisch liegt ein Schwert in einer prunkvollen Scheide. Sein Waffenrock zeigt den Drachen und eine Rose. Der andere, deutlich jünger an Jahren und weniger wehrhaft gekleidet, trägt einen kostbaren Pelzmantel, auf dessen Schulter ein schwarzer Rabe prangt.

„Seine Hochgeborenen Redenhardt Cordovan Eugenius von Berlinghan-Oppstein, Baron zu Oppstein, Junker von Drachweiler, Kanzler von Bund und Orden der Schwarzen Sichel zu Ehren von Greif und Bär, fürstlich darpatischer Großsiegelbewahrer, ...“ stellt eine der Wachen den Baron vor. Mit einer unwirschigen Handbewegung gebietet der Baron ihm zu schweigen. „Wenn er alle meine Titel aufzählen will, so stehen wir morgen noch da. Aber soviel Zeit haben wir nicht.“ Sein Gegenüber lacht schallend los: „Oh, guter Redenhardt, Ihr seid zu bescheiden! Ihr wißt doch, Ehre wem Ehre gebührt! Allerdings kann Eure Wache mich auch ruhig ausrufen, oder soll ich das etwa selber machen?“ Der oppsteiner Baron lächelt hintersinnig: „Aber mein guter Rabenmund, ich ging davon aus, daß Ihr schon bekannt und berühmt genug seid. Aber wenn Ihr da anderer Meinung seid, bitte.“ Gehorsam hebt die Wache an: „Answin der Jüngere von Rabenmund, Baron zu Bröckling, Cronfeldobrist des fürstlich darpatischen Leibregiments!“ Answin wirft dem Baron einen mißbilligenden Blick zu. Kaum hat der Gardist geendet, da springt der Rabenmund wütend auf: „Idiot, Er hat fürstlicher Landkommissarius zur Arbitrierung kriegsbedingter Schäden vergessen!“ Der Oppsteiner pflichtete eilig bei: „In der Tat, wie konnte Er das nur vergessen? Er mache, daß er nach draußen komme. Ich werde ihn nachher

bestrafen.“ Während die Wache eilig das Zelt verläßt, beobachtet ihr, daß Answin Redenhardt erneut mit einem bösen Blick bedenkt. „Euer Humor war auch schon mal besser, mein werter Oppstein!“ zischt er. Der Baron fürsorglich: „Aber mein lieber Answin, warum denn so verdrießlich?“ Dieser unwirsch: „Seit vier Tagen lagern wir jetzt schon hier, von denen hat es an dreien geregnet. Dazu ist mein Zelt ähnlich bequem eingerichtet wie ein thorwaler Langhaus. Außerdem noch dieser Nebel, der täglich vom See her auf das Land kriecht. Ich dachte, ich fände hier ein wenig Abwechslung vom Leben in Rommilys, könnte den Goblins eine Lektion erteilen, um bald auf Eurer Burg den Sieg zu feiern, aber was ist? Redenhardt, ich bin Euch mit den fürstlichen Sturmsensern zu Hilfe geeilt, nun wird es Zeit loszuschlagen!“

Meisterinformationen:

Es würde den Helden besser anstehen, sich tunlichst jeglichen hämischen oder spöttischen Kommentars oder Geste zu enthalten, andernfalls sie sich nicht die Mißbilligung Answin d.J. zuziehen wollen. Es ist dem Baron peinlich genug, daß die „dahergelaufenen“ Helden Zeuge dieser Szene wurden.

Allgemeine Informationen:

„Ihr also wollt Euch der Aufgabe annehmen meine Base zu befreien? (Oppstein mustert die Helden eindringlich). Es liegt mir am Herzen, meine Base unversehrt aus den Händen der Entführer zu befreien. Deshalb muß ich Euch um größtmögliche Vorsicht ersuchen. So Euer Bestreben aber vergeblich sein sollte und Ihr zu spät kommt, soll kein Rotpelz diese Bluttat überleben!“

Spezielle Informationen:

Die Schwarze Sichel gilt als ein Hauptsiedlungsgebiet der Rotpelze!

Meisterinformationen:

Es gibt keinen Zweifel, der Baron ist entschlossen, das Goblinübel bei der Wurzel zu packen. Auf eventuelle Einwürfe der Helden, daß womöglich gar nicht alle Goblins an den Überfällen beteiligt sind, entgegnet Redenhardt bestimmt, daß es keinen Zweifel daran gäbe, daß die Rotpelze sich zusammengerottet hätten, um gemeinsam den Aufstand zu proben. Die zunehmenden Überfälle ließen keinen anderen Schluß zu. Answin bekräftigt dies energisch. Wollen die Helden nicht als Feiglinge, Zauderer und Goblinfreunde gelten (und damit den Auftrag verlieren), sollten sie sich zurückhalten.

Baron Redenhardt empfiehlt, die Nacht im Lager zu verbringen und am nächsten Tag aufzubrechen. Die Entführung ist über eine Woche her, die Spuren gibt es ohnehin keine mehr. Deshalb empfiehlt er den Recken ins Gebirge vorzustoßen, einige Goblins gefangen zu nehmen und diese nach der Verschleppten zu befragen. Alsdann sollen sie Celissa befreien und zu ihm ins Lager bringen, damit endlich der Vergeltungsfeldzug beginnen kann.

Ausrüstungsgegenstände wie Seile und Kletterhaken werden ihnen bereitgestellt. Die Helden erhalten außerdem eine grobe Karte der Region.

Pferde eignen sich im Gebirge kaum, so daß die Helden diese im Lager lassen sollten.

Der Marsch in die Berge

Meisterinformationen:

Auf den holprigen Trampelpfaden kommt man nur mühsam voran. Nur noch selten sieht man Bergbauernhöfe. Die Helden kommen nur langsam voran und werden den ganzen Tag marschieren und abends lagern müssen. Nur selten werden sie auf Menschen stoßen, dann meist Fallensteller und Hirten mit ein paar Rindern. Diese können von keinen besonderen Goblinaktivitäten berichten.

Tags darauf werden die Helden bis zum späten Nachmittag weiterreisen.

Den Marsch ins und durchs Gebirge solltest du mit der einen oder anderen Zufallsbegegnung würzen.

Der Auswurf der Schwarzen Lande

Allgemeine Informationen:

Ihr nähert euch einer kleinen Baumgruppe, als ihr ein erst ein unheimliches Fauchen und dann menschliche Schreckensschreie hört.

Hinter den Bäumen öffnet sich eine Lichtung. Eine Frau und zwei Männer in barbarisch anmutenden Gewändern aus grober Wolle, Leder und Pelz stehen Rücken an Rücken verteidigungsbereit, sie sind mit mächtigen Äxte bewehrt. Alle sind von klaffenden blutenden Wunden gezeichnet, einer taumelt bereits heftig.

Ihre Gegner lassen euch erschauern: es sind gut ponygroße Wölfe, 7 an der Zahl. Doch statt Fell bedecken graugrüne



Entscheidung in den Bergen

Schuppen die Haut, aus ihren reißzahnbewehrten Mäulern züngeln gespaltene Zungen.

Meisterinformationen:

Das Rudel der Wolfsechsen (Chimären) greift unerbittlich an. Es besteht kein Zweifel, allein werden die drei Verteidiger den Bestien kaum standhalten können.

Die Werte:

MU: 15, LE: 20, MR: 5, AT/PA: 12/8, RS: 4, TP: 1W+4, Ausweichen: 12

Gelingt einem Helden eine AG-Probe +4, ist er vom Anblick dieser götterverfluchten Kreaturen so erschüttert, daß er mit MU/AT/PA: -3 kämpfen muß.

Sollten die Helden zu unterliegen drohen, ergreift die drei Trollberger der Mut der Verzweiflung. Gemeinsam gelingt es, die Bestien zu bezwingen.

Die Chimären sind Versprengte der Trollportenschlacht die seit dem Tod ihres Schöpfers marodierend durch das Land ziehen.

Baron Oppstein wird die Helden mit 10 Dukaten zusätzlich für die tapfere Tat belohnen, so er Kenntnis davon bekommt.

Meisterinformationen:

In gebrochenem Garethi danken die drei Trollberger für die Hilfe.

Nähere Informationen über die Trollberger findest du im TS 9 (ebenso auf der TS-CD oder auf der Homepage). Die drei heißen Trollgrimm, Vargold und Winelind. Sie laden die Helden in ihrem Dorf ein, wo man sich ihrer Wunden annehmen wird. Sollten die Helden dies ablehnen, erweisen sich die Trollberger als überaus stur, es ist offenkundig daß eine Weigerung eine arge Beleidigung darstellen würde.

Unter Trollbergern

Meisterinformationen:

Das Dorf Sturmhöh ist der Stammsitz der Sippe der Wulfbergen, zu deren Refugium zwei weitere kleinere Weiler gehören. Insgesamt leben in dem Dorf mehr als 60 Menschen.

Die Sippe der Wulfbergen waren einstmals in den Trollzacken ansässig, wurden jedoch durch eine Blutfehde vor einigen hundert Jahren in die Sichel vertrieben. Da die oppsteiner Barone ihnen erlaubten hier zu siedeln, verbindet sie seitdem ein festes Band der Treue mit dem Haus Oppstein.

Die Helden werden zuerst zur Waegga gebracht, damit sie ihre Wunden heilt. Die alte Frau ist die Heilerin und Schamanin der Sippe und verarztet die Helden unter allerlei merkwürdig anmutendem Brimborium.

Als bald bringt man sie zum Than der Sippe, Rhufon von Wulfbergen. Der Alte heißt die Helden freundlich willkommen und lädt sie als Dank für die Errettung seiner Krieger zu einem Festmahl ein. Es wird ordentlich aufgetafelt, auch wenn manche der Spezialitäten den Helden seltsam anmuten mag, wie gefüllter Ziegenmagen, Blutwurst und Kutteln. Nach den Goblins befragt berichten die Trollberger, daß es immer wieder zu Händeln mit den Rotpelzen gekommen ist, heute nicht mehr als früher. Rhufon bietet den Helden an, so

sie kundtun, daß sie im Auftrag des Barons unterwegs sind, daß Winelind sie als Führerin begleitet. Die Trollberger haben ziemlich genaue Kenntnis über die Lage der Siedlungsstätten der Goblins.

Allgemeine Informationen:

Früh seid ihr aufgebrochen. Das ganze Dorf hat euch verabschiedet, so daß ihr eines nun wißt: Darpatien ist wahrhaftig das Heim der Göttin der Gast-



freundschaft. Selbst diese rauhen Leute haben sich euch gegenüber so freundlich verhalten, daß man es schon bedauern kann, so bald schon wieder aufbrechen zu müssen.

Meisterinformation:

Laß deine Gruppe erschwerte Sinnenschärfeproben machen. Bei Gelingen haben sie das Gefühl verfolgt zu werden, bei sehr großem Überschub kannst du einen Helden auch sagen, daß er hinter einem Busch eine Bewegung gesehen hat. Insbesondere auch nach dem Aufbruch vom im folgenden beschriebenen Aufenthalt beim Edlen, kann die Gruppe durchaus den begründeten Verdacht haben, daß sie von Goblins beobachtet werden.

Allgemeine Informationen:

Es wird wohl Nachmittag sein, da hört ihr das Schnauben eines Pferdes. Bevor ihr reagieren könnt, biegt ein einzelner Reiter um einen Felsvorsprung. Er trägt eine prächtige Rüstung, sein Umhang ist von einem Wappen geziert. Der Mittzwanziger zügelt sein Pferd und blickt euch an. Er scheint ein gutes Roß zu haben, daß es in diesen Höhen noch trittsicher ist. „Mein Name ist Dardulan von Sturmfels, Edler zur Goblinwehr. Ihr befindet euch auf Land, das mir zum Schut-

ze anvertraut wurde. Darum frage ich, wer seid Ihr?“

Der Edle zur Goblinwehr

Spezielle Informationen:

Der Edle befindet sich auf dem Rückweg von einem Bergbauernhof, der in der Nacht zuvor von Goblins überfallen worden ist. Alles Vieh haben die Rotpelze gestohlen. Als der Bauer ihm am frühen Vormittag von diesem Zwischenfall berichtete, hatte er sich gleich auf den Weg gemacht, um nach dem Rechten zu sehen. Sofern die Helden nach den Goblins fragen, kann er ihnen berichten, daß es in der letzten Zeit zu etlichen Zwischenfällen gekommen ist. Meistens wird den Bauern das Vieh davongetrieben oder die Vorratskammern ausgeraubt, aber auch Reisende sind überfallen worden und nur gegen Zahlung von Wegzoll (mal in Gold, zumeist in Viktualien und Waffen) konnten sie ihre Haut retten. Allerdings sind auch schon einige Menschen den Goblins zum Opfer gefallen, wohl diejenigen, die sich der Gewalt nicht beugen wollten. Der Edle hat davon gehört, daß ein Schwarzpelz die Goblinbanden anführen soll. Es heißt, ihm liefen von Tag zu Tag mehr Rotpelze zu. Nicht ausgeschlossen, daß sich da mehr zusammenbraue. Der Edle lädt die Helden auf sein in der Nähe liegendes Gut Goblinwehr ein.

Allgemeine Informationen:

Ihr habt Mühe, dem Edlen auf dem steilen gewundenen Pfad zu folgen. Goblinwehr ist ein exzellenter Reiter, sein Roß trittsicher wie ein Ferkinapony. Schließlich erreicht ihr ein Felsplateau, auf dem, eingebettet in ein kleines Wäldchen, ein umfriedeter Gutshof liegt. Unweit seht ihr einige Viehhirten, die zottige, kleine Rinder und Ziegen weiden.

Meisterinformationen:

Der Edle erweist den Helden alle Ehren der Gastfreundschaft. Er ist froh endlich mal wieder andere Menschen zu Gesicht zu bekommen und zeigt sich sehr gesellig. Im Verlauf des Abends kommt es zu einem furchtbaren Zwischenfall.

Allgemeine Informationen:

Wieder schenkt euch der Edle kräftig von seinem Rotwein ein. Langsam spürt ihr die Wirkung des edlen Tropfens. euer Kopf wird allmählich ein wenig schwer und die Müdigkeit ergreift allmählich Besitz von euch. Plötzlich fahrt ihr zusammen. Ein langezogener Schrei! Sofort greift ihr zu euren Waffen und eilt hinaus.

Spezielle Informationen:

Die Helden finden im Hof den Leichnam Winelinds, die just zum Austreten hinausgegangen war. Sollte Winelind die Helden nicht begleitet haben, ist einer der Bewohner des Hofes der unglückliche Ermordete.

Meisterinformationen:

Das Opfer wurde durch einen Schlag auf den Hinterkopf betäubt und dann mit einem Kehlschnitt gemeuchelt. Im Hof finden sich etliche Abdrücke zierlicher nackter Füße – Goblinspuren, wie Dardulan sagt. Sie müssen über die Mau-

er eingedrungen sein. Tatsächlich steht die Tür zum Stall offen, doch scheint Winelind die Räuber aufgeschreckt zu haben: die Tiere sind noch im Stall.

Eine Verfolgung der Mörder verbietet sich in der Nacht im Gebirge von selbst, zumal die Rotpelze hier „Heimvorteil“ genießen.

In gedrückter Stimmung begibt man sich zu Bett. Am nächsten Tag können die Helden anhand der Berichte der Trollberger und des Edlen recht genau auf der Karte ausmachen, wo sich Siedlungen der Rotpelze befinden.

Die Gefangennahme

Allgemeine Informationen:

Immer höher führt euch euer Weg. Schon mehrmals müßt ihr Seile und Kletterhaken einsetzen, da ihr sonst nicht weitergekommen wärt. Hier sind die flinken und geschickten Goblins euch über, das ist euch mit jeder Felsnase klar, die ihr erklimmt. Endlich erreicht ihr wieder eine Höhenplattform und ruht euch ein wenig aus. Nachdem ihr ein wenig gegessen und getrunken habt, setzt ihr euren Weg fort. Ihr überquert gerade eine Almwiese und bahnt euch einen Weg durch das hohe Gras, da seht in einiger Entfernung drei Goblins, die sofort das Weite suchen als sie eurer ansichtig werden.

Meisterinformationen:

Schon allein, damit die Goblins ihre Stammesbrüder nicht warnen können, ist eine Verfolgung unabdingbar, dies sollte den Helden klar sein.

Schon nach den ersten duzend Schritten erwartet die Helden eine unangenehme Überraschung: Dicht über den Boden, gut im hohen Gras getarnt, haben die Goblins ein festes, dünnes Seil gespannt, das deine Heroen ins Straucheln oder gar zu Fall bringt.

Augenblicklich prasselt ein wahrer Hagel von Steinen und Pfeilen auf die Helden nieder. Die Goblins werfen Netze über die Gefährten, so daß sich diese fast hoffnungslos verstricken. Alsdann erheben sich überall Rotpelze aus dem Gras und stürmen auf die Helden ein. Denen sollte alsbald klar werden, daß sie gegen die mindestens drei Dutzend Gegner keine Chance haben. Ein Goblin ruft ihnen in gebrochenem Garethi zu, daß sie ihre Waffen fortwerfen sollen. Sollten die Helden zur Aufgabe nicht bereit sein, tritt die Schamanin des Stammes, die sich bislang noch im Verborgenen gehalten hat, auf den Plan und setzt ihre magischen Kräfte ein, um die Helden zu bezwingen. Schlußendlich sollte es den Rotpelzen gelingen, die Eindringlinge zu überwältigen. Man bindet sie und führt sie von dannen.

Allgemeine Informationen:

Die Rotpelze treiben euch stetig zu mehr Eile an. Die Fesseln machen das Vorankommen nicht eben leichter, bisweilen gerät einer von euch ins Straucheln und wird dann unsanft wieder auf die Beine gezerrt. Auf gut verborgenen Trampelpfaden führen die Goblins euch längs der hohen Steilwände tiefer ins Gebirge hinein. Eure Wunden schmerzen, aber eine Pause will man euch nicht gönnen. Was werden sie mit euch tun? Unwillkürlich kommen euch Geschichten aus den Kindertagen in Erinnerung und ihr seht euch schon auf steinernen Altären grausigen Götzen geopfert.

Entscheidung in den Bergen

Schließlich erklimmt ihr ein weiteres Hochplateau. Als ihr oben angekommen seid, seht ihr vor euch in der Felsenwand mehrere Höhlen, vor denen Frauen und Männer sitzen, die sich allerlei Arbeiten widmen. Auf einer Feuerstelle braten drei Rotpüschel und zwei Goblinfrauen begrüßen eure Bewacher mit zwei Körben voller großer rotschwarzer Beeren. Eine Handvoll spielender Goblinkinder kommen neugierig näher und bestaunen die „Beute“ ihrer Krieger. Als sich die Kunde von eurem Kommen verbreitet, kommen nun mehr und mehr Frauen, Kinder und Greise aus den Wohnstätten und umringen euch neugierig. Euch ist nicht ganz wohl angesichts der Rotpelze, die euch anstarren, auf euch deuten und sich in ihrer fremdartigen Sprache augenscheinlich über euch unterhalten. Einige der Mienen sind feindselig, doch scheinen euch diese, so ihr euch überhaupt einen Reim auf die Mimik der Goblins machen könnt, in der Minderzahl, Neugierde scheint die vorherrschende Regung zu sein.

Plötzlich teilen sich die Scharen und eine alte Goblinfrau tritt zu euch. Sie ist mit aufwendigem Holz- und Lederschmuck geschmückt, ihre Ledergewänder sind bunt bestickt und mit allerlei Verzierungen versehen. Ihr ergrautes Haupt wird von einem geflochtenen Lederband geziert, das mit einem ungeschliffenen Kristall geziert ist. Mürrisch treibt sie ihre Stammesangehörigen mit ein paar Worten zurück an ihre Arbeit. Dann wendet sie sich euch zu: „Wenn Menschling sich nicht wehrt, so wird er leben. Wenn er versucht zu fliehen, so werden wir ihn jagen und töten.“

Meisterinformationen:

Man bringt die Helden in eine der Höhlen, wo sie in ein recht stabiles hölzernes Gatter gesperrt werden. Die Fesseln nimmt man ihnen nicht ab. Goblinfrauen versorgen ihre Wunden und füttern sie mit Brei und Wasser. Alsdann überläßt man sie ihren Gedanken. Sechs Wachen sind dazu abgestellt, eventuelle Fluchtversuche zu vereiteln. Außerdem sollte den Helden klar sein, daß eine nächtliche Flucht durch das Gebirge dem Wahnsinn gleich käme.

Eine uralte Kultur

Allgemeine Informationen:

Gegen Mittag betreten einige Rotpelze eure Höhle und holen euch aus eurem Gefängnis. Sie führen zu einer anderen, höher gelegenen Höhle. Vor dem Eingang stehen mehrere grob bearbeitete Pfähle mit Zeichnungen, die an verschiedene Tiere erinnern. Man führt euch in einen Gang, der tief in das Innere des Berges hinab führt. Am Ende tut sich eine gewaltige Halle auf. An den Wänden hängen Tierfelle, der rauh behauene Fels ist mit Malereien bedeckt. Die Bilder zeigen Szenen aus dem Leben der Goblins, vornehmlich Jagdszenen, aber auch Feiern und fremdartige Götzenbilder. Zwei Standbilder aus Holz, gut vier Schritt hoch, ziehen eure Blicke auf sich. Die Statuen gleichen riesenhaften Goblins, doch tragen sie auf ihren Schultern das Haupt eines Wildschweins. Im Schatten der Götzenbilder erwartet euch die greise Goblinfrau. In respektvollem Abstand sitzen andere des Stammes im Halbkreis, sie mustern euch neugierig.

„Ich sehe, Wunden von Menschen sind besser. Wir euch genährt und Obdach gegeben. Nun ich verlange Antwort: Menschlinge sind in unsere Berge eingedrungen. Ich will

wissen warum. Sage Wahrheit, Menschling, denn die Geister sagen mir, daß bald Glatthäute kommen werden, die Unheil über mein Volk bringen wollen! Wenn Menschling lügt, Geister werden mir das sagen und Menschlinge werden sterben!“

Meisterinformationen:

In der Tat hat die Schamanin in ihren Visionen Kunde davon bekommen, daß die Menschen danach trachten, ihr Volk zu vernichten. Gemeint sind natürlich die Truppen des opsteiner Barons. Wohl war die Schamanin verwundert, als ihre Späher ihr von den Helden berichteten, daß so eine kleine Schar Gerüsteter eine solch große Bedrohung darstellen sollten. Und so beschloß sie, die Helden zu fangen, statt ihnen sogleich den Garaus zu machen, in der Hoffnung, daß diese Glatthäute etwas über die wahre Gefahr wissen könnten.



Sollten die Helden sie belügen, beschwört sie im Schatten der Statuen in einer unheimlich anmutenden Zeremonie einen der Ahnen, der ihr den Trug der Helden offenbaren wird. Spätestens jetzt ist den Gefährten anzuraten, die Wahrheit zu sagen.

Berichten die Helden von dem geplanten Feldzug und dem Hintergrund für den Racheakt, zeigt sich die Schamanin höchst beunruhigt. Sie weiß, daß die Entführung Celissas eine ungeheuerliche Provokation darstellt, und daß ihr Tod das Faß zum Überlaufen bringen würde. Deshalb wird sie den Helden alle mögliche Unterstützung gewähren, damit ihre Mission ein Erfolg wird.

Allgemeine Informationen:

Eine Weile schweigt die Goblinfrau, als ihr geendet habt. Dann spricht sie: „Lange Zeit führe ich mein Volk und fast immer war Friede. Doch es gibt einen Krieger in meinem Volk, der will Kampf mit Glatthäuten, um sie aus den Bergen zu vertreiben. Ich war nicht seiner Meinung und riet ihm Mäßigung, aber sein Groll auf Menschlinge wuchs. Vor einiger Zeit sammelte er andere um sich, die unzufrieden waren, und forderte, daß wir Kampf mit Glatthäuten machen. Ich habe das verboten, da verließen er und seine Anhänger unser Volk, um alleine loszuschlagen. Sie haben einen Pakt einem Schwarzpelz geschlossen. Er will sich zum Häuptling unseres ganzen Volkes machen. Der Schwarzpelz kämpft mit vielen im Süden. Aber die Abtrünnigen unseres Stammes kämpfen hier gegen euch. Tarr Navak ist der Name ihres Hauptes, ich glaube daß er eure Frau entführt hat.

Meisterinformationen:

Die Schamanin spricht die Wahrheit. Tarr Navaks Leute haben Celissa entführt. Was sie allerdings nicht ahnt, ist, daß sich eine Borbaradianerin den Goblins angeschlossen hat. Tarr ist durch üble Magie zu ihrer Marionette geworden, die die Kriegerschar nun in ihrem Sinne führt. Trotz ihres Hasses auf Menschen dulden die Goblins die Magierin, wußte sie sie doch mit ihrer Magie zu beeindrucken und auch einzuschüchtern.

Es war ihre Idee, die Ritterin zu entführen, um Redenhardt zu erpressen. Tatsächlich benutzt die Maga die Goblins für ihre eigenen schwarzen Ränke, denn sie hegt einen ganz besonderen Haß gegen den Baron.

Die Schamanin sendet einige Späher aus, um das Lager der Abtrünnigen zu suchen. In dieser Zeit bleiben die Helden bei den Goblins. Die Schamanin wird es nicht dulden, daß sie sich der Suche anschließen, zu Recht befürchtet sie, daß die „grobfüßigen“ Riesen sich kaum unentdeckt dem Lager nähern können.

Sollte deine Gruppe erkennbar wenig Interesse an dem Leben im Goblindorf haben, wird die Schamanin sich überzeugen lassen, die Helden an der Suche zu beteiligen.

Die Suche dauert zwei Tage. In dieser Zeit haben die Helden ausgiebig Zeit, das Leben der Goblins zu beobachten. Sie werden einige ihrer möglichen Vorurteile revidieren müssen: die Kultur der Goblins mag einfach sein, aber sie ist uralte. Weder sind Goblins feige, noch hinterlistig, noch diebisch, noch dumm - oder zumindest nicht mehr als es die Menschen auch sind. Vielmehr lernen sie alle Facetten des Lebens der Sippe kennen, hier vertraut einer auf den anderen, die Gemeinschaft steht für den einzelnen ein. Man lebt friedvoll, und auch die Fremdlinge werden nach dem Richtspruch der Schamanin in die Gemeinschaft mit einbezogen und genießen die Gastfreundschaft. Anrührend kümmern sich die Rotpelze insbesondere um ihren Nachwuchs, der ihnen heilig ist. Die Kinder sind denn auch die ersten, die die Helden in den Alltag miteinbeziehen, sie zeigen ihnen das Dorf, fordern sie auf mit ihnen zu spielen oder sind einfach nur ganz erpicht darauf, die Habseligkeiten der Helden nach wundersamen Dingen zu durchsuchen. In der Tat haben die Goblins einen ganz anderen Eigentumsbegriff als die meisten Menschen, gehört jemand zur Gemeinschaft, gehört auch sein Besitz der Gemeinschaft, die Helden soll-

ten es also als Ehre ansehen, wenn einer der Goblins stolz den Rasierpinsel eines der Helden in Anspruch nimmt ...

Es bleibt zu hoffen, daß die Erlebnisse die Helden nicht ungerührt lassen. Wollen sie wirklich dulden, daß diese unschuldigen Kreaturen, daß die Kinder Opfer des Rachedurstes des Oppsteiners wird?

Pläne, das Dorf zu verteidigen, sollten sich die Helden aus dem Kopf schlagen: Ist der Baron erst einmal bis hierher vorgedrungen, haben die schlecht gerüsteten Goblins selbst mit Unterstützung der Helden keine Chance, selbst wenn das Plateau eine gute Verteidigungsposition bietet (Kriegskunstprobe).

Die Goblins sind allerdings keinesfalls bereit, ihre Heimat zu verlassen und das Heil in der Flucht zu suchen.

Und so erscheint es als der vielversprechendste Weg, den Stein des Anstoßes, Celissa, zu befreien und wohlbehalten nach Burg Oppstein zurückzubringen und den Aufrührer dingfest zu machen.

Die Schamanin gibt den Helden zwei Späher mit, die sie führen sollen. Der morgendliche Abschied fällt recht wehmütig aus, insbesondere die Goblinder sind traurig, daß die Fremden sie schon wieder verlassen müssen. Unra Baala gibt den Helden zum Abschied ein Schutzamulett (ein geschnitzter Luchskopf), um sie vor bösen Geistern zu behüten. Eine eventuelle magische Examination (Analüs) ergibt, daß das Artefakt vornehmlich antimagische Muster birgt. Eine genauere Analyse ist nur möglich, wenn sich ein profunder Kenner schamanistischer Magie daran versucht. Das Amulett ist eine Art Joker, dessen magische Wirkung du später den Gegebenheiten anpassen kannst. So mag das Artefakt einen Invercarno bergen oder es vermag die Macht einer magischen Attacke abzuschwächen oder ganz aufzuheben. Oder es bewahrt den Träger vor magischer Beherrschung. Halte aber Maß, die Schamanin ist nicht Nahema. Das Amulett verliert seine Wirkung nach der erstmaligen Benutzung innerhalb einer Woche. Die Schamanin wünscht den Helden zum Abschied den Segen Mailam Rekdais und Orvai Kurims (Goblingötter).

Niederhöllisches Grauen

Allgemeine Informationen:

Euer Weg führt nun schon seit Stunden durch einen Bergwald, der immer dichter und unwegsamer wird. Es fällt euch schwer, den behenden und kleinwüchsigen Goblins über die Wildwechsel zu folgen, wo sie geschmeidig durchschlüpfen, verhakt ihr euch in Zweigen und Dornen. Der Wald um euch herum wird immer düsterer, kaum vermag das Sonnenlicht das Dickicht zu durchdringen, drückendes Halbdunkel umfängt euch. Mit einem Mal stellen sich euch die Nackenhaare auf, ihr spürt förmlich, daß dort eine Gefahr auf euch lauert.

Mit einem Mal schlingen sich stachelbewehrte Ranken um eure Knöchel, Handgelenke, um eure Hälsen, höllische Pein macht sich breit, wo die Dornen euch in die Haut dringen.

Meisterinformationen:

Auch hier, fern der Front, lauern Immanationen der Schwarzen Lande auf ahnungslose Opfer. Ein dämonisch beseelter Busch ist der Widersacher der Helden: Eine widernatürliche

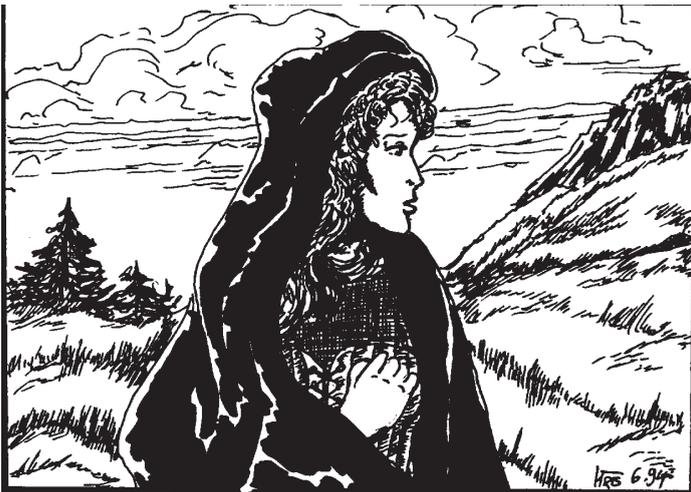
Unkreatur mit rasiermesserscharfen Blättern (GE +2, mißlingt diese 1 W6 + 4 TP), stacheligen Ranken und heimtückischen Wurzeln, die ähnlich den Zweigen sich um die Helden zu schlingen suchen (AT 12, 3 SP eventueller zusätzlicher Schaden durch Gift, GE -1 je Ranke, die den Helden umschlingt) . Mut(Entsetzens-)proben +2 sind hier angebracht, bei deren Mißlingen die Helden nur einen Impuls kennen: Blinde Flucht! Allerdings ist das mörderische Gewächs kaum gewillt, sie ziehen zu lassen: Und auch der Kampf gestaltet sich äußerst schwierig: behindert von den Ranken, umgeben von dichtem Dickicht, ist es schwer mit dem Schwert zu attackieren. Das Zwielficht tut ein übriges. Gelingt es, eine der Ranken (Wurzeln etc.) abzutrennen, entströmt der Wunde ein miasmatischer Gestank, der dem Angreifer den Atem raubt (1 SP, Selbstbeherrschungsprobe + 5, sonst Brechreiz und entsprechende Erschwernisse, koordiniert zu handeln) Abgeschnittene Ranken etc. treiben in Windeiseile wieder aus. Gelingt es den Helden ihre Klinge ins Herz der Pflanze zu stoßen (was das Gewächs durch heftige Attacken zu vereiteln sucht), hat der unheimliche Spuk ein Ende: Mit einem schauerlichen Geräusch platzt der Stamm auf, explosionsartig spritzt schwarzes Mark umher (jeder Held, der sich in Nähe der Pflanze aufhält, erleidet 2 W6 SP durch die ätzende Masse), widerwärtiger Gestank raubt den Helden den Atem, dann zerfällt das Gewächs zu fauligem Schleim.

Die Befreiung

Meisterinformationen:

Schließlich erreichen die Helden das Versteck der Aufrührer in einem waldbestandenen Tal. Die Rotpelze haben nur sporadisch Wachen aufgestellt, hier im Gebirge fühlen sie sich sicher. Bäume und Gesträuch bieten gute Möglichkeiten, sich unbemerkt hinabzuschleichen. So die Helden die beiden Späher nicht mehr benötigen (z. B. für ein Ablenkungsmanöver, oder weil sie schon geschwächt sind), werden sich die beiden verabschieden, nach einer kriegerischen Auseinandersetzung mit ihren Brüdern steht ihnen nicht der Sinn.

Das Lager besteht aus zwei löchrigen Zelten (eines davon von der Borbaradianerin bewohnt), die meisten Goblins aber müssen mit einfachen Schlafstellen in der Nähe des Feuers vorlieb nehmen. Ungefähr 4 Dutzend Goblins können die Helden ausmachen. Ein Kampf verbietet sich also von selbst. Die Gefangene hat man am Rand des Lagers an einem Baum festgebunden. Sie wird von zwei Goblins bewacht, die augenscheinlich stetig gegen die Müdigkeit zu kämpfen haben.



Celissas Befreiung sollte einigermaßen reibungslos verlaufen. Die Ritterin indes ist äußerst schwach auf den Beinen, tagelang gefesselt zu sein, zudem bei magerer Kost, das alles hinterläßt seine Spuren. Mühevoll schleppen die Helden die Befreite mit sich. Schon nach kurzer Zeit hören sie Hornsignale, die Flucht ist bemerkt worden.

Es schließt sich eine wilde Jagd durch die Berge an. Die Helden haben kaum eine Chance, den gebirgsferfahrenen Goblins zu entkommen, zumal mit der sich nur mühsam auf den Beinen halten könnenden Celissa. Gestalte die Flucht möglichst dramatisch, mehr als einmal können kleine Trupps von Rotpelzen zu ihnen aufschließen. Nur mit Mühen können die Gefährten den Gegnern entkommen oder diese bezwingen.

Laß' deine Gruppe immer wieder auch Orientierungsproben würfeln, bei Scheitern der Proben, kann die kopflose Flucht dazu führen, daß sie vollkommen die Orientierung verlieren. Doch bevor die Helden in eine aussichtslose Situation kommen oder bevor die Verfolgung langweilig wird kannst du eine gelungene Orientierungsprobe dazu nutzen, daß sie erkennen in der Nähe von Gut Goblinwehr zu sein. Hier wären sie vorerst in Sicherheit.

Die Belagerung

Meisterinformationen:

Man läßt die Bedrängten ein, als sich diese zu erkennen geben. Unverzüglich läßt der Edle die Mauern besetzen und seine Frauen und Männer (ca. 1 Dutzend) mit Sensen, Äxten und Messern bewaffnen. Die erste halbe Stunde sind immer wieder Hornsignale zu hören, dann kommen sie.

Die Goblins unternehmen drei kurze, aber sehr hitzige Angriffe auf das Gut und bestürmen es von allen Seiten, Bogenschützen bestreichen die Mauer. Mit Kletterbalken und Wurfseilen versuchen sie die Mauern zu erklimmen, und tatsächlich gelingt es hier und da einigen, einzudringen. Doch sollte es den Verteidigern gelingen, sie zurückzudrängen und niederzumachen. Flugs ziehen sich die Rotpelze dann zurück.

Schließlich sammeln die Goblins sich zum entscheidenden Angriff ...

Allgemeine Informationen:

Nichts ist zu hören. Absolute Stille. Plötzlich seht ihr im Wald ein Licht, das stetig wächst, auf euch zuschießt. Euer Atem stockt, doch ehe ihr wieder zu Sinnen kommt, ist das Tor schon in Tausend Stücke geborsten,

zerschmettert von einem gewaltigen Feuerball. Johlend springen die Rotpelze aus ihrer Deckung: Der letzte Angriff hat begonnen.

Meisterinformationen:

Der IGNISPHAERO sprengt nicht allein das Tor, auch umstehende Verteidiger werden von der Gewalt der magischen Feuerkugel getroffen (siehe Codex Cantiones). Die Goblins stürmen durch das zertrümmerte Tor in den Hof. Mache es vom

Zustand deiner Helden und der restlichen Verteidiger abhängig, wie heftig der Angriff sich gestaltet und wieviele Goblins noch kampffähig sind. Wohl aber müssen die Verteidiger erkennen, daß die Goblins weit gefährlicher sind als man es üblicherweise kennt: Die Magierin hat sie mittels ihrer Magie in einen berserkerartigen Blut- rausch versetzt, der sie Schmerzen und Tod nicht fürchten läßt. Ein erbitterter Kampf entbrennt. Den Helden aber stellen sich die Hauptfeinde entgegen: die Magierin und Tarr Navak, unterstützt von einer fanatisierten Schar Goblins.



Allgemeine Informationen:
Eine Frau mit einem langen Stab in der Hand, gekleidet in eine schwarz-rote Robe dringt durch das Tor ein. An ihrer Seite ist ein recht groß gewachsener und kräftiger Goblin in einer Lederrüstung, in den Händen ein veritables Breitschwert. Die Magierin ruft euch zu: „Wer auch immer ihr seid, werft euch in den Staub vor der Statthalterin Galottas in der Schwarzroten Sichel oder ich werde euch wie Würmer zertreten!“

Meisterinformationen:

Es folgt nun der Finalkampf der Helden gegen die Maga und Tarr Navak. Schließlich gelingt es den Helden Tarr Navak zu erschlagen und die Maga schwer zu verwunden. Währenddessen können auch der Edle und seine Leute die Rotpelze zurücktreiben.

Allgemeine Informationen:

Die Magierin springt zurück. Als ihr euch umblickt seht ihr, daß die Rotpelze vor dem Edlen und seinen Leuten zurückweichen. Der Hof ist bedeckt von Leichen und Verwundeten. Plötzlich hört ihr Angriffsgeschrei - menschliches Angriffsgeschrei! Gerüstete Soldaten dringen durch das Tor und stürzen sich auf die verbliebenen Goblins. Voller Panik versuchen diese zu fliehen, aber es gibt für sie kein Entrinnen. Da seht ihr auch Baron von Oppsteiner und Answin von Rabenmund durch das Tor reiten. Redenhardts Blick fällt auf die Borbaradianerin. Zornesröte steigt ihm ins Gesicht als er schreit: „Was Du? Dämonenbuhle!“

Auf den Zügen der Maga spiegeln sich gleichermaßen Wut und Enttäuschung wieder: „Oppstein, ich verfluche dich und deine Knechte! Ihr werdet für alles bezahlen!“ Redenhardt brüllt euch zu: „Erschlagt sie, erschlagt sie endlich!“ Doch ehe es euch gelingt, auch nur mit der Wimper zu zucken, als sich die Magierin vor euren Augen in Luft auflöst. Ihr versucht noch sie zu erreichen, aber eure Schwerter durchschneiden lediglich die Luft.

Ihr hört den Wutschrei des Oppsteiners und seht wie er mit

seinem Schwert vor Zorn dem nächstbesten Goblin den Schädel spaltet. Answin von Rabenmund ruft den Soldaten zu: „Keine Gefangenen!“

Meisterinformationen:

Der Rest ist ein Gemetzel. Nach dem wenig rühmlichen Kampf macht man sich an die Versorgung der menschlichen Verwundeten. Baron Answin berichtet den Helden, daß man, nachdem man so lange nichts von ihnen gehört habe, davon ausgegangen sei, daß ihre Mission gescheitert sei. Deshalb habe man den Feldzug begonnen und hatte auf Gut Goblinwehr Rast machen wollen, als Waffengeklirr und Schreie sie angetrieben hätten.

Schließlich sind alle versorgt, Ruhe kehrt ein. Man begibt sich zu Bett. Am nächsten Morgen erwartet sie Baron Redenhardt im Herrenhaus. Bei ihm sind der Edle Dardulan und Answin von Rabenmund.

Die Belohnung

Allgemeine Informationen:

„Seid willkommen, tapfere Recken. Uns ist gestern ein großer Sieg gelungen. Ohne selbst größere Verluste gehabt zu haben, konnten wir Dutzende der Rotpelze erschlagen. Die finstere Hexe ist leider entkommen aber ich bin mir sicher, daß sie bald ihrer gerechten Strafe zugeführt werden wird. Nun, ihr habt eure Aufgabe auf jeden Fall hervorragend gelöst, deshalb sollt ihr auch eure Belohnung bekommen. Als dann seid ihr herzlich eingeladen, euch uns auf unserem Vergeltungszug gegen den Rest dieses aufständischen Gesindels zu begleiten.“

Meisterinformationen:

Was die Helden hoffentlich zu vereiteln wissen ... Mehrere Möglichkeiten bieten sich an, den Oppsteiner von seinem Plan abzubringen: So könnten die Helden die ganze Schuld auf die Magierin schieben, die die Goblins mit ihrer Magie zu ihren Schandtaten gezwungen habe. Hier könnte sich auch ein Folgeabenteuer anbieten, wenn die Helden anbieten sich auf die Spur der Magierin zu setzen, um ihr das Handwerk zu legen. Zudem könnten sie anfügen, daß eine Jagd auf sämtliche Goblins doch sehr zeitaufwendig (und teuer) werden würde und die Rotpelze nach dieser großen Niederlage wohl zu keinen weiteren Angriffen in der Lage sein werden. Den Helden wird schon was einfallen, mach es ihnen nicht zu schwer. Der Oppsteiner hat nämlich noch mehr zu tun, als unschuldige Goblins zu jagen ...

Sollten die Helden keinen Versuch machen, Redenhardt davon zu überzeugen, den Rachefeldzug abzublasen, wird er alsbald von selbst darauf kommen, daß der Feldzug zu langwierig werden könnte und deshalb von seinem Plan lassen ...

Der Oppsteiner indes hält die Recken in guter Erinnerung. Wer weiß, vielleicht wird er sie ja irgendwann einmal erneut mit einer Aufgabe betrauen

Abenteuerpunkte:

- 100 Punkte fürs Überleben.

- 20 Punkte für die, die maßgeblich an Celissas Befreiung

Entscheidung in den Bergen

beteiligt waren und sie auf der Flucht vor eventuellen Angriffen geschützt haben.

- bis 50 Punkte für allgemein gutes Rollenspiel, besonders bei den Goblins (- 20, sollten sich die Helden bei den Goblins wie die Axt im Walde aufführen).

- 20 Punkte für diejenigen, die den Baron davon überzeugen können, von seinem Feldzug Abstand zu nehmen (- 20, wenn kein Versuch gemacht wurde).

ANHANG

Tarr Navak

MU: 13, LE: 44, MR: 2, AT/PA: 15/12 RS: 4 TP: 1W+4 (Schwert)

Die Goblins (fanatisiert):

MU: 11 LE: 24 MR: 1, AT/PA: 13/7 RS: 2 (leichte Lederrüstung) TP: je nach Waffe (Speer, Kurzschwert), Streitkolben bevorzugt 1W+4

Die Borbaradianerin

Unter keinem Namen bekannt, hat sich diese finstere Person in der Schwarzen Sichel als Anstifterin blutiger Anschläge und Feindin des schwarzsichler Adels hervorgetan. Die letzte ihrer Schandtaten war die versuchte Vergiftung sämtlicher Hochzeitgäste auf der Hochzeit Baron Redenhardts. Aber

bislang ist jede ihrer Aktionen schließlich doch noch vereitelt worden. Durch ihr wiederholtes Versagen ist sie bei ihren Meistern in den Schwarzen Landen in Ungnade gefallen, und versucht nun verzweifelt durch einen Erfolg wieder an Boden zu gewinnen.

Die Borbaradianerin (ST 14) verfügt über profunde Kenntnisse in allen borbaradianischen Sprüchen (und setzt diese auch skrupellos ein), der Beherrschung, der Verwandlung von Lebewesen sowie einigen Sprüchen der Kampfmagie. Sie ist eine Gegnerin, die die Helden bis zum Äußersten fordern sollte. Allerdings hat sie einen Gutteil ihrer magischen Kräfte bereits in den Ignisphaero gesteckt, so daß es den Helden letztendlich gelingen sollte, sie in Schach zu halten.

Unra Baala, Schamanin

Diese alte Goblinschamanin ist eine der wenigen, die die Nacht in einer heiligen Höhle überlebt haben und deshalb mit großer Zauberkraft gesegnet ist. Spieltechnisch ist sie eine Schamanin mit zusätzlichen Druidenkräften. Schon seit langer Zeit führt sie die Geschicke ihres Stammes in diesem Teil der Schwarzen Sichel. Ihr Ziel ist es, die Rotpelze aus jeglicher Art kriegerischer Auseinandersetzung herauszuhalten, weiß sie doch, daß ihr Volk den Menschen nicht gewachsen ist. Werte sind unnötig. Sie ist eine Meisterin der Beherrschung von Kreaturen und der Beschwörung von Geistern (und den Helden deutlich überlegen ...).



Sphinx #6

Das Szene-Magazin für
Rollenspiel und Phantastik

... hat die Antwort auf Eure Fragen.

Wie immer erwarten Euch: Rezensionen von Rollenspiel- und Phantastik-Zeitschriften und Fan-Magazines – Spielekritiken (bekannte Systeme ebenso wie Fanpublikationen und Universalwerke) – Besprechungen von Unterhaltungsmedien – Szeneinfos – Vorstellungen von Rollenspielvereinen und Conberichte.

Ein großer Veranstaltungskalender sowie eine ausführliche Liste wichtiger Adressen der deutschsprachigen Rollenspielszene komplettieren den Inhalt.

Sphinx #6 ist im September 1999 erschienen und umfaßt 80 Seiten A6. Das Heft ist zum Selbstkostenpreis von 2,50 DM (inklusive Porto, zu zahlen in Briefmarken) erhältlich. Kontakt:

Andreas Funke, Universitätsstraße 80
D – 40225 Düsseldorf, 0211-344999
sphinx@freepage.de
www.fantasy-rollenspiel.de/Sphinx.html



IMP'S SHOP *3mal!*

Wir fahren das volle Programm!

- **ULM (HAUPTGESCHÄFT + VERSAND)**
Herrenkellergasse 20, 89073 Ulm
Telefon 0731 / 61 94 63, FAX 61 95 84
- **AUGSBURG (FILIALE)**
Lange Gasse 8, 86152 Augsburg
Telefon 0821 / 159 830 1

RIESIGE AUSWAHL!

- **INTERNET**
Web: <http://www.impsshop.de>
E-Mail: impsshop@aol.com
Jede Woche die Neuheiten mit Kurzbeschreibung!
Restpostenliste im Internet (Angebote + Raritäten)!
Jede Menge Links zu den Herstellern und Fanseiten!
Listen zum Download für Rollenspiele + Miniaturen!

Euer Suchen hat endlich ein Ende!

MINIATUREN - ROLLENSPIELE - KOSIMS

Midgardabenteuer für DSA-Spieler Kompatibilität - (k)ein Fremdwort für Rollenspieler

von Alexander Huiskes

Ein leichtsinniges Versprechen auf dem FSF 1999 - und schon sitzt man, nur Stunden vor der Deadline für den *Thorwal Standard*, vor dem PC und schreibt einen schon längst überfälligen Artikel. Einen Artikel über die möglichen Verbindungen zwischen Aventurien und *Midgard*, den Spielwelten der beiden großen deutschen Fantasy-Rollenspielsysteme.

Puristen des einen wie des anderen Systems werden jetzt wahrscheinlich gleich weiterblättern oder düpiert die Nase rümpfen, aber ich stehe dazu, beide Systeme auf ihre ganz eigene Art gut zu finden. Denn das sind sie. Stellt sich natürlich die Frage, warum jemand, der DSA spielt und Berge von Abenteuern zur Auswahl hat, auch noch ein *Midgard*-Abenteuer spielen sollte. Ganz einfach: Vielleicht interessiert ihn das Thema dieses Abenteuers, der Schauplatz o.ä. - oder vielleicht hat er alle DSA-Abenteuer schon durchgespielt. Oder aber er will das, wofür *Midgard*-Abenteuer seit vielen Jahren bekannt sind: Teilweise diffizile und sehr komplexe, in jedem Fall aber spannende und anspruchsvolle Abenteuer, vielleicht ein bißchen „kopflastiger“ als andere. Solche Abenteuer findet man natürlich auch bei DSA (wo allerdings in der Regel mehr Action für Helden und zugleich auch mehr spielweltgegebene Restriktionen herrschen) und zwar in den letzten Jahren beinahe produktionsdeckend, aber für *Midgard* sind diese Begriffe gewissermaßen seit Jahrzehnten Markenzeichen, und es gibt selten mal einen Fehler, der von den Spieltestern, Lektoren, Korrektoren und Layoutverantwortlichen nicht bemerkt wird (so würde nie über einer Greifenfurt-Karte „Gareth“ stehen usw. ...) - der Weg eines *Midgard*-Abenteuers ist (für die Spieler leider) sehr lang und der Produktausstoß deswegen auch deutlich geringer als bei DSA.

Der Hauptunterschied beider Systeme ist vor allem die Spielwelt: *Aventurien* ist vorwiegend aus dem deutsch- und europazentrierten Blickwinkel heraus entstanden, während *Midgard* trotz des nordischen Mythen entlehnten Titels gerade diesen Bereich eher ausklammert. Dieser Artikel will versuchen grundlegende Vorschläge zu machen, wie man *Midgard*-Abenteuer auf derische Verhältnisse übertragen kann. Zu der Spielweltkompatibilität weiter unten mehr.

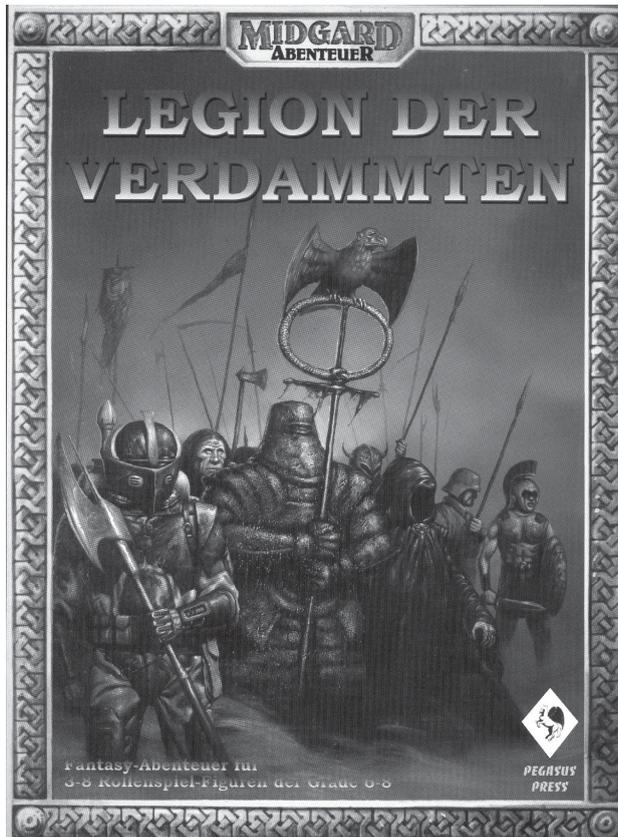
Am bequemsten ist es natürlich, wenn man beide Systeme spielt, aber wer das nicht kann oder möchte, kann es nicht minder bequem haben, wenn er einfach zwei Spielwelten (Theorie des Multiversums) und den Wechsel zwischen ihnen zuläßt (oder wenn er die

Regionen *Midgards*, die er benötigt, in „weißen Flecken“ der aventurischen Landkarte ansiedelt - jenseits des Ehernen Schwertes oder auf einem abgelegenen Archipel, einem kleinen Nebenkontinent usw.). Die Grundstruktur der beiden Welten - klassische Fantasy-Welten - ist nämlich vollkommen kompatibel, nur die Konvertierung kann im Einzelfall Probleme machen.

Dem Meister stellt sich lediglich das Problem, wie die *Midgard*-Fachbegriffe in DSA-Terminologie umgeformt werden müssen. Dabei sind *Midgard*-Regeln im Grunde leicht für DSA zu übersetzen: Es gibt zwar keine schlechten Eigenschaften, und die guten rangieren auf einer Liste von 1-100 Punkten, und im Detail unterscheiden sie sich schon durch ihre Auswahl, aber mit einem Minimum an Improvisationstalent kann man leicht erkennen, wodurch sie im einzelnen zu ersetzen sind. Was bei *Midgard* „PW“ (Prüfwurf) heißt und mit Prozentwürfeln ausgeführt wird, kann man bei DSA einer Probe gleichsetzen, entsprechend sind auch hier negative Würfelmodifikationen (WM) gut und positive schlecht (allerdings empfiehlt es sich, die WM als Aufschlag auf Proben zu fünfeln).

Im Normalfall kann man dann ganz leicht eine Eigenschafts- (Stärke zu KK) oder Talentprobe (Selbstbeherrschung) daraus entwickeln ohne lange nachdenken zu müssen. Überall, wo „EW“ (Erfolgswurf) davorsteht, wird es etwas komplizierter, wenn man denn umrechnen will. Ein EW wird immer mit 1W20 + dem entsprechenden Talentwert ausgewürfelt, und wenn das Ergebnis einen bestimmten Wert -

20 - mindestens erreicht, ist der Wurf gelungen und das gewünschte Ergebnis tritt ein (nicht die volle Wirkung bzw. sogar keine treten z.B. bei der Magieresistenz oder im Waffengang auf, wenn beide Spieler 20 oder mehr erwürfeln und der Gegner ein höheres Gesamtergebnis erreicht). Deswegen sind hier positive WM gut und negative WM schlecht für den Würfler (Helden); ich rate davon ab, die WM 1:1 zu übertragen, sondern es ganz von der Situation abhängig zu machen. Ansonsten sind sie zu 95% leicht als DSA-Talentproben umzusetzen. Der besondere Bonus für DSA dabei: Wenn ein *Midgard*-Held ein Talent beherrschen will, muß er es eigens lernen, d.h. nicht alle *Midgard*-Helden haben bestimmte Talente. Folglich kann man als DSA-Meister davon ausgehen, daß mindestens einer der Helden die Talentprobe schaffen



wird. Insofern kann man getrost häufiger Talentproben verlangen oder sie ein bißchen erschweren.

Schließlich bleibt noch zu sagen, daß bei *Midgard* keine Abenteuerpunkte vergeben werden, sondern Erfahrungspunkte (EP: Zauber-EP, Kampf-EP, Allgemeine EP). AP (Ausdauerpunkte) und LP (Lebenspunkte) sind hingegen Maß für die Lebensenergie sind, eigene ASP gibt es nicht, da Magie über die Ausdauer gehandhabt wird.

Zum Welthintergrund, der beachtet werden kann (und sollte) spielen besonders die Religionen und die Historie eine Rolle: Auf *Midgard* hat jede Kultur eigene Gottheiten, die jedoch stets einem bestimmten Aspekt zugeordnet sind, etwa Herrschaft, Kampf, Fruchtbarkeit, Tod usw. Unabhängig von dem eigentlichen darstellbaren Glauben werden die Priester spieltechnisch wie Varianten einer Oberkategorie Priester (z.B. Priester Herrschaft/PH) behandelt, was sich leicht mit einem Praiosgeweihten gleichsetzen läßt, mit einem Unterschied: Das Ansehen fremder Priester in einem Kulturkreis ist natürlich, auch wenn sie dem gleichen Aspekt dienen, unterschiedlich, wenn ihre Herrschaftsgötter unterschiedliche Namen haben. Aber das ist ja auf Aventurien mittlerweile glücklicherweise ganz ähnlich.

Bei der Historie muß man bedenken, daß *Midgard* bis vor knapp 800 Jahren weitestgehend unter der Herrschaft mächtiger Zauberer-Beschwörer stand, der „Seemeister“. Unter diesen brach allerdings Zwist aus - zwischen der Fraktion der Grauen Elementarbeschwörer und der Schwarzen Dämonenbeschwörer -, Aufstände in den Provinzen kamen hinzu, und in einem ca. 50-jährigen Krieg zerfiel das Reich und die Seemeister gingen unter. Die Seemeister waren zwar nie die einzigen wirklich mächtigen Wesen: Feuermagier aus Aran, Schmiedemeister aus Moravod, aber auch ganz und gar unmagische Heroen aus aller Herren Länder, nicht zuletzt die kriegerischen Waelinger auf ihren Vidhingfahrten sorgten und sorgen dafür, daß es nie langweilig wird auf *Midgard*.

Was den Seemeister-Hintergrund angeht, kann der DSA-Meister hier entscheiden, ihn ebenfalls in die Zeit des Kriegs der Magier, in die Herrschaft der Magiermogule o.ä. zu verlegen und dürfte ganz gut damit fahren (überraschenderweise gab es in beiden Systemen von Anfang an eine als Krieg der Magier bezeichnete Epoche, die allerdings bei DSA sehr viel früher und detaillierter auch den Spielern bekanntgemacht wurde). Augenblicklich gibt es aber auch eine Reihe aktuellerer Abenteuer für *Midgard*, die sich indirekt (!) um dieses Thema drehen: Die Rückkehr von sieben Schwarzen Seemeistern, die die letzten 800 Jahre in einer Zeitblase verbrachten und nun darangehen, das einstige Seemeisterreich wiederzuerrichten. Sie gehen dabei aus dem Verborgenen heraus vor und sind untereinander auch uneinig, und Begegnungen mit ihnen selbst sind relativ selten, zumal sie über eine machtvolle Namensmagie gebieten. Wer derlei nicht als eigenständiges Motiv einbringen mag, kann als Meister aus ihnen sieben mächtige Diener Borbarads machen bzw. einige davon mit bekannten Dienern (Haffax...) identifizieren (gerade nach Borbarads Ende eine attraktive Möglichkeit), oder man erklärt sie zu sieben unabhängigen, mächtigen, durch Borbarads Erscheinen und die große Finalschlacht wiedererweckten Dämonenpaktierern, die in ihrem gehe-

men Zirkel ebenfalls nichts geringeres als die Weltherrschaft anstreben. Relikte anderer Seemeister (Grauer wie Schwarzer) können dann auf mächtige Magier und/oder andere Beschwörer früherer Epochen, vielleicht sogar auf Echsen zurückzuführen sein, je nach Abenteuer.

So - und das ist eigentlich alles, was man wissen muß, wenn man ein *Midgard*-Abenteuer spieltechnisch und vom allgemeinen Hintergrund her für DSA nutzen will.

Wichtig: Die meisten *Midgard*-Abenteuer drehen sich **nicht** um die Seemeister oder höchstens in einer vagen Hintergrundfunktion, z.B. als Hersteller von Artefakten, und hier ist es ganz einfach, einen anderen Hintergrund zu finden (es muß nicht immer Nahema sein...). Die Hinweise zu den Seemeistern gelten nur für den Fall, daß ein DSA-Meister in der Konvertierbarkeit Probleme sieht.

Aber was ist nun mit dem, der seine Spielwelt *nicht* wechseln möchte?

Derjenige muß wohl zwangsläufig ein bißchen mehr Arbeit in die Vorbereitung stecken, aber mit ein bißchen Übung geht das eigentlich ganz fix und man gewöhnt sich an die kleineren Klippen, gegen die man dabei gelegentlich prallt.

Ganz einfach kann man es sich damit machen, die Abenteuerorte beizubehalten und auf „weißen Flecken“ Deres anzusiedeln, Gebieten außerhalb Aventuriens, wie es beschrieben wird. Dazu braucht man nicht mehr als das oben erwähnte Rüstzeug. Wenn man das nicht möchte, kann man versuchen, die Abenteuer für bestimmte *Midgard*-Kulturen auf bereits erforschte Bereiche Aventuriens auszudehnen.

Am bequemsten ist es, wenn man Abenteuer spielen kann, die relativ ortsungebunden sind: Das beste Beispiel ist *Die Gefangene Zeit*, in der es die Helden in Alices Wunderland (oder zumindest eine sehr ähnliche Variante davon) vorschlägt, ein Feenreich sozusagen. So leicht wie dort oder auch in *Hinter den Spiegeln* ist es aber nicht immer.

Als erste Orientierung kann man sagen, daß es eine Reihe Kulturen auf *Midgard* gibt, die man so in Aventurien nicht trifft: Die chinesisch-japanische Kultur von KAN THAI PAN (Quellenbuch: *Unter dem Schirm des Jadekaisers*) ist dafür das beste Beispiel. Wer kein entsprechendes Land schaffen will, muß also wohl oder übel über Abenteuer wie *Kurai Anat*, *Die Perlen der Füchse*, *Mord am Schwarzdorn-See*, *Der Ruf des Roten Raben* oder *Unter dem Sturmdrachen* einen Bogen machen. Aufgrund der Isolation KanThaiPans ist aber auch ein Aventuriens Südwestküste vorgelagertes Archipel vorstellbar und kann gerade für *Kurai Anat* perfekt genutzt werden.

Bei anderen Kulturen ist es relativ einfach, eine Übertragung vorzunehmen, obwohl man natürlich immer mit ein wenig „Schwund“ rechnen muß, verlorengelohendem Flair:

Am einfachsten ist es, wenn man WAELAND (Quellenbuch erhältlich: *Die Krieger des Nordens*) mit Thorwal gleichsetzt, denn beiden Kulturen liegen Vorstellungen der Wikinger zugrunde - *Die Rache des Frosthexers*, *Im Reich des Frosthexers* und *Göttliches Spiel* sind deswegen gut für Thorwal geeignet.

Aber auch Länder wie ALBA (Quellenbuch erhältlich: *Für Clan und Krone*) oder ERAINN sind noch recht einfach übertragbar: Das schottische bzw. irische Flair dieser beiden Län-

der kann man im Mittelreich und/oder in Nostria und Andergast gut wiederfinden: *Die Kinder des Träumers*, *Der Weiße Wurm* und Abenteuer aus dem Sammelband *Mord und Hexerei* sind dort gut unterzubringen.

Auch für Stadtabenteuer kann man leicht eine Übertragungsmöglichkeit finden: Alle Abenteuer, die für CORRINIS oder TIDFORD ausgewiesen sind, lassen sich mehr oder weniger gut auf Havena oder Gareth übertragen (z.B. *Der Thronerbe*, *Sieben kamen nach Corrinis*).

Abenteuer im griechisch-byzantinischen CHRYSEIA wären im Svelltschen Städtebund vorstellbar (wie *Ein Hauch von Heiligkeit*), während alles, was mit den KÜSTENSTAATEN und Mantel&Degen zu tun hat, sich gut im Lieblichen Feld macht. Etwas kniffliger kann es sein, wenn man bedenkt, daß die Küstenstaaten Nachfolgereiche von VALIAN sind, dem eigentlichen „Alten Reich“, das auf römisch-karthagischen Elementen fußt. Dessen sehr spezielle Hintergrundgeschichte macht Improvisation notwendig: Je nach Aspekt kann man versuchen Valian deswegen entweder im Alten Reich oder, wenn es um die Metropole Valian selbst geht, gegebenenfalls auch in Al'Anfa angesiedelt werden.

Die Beziehungen zwischen ESCHAR (Quellenbuch: *Die Pyramiden von Eschar*) und ARAN lassen sich ansatzweise mit dem der Khom mit Manadistan/Khuchom und der Gorküste vergleichen, wobei auf *Midgard* der (persisch-sassanidisch inspierte) Großkönig von Aran einst das ägyptisch-orientalisch inspierte Eschar aus 1001 Nacht missionieren ließ und seitdem in beiden Ländern der Glaube an den Dualismus zwischen Licht und Finsternis - eine Ausnahme auf *Midgard*, wie der Rastullah-Glaube auf Dere - verbreitet ist. *Die Suche nach dem Regenstein*, *Sturm über Mokattam* oder auch *Drei Wünsche frei* sind normalerweise leicht übertragbar, wenn man in Kauf nimmt, daß gerade in Eschar noch Reste einer alten Religion vorhanden sind, wiederum ein Pantheon aus Tiergöttern. Hier muß der Meister überlegen, ob er anstelle dessen vielleicht alte Echsengottheiten oder Varianten des Zwölfgötterglaubens verwendet (wobei m.E. gerade hier nichts dagegen spricht, diese vergessenen Kulte direkt zu übernehmen).

Ganz reichhaltig ist die Palette des Meisters, wenn er Abenteuer ansetzen will, die für MORAVOD gedacht sind, denn dieses leicht slawisch ausgerichtete Land im hohen Norden ist nun wirklich ausgezeichnet als „Rauhes Land im Hohen Norden“ zu bezeichnen (wobei das eigentliche Nivesenland eher der TEGARISCHEN STEPPE entspricht), es kann aber auch Bornland pur sein oder dank seiner elfischen Mitbevölkerung im Bereich der Salamandersteine anzusiedeln sein. Letzteres gilt v.a. für die Abenteuer *Weißer Wolf* und

Seelenfresser und *Die Haut des Bruders*, während die vorgenannten Orte nett für *Smaskrifter* sind.

Und dann kommen die „Sorgenkinder“: RAWINDRA (Quellenbuch: *Im Bann der Todesechsen*), indischer Subkontinent, ist ebenso schwierig zu lokalisieren wie NAHUATLAN (Quellenbuch: *Im Land des Mondjaguars*), das von aztekischen Stämmen beherrscht wird. Im Grunde sind die Dschungel der Mohas und Altoum für Nahuatlan am besten geeignet (z.B. für *Verfluchte Gier*), während rawindische Abenteuer am besten in und um Brabak und eventuell sogar in Al'Anfa spielen können, abhängig davon, ob man eine rawindische Metropole mit hunderttausenden von Einwohnern (wie in *Ein Geist in Nöten*) oder den geheimnisvollen Dschungel (wie für *Das Lied der Nagafrau* und *Die Krone der Drachen*) braucht. Hinzu kommt, daß sich in Rawindra die Sritra, die Echsenmenschen ebenfalls herumtreiben, die Selemer Echsensümpfe also ebenfalls für die dann leicht bearbeiteten Dschungelabenteuer herangezogen werden können.

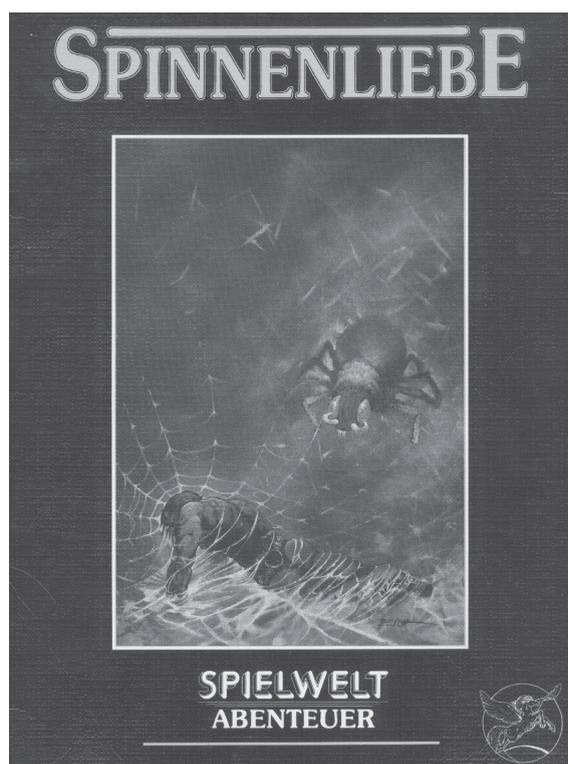
Aufgrund der Exotik des Landes voller wilder Magie, bizarrer Bewohner und grausam-fremdländischer Religionen (und weil dort nicht-einheimische Götter nicht so gut angerufen werden können wie anderswo auf Midgard) kann man Nahuatlan und ganz sicher auch Regionen wie MINANGPAHIT auch auf Guldland bzw. Riesland lokalisieren.

Man sieht - es ist gar nicht so schwierig, wenn man ein bißchen improvisieren kann und ein wenig Ahnung von der anderen Spielwelt hat. Das Ganze funktioniert natürlich auch andersrum (insbesondere ältere typische Gareth-Abenteuer lassen sich vorzüglich in Alba/Beornanburgh spielen mit dem minderjährigen König Beorn...), und wer von der jeweils anderen Spielwelt überhaupt keine Ahnung hat, sollte vielleicht in Erwägung ziehen, als DSA-Spieler *Midgard- Das*

Fantasy-Rollenspiel (mit kurzer Weltbeschreibung für derzeit knapp 30 Mark) und als *Midgard-Spieler Das Land des Schwarzen Auges* (ca. 40 Mark) zu kaufen und zur Orientierung mal hineinzulesen.

Wer nun einmal ein *Midgard-Abenteuer* ausprobieren möchte, kann sich thematisch von folgender Tabelle leiten lassen (die allerdings keinen Anspruch auf Objektivität erhebt - der eine oder andere mag etwas anders sehen). Es bedeuten jeweils zwei Symbole (xx), daß das Kennzeichen besonders stark, ein Symbol (x), daß das Kennzeichen überhaupt in besonderer Weise zutrifft, obwohl die meisten Abenteuer ja stets alle Elemente verbinden.

Einzige die „Schwierigkeit“ wurde in fünf Stufen angegeben (von x=recht einfach bis xxxxx=sehr schwierig).

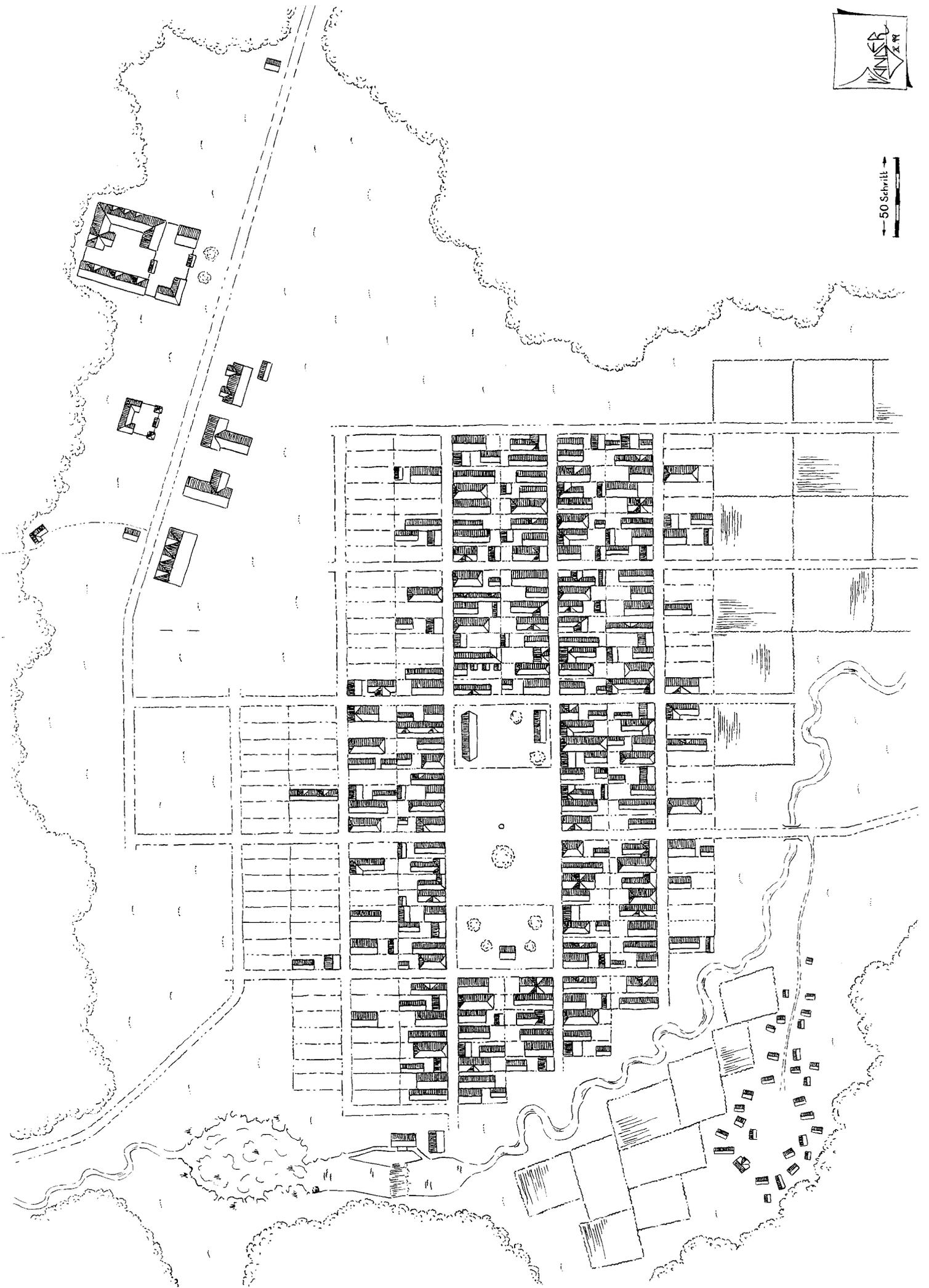


Midgard für DSA-Spieler

Abenteuer	Land/Ort	Erforschung/Erkundung	Dungeon	Mythen	Stadt	Detektiv	Reise	Schwierigkeit
Das Lied der Nagafräule	Rawindra	xx	x	x			xx	xx
Das Todeslicht (in: Mord&Hexerei)	Küstenstaaten			x	xx			xxx
Das Zweite Gesicht (in: Sieben kamen...)	Corrinis				xx	xx		xx
Der Raub der Blume (in: Das Lied der Nagafräule)	KanThaiPan					xx	x	
Der Ruf des Roten Raben	KanThaiPan		xx			x		xxx
Der Thronerbe (in: Der Thronerbe)	Tidford				xx	xx		xx
Der Verschwundene Saddhu	Rawindra	x			x	xx		xxx
Der Weiße Wurm	Alba	x	x	x		(x)		xxx
Des Zaubermeisters Erben	beliebig					x	x	xx
Die Gefangene Zeit	beliebig	xx						xxx
Die Haut des Bruders	Moravod	xx	x	xx		x	x	xxx
Die Kehrseite der Medaille (in: Spinnenliebe)	Alba	x			x	xx		xxx
Die Kinder des Träumers	Alba			xx	(x)	xx		xxxx
Die Krone der Drachen	Rawindra						xx	xx
Die Perlen der Füchse	KanThaiPan			x	x	xx		xxxx
Die Rache des Frosthexers	Alba/Waeland	x			x	x	xx	xx
Die Steinernen Hand (in: Mord&Hexerei)	Alba					x	x	xx
Die Suche nach dem Regenstein	Eschar	x	x	x				xx
Drei Wünsche frei	Aran	x		x	x		x	xxx
Ein Geist in Nöten	Rawindra		x		x	x	xx	xxx
Ein Hauch von Heiligkeit	Chryseia	x	xx	x		xx		xxxx
Garan, der Bettlerjunge (in: Der Thronerbe)	Tidford	x			xx	x		xxx
Göttliches Spiel	Alba/Waeland	xx		x		x	xx	xxx
Hexerjagd (in: Mord&Hexerei)	Alba	x			x	xx	x	xxx
Hinter dem Spiegel (in: Des Zaubermeisters...)	beliebig	xx						xx
Huracans Heimkehr	(Nahuatlan)	x	xx					xx
Im Reich des Frosthexers	Waeland	x	xx				x	xx
Kurai-Anat	KanThaiPan	xx					xx	xxx
Legion der Verdammten	(Küstenstaaten)	xx		x		x	x	xxx
Mord am Schwarzdorn-See	KanThaiPan				x	xx	x	xxxx
Myrkdag (in: Spinnenliebe)	Alba	x			x	xx		xxx
Sieben kamen nach Corrinis	Corrinis				xx	x		xxx
Smaskrifter	Moravod	xx		xx	xx	xx		xxxxx
Spinnenliebe (in: Spinnenliebe)	Alba	x					x	xx
Unter dem Sturmdrachen	KanThaiPan				x	xx		xxxx
Verfluchte Gier	Küstenstaaten & Nahuatlan	xx	x				xx	xxx
Vierzig Fässer Pfeifenkraut (in: Des Zaubermeisters...)	Moravod	x		xx		x	x	x
Weißer Wolf und Seelenfresser	Moravod	xx		xx	(x)		x	xx



→ 50 Schritt →



SÖLDNER HEUTE

Das Fachblatt für alle Männer und Frauen des korgefälligen Standes mit Neuigkeiten vom Waffenmarkt, Stellenvermittlung, dem Söldner oder der Marketenderin des Mondes und mehr.

Notausgabe

Speer - Megakerls

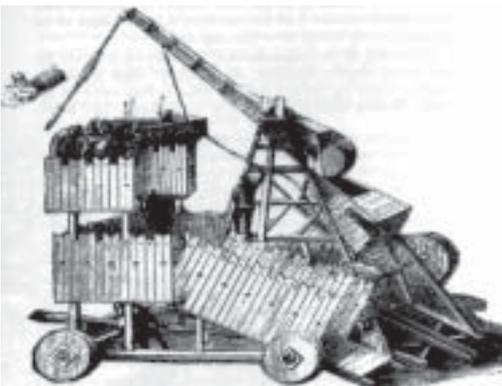


Auf Tour in den Schwarzen Landen



Das Sturmbarrikade

Leider ausgebucht!



Probleme bei Belagerungen?

Dergelholz

Die erste Adresse wenn es um gute Waffensysteme geht!

DER VARIO 30 - Ein idealer Kompromiß zwischen Panzerung und Beweglichkeit.

Spezialanfertigungen sind für uns selbstverständlich. Fragen Sie uns einfach. Wir fragen Sie auch nicht, wofür sie unser System brauchen.

Wehrheim - Punin - Perricum

Friedland

Ein Schauplatz im Svellttal
(Stand Frühling 26 Hal)

Achtung! Die folgenden Informationen sind allein für des Spielleiters Augen bestimmt!!!

Eingebettet zwischen den Daimonszähnen und dem Svellt am westlichen Rand der svelltschen Ebene, liegt ein Reich, das auf keiner der in Verbreitung befindlichen Karten zu finden ist: Es ist das Fürstentum Friedland. Gerade einmal vier Jahre ist es her, daß der Fürst des Landes, ein mittelreichischer Adelige, hierher kam, den Grundstein für die Siedlung zu legen. Seit jenem bescheidenen Anfang hat sich viel getan, Friedland prosperiert, wo andere menschliche Gefilde bestenfalls stagnieren. Friedland ist eine Vision in düsteren Zeiten, der Versuch, das Leben von Mensch, Zwerg, Elf und Ork zusammenzuführen und ein Miteinander zu schaffen, wo bislang Feindschaft herrschte. Noch steht das Fürstentum an seinem Anfang, doch ist Tsas Segen dem Land gewiß.

Dem Spielleiter zum Geleit

In der folgenden Beschreibung des Fleckens Friedland wirst du einiges zu lesen bekommen, das ganz und gar nicht der sonst üblichen, mittelreichisch geprägten Lesart entspricht. Wir können dich nur ermuntern, es uns gleich zu tun und das Geschehen zur Abwechslung mal aus einem anderen Blickwinkel zu betrachten.

Entstehung von Friedland

Als Fürst Ramonte im Jahr 22 Hal mit knapper Mühe und Not dem Zugriff seiner Feinde zu entfliehen vermochte, war zunächst guter Rat teuer: Wohin sich wenden in einer Welt, wo allerorten Häscher seiner Feinde lauerten?

Schließlich führte sein Weg ihn dahin, wo vor wenigen Jahren noch ein schrecklicher Krieg getobt hatte, wo, wie es hieß, Menschen nicht länger sein konnten: In den Norden Aventuriens, in das Svellttal.

Dort angekommen, stellte sich heraus, daß sich die Situation seit dem Sturm der Orks wieder leidlich beruhigt hatte. Wohl war der Svelltsche Städtebund zerschlagen, dort wo vor Jahren noch die Menschen das Szepter der Regentschaft schwenkten, da hielten nun mächtige Orkhäuptlinge die Zügel der Macht fest im Griff und regierten nach ihrer Art. Lowangen und Tjolmar hatten Belagerung und Überfälle hinnehmen müssen, und wiewohl die Schwarzpelze die beiden Städte nicht besetzt haben, so nur um den hohen Preis von Tributzahlungen.

Auch beherrschen die Orks das umliegende Land und wissen Kapital aus ihrer Stärke zu ziehen. Kein Handelszug passiert das Tal des Svellt, ohne ihnen einen Zoll zu zahlen.

Viele Ortschaften waren während des Krieges zerstört und von ihren Bewohnern verlassen worden. Aberhunderte Menschen sind gefallen oder wurden in die Sklaverei verschleppt. Und doch, was vor Jahren den Menschen noch als blanker Terror erschien, ist im Laufe der Zeit zum Alltag geworden; nicht freundlicher, aber vertraut und damit verträglicher. Und so fügen sich die ersten in den Gedanken, in ihre Siedlungen zurückzukehren, auch wenn dort nun neue Herren herrschen. Und auch die Orks haben sich gewandelt, auch wenn Knecht-

schaft und Schrecken noch allgegenwärtig sind und das Faustrecht regiert, so gibt es auch solche unter den Schwarzpelzen, die erkannt haben, daß ihnen ein Nutzen daraus erwächst, Frieden mit den Menschen zu halten.

Diese Wandlung trägt erste Früchte, die ersten Menschen sind ins Svellttal zurückgekehrt, sich dort eine neue Existenz aufzubauen, und ein friedliches Miteinander von Ork und Mensch scheint zumindest nicht überall mehr unmöglich.

Dieses besondere Klima des Neubeginns unter schwierigen Vorzeichen war für Fürst Ramonte von besonderer Bedeutung: Hatte er doch seine Heimat und sein Land verloren und sich nur mit wenigen Freunden und Getreuen vor dem Zugriff seiner Feinde retten können. Der Mut der Leute, sich trotz der dräuenden Ork-Gefahr, hier wieder anzusiedeln, imponierte ihm. Dieser Menschenschlag war nach seinem Geschmack.

Ramonte und seine Getreuen erkundeten in den nächsten Monaten die Umgebung. Als einer ihrer Freunde, ein Zwerg, ihnen Nachricht gab, daß man Silber, Kupfer und Erzvorkommen in den Daimonszähnen gefunden habe, suchten sie einen passenden Platz aus, der nicht zu weit von den künftigen Minen entfernt lag. Helfer wurden angeworben, die Baumaterial und Werkzeuge einkauften und die Kunde verbreiteten, daß eine neue Siedlung entstehe, wo der Landesherr Arbeit und Lohn für fleißige Hände bereithielt. Geldmittel waren durchaus vorhanden, hatte Ramonte doch nicht nur eine beträchtliche Barschaft rechtzeitig in Sicherheit gebracht, sondern verfügte er zudem in seiner alten Heimat immer noch über einflußreiche und reiche Freunde, die auch nach seiner Niederlage treu zu ihm standen.

Zunächst war es nur eine Handvoll Leute, die den Versprechungen des Fürsten Glauben schenkten und sich an die Arbeit machten. Dies war die Geburtsstunde von Friedland.

Unweit der jungen Siedlung lebten Orks vom Stamme der Orichai, die, weniger kriegerisch als ihre Brüder vom Volke der Olochtai oder der Tordochai, sich weiland nicht auf den Kriegszug nach Süden gemacht hatten. Als der Zug der Schwarzpelze ins Mittelreich durch die Schlacht auf den Silkwiesen seinen Wendepunkt nahm, gerieten die Orichai zwischen die Fronten der sich auf dem Rückzug befindlichen Orksippen und ihnen nachdrängender menschlicher Armeen.

Die Orichai mieden die Auseinandersetzung sowohl mit ihren Brüdern, die sie der Feigheit ziehen und ihnen ihren Besitz neideten, als auch mit den nachdrängenden Menschen, für die Schwarzpelz gleich Schwarzpelz war. Die Sippen verließen ihr angestammtes Territorium und drangen schließlich nach Friedland vor. Fürst Ramonte, dem es an einer Fehde mit den Schwarzpelzen nicht gelegen war, bot den Orks an, sich ebenfalls in seinem Refugium niederzulassen. Er erhoffte sich auf diese Weise gute Arbeitskräfte für die Minen und Felder zu gewinnen und zugleich anderen Orks deutlich zu machen, daß Friedland kein Feind der Schwarzpelze sei.

Wohl gab es Aufruhr unter den Menschen, als ihnen abverlangt wurde, mit den verhaßten Feinden zusammenzuleben, doch gelang es dem Fürsten, sie zu beschwichtigen.

Dennoch kam es nach einigen Monden zu einem Überfall der Tordochai. Mit Hilfe der Orichai konnte die Friedländer Wehr den Angriff abwehren – von dieser Stunde wandelte sich das Bild, das die Friedländer von den Orichai hatten, und auch diese lernten, ihre menschlichen Verbündeten als tapfere Kämpfer zu schätzen.

In den folgenden Jahren blieb es friedlich. Wohl auch, weil Friedland sich um gütliche Beziehung zu den benachbarten Orkstämmen bemühte. So gelang es, mit Sippen der Tscharschai Handelsbeziehungen aufzubauen, die darin gipfelten, daß eine Sippe, die sich in Svellmia niedergelassen hatte, gegen entsprechende Anteile den Handel Friedlands mit Tjolmar und Lowangen abwickelt. Damit konnte Fürst Ramonte sich verstärkt dem Aufbau Friedlands widmen, Auseinandersetzungen mit marodierenden Orks, unter denen die meisten anderen Händler zu leiden hatten, wußte man so zu vermeiden.

Derweil die Werber des Fürsten landauf, landab zogen, um geeigneten Siedlern Kunde von der prosperierenden Siedlung zu geben. Etliche kamen, dem Fürsten ihre Dienste anzubieten, doch nur die wenigsten blieben, längst nicht alle waren bereit oder fähig, die blutige Vergangenheit zu vergessen und mit den Orks zu leben, und sich unter das strenge Regiment in Friedland zu fügen, das sich so sehr von Anarchie und Faustrecht im restlichen Svellttal unterscheidet.

Im Jahre 24 Hal stießen zwei verloren geglaubte enge Freunde aus alten Zeiten nach Friedland, um erneut in die Dienste des Fürsten einzutreten: Die Brüder Paske und Gerhelm von Roßhagen, die dem Fürsten seitdem bei seinem ehrgeizigen Projekt zur Seite stehen.

Die Siedlung

Anders als die gewachsenen Städte, die man ansonsten kennt, ist Friedland auf dem Reißbrett entstanden. Genau sind die Parzellen vermessen, die den menschlichen Siedlern zugewiesen werden – bei den Schwarzpelzen hat man von diesem Vorgehen abgesehen, nachdem klar wurde, daß die Sinnhaftigkeit den Orks nicht beizubringen ist – die Hauptstraßen der Siedlung verlaufen schnurgerade auf das Zentrum des Örtchens zu, den Tsaplatz, wo die Ratseiche steht und wo sich Tempel und Gasthaus befinden und auch die anderen sind rechtwinklig angelegt. Kein Friedländer Haus darf höher als drei Stockwerke sein, deren Höhe ein festgesetztes Stockmaß nicht überschreiten darf, kein Obergeschoß darf dabei mehr als einen Fuß in die Straße ragen. Keiner darf einen anderen Grund bebauen, als den ihm zugewiesenen. Ein Abweichen von diesen Plänen duldet der Fürst nicht, jedweder Schwarzbau ist verboten und wird streng geahndet, und die Amtfrau mit ihrer Maßelle ist eine gefürchtete Person.

Die meisten der Friedländer Häuser sind aus Holz, mit Holzschindeln gedeckt, wiewohl einige der Siedler der ersten Stunde mit Unterstützung des Fürsten feste Steinhäuser aus Bruch-

stein aus dem naheliegenden Steinbruch errichtet haben. Einmal abgesehen vom Wachhaus und den Gebäuden, die zum Gut gehören, begnügen die meisten sich mit ländlichen Häusern, die nur ein Stockwerk haben. Insbesondere die Menschen, die es vorziehen auf ihren Parzellen und nicht unmittelbar in Friedland zu leben - Bauern, Waldbauern etc. -, bevorzugen die althergebrachte Art des Scheuerhauses, wo unter einem Dach Wohnstube, Scheune und Stall zu finden sind.

Es ist das erklärte Ziel des Fürsten, in nicht allzu ferner Zukunft dafür zu sorgen, daß das Städtchen mit Kanälen und Pflaster ausgestattet wird, doch wird es noch ein hartes Stück Überzeugungsarbeit werden, die Leute von der Notwendigkeit oder zumindest der Annehmlichkeit dieser Maßnahmen zu überzeugen.

Wohl aber sind die Leute dem Plan gewogen, die Siedlung mit einem Palisadenzaun und Graben zu umfrieden, auch wenn absehbar wird, daß es Auseinandersetzungen darüber geben wird, welche Ausmaße dieser Wall haben soll.

Das Orkendorf

Kash'Ahat – Hort vor den Bergen - heißen die Schwarzpelze ihre Siedlung auf Friedländer Territorium. Dort leben derzeit 80 Orks (davon 32 Frauen und 17 Kinder) in den für die Orichai typischen Hütten aus Flechtwerk, die zum zusätzlichen Schutz mit Tierhäuten bespannt sind. Diese leben zu meist von der Viehwirtschaft und einfachen handwerklichen Tätigkeiten wie dem Korbflechten, Seilern und Spinnen. Weitere Schwarzpelze (darunter viele Männer der im Dorf lebenden Frauen) leben im Dorf der Bergleute am Fuß der Mine. Die Orks gehören insgesamt drei Sippen an, ihr Oberhaupt ist Alugh Ori'bai, ein etwa 30-jähriger Häuptling, der über besonderes Geschick im Umgang mit dem Bogen verfügt.

Wiewohl die Orichai zu den friedliebenderen Vertretern ihrer Art gehören, wiewohl strenge Gesetze über das Miteinander wachen, sind Konflikte mit den Menschen dennoch bis auf den heutigen Tag nicht aus der Welt geräumt. So gibt es die, die den Schwarzpelzen die Privilegien meiden, die ihnen zugestanden werden, ebenso wie es unter den Orks immer wieder welche gibt, die das Gesetz, das ihnen den Verzehr von Branntwein und ähnlichem verbietet, nicht befolgen. Siedler zeihen die Schwarzpelze des Diebstahls, diese beklagen sich über schlechte Behandlung durch die Glathäute und argwöhnen mancherorts übervorteilt zu werden, ob zu recht oder nicht, bleibt jedes mal aufs Neue festzustellen.

Recht und Gesetz in Friedland

In Friedland wird ein strenges Regiment geführt: Das Miteinander von Mensch und Ork macht es zwingend nötig, daß ein jeder sich treulich an Recht und Gesetz hält, um Zwist zu vermeiden. So ist das Tragen von Blankwaffen, die länger als ein Spann sind, desgleichen von allen anderen kriegstauglichen Waffen allen Untertanen verboten, mit Ausnahme der fürstlichen Söldlinge, der Jäger, Holzfäller und aller, die sonst ob ihres Gewerbes unter Waffen sein müssen. Fürst Ramonte unterhält inzwischen 20 Söldner und zwei Büttel, die vornehmlich die Friedländer im Namen ihres Herrn vor allen Gefahren beschützen. Neben Patrouillengängen achten die Söldlinge streng darauf, daß niemand gegen das

Verbot des Waffentragens verstößt. Außerdem sollen sie verhindern, daß es zu Diebstählen und ähnlichen Verbrechen kommt. Auch Übergriffe gegen die Orks (wie auch seitens der Orks) werden streng geahndet. Orks ist der Verzehr von berausenden Getränken – mit Ausnahme von Bier – untersagt, um Aufruhr und Schlägereien zu vermeiden.

Die schwerste Strafe ist die Verbannung unter Zurücklassung allen Hab und Gutes.

Nichtsdestotrotz können die Wachen nicht immer überall sein, zumal wenn eine der mehrtägigen Patrouillen durch das Umland anstehen.

Siedeln darf ein jeder, der sich auf ein Handwerk versteht, zupacken kann und sich an dem Miteinander von Ork und Mensch nicht stört. Zurecht munkelt man unter den ehrbaren Bürgern, daß mancher Friedländer mehr als einmal im Schatten des Galgens gestanden hätte, bevor er sich hier niedergelassen hat. In der Tat gibt es unter den Friedländern manchen entlaufenen Unfreien, Roßtäuscher, Betrüger, Wilderer und ähnliche Gesellen. Doch so lange die dunkle Vergangenheit Vergangenheit bleibt, soll es den Fürsten nicht anfechten, was seine Leute einst getan haben.

Für die Siedler ist der Fürst ihr Grundherr, wie man es aus den Gefilden des Neuen und des Alten Reiches kennt, auf ihnen legen sie einen Treueeid ab, ihm sind sie zu Achtung und Dienst verpflichtet. Dafür genießen sie den Schutz ihres Herrn, der mit seinen Bewaffneten für ihre Unversehrtheit einsteht.

Handel und Wandel in Friedland

Bekamen die ersten Siedler noch bis zu 2000 Rechtschritt eigenes Land zugesprochen (davon ein Teil für den Hausbau innert der Siedlung, der andere Teil – für Ackerbau, Viehzucht etc. außerhalb), für das sie entsprechende Hand- und Spanndienste abzuleisten haben, ist die zu erwerbende Rechtschrittzahl Landes seit dem Jahr 24 Hal, da immer mehr Siedlungswillige nach Friedland kommen, auf 1500 gesenkt worden und die Dauer des dafür zu leistenden Dienstes erhöht worden (mittlerweile gibt es auch solche, die auf ihre Parzelle innerhalb der Siedlung verzichten und gänzlich außerhalb siedeln). Noch lange reicht die Zahl der Bauern nicht aus, die Handwerker, Söldlinge, Grubenleute und Edlinge (s.u) zu nähren. Das Mißverhältnis von den einen zu den anderen ist zu arg. Ramonte muß kräftig Vitalien herbeischaffen lassen, Woche um Woche kommen Karrentrecks mit Korn und anderen Nahrungsmitteln von Süden und Osten. Und doch hält er daran fest, vornehmlich Handwerker für Friedland zu werben, denn in nicht allzu ferner Zukunft, dessen ist man sich gewiß, wird sich das auszahlen, wenn nämlich die Erträge aus den exportierten Gütern so hoch sind, daß es kaum noch ins Gewicht fallen wird, Korn zuzukaufen.

Fürst Ramonte läßt alle Güter und Rohstoffe, die seine Untertanen erwirtschaften, aufkaufen, sofern sie von guter Qualität sind, um damit seine Handelszüge nach Lowangen, Tjolmar und ins Bornland zu bestücken.

Der Fürst ist bestrebt, ein vernünftiges Verhältnis zwischen harten Arbeitsbedingungen und gutem Ertrag für sich zum einen und dem Anreiz, daß die Leute aus freien Stücken in

Friedland bleiben, zum anderen zu wahren. Dies gelingt noch besser, seit er Paske von Roßhagen als Verweser bestellt hat. Der Graf kümmert sich mit großem Geschick um die Organisation dieser Angelegenheiten. Es geht auf Paskes Bestreben zurück, daß die Bürger Friedlands ihre erwirtschafteten Güter bevorzugt ihrem Herrn anbieten sollen. Wohl hat dies zu einigem Murren geführt, zumal die Preise, die der Fürst zahlt, unter denen liegen, die man erzielen könnte, wenn man selbst auf die Märkte führe, zum anderen aber ist der Handel mit dem Fürsten frei von Risiko, niemand muß sich mit Karren und Gütern auf die gefährvolle Reise in die Fremde machen, wo größerer Profit aber auch große Gefahren lauern. Den meisten war das Risiko zu groß, irgendwo anders im Svellttal von Orks oder anderem üblen Gelichter, welches es zuhauf in der Gegend gab und gibt, überfallen und ermordet zu werden.

Und so sind die meisten geblieben, da sie hier nicht nur in Sicherheit, sondern auch in bescheidenem Wohlstand leben.

Ramonte läßt auf seinem Land vornehmlich Waid, Flachs, Raps und Hanf anbauen, dazu genügsame Kornarten wie Dinkel, Grünkern und Roggen. Die Rohstoffe werden ebenso wie ein Teil der Ausbeute der Minen in den fürstlichen Werkstätten verarbeitet. Dort arbeiten die meisten der Handwerker unter dem Wappen des Fürsten, erhalten von ihm ihren Lohn und teilen sich die Arbeit. Noch sind diese Werkstätten im Aufbau, doch läßt das rasche Wachstum den kundigen Beobachter erahnen, daß eine vielversprechende Zukunft vor Friedland und seinen Bürgern liegt.

Es ist Paskes Bestreben, mehr und mehr die Erzeugnisse Friedlands gleich vor Ort zu verarbeiten und zu veredeln, und statt Rohmaterialien feilzubieten, fertige Produkte nach Festum, Norburg, Lowangen und andere Städte zu bringen, die weit größeren Gewinn versprechen. So wird z.B. der aus dem Flachs gewonnene Leinen nicht nur gesponnen und gewoben, sondern auch mit Waid gefärbt, und seit Ramonte einen Tuchmeister aus Lowangen in seine Dienste genommen hat, übt man sich auch im Blaudruck, der im Bornischen sehr begehrt ist.

Privileg des Fürsten ist die Bewirtschaftung der umliegenden Wälder: Holzschlag, Harz- und Teergewinnung zählen zu den wichtigsten Pfründen des fürstlichen Hauses. So stehen die Waldbauern, Köhler, Teerer und Harzbauern im Dienst des Fürsten, desgleichen die Waidleute. Auch die Mühle ist, wie es allerorten Sitte ist, im Besitz des Landesherrn, die Bauern sind verpflichtet, hier gegen ein Entgelt das Korn mahlen zu lassen.

Wichtigstes Privileg aber sind die fürstlichen Minen, die der Fürst von einer Zwergensippe gegen gute Beteiligung leiten läßt. Auch die Minenarbeiter werden nicht fest entlohnt, sondern erhalten den zehnten Teil dessen, was sie aus dem Fels schlagen. Das Erz wird sogleich hier verhüttet, und das Eisen und das Kupfer werden in einer von zwei Zwergen geleiteten Werkstatt zu trefflichen Produkten verarbeitet (moderne Guß- und Schmiedeverfahren werden hier ebenso angewendet, wie Feinmechanik z.B. für Schlösser).

Insbesondere die Gießereien und Schmieden lassen ahnen, wie ungewöhnlich in Friedland gearbeitet wird, denn auch hier arbeiten die Schmiede, Erzgießer und Kupferdreher nicht, wie sonst üblich, auf eigene Wirtschaft, sondern stehen im Lohn

des Fürsten. Wohl läßt man von allzu neumodischen Torheiten ab, wie man sie aus den Manufactures des Lieblichen Feldes kennt, wo ordentliche Handwerksleute zu Stümpfern degradiert werden, in dem man sie immer nur einen Handgriff tun läßt. Doch hat es sich als dienlich erwiesen, kundige Meister und Gesellen unter einem Dach zusammen arbeiten zu lassen, denn sie lernen voneinander und vervollkommen ihre Kunst im Zusammenspiel wie selbstverständlich.

Die Orks von Friedland arbeiten zu einem großen Teil in den Minen und züchten Schafe und Ziegen (die Ziegenhaltung ist sogar ihr Monopol). Die Wolle und das Leder werden ebenfalls von Bediensteten im Lohn des Fürsten verarbeitet. Graf Paske hat ein zentrales Magazin bauen lassen, in dem Rohmaterialien und fertige Waren gelagert werden. Gegen ein Entgelt können die Siedler, die eigene Handelszüge unternehmen, ebenfalls hier ihre Waren lagern. Zugleich dient es als Laden. Friedland hat kein Marktrecht, auch ist die Zahl der reisenden Händler, die sich in diese Länder wagt, so gering, daß selbst ein Jahrmarkt kaum zustande käme. Der Verwalter des Magazins kauft die Waren der Handwerker und Bauern zu monatlich neu tarierten Preisen ein, um sie später weiterzuveräußern. Auch wenn es anfangs mühevoll war, die Leute von der Sinnhaftigkeit dieses Systems zu überzeugen, ist es nun etabliert und für gut befunden, da beide Seiten ihren guten Nutzen davon haben.

Die Bevölkerung Friedlands:

Ca. 1000 Einwohner, die sich zusammensetzen aus Bauern und Hirten, Minen- und Waldarbeitern, Orks, Handwerkern Abhängige Handwerkern, Söldlingen, Edelingen.

Soziales und religiöses Leben in Friedland

Tsachrein

Zwischen Dorf und Herrnsitz hat der Fürst einen Tsachrein errichten lassen, um den Segen der jungen Göttin auf die neue Siedlung herabzuflehen. Das kleine Holzhaus birgt einen hübschen Altar für die Göttin des Neuanfanges. Ganz wie es nach ihrem Herzen ist, befindet sich der Tempel im Zustand stetiger Veränderung. So werden zu Anbeginn jeder Jahreszeit die Bilder, die die Wände zieren, neu gemalt, dem Lauf des



Jahres folgend. Der Altarschmuck besteht aus blühenden Blumen, die stetig ihr Gesicht verändern, knospen, erblühen und wieder welken.

Dank Gerhelms Bemühungen ist es gelungen, die Tsahochgeweihte von Lowangen dazu zu bewegen, den Schrein in einer Zeremonie weihen zu lassen, doch wollte die Kirche der Bitte des Fürsten bislang nicht folgen, allmondllich eine Geweihte zu entsenden. Immerhin haben sich seit der Weihe Eidechsen im Mauerfundament des Tempelchens angesiedelt, ein wohlwollendes Zeichen der Göttin.

Peraine-/Traviatempel

Gegenüber der Schenke des Dorfes befindet sich ein hübscher hölzerner Rundbau, der der Peraine geweiht ist, außerdem aber einen Traviaschrein beherbergt. Zweimal im Jahr kommt eine Perainegeweihte aus Tiefhusen, nimmt die Opfertgaben an sich und segnet die Felder, bestätigt Trauungen, segnet Kinder und betet für die Verstorbenen. Der Perainetempel hat versprochen sobald wie möglich eine Geweihte oder einen Geweihten dauerhaft zu entsenden.

Bis zu diesem Zeitpunkt übernimmt Frika, die Wirtin aus dem *Adlerhorst* als Laienschwester die Aufgabe, die Götterzeremonien zu leiten.

Gut Friedland

Das großzügige, zweiflügelige Herrenhaus ist das Haupt von Friedland, hier spielt sich das höfische Leben des Fürstentums ab. Hier residiert der Fürst mit seinen Getreuen, von hier lenkt er die Geschicke seines Landes.

Nicht lange ist es her, daß der Fürst mit Zelten und einfachen Hütten vorlieb nehmen mußte. Doch mit Hilfe von Lowanger Bauleuten ist es gelungen, binnen einen Jahres das stattliche Gutshaus zu errichten. Allerdings hat man sich mit Fachwerk beschieden, um Stein in solchem Umfang herbeizuschaffen, hätte man ein Vielfaches an Arbeitern und Zeit gebraucht, das Haus zu errichten. Und auch auf Zinnen, Türme und andere Charakteristika adeliger Baukunst hat man verzichtet. Zwar ist das Gut von einer festen Mauer umfriedet, um Schutz vor Überfällen und wildem Getier zu bieten. Wohl sind die Fenster nach außen klein und beginnen erst im zweiten Stock; und doch gleicht Gut Friedland mehr einem Meierhof als einem Schloßchen. Davon zeugen die Ställe und Remisen gegenüber dem Haupthaus ebenso wie die Wirtschaftshäuser, Speicher, das Backhaus und die Katen der Bediensteten.

Nichtsdestotrotz erlaubt der Fürst sich und den Seinen großzügige Gemächer und der Saal im ersten Stock des Haupthauses würde in Abmessungen und Ausstattung besser in ein Schloß passen. Kamine und ausgeklügelte Röhrenheizungen nach güldenländischem Vorbild sorgen für unerwartete Behaglichkeit, und auch das Badehaus erfreut den Gast aufs erquicklichste.

Der Adlerhorst

Wenn man das Herrenhaus des Fürsten als Haupt und Verstand Friedlands ansehen kann, ist das Gasthaus der *Adlerhorst* das Herz der jungen Gemeinde. Hier spielt sich vornehmlich das soziale Leben der einfachen Leute ab, man trifft sich zum gemeinsamen Mahl, zum Zechen, Spielen und anderem Kurzweil aber auch zu allmondlichen Versammlungen, wo man sich über die Gemeinschaft berät.

Der Adlerhorst ist in einem Gebäude beherbergt, das einem Thorwaler Langhaus gleicht, auch wenn man auf die übliche üppige Thorwaler Ornamentik zugunsten örtlich üblicher Symbole (wie dem Hirschen, dem Bären und dem Auerochsen) verzichtet hat, die nun Giebel und Balken zieren. Herinnen findet sich ein geräumiger Schankraum mit einfachem Mobiliar, Herd und Küche sind gleich im Wirtsraum beherbergt. Die Pächterin Frika Bjarnsdottir (s.u.) bewohnt zwei kleine Kammern, Gäste finden in zwei Schlafräumen (einer mit einem Kastenbett für bis zu sechs Personen, der andere mit drei Betten für insgesamt vierzehn Schläfer) einfaches Obdach. Solche neumodischen und unpraktischen Sitten wie Einzelzimmer gibt es hier nicht, wie kann auch jemand so dumm sein und auf ein einzelnes Bett bestehen, und damit auf die Körperwärme der anderen Gäste verzichten? Denn geheizt ist allein der Gasträum durch den offenen Herd und das Gelaß der Wirtin, das unmittelbar an den Kamin grenzt.

Zur Schenke gehört auch ein Stall, in dem außerdem im Winter drei Kühe der Pächterin stehen und zwei Maultiere, die sie an die Dorfbewohner als Zug- und Lasttiere vermietet.

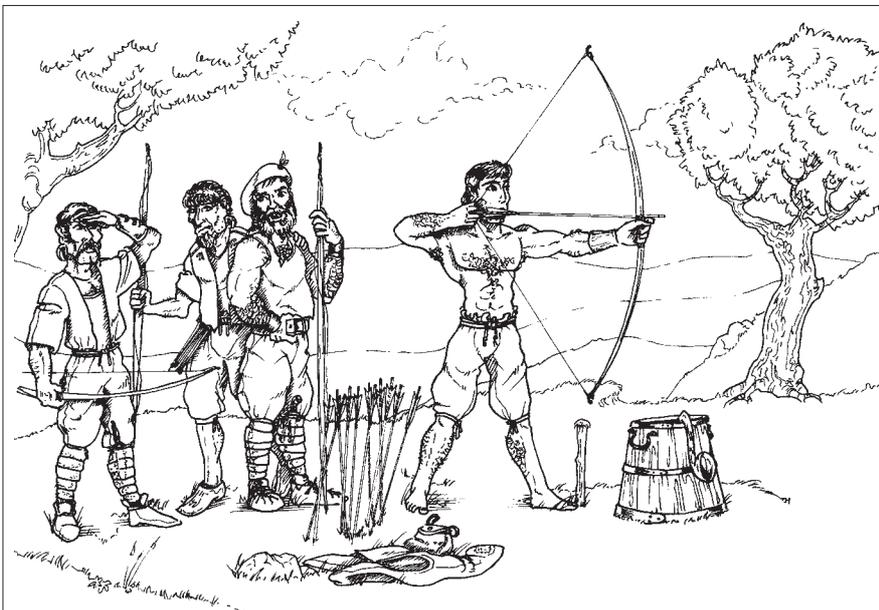
Weitere Gebäude

Wachhaus

Hier hat Hauptmann Torben Hilvason (s.u.) mit seinen Soldaten seinen Sitz. Die Soldaten, Krieger und Söldlinge aus aller Herren Ländern, vom Thorwaler bis zum Tulamiden, bilden eine enge Gemeinschaft. Mag der Fürst gegenüber seinen anderen Untertanen Großmut walten lassen, achtet er durch seinen Hauptmann Hilvason und dessen Vize Elkgriem Thulinson darauf, daß sich kein Mordgesindel oder andere Halunken unter die Wachleute schmuggeln. Vornehmlich rekrutieren sich die

Gardisten aus Söldlingen aus dem Orkkrieg und Stadtwachen aus den Svellstädten, aber auch der ein oder andere Abenteurer hat hier sein Auskommen gefunden.

Neben den Quartieren der Söldner, dem Waffenmagazin und einer Halle nebst eigener Küche finden sich in den Mauern des trutzigen Hauses auch ein



paar Zellen. Das dreiflügelige Gebäude ist zweigeschossig. Wie das Herrenhaus sind allein die Fundamente und das unterste Geschoß aus Stein erbaut, das Obergeschoß ist aus Holz und Fachwerk. Auf dem umfriedeten Hof stehen drei Haukerle, Zielscheiben und ein paar Fechtuppen für die tägliche Übung.

Magierhaus

Das Magierhaus ist komplett aus Stein gebaut und steht etwas abseits des Dorfes. Doch ist die Abgeschiedenheit des Domizils nicht allein darauf zurückzuführen, daß man auf den Aberglauben des einfachen Volkes Rücksicht nehmen wollte: Vielmehr entdeckte ein Freund Ramontes (ein Magier aus Elenvina), daß sich abseits des Dorfes eine Kraftlinie entlang zieht, die an einer Stelle einen bislang unerklärlichen arkanen Wirbel bildet. Just an diesem Ort wurde das Haus erbaut. Im Keller des Hauses befindet sich die alchimistische und magische Werkstatt, außerdem Vorratskammern und als Besonderheit ein Gelaß, das mit Koschbasalt ausgekleidet worden ist, just an der Stelle, an der sich das Zentrum des Wirbels befindet. Das Erdgeschoß beherbergt einen Salon, eine kleine Küche, ein Gesindezimmer, ein Bad und ein Studierzimmer, im Obergeschoß befinden sich eine Bibliothek (wo einige Werke grundlegender Magie, Alchemie und Kräuterkunde aufbewahrt werden, ein Teil davon stammt aus dem Besitz des Magiers, der zuvor hier gelebt hat) und zwei Privaträume.

Ramontes Freund war Initiator dieses Baus, doch verließ er Friedland schon wenige Monde, nachdem das Haus fertiggestellt wurde (warum, weiß außer dem Fürsten niemand). Im Herbst 25 Hal kam dann mit Hesindian Khameni ein neuer Magier nach Friedland, der davon Kunde bekommen hatte, daß der Fürst auf der Suche nach einem fähigen Hofmagus war. Doch auch er verließ das Fürstentum schon nach wenigen Monden. Insbesondere Khameni war dem Ruf des Magierhauses bzw. seiner Bewohner nicht gerade förderlich. Der Fremde blieb den Leuten unheimlich, zumal er verschlossen und zurückgezogen lebte und häufig allein durch die umliegenden Wälder streifte. Man munkelt, er habe bei Nacht und Nebel verschwinden müssen, weil er sich an unheiligen Experimenten versucht habe.

Wohlmeinendere Geister indes vermuten, daß der Magier nichts als ein angenehmes Winterquartier gesucht hätte.

Ramonte bietet einem fähigen und geeigneten Magier die bestmögliche Unterstützung seiner Forschungen, versorgt ihn mit Materialien etc. unter der Bedingung, daß er seine Erkenntnisse zum Wohle Friedlands zur Verfügung stellt. So wird von einem Magus zum einen erwartet, daß er

sich auf dem Gebiet der Heilkunde betätigt und bei Problemen, die sich in der einen oder anderen Sache stellen, seine Kunst zur Verfügung stellt, zum anderen gehört es zu der Abmachung, daß der Magus eine Abschrift seiner Forschungsergebnisse für die Bibliothek des Magierhauses fertigt und diese für den Fall einer Abreise dem Fürsten überläßt.

Personen:

Fürst Ramonte von Friedland

(Answin Gerbald von Rabenmund ä.H.)

Der ehemalige Graf von Wehrheim und ehemalige Kaiser des Neuen Reiches ist schon vielfach beschrieben worden (DSA Landbox, TS 5, TS-Sammelband Vol. 2, Darpatien Sonderband des TS, TS-CD). Wir beschränken uns hier auf die Zeit nach 22 Hal.

Mit Hilfe seines Neffen Corelian und alter Freunde gelang es Answin im Jahr 21 Hal aus der Haft zu entkommen und sich dem Prozeß vor dem Reichsgericht zu entziehen. Nach Zwischenaufenthalt im Lieblichen Feld und Engasal erreichte er schließlich im Jahr 22 Hal das Svellttal.

Ramonte ist sich sicher, daß er von TSA geleitet wurde, als er ins heutige Friedland kam, und er hat beschlossen, diese Chance zu nutzen und ein neues Leben zu beginnen.

Kaum mehr ist der gefürchtete Reichsverräter, der machtbesessene Politiker, der skrupellose Usurpator wiederzuerkennen. Sein politisches Gespür, sein Geschick im Umgang mit Menschen, seine treffliche Ausbildung sind ihm geblieben, und er weiß sie wohl zum Wohle seines kleinen Reiches anzuwenden. An der großen Politik jedoch hat er das Interesse weitgehend. Hier versucht er im Kleinen zu verwirklichen, was ihm im Großen versagt blieb: Ein zukunfts zugewandtes Reich zu schaffen. Das Neue Reich und sein Adel, der ihm weiland die Gefolgschaft versagte, so hat Ramonte für sich beschlossen, verdienen ihn gar nicht. Wohl verfolgt er aus den Erzählungen seiner Informanten die Geschehnisse des Reiches, wohl betrübt es ihn, die Stümperei auf Gareths Thron mitanzusehen zu müssen. Doch sind die Zeiten vergangen, da er sich getrieben fühlte, sich mit Herz und Blut, nötigenfalls gegen jeden Widerstand, für das Wohl des Reiches einzusetzen. Mag sein, daß er, wenn man ihn rufen würde, er sich diesem Ruf nicht verschließen würde. Doch daran glaubt er nicht mehr.

Seine alten Freunde drängen ihn angesichts der desolaten Lage im Reich zwar dazu, die Gelegenheit zu nutzen und zurückzukehren, doch liegt ihm derzeit nichts ferner. Nichtsdestotrotz nutzt er seine alten Verbindungen zum Wohle Friedlands, indem er sich Geld beschafft und über diese Verbindungen auch einen Teil seiner in Friedland produzierten Waren losschlägt.

Seit die Loge (s.u) seinen Freund Paske aus Rulat befreit hat (24 Hal) ist Answin stärker in die Unternehmungen dieser Geheimorganisation eingebunden. Seit der Landung Borbarads in Tobrien läßt es ihm keine Ruhe, daß alle seine alten Weggefährten ohne Ausnahme im Reich durch ebenso übelmeinende wie dumme Propaganda als Borbaradianer geschmäht werden. Er ist entschlossen, alles in seinen Kräften stehende zu tun, seinen zu unrecht beschuldigten Getreuen zu helfen und sie von dieser Schmach zu befreien.

Auch läßt er es sich nicht nehmen, inkognito den Verteidigungskampf der Darpatier zu unterstützen, durch Gold, Waffen und gemietete Streiter.

Answin hat sich inzwischen einen Vollbart wachsen lassen, der ebenso ergraut ist wie seine halblangen Haare.

Typische Zitate:

„Jeder hat den Herrn der er verdient.“

„Flinke Klinge, langsamer Verstand, das ist es, was die Raulschen Welpen auszeichnet.“

Wulfhart von Ottersberg

(Paske von Roßhagen)

Graf Paske von Roßhagen (54 J., 1,79, mittelbraunes, kinnlanges Haar, glattrasiert, strenge, zerfurchte Züge, schmale Lippen, kühle grüne Augen) einer der engsten Getreuen Answins, war von 19 – 24 Hal auf Rulat als Answinist eingekerkert. Mit Hilfe der Loge gelang ihm die Flucht und man brachte ihn nach Friedland, wo er sich dankbar seinem einstigen Herrn zu Diensten stellte. Insbesondere sein organisatorisches Talent hat sich als Batzen erwiesen, mit dem man wuchern kann. Paske sind die Soldaten unterstellt, er befindet letztendlich darüber, wer in Friedland Aufnahme findet, führt die Verhandlungen mit den Minenarbeitern und ist auch für das Magierhaus zuständig. Ähnlich wie Answin ist es ihm unerträglich, seine ehemaligen Freunde und Leidensgefährten aus Rulat als Borbaradianer geschmäht zu sehen. Er konnte von Answin und seinem Bruder Gerhelm aber bislang noch davon abgehalten werden, sich höchstselbst auf ein risikoreiches Unternehmen nach Tobrien zu begeben, um dem schwarzen Feind in die Hände gefallene Waffenbrüder zu befreien.

Paske ist Answin ein absolut loyaler und treuer Freund, der mit einer ebenso schnellen Auffassungsgabe wie einem fast untrüglichen Urteilsvermögen gesegnet ist. Kaum jemand, der den Grafen durch Lüge und Schmeichelei zu täuschen vermag. Er verlangt von allen, wie auch von sich selbst, stets das Beste zu geben, er ist gegen sich wie gegen andere streng und unnachgiebig, doch das, wie er sagt, nur zum Besten Friedlands. Paske gibt sich standesbewußt, so daß ihn ein Ruch der Arroganz umweht, sein wenig gefälliges Gebaren, seine scharfe Zunge und seine Strenge haben ihm wenig Freunde eingebracht. Für Friedland, Answin und ihre alten Getreuen würde er ohne zu zögern sein Leben geben, und wer Paske kennt, weiß, daß dies kein Lippenbekenntnis ist.

Gerhelm von Roßhagen

Die Wege des ehemaligen mittelreichischen Gesandten in Lowangen und Ramontes kreuzten sich im Jahre 21 erneut. Seitdem zählt Gerhelm (49 J., 1,82, mittelbraunes schulterlanges Haar, Spitzbart, graue Augen, gutaussehend, nobles Gebaren, sehr gute Manieren) zu seinen engsten Weggefährten. Paskes jüngerem Bruder ist es ursächlich zu verdanken, daß die Handelsbeziehungen prosperieren, auf sein Verhandlungsgeschick und sein diplomatisches Talent ist es zurückzuführen, daß Friedland sowohl mit menschlichen Handelspartnern aber auch mit den Schwarzpelzen zu guten Übereinkünften gekommen ist.

Da Gerhelm während der Answinkrise nicht im Mittelreich

weilte und ihm auch aus der Ferne keine Verwicklungen in die Thronübernahme nachgewiesen werden konnte, ist von Roßhagen nicht als Answinist verdächtigt und abgeurteilt worden, so daß Gerhelm keinen Grund sah, es den anderen Adligen Friedlands gleichzutun und sich ein Pseudonym zuzulegen. Auf diese Weise kann er unbehelligt seine guten Kontakte in Lowangen und anderen Siedlungen des Svellts nutzen, wo er sich in seiner Amtszeit einen guten Namen gemacht hat.

Dirion von Dargezin

(Corelian von Rabenmund)

(Eine weitere Beschreibung findet sich im TS 5, TS-Sammelband Vol. 2, Darpatien Sonderband des TS, TS-CD).

Der zweitälteste Sohn Fürstin Hildelinds von Darpatien hat ein wechselvolles Leben hinter sich. Schon früh auf seine spätere Aufgabe in Diensten des Fürstenhauses vorbereitet, fand der Knabe in seinem Oheim einen hingebungsvollen Mentor und Gönner, der ihn nach Kräften unterstützte. Corelian liebt und bewundert seinen Onkel, ihm war er stets weit mehr ein Vater als Grabunz von Dargezin, sein leiblicher Vater. Seine Mutter Hildelind, die ihrem Bruder zeitlebens sehr nahe stand, förderte diese Beziehung, voller Stolz gab sie ihren Sohn in die Obhut ihres Bruders. Desgleichen hat Answin in dem dunkelhaarigen, hochgewachsenen Jüngling einen Ziehsohn nach seinem Geschmack gefunden: klug und gerissen, standesbewußt, mit gesundem Ehrgeiz, Familiensinn und politischem Sachverstand. Corelian wurde von Answin persönlich in Diplomatie und Politik unterwiesen, Lektionen, die ihm in Fleisch und Blut übergegangen sind. Wie schmachvoll mußte er die Degradierung seines Oheims im Jahre 7 Hal nach dem angeblichen Attentat auf den Thronfolger erleben. Nicht minder schmerzte ihn mit anzusehen, wie das Kaiserhaus schon damals die Familie Rabenmund mit mangelndem Gespür wieder und wieder brüskierte, wohl war es sich der Pein seiner Mutter bewußt, die die ewigen Affronts kaum dulden konnte. Und so wundert es nicht, daß er Feuer und Flamme war, als sein Onkel zu den Waffen rief, das Mittelreich zu befreien.

In den Geschichtsbüchern steht es zu lesen: Der Aufstand scheiterte, Answin und viele seiner Getreuen wurden gefangen genommen, indes Corelian die Flucht gelang. In einer ebenso tollkühnen wie gewitzt geplanten Unternehmung gelang es ihm, seinen Onkel aus dem Kerker zu befreien und mit ihm zu fliehen.

Das Scheitern des Aufstandes, die vermeintliche Undankbarkeit des mittelreichischen Adels, die Bitternis über den schmachlichen Tod seiner Mutter haben Corelian zu einem verbitterten Zyniker werden lassen. Gleich Paske gebärdet sich Corelian allzu oft arrogant und hochfahrend, einzig die Familie Rabenmund und ihre Getreuen (und damit sind allein die gemeint, die sich zu Answin bekennen) zählen für ihn.

Seitdem sie sich in Friedland niedergelassen haben, beschränkt er sich darauf, als Herausgeber des Wahren Boten seinen Unmut und Zorn über das Mittelreich auszugießen, auch wenn er weiß, wie wenig das bewirkt. Doch wie Paske ist er der Auffassung, daß der Kampf noch lange nicht vorüber ist. Nicht zuletzt deswegen gibt es immer wieder Streit mit seinem Oheim, will Corelian sich doch damit nicht abfinden, daß sein Onkel sich Plänen zu seiner Rückkehr verweigert. Corelian pflegt enge Kontakte ins Reich bzw. zur Loge und begibt sich immer wie-

der verkleidet in Höhle des Fuchses. Selbst in Rommilys weilte er schon des öfteren, der Gefahr nicht achtend. Er weiß, daß er ein unnötiges Risiko damit eingeht, doch wird er wie von einem inneren Zwang getrieben. Er kann und will sich nicht mit der Situation abfinden und eines Tages, so muß man vermuten, wird sein Streben ihm zum Verhängnis werden.

Goldabert von Markstein, Verwalter

Von Markstein (58 J., 1,78, untersetzt, grauer Haarkranz, gestutzter Vollbart, dunkle, lebhaftige Augen) war einst Ministerialer in der Reichskanzlei zu Gareth, und zählt zu den alten Vertrauten Answins, unter dessen Ägide er schon arbeitete, als dieser noch Reichskanzler war. Goldabert ist der verlängerte Arm von Gerhelm und Paske und unterstützt die Brüder nach Kräften. Auch wenn ihm Brillanz und Geschick der Roßhagens fehlen, ist er doch ein erfahrener und fähiger Beamter, der die ihm gestellten Befehle zur Zufriedenheit umzusetzen weiß. Ihm zur Seite stehen zwei Schreiber (die ebenfalls bereits unter Answin in der Reichskanzlei beschäftigt waren).

Torben Hilvason, Hauptmann der Friedländer Soldaten und Elkgrimm Thulinson, sein Stellvertreter.

Der thorwalsche Hauptmann Torben Hilvason (34, rotblond, grüne Augen, kantiges Gesicht, Hakennase, Vollbart, 1,81, athletisch) der 20 Gardisten ist ebenso wie sein Stellvertreter Elkgrimm Thulinson (31, dunkles, langes Haar, glattrasiert, blaue Augen, auffällige Narbe auf der Stirn, 1,92, athletisch) aus Waskir stammt. Hilvason mußte einst seine Heimat nach einer Blutfehde verlassen, als er das Wergeld für einen Getöteten nicht aufbringen konnte und auf fünf Jahre in die Verbannung geschickt wurde. Sein Blutsfreund und Milchbruder Elkgrimm folgte ihm freiwillig, und gemeinsam zogen sie in die Welt hinaus. Sie durchlebten wechselvolle Abenteuer, durchreisten die Welt und boten ihre Klingen gegen Lohn an, bis sie eines Tages auf Corelian trafen, der sie in seine Dienste nahm, wo sie an der Befreiung Answins beteiligt waren.

Längst sind die fünf Jahre der Verbannung verstrichen, doch Torben und Elkgrimm zieht nichts zurück in ihre Heimat, beide haben in Friedland eine neue Heimat gefunden.

Elkgrimm verbindet mit Corelian eine langjährige Freundschaft, auch wenn der Adelsproß nicht immer über seine Ständesdünkel hinwegsehen kann. Torben hingegen mag diese „Fatzkenallüren“ gar nicht dulden und wundert sich bisweilen über den Gleichmut seines Waffengefährten.

Frika Bjarnsdottir, Wirtin des Gasthauses „Adlerhorst“ Sprecherin der Einwohner Friedlands

Die Thorwalerin aus Enqui (29 J., blonde, lange Haare, hellblaue Augen, Sommersprossen, hübsches Gesicht, 1,98) ist Pächterin der Schenke und in gewisser Weise Herz und Seele der menschlichen Siedler. Sie genießt in hohem Maße das Vertrauen der Dörfler, kennt die Wehwehchen und Schwierigkeiten eines jeden und findet für alle ein offenes Ohr. Man befragt sie, wenn es einen Streit zu schlichten gilt, ihr Urteil zählt viel in der kleinen Gemeinschaft. Und so wurde sie schon zum zweiten Mal zur Sprecherin des Dorfes gewählt, um die Anliegen der Dörfler vor dem Herrn vorzubringen. Frikas Mann, ein Svellttaler aus Tiefhusen, starb beim

Orkenzug, sie und ihre vier Kinder (drei Mädchen und ein Junge) sind nur deshalb mit dem Leben davon gekommen, da sie sich just bei Verwandten ihres Mannes in Lowangen befunden hatten, als der Orkfeldzug begann.

Als Frika 23 Hal von Friedland hörte, entschloß sie sich, einen Neuanfang zu wagen.

Mit ihren 29 Jahren ist sie zwar noch relativ jung, und gut aussehen tut sie auch, doch mit ihrer Körpergröße von annähernd zwei Schritt hat sie noch keinen neuen Mann gefunden. Sollte also ein halbwegs attraktiver und stattlicher Kerl nach Friedland kommen, wird sie ihm mit Sicherheit schöne Augen machen.

Beim Hauptmann hat sie schon ihr Glück versucht, obschon dieser auch zehn Finger kleiner ist, aber Torben steht der Sinn nicht nach Familie und konnte sich nicht für sie erwärmen. Wohl würde Elkgrimm sich gerne von ihr das Bett wärmen lassen, doch Frika hat nichts für seine leichtfertige Art über, die sich so wenig mit dem Eheleben vereinen läßt. In der Schenke beschäftigt Frika zwei Orkinnen und eine Svellterin als Mägde, dazu eine Köchin und einen halborkischen Knecht, außerdem helfen ihr ihre Kinder nach Kräften aus. Ihre älteste Tochter Bjerna soll im kommenden Jahr bei einem Kupferschmied in die Lehre gehen. Frika kann man mit Fug und Recht als eine der wenigen bezeichnen, die keine Probleme im Umgang mit den Orks haben. Dem Verlust ihres Mannes zum Trotz macht sie die hier lebenden Schwarzpelze für ihr Schicksal nicht verantwortlich.

Allein Frikas Statur ist ehrfurchtgebietend, zudem ist sie energisch und selbstbewußt genug, um entsprechend aufzutreten. Nichtsdestotrotz ist sie als fröhliche und freundliche Zeitgenossin bekannt, hilfsbereit und von einnehmendem Wesen.

Loge

Nach Answins Sturz gründeten Freunde und Sympathisanten eine geheime Verbindung. War es ursprünglich das alleinige Ziel, Answin von Rabenmund vor einer Verurteilung und Hinrichtung zu bewahren und aus der Gefangenschaft zu befreien, ist man nunmehr vornehmlich darum bestrebt, die Interessen Darpatiens voranzutreiben. Die Loge ist ein Sammelbecken für unzufriedene Adelige und reiche Bürger, ehemalige Getreue Answins und vom Reich enttäuschte. Diese Geheimverbindung ist gut organisiert, niemand kennt alle Mitglieder, es herrscht strengste Diskretion und Geheimhaltung. Aspiranten auf eine Aufnahme werden mondelang heimlich beobachtet und auf die Probe gestellt, bevor eines der Mitglieder ihnen die Offerte macht, dem Bund beizutreten. Es ist die Mischung von weltlicher Macht und Geld, die die Loge so einflußreich macht, man darf davon ausgehen, daß einige der (einfluß-)reichsten Untertanen der darpatischen Fürstin der Verbindung angehören.

Einer der wichtigsten Köpfe der Loge ist Linori von Kalmbach, Bankier aus Rommilys (s. TS 7, TS-SB Rommilys, <http://www.rommilys.de>, TS-CD, DLH 40). Er leitet und koor-

diniert die Geschäfte des Bundes und unterhält Kontakte sowohl zu dem erlesenen Zirkel der bedeutendsten Mitgliedern wie auch zu den Kontaktleuten Answins, die in regelmäßiger Verbindung mit dem Geheimbund stehen.

Zu den Eingeweihten zählt auch das Sippenoberhaupt des alten Trollberger Geschlechts von Firunslicht (TS 8, TS-SB Rommilys, <http://www.rommilys.de>, TS-CD, DLH 40).

Von Angehörigen der Familie Rabenmund oder gar dem Fürstenhaus ist nicht bekannt, daß sie der Loge angehören, doch darf man mutmaßen, das mindestens ein hohes Mitglied der Familie Rabenmund Kontakte zu dem Geheimbund pflegt, wenn nicht gar in hohem Maße in die Aktionen involviert ist.

Wir kommen nach Friedland

Die Wahl der Helden, die du im Zuge eines Abenteuers nach Friedland führst, will wohl getroffen sein. Uns Autoren liegen unsere answinistischen Protagonisten am Herzen, und so möchten wir dich ersuchen, nicht unbedingt eine Horde reichstreuer Praioten, Rondrianer, Reichsritterinnen und Barone des Mittelreiches gen Friedland zu entsenden. Favorisiert sind all jene, die von Answin wenig oder gar nichts wissen, die weder einen Steckbrief auf ihrer Brust tragen, um die Schmach des Reiches auszumerzen, noch sich in den Gefilden mittelreichischer Politik auskennen. Auch vor Darpatiern sei gewarnt – mit Ausnahme von erklärten Answinisten und Angehörigen der Loge ist es nicht empfehlenswert, diesen Kenntnis über den wahren Verbleib Answins zu geben. Am meisten Spaß bringt es, wenn deine Spieler sehr wohl wissen, in wessen Höhle sie sich begeben haben, ohne daß die Helden etwas von der Brisanz ihrer neuen Bekanntschaften ahnen. Der Zwiespalt zwischen Spieler- und Heldenwissen birgt einiges an Spaß, aber achte streng darauf, daß sich beides nicht vermengt ...

Friedland steht auf keiner Karte, und doch ist es zunehmend in aller Munde. Der allmählich erblühende Handel führt dazu, daß Friedländer Waren bis ins Mittelreich geliefert werden, und doch ahnt niemand, wo dieses Friedland genau ist, noch wer sein Herr ist. Wenn deine Helden nach Friedland gelangen, dann weil einer der Getreuen des Fürsten sie geworben hat, niemals zufällig. Sei es als Begleiter eines Handelstreeks, als kundigen Händler etc., sei es, weil Answin die Loge darum gebeten hat, ihm fähige Leute für die Lösung einer Aufgabe zu schicken.

Ausblick

Im nächsten und/oder übernächsten Heft ist das Update für das Jahr 29 Hal geplant. Außerdem gibt es weitere Infos über Friedland und seine Bewohner, Szenariovorschläge sowie ein weiteres Abenteuer. Und wer darauf nicht warten will: Insbesondere in Western findet sich manche Anregung für ein stimmungsvolles und spannendes Szenario im Svelltschen.



Willkommen in Friedland

(Spätwinter/Frühling 26 Hal)

Ein Abenteuer für einen Meister und drei bis fünf Spieler der Stufen 4-8

von Ragnar Schwefel und Rainer Kriegler

(unter Verwendung eines Szenarios aus dem Glücksritter 6 von 1992)

mit Dank an die Testspieler Björn Berghausen, Maja Schmidt und Michelle Schwefel

Verlauf des Szenarios

Im ersten Teil werden die Charaktere in Norburg angeworben, einen Handelszug ins Svellttal zu begleiten. Auf der Reise erfahren sie, daß ihr Ziel ein Ort namens Friedland ist. Dort angekommen erfahren sie im 2. Teil, daß seit einigen Monaten immer lauter werdendes Heulen aus den nahegelegenen Bergen die Anwohner verunsichert. Die Helden finden ein verborgenes Tal in dem seit langer Zeit ein Dämon und seine untoten Schergen gefangen gehalten werden. Der alte Bann verliert aber an Wirkung. Die Helden sollten das Problem lösen und sich somit in Friedland einen guten Namen machen können. Damit haben sie eine Basis für weiteres Verweilen in Friedland gelegt. Da es nicht vorhersehbar ist, was die Helden in dem Tal wann tun werden, besteht der 2. Teil aus einer Beschreibung der Schauplätze, die du in der richtigen Reihenfolge aneinander reihen mußt

Auswahl der Charaktere

Für dieses Szenario (wie für jedes andere in Friedland angesiedelte) sollten die Helden Charaktere auswählen, die in keinerlei Beziehung zum Mittelreich (möglichst auch nicht zum Lieblichen Feld oder Aranien) stehen. Nicht kaisertreue mittelreichische Charaktere indes kommen in Frage. Insbesondere Adelige der drei genannten Regionen, wie auch aller anderer Geschlechter (z.B. aus dem bornischen, die Beziehungen zum mittelreichischen Adel pflegen, verbieten sich. Es sollte sich ein Gildenmagier unter den Helden befinden. Geweihte eignen sich kaum für dieses Szenario, es sei denn, sie gehören keiner der Kirchen der genannten Regionen an; Schelme scheiden von vornherein aus.

1. Teil: Auf nach Friedland

Einstieg

Ob die Charaktere sich bereits kennen oder zufällig in dem gleichen Gasthof abgestiegen sind und zufällig zusammen angeworben werden, ist unerheblich. Sie sollten sich jedenfalls allesamt an einem Abend zu Beginn des Phexmondes 26 Hal in dem gleichen Gasthaus in Norburg befinden. (Zu einer reizvollen Alternative siehe auch „Alternativer Einstieg“ im Anhang.)

Dort können sie an besagtem Abend einen wohlstuierten Herrn

beobachten, der sowohl vom Benehmen als auch von der Kleidung her nicht ganz in das Etablissement paßt. Er schaut sich suchend um und geht nach einiger Zeit an einen Tisch mit norbardischen Händlern. Dort nimmt er Platz und unterhält sich eine Weile, doch einige Minuten später verabschiedet er sich von den Norbarden und schaut sich wieder um, um schließlich auf den Tisch der Helden zuzusteuern.

Er stellt sich als Gerhelm Roßhagen (s. Personenbeschreibung in der Schauplatzbeschreibung von Friedland in diesem Heft) vor, Reisender in Handelsangelegenheiten. Er ist auf der Suche nach tapferen Recken, die seinen Handelszug im anbrechenden Frühling auf der weiten und gefährvollen Reise ins Svelltsche begleiten wollen. Dabei ist er insbesondere an bewaffneten Knechten und magischem Beistand interessiert, wird sich aber auch nicht verweigern, ein anderes Mitglied einer Heldenschar gegen Sold mitzunehmen.

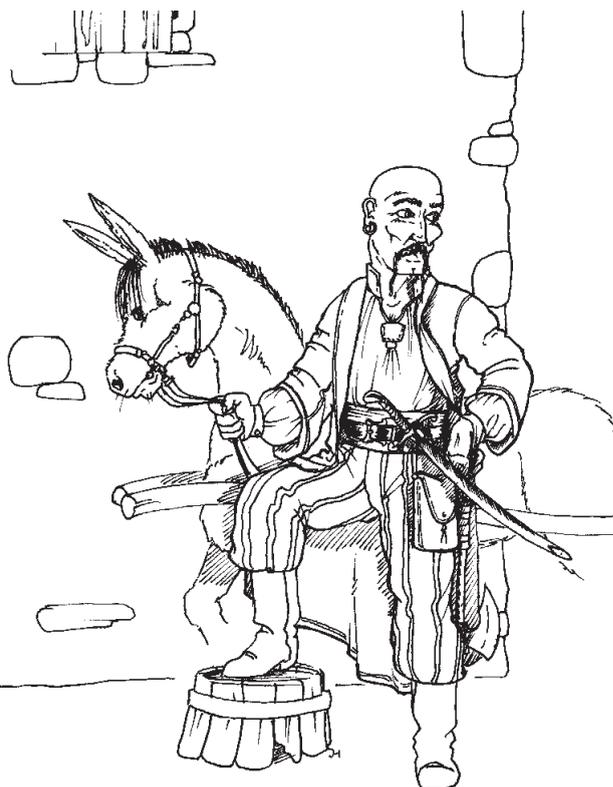
Er bietet 15 Goldstücke (oder 7 Batzen) pro Nase (der Betrag läßt sich durch gutes Feilschen noch max. um bis zu 20% erhöhen) und läßt durchblicken, daß er durchaus interessiert wäre die Helden nach erfolgreicher Fahrt auch weiterhin unter Sold zu nehmen.

Sollte sich unter den Helden ein Händler oder gar ein Norbarde befinden, zeigt sich Roßhagen hochofret und wird diesem seine Situation näher erklären (Roßhagen ist auf der Suche nach ortskundigen Händlern, die ihm bei der Abwicklung seiner Geschäfte behilflich sind) und ihn um Hilfe beim

Verkauf seiner Ware und beim Kauf neuer Güter bitten. Als Entgelt bietet Gerhelm Anteile an seinen Handelsgeschäften.

Natürlich können wir nicht absehen, ob deine Helden mit schnödem Mammon zu ködern sind. Gegebenenfalls empfiehlt es sich, in der Vorgeschichte eine Situation einzuflechten, die einen oder mehrere Helden in die Lage bringt, Norburg besser (in Richtung Westen) zu verlassen (vielleicht haben sie sich mit jemand Mächtigen angelegt).

(Wenn du die Geschichte "Willkommen in Friedland" von Maja Schmidt, die demnächst auf unserer Homepage bereitsteht - Rubrik *Aventurische Geschichten* - gelesen hast,



Willkommen in Friedland

bietet sich dir außerdem die Möglichkeit, Lefke, die Hauptfigur aus der Geschichte als NSC in die Gruppe einzuführen – insbesondere, wenn kein Magus zu deiner Gruppe gehört. Sie schließt sich den Gefährten unter dem falschen Namen Fiora Traubstein an und vermeidet es nach Möglichkeit zu offenbaren, daß sie die Gabe hat.

Wenn du dich dafür entscheidest, hast du zugleich auch die Alternative, den Helden die Chance zu geben, auch aventurisch hinter das Geheimnis von Friedland zu kommen. Allerdings sei dieser Schritt wohlbedacht, denn dieser Schritt empfiehlt sich nicht, wenn einer der Gefährten sein Wissen brühwarm ins Mittelreich oder ins LF trägt.)

Der Treck

Gerhelm hat Rohstoffe und Handwerkswaren (Kupfer, Kupferwaren, Leinen, Schmiedewaren und feinmechanische Erzeugnisse (z.B. Schlösser)) aus friedländischer Produktion in Norburg verkauft, bzw. will sie mit Hilfe des SC-Händlers veräußern. Im Gegenzug will/hat er bornische Produkte erstehen/erstanden (Meskinnes, hochwertige Pelze und Wollstoffe aber auch einige importierte alchimistische Grundsubstanzen - Brabaker Vitriol, Unauer Salzlake etc). Die Helden werden Details ohnedies nur dann erfahren, wenn ein Händler oder Norbarde zur Gruppe gehört.

Die Ware wird auf sechs struppigen Orkponies und drei Maultiere geladen (auf dem Hinweg sind 3 Ponies im Schneesturm verendet, diese sind in Norburg durch Maultiere ersetzt worden). Roßhagens Lager liegt vor den Toren der Stadt, nicht ohne Grund, gehören doch auch fünf Orks (auf der Hinreise noch acht), die für die Tiere zuständig sind, zu seinem Treck. Sollte einer der Helden in der Kultur der Orks bewandert sein, wird er bald erkennen, daß es sich um harmlose Orichai handelt.

Auf die Orks angesprochen erklärt Gerhelm, daß die Menschen in einigen Teilen des Svellttals gelernt hätten, mit den Orks zusammenzuleben (so wie es ja auch seit langer Zeit in der Stadt Thorwal gelingt). Sollte man ihm nach dem Ziel des Handelszuges befragen, erzählt er von einer noch jungen Siedlung mit Namen Friedland, die sich im Aufbau befindet. Es sei das erste Mal, daß sie einen solch langen Handelszug gewagt hätten (bislang hat man sich auf Handel mit den Städten im Svelltschen beschränkt). Wohl sei man sich bewußt gewesen, daß ein solches Unterfangen im Winter gefährlich sei, doch die zu erwartenden hohen Gewinne in Norburg hätten sie das Wagnis eingehen lassen.

Gerhelm zeigt sich freundlich und aufgeschlossen, seine Umgangsformen sind höflich, ohne daß man ihn jeglicher Dünkel bezichtigen könnte. Er zeigt sich interessiert am Woher und Wohin der Helden, verzichtet aber auf allzu neugierige Fragen, sobald offenkundig ist, daß ein Thema den Helden unangenehm ist. Wohl aber versucht er mehr über die Gefährten herauszubringen, insbesondere, ob die Helden für eine längere Zeit für Friedland von Nutzen sein könnten. Er berichtet seinerseits ebenso freimütig über sich und Friedland (siehe Anhang), ohne jedoch die wahren Hintergründe des Fürstentumes zu offenbaren. Sein Umgang mit den Orks ist freundlich, sie zollen ihm Respekt als Anführer des Zuges, ohne das man den Eindruck hat, daß Roßhagen jedweden Zwang ausübt.

Ratschläge ortskundiger und wildniserprobter Helden nimmt

er gerne an und sollte er den Eindruck bekommen, daß ein Held einiges von der Führung eines Trecks versteht, wird er ihm anbieten, einige Zeit in Friedland zu bleiben, um sein Wissen an einige Friedländer weiterzugeben oder sogar einige Trecks eigenverantwortlich zu führen.

Auf der Reise sind keine besonderen Fahrnisse geplant. Allerdings steht es dir frei, nach deinem Geschmack Zufallsbegegnungen und –ereignisse einzubauen. Es empfiehlt sich auf die Begegnungstabellen aus der Kreaturenbox zurückzugreifen.

Nach anfänglich einsetzenden Tauwetter, das den nahenden Frühling anzukündigen scheint, wird es wenige Tage später wieder bitterlich kalt. Wind, Wetter, hungrige Raubtiere und Goblins werden das ihrige dazu beitragen, daß die Reise nicht langweilig wird. Erst ca. 4 Tage vor dem Erreichen des Svellts setzt richtiges Tauwetter ein, doch ist dies nur bedingt ein Grund sich zu freuen, denn wo der gefrorene Boden einigermaßen gangbar war, verwandelt sich der Weg in tiefen Morast, der oftmals mehr einem Schlammputz gleich als einer Straße.

Ankunft in Friedland

Als sich die Gruppe dem Svellt nähert, entdeckt sie eine Gruppe Orks (Tscharshai), die ebenfalls einen Handelszug führen (bedeckt durch einen mächtigen, ehrfurchtgebietenden Oger). Roßhagen entrollt ein Banner, daß er in seiner Satteltasche verborgen gehalten hat, und präsentiert dieses den Orks. Tatsächlich lassen diese ihre eingangs gezückten Waffen sinken. Roßhagen wechselt einige Worte mit den Schwarzpelzen (Für Helden, die des Orkischen mächtig sind: Es werden nur belanglose Worte über die Beschaffenheit der Wege gewechselt). Dazu befragt, eröffnet Gerhelm, daß Friedland mit dem Stamm der Tscharschai ein Friedensabkommen geschlossen hat, das ihnen unbehelligte Passage durch deren Gebiet im Austausch gegen Güter gewährt.

Die Gruppe erreicht schließlich Svellmia. Dort überquert man den Svellt und nach zwei weiteren Reisetagen erreichten sie endlich das Ziel der Reise: Friedland (Beschreibung s. in der Schauplatzbeschreibung).

Der Weg nach Friedland führt über einen unbefestigten Weg mitten durch den Wald. Schließlich erreicht der Zug eine Rodung. Aus einem kleinen Wachhaus kommen zwei Söldner, die euch mit freundlichem Gruß passieren lassen, als sie Gerhelm ansichtig werden.

Ziel des Zuges ist das große Herrenhaus, ein weitläufiges, mauerumfriedetes Gut, das sich inmitten eine Haines befindet. Diener laufen zusammen, als der Zug den Hof durch ein zweiflügeliges, mächtiges Tor betritt. Wenig später öffnet sich die Tür des Haupthauses und zwei Männer um die sechzig (Wulfhart von Ottersberg und Fürst Ramonte), beide vollbärtig und von stattlicher Statur, begrüßen Gerhelm Roßhagen herzlich.

Sollte Lefke die Gruppe begleiten, ereignet sich eine bemerkenswerte Szene: Als sie der Männer ansichtig wird, erstarrt sie zunächst, auf ihrem Antlitz spiegelt sich Fassungslosigkeit. Schließlich bricht es aus ihr heraus: „Onkel! Ihr hier?!“ und sie rennt auf Fürst Ramonte zu. Dieser zögert zunächst, als könne er sich nicht recht entsinnen, mit wem er es zu tun hat. Doch als sie ihren Kopfputz zurückschlägt, zeigt er sich

nicht minder bewegt: „Du Lefke?!“ er schließt die junge Frau in seine Arme und heißt sie herzlich willkommen.

Lefke wird auf spätere Nachfragen lediglich einräumen, daß ihr wirklicher Name Lefke sei und daß es sich bei Ramonte um ihren Onkel handelt. Mehr jedoch offenbart sie nicht oder wird auf ein kunstvoll gesponnenes Lügennetz vertrauen.

Nach der Begrüßung geht es zum Lagerhaus, wo die Waren abgeladen werden. Man weist den Helden ein Quartier im Gasthaus des Ortes zu, Lefke wird im Herrenhaus einquartiert.

Gerhelm verabschiedet sich für diesen Tag, nicht ohne sich bei den Charakteren herzlich bedankt zu haben und das versprochene Geld auszuzahlen. Für den nächsten Tag lädt man sie zum Mittagmahl an die Tafel des Fürsten.

Im Gasthaus bekommen die Helden ein paar Informationen über Friedland, die nicht ganz so einhellig positiv ausfallen wie die, die Roßhagen ihnen gegeben hat. Insbesondere über von Ottersberg gibt es Klagen: Die Abgaben seien zu hoch und der Hand- und Spanndienste zu viel. Nichtsdestotrotz machen die Siedler im großen und ganzen einen zufriedenen Eindruck, niemand macht einen verarmten Eindruck und ein besonders eifriger Nörgler bekommt dann auch von einem anderen Tisch zu hören, warum er denn noch hier sei, es hindere ihn doch niemand daran mit Sack und Pack zu verschwinden und entlang des Svellts sein Glück zu versuchen. Allgemeines Gelächter zeigt den Helden, daß hier zwar auch nicht das Paradies auf Deren sein mag, doch daß die Leute froh sind, hier in Sicherheit und bescheidenem Wohlstand zu leben.

Fragen die Helden nach ihrem Herrn Ramonte, bekommen die Helden zu hören, daß er sehr zurückgezogen lebe. Insbesondere seit Wulfhart aufgetaucht sei (den der Fürst augenscheinlich von früher kennt) läßt er sich nur noch selten im Ort blicken. Anliegen müssen zuerst Wulfhart vorgetragen werden, erst danach könne man auf eine Audienz bei Fürst Ramonte hoffen. Nur selten kommt es vor, daß Ramonte eine andere Entscheidung trifft als der Herr von Ottersberg. So munkeln denn auch einige hinter vorgehaltener Hand (und nur, wenn die Helden einen vertrauenerweckenden Eindruck machen), daß Ottersberg den Herrn in seiner Hand habe und über Friedland verfüge, wie es ihm gerade beliebt. Ein anderer berichtet, der Fürst sei ein vornehmer Herr aus dem Süden, der den ganzen Tag nur Bücher lese. Wieder einer weiß zu berichten, daß der Fürst häufig Besuch eines Mannes namens Dirion von Dargezin bekommen, der ein guter Freund des Fürsten sei. Ein Bediensteter aus dem Schloß indes weiß, daß die beiden wohl verwandt seien. Alles in allem einig ist man sich darüber, daß der Fürst seinen Untertanen ein guter Herr ist, der getreulich für ihrer aller Sicherheit und Auskommen sorgt. Wohl maulen einige über die Strenge, mit der der Fürst die Zügel hält, doch die meisten sind sich einig, daß dies nur zu ihrem besten sei.

Es beitet sich an, diese Infos nicht gleich am ersten Abend zu streuen, sondern sie auf mehrere Tage zu verteilen (nicht alle Friedländer tragen ihr Herz Fremden gegenüber offen auf der Zunge).

Außerdem kannst du weitere Infos aus der Schauplatzbeschreibung streuen, allerdings solltest du stets auf die Per-

spektive des Erzählenden achten, denn viele Dinge sehen aus der Sicht eines Bauern anders aus, als aus der eines Arbeiters in einer der Manufakturen oder des Hauptmannes der Söldner.

Orks haben zwar Zutritt zu der Gaststube, doch ist es ihnen verboten, alkoholische Getränke (mit Ausnahme von Bier) zu sich zu nehmen. Und obschon es auf den ersten Blick das Verhältnis zwischen den hier siedelnden Orks und Menschen gut ist, vermag man bei genaueren Nachfragen (und nachdem Brannt die Zunge lockert) doch viele Vorurteile und auch unterdrückten Haß auf die Schwarzpelze zu vernehmen.

Vornehmlich die strenge Hand des Hauptmanns der Söldnerschar, die auf Anweisung des Fürsten und des Herrn von Roßhagen streng bei Übergriffen durchgreifen, verhindern wohl, daß es zu offenen Mißfallensbekundungen und Streit kommt.

Das Festmahl

Zur Praiosstunde des nächsten Tages sind die Helden an die Tafel des Fürsten geladen. Insbesondere für Helden, die dem Adel bislang höchstens aus der Ferne begegnet sind, unzweifelhaft ein Erlebnis. Man gibt den Helden zuvor Gelegenheit das Badehaus zu nutzen und legt ihnen angemessene Garderobe – so erwünscht – zurecht.

Der Fürst und seine Getreuen halten in Friedland gerade so Hof, wie man es aus den Markprovinzen des Reiches kennt. Zwar ist das Mobiliar der Halle einfach – von der Herrentafel mit ihrem kunstvoll gedrechselten Tisch und den schön verzierten Polsterstühlen einmal abgesehen – und auch die offerierten Speisen entsprechen weniger dem Geschmack eines almadaner Adligen, denn dem eines aus dem Greifenfurtschen. Indes tischt man lieblichen Südwein auf, die Speisen sind mit exotischen Spezereien gewürzt, Kostbarkeiten, derer die Tafel eines märkischen Adligen oder Koschbarons eher entbehrt.

Fürst Ramonte begrüßt die Gefährten freundlich und weist ihnen den Ehrenplatz an seiner Tafel zu. Dort treffen sie auch wieder ggf. auf Lefke, die nunmehr ein edles höfisches Gewand trägt. Während des achtgängigen Mahles ergeht man sich in freundlicher aber oberflächlicher Konversation, spricht über die Reise, das Wetter etc. pp. Endlich aber, als Schüsseln mit feinem, warmem Mandelpudding auf dem Tisch stehen, wendet sich Roßhagen an die Helden, bedankt sich noch einmal für ihre Dienste und befragt sie, ob sie nicht daran interessiert wären, länger in die Dienste des Fürsten zu treten.

Die Helden müssen sich nicht sogleich entscheiden. Wohl aber lädt man sie freundlich ein, noch eine Weile Gast in Friedland zu sein.

2. Teil: Das stille Tal der Elemente

Das Heulen

Als die Helden am Abend wieder ins Gasthaus einkehren, kommt es inmitten des üblichen Wirtshausgesprächs zu folgender Szene: Eine Weberin hebt ihren Krug und leert ihn mit einem Zug, dann fragt sie in die Runde: „Es sind nur noch wenige Tage bis Mada ihr Antlitz verhüllt. Ob das Heu-

len dieses Mal wohl noch lauter werde?“ Augenblicklich senkt sich die Stimmung, etliche beugen sich schweigend über ihr Bier, andere machen das Praioszeichen gegen alles Böse.

Es bedarf einiger Nachfragen, bis die Dörfler bereit sind, mehr darüber zu berichten: Es stellt sich heraus, daß die Bewohner Friedlands von einem gräßlichen Spuk heimgesucht werden. In jeder Neumondnacht ertönt ein fürchterliches Heulen und Seufzen aus den nahegelegenen Bergen, den Daimonszähnen. Seit längerem schon (genauere Nachforschungen ergeben seit 2 Jahren) geht das so. Konnte man anfangs das Heulen nur schwach vernehmen, ist es im Laufe der Zeit immer näher gekommen (tatsächlich ist es immer lauter geworden). Seit etwa vier Monden ist es so unerträglich laut, daß die Leute keinen Schlaf mehr finden können und angstvoll in ihren verrammelten Häusern und Hütten ausharren. Wie in den namenlosen Nächten, sei es, berichtet einer, und man merkt ihm am Zittern in seiner Stimme an, daß allein der Gedanke daran ihn mit Panik erfüllt.

Schon haben einige Siedler die Flucht ergriffen, und vor allem in der Orkensiedlung hat sich der Aberglaube breit gemacht, daß in den Bergen schreckliche Dämonen und Geister herrschten, die nur darauf lauerten, eines Tages über Friedland herzufallen.

Fürst Ramonte hat bereits einige Expeditionen in die Berge gesandt, die jedoch ergebnislos verlaufen sind. Auch der Hofmagus, der die Suchtruppe bei diesem Unterfangen begleitet hatte, vermochte die Ereignisse nicht erklären.

Zu dem Magus weiß ein Schmied zu berichten, daß dieser vor einiger Zeit, nachdem die Expedition ergebnislos blieb, bei Nacht und Nebel verschwunden sei. Er vermutet, daß dieser nur seinem Rausschmiß zugekommen sei. Der Magus sei ein Dummkopf, gewesen. Zwar verstünde er nur wenig von der Magie, aber ihm schien es, daß dieser Kerl wohl nichts von seinem Handwerk verstanden hat. Schließlich konnte er noch nicht einmal Feuer machen, geschweige denn die Dämonen austreiben, die dort hausen.

Sollten die Helden angesichts Roßhagens Angebot erkennen lassen, daß sie an einem längeren Aufenthalt nicht interessiert sind, kannst du sie bereits an der Tafel von den unheimlichen Ereignissen in Kenntnis setzen. Ottersberg wird sie bitten, im Auftrag des Fürsten die Geschehnisse zu erforschen.

Wie erwähnt sind die schrecklichen Geräusche seit den vergangenen zwei Jahren zu hören. Zu Beginn der Besiedlung waren keinerlei Vorkommnisse aufgefallen. Erst zu Beginn des zweiten Jahres hatten Minenarbeiter in den Daimonszähnen von den Geräuschen berichtet. Niemand kann genau sagen, ob das Heulen in den vergangenen Mondennäher gekommen ist, obwohl es vielen so erscheint, oder ob es lediglich weiterhin angeschwollen ist. Seit fast einem Götterlauf aber ist in jeder Neumondnacht für einige Stunden das unheimlich klagende, nervenzerrüttende Jammern allerorten zu hören. (Wenn einer der Spieler ausdrücklich fragt: Sternenkundeprobe: nächste Neumondnacht ist in 7 Tagen).

Auf weitere Nachfragen kann Wulfhart von Ottersberg den Helden die Unterlagen des Magus zur Einsicht übergeben.

Erste Nachforschungen

Die Aufzeichnungen des ehemals hier ansässigen Magiers, (Hesindian Khameni, aus Aranian, ohne Siegel) sind leider wenig ergiebig. Zu seiner Exkursion in die Berge hat er lediglich angemerkt, daß es sich eventuell um Geistererscheinungen handeln könne, war aber weder in die Tiefe der Materie eingedrungen noch hatte er eigene Erklärungen parat gehabt.

Es bietet sich an, weitere Nachforschungen bei den Minen zu machen, die einen halben Tag von Friedland entfernt zu finden sind. Ggf. schließt sich der Hauptmann der Söldner den Helden an (z.B. wenn die Helden ihm von ihrem Vorhaben erzählen). Er bleibt aber nur bis zum nächsten Mittag. Der Vorsteher der Mine ist ein Zwerg namens Roschger. Er begrüßt Helden überraschend herzlich und bittet sie in sein Haus. Er bestätigt, daß die Geräusche stets in den Neumondnächten zu hören sind. Allerdings sind sie hier ungleich lauter als im Dorf, was die These verneint, das Heulen bewege sich auf Friedland zu. Er bestätigt, daß in den vergangenen Monden das Klagen zugenommen hat. Seiner Meinung nach entspringen die unheimlichen Laute dem tiefen Innern des Gebirges. Es ist schwierig, den genauen Ort zu bestimmen. Die Gebirge ringsum sind stark zerklüftet, niemand, der jedes Tal, jedes Höhenplateau und jede Höhle kennt.

„Die Berge sind von uns allen hier wenig erforscht. Allerdings ist da Tjodor, der Jäger, der gelegentlich seine Felle in Friedland anbietet. Der kennt die Daimonszähne wie kein anderer. Wenn euch jemand helfen kann, dann er“, erklärt Roschger (Tjodor ist natürlich erst im Tal zu finden...).

Hintergrund „Das Tal und seine Vergangenheit“:

Damals, vor Äonen, als nur wenige Menschen die Welt bevölkerten und der Namenlose große Macht besaß, wütete einer seiner Diener, ein grauenhaftes Dämonenwesen mit Namen Azaz, mit seiner Horde Diener unter den Kindern der Götter. Azaz zehrte seine Macht von den Seelen seiner Untergebenen, und wo er auftauchte, loderten alsbald Flammen empor, starben Menschen und verdorrte die Erde. Wohl war das Unheil klein im Vergleich zu dem, was der Namenlosen an Unheil zu säen vermochte, dennoch beschlossen die Götter, gemeinsam dem bösartigen Treiben ein Ende zu breiten. So lockten sie Azaz in ein abgeschiedenes Tal. Sie bannten ihn in eine Grabstätte, sperrten seine Schar in Höhlen der umliegenden Berge und nahmen vier der Elemente in die Pflicht, das Gefängnis des Bösen für ewig zu bewachen.

Diese vier Elemente – Wasser, Feuer, Erz und Luft – taten, wie ihnen aufgetragen. Das Wasser sandte die Quellnymphe Callida zur Hüterin, die in einer Bergquelle des Tales haust und Macht über die Tiere besitzt. Sie gab dem Wasser des Tales heilsame Lebenskraft und zeugte einen weißen Hirsch, der mit seiner Lebenskraft den zauberischen Bannschlaf des Dämons nährt. Der Hirsch kann allein eines unnatürlichen Todes sterben, stirbt er, erwacht die unheilige Wesenheit aufs Neue.

Das Feuer bewacht den einzigen Pfad, über den der Dämon, sollte er jemals aus seinem Gefängnis entkommen können, zu seinen Dienern gelangen kann, um sie zu erwecken. Das Feuer säumte den Weg mit ewig brennenden Flammen, de-

ren Schein es jedem Wesen der Finsternis unmöglich machen, ihn zu beschreiten.

Das Erz indes bewacht die Höhlen, in denen die Diener des Azaz gebannt sind und verschloß ihren Eingang mit fünf granitenen, versiegelten Portalen, auf daß der Dämon niemals wieder zu seiner Schar gelangen und Kraft aus ihren Seelen schöpfen könne, sollte er tatsächlich wieder erwachen, sein Grab verlassen und den Flammenpfad erklimmen können.

Die Luft aber sandte stürmische Windgeister in die geheime Schlucht, damit sie das Eindringen Fremder verhindern und dadurch Sorge tragen konnte, daß niemand das sichere Gewahrnsam zu stören vermochte.

Doch der Gott ohne Namen ließ die Elemente nicht ungeschoren walten. Er wandte seine ganze Kraft auf, um sie in ihrem Bestreben zu hindern. So kam es, daß der Pfad zur Grotte der Quellnymphe, mit Hindernissen belegt wurde, die es dem weißen Hirsch unmöglich machen, zu seiner Schöpferin zu gelangen.

So kam es, daß die Macht des Feuers an einem Tag, dem Neumondtag, beschnitten wurde, an dem es nicht länger Azaz den Aufstieg verwehren kann.

So kam es, daß die fünf granitenen Türen, die den Eingang zu den Höhlen versperren, und die auf immer versiegelt sein sollten, durch Menschenhand mittels einiger Rätsel geöffnet werden können.

Und so kam es, daß die Macht der Windgeister, die jedem Fremden den Eintritt in das Tal verwehren, gebrochen werden konnten, sollte ein Rätselspruch gelöst werden.

Das ist die Geschichte des Tales, das in den Daimonszähnen liegt – bis dato von der Außenwelt abgeschnitten und mit Ausnahme des Jägers Tjordir keinem Menschen, Elf oder Zwerg bekannt. Ohnehin gelten die „Zähne“ in den umliegenden Siedlungen als gefährliches Terrain, in dem Kräfte des namenlosen Gottes wirken sollen und so versucht sich erst gar keiner an einer Erkundung.

Wege ins Tal

Zwei Wege führen in das Tal der Elemente, Quell der schrecklichen Laute. Es bleibt dir überlassen, auf welchem du deine Gruppe hierher führst. Die Suche nach Tjordir indes wird einstweilen erfolglos bleiben ...

1. Der weiße Weg

Im Lauf der Jahrhunderte ist das Böse in dem friedlichen, geheimen Tal durch das Wirken des Allbösen erneut erwacht und gewinnt allmählich wieder Einfluß über sein Grab hinaus. Sobald es dazu in der Lage war, strebte es danach, Macht über die Seele eines Sterblichen zu erringen. Mit eiskalten Fingern griff es nach seinem ahnungslosen Opfer, dem Jäger Tjordir. Wiewohl die Nymphe Kunde von seinem Fall bekam, konnte sie es doch nicht verhindern, daß dieser dem Bann des Azaz verfiel. Seit einigen Tagen ruht er auf dem Portal-Dolm über der Grabstätte, während der Dämon seine dunkle Macht in seinen Geist fließen läßt.

In ihrer Verzweiflung sendet die Nymphe Callida den Helden, die sich just zu diesem Zeitpunkt in der Nähe des Daimonszähne aufhalten, Träume und Visionen (s.u.), die

sie in große Verwirrung stürzen und jene Ereignisse vorauszeigen, die im Verlauf des Abenteuers eintreten werden/können.

Schließlich schickt sie ihren getreuen Gefährten Adlerflug (einen Steinadler), um der Gruppe den Weg in das Tal zu weisen. Es bleibt abzuwarten, wie lange es dauern wird, bis die Helden begriffen haben, daß der Adler kein gewöhnliches Tier ist, sondern sie dazu bewegen will, ihm zu folgen. Dir bietet sich die Möglichkeit für originelle Einlagen, um dies zu erreichen.

In der Windmannagja (s.u.) müssen sie die erste Prüfung bestehen. Schließlich gelangen sie in das Tal. Gib den Helden Gelegenheit, die paradiesische Atmosphäre dieses Idylls kennenzulernen und zu genießen. Tiere zeigen sich völlig zutraulich, selbst scheue Rehe lassen es zu, daß man sie streichelt. Den Helden sollte klar sein, daß sie es hier mit göttlichem Wirken zu tun haben. Versäume nötigenfalls nicht zu verdeutlichen, was geschehen mag, wenn einer der Helden das Vertrauen der arglosen Tiere mißbraucht, um es z.B. zu töten.

Schließlich werden sie auch eines wunderbaren, prächtigen weißen Hirsches ansichtig, der majestätisch auf einer Lichtung steht. Dieser wird in den kommenden Stunden noch häufiger ihren Weg kreuzen, ohne daß er es aber zuläßt, daß die Helden sich näher als auf 8 - 10 Schritt nähern.

Auch die Nymphe zeigt sich bisweilen, jedoch nur für einen Lidschlag, so daß die besagten Helden eher mutmaßen, einer Täuschung aufgesessen zu sein.

Es kann geschehen, daß die Helden bereits zu diesem Zeitpunkt zum Grab gelangen, auf dem der Jäger wie leblos ruht (sie werden sich diese Ereignisse noch nicht zu erklären wissen). Jeder Versuch, den Jäger zu erwecken, erweist sich als fruchtlos. Nehmen die Helden den Leblosen mit sich, verschwindet er zu passender Gelegenheit wie durch Zaubermagie und kehrt zu seiner Ruhestätte zurück.

Die böse Aura des Grabmals (s.u.) verhindert einen längeren Aufenthalt an dieser Stätte, die Macht des Dämons vereitelt aber ebenso jeden Versuch, den Zauber zu ergründen, der auf dem Jäger liegt, wie jegliche Anstalten, Tjordir zu töten.

2. Der schwarze Weg

Solltest du diesen Weg wählen, gelangen die Helden nicht auf Ruf der Quellnymphe, sondern des Dämons in das Tal. Er sucht Sterbliche, die ihm bei seiner Befreiung behilflich sind. So sendet er den Charakteren verwirrende Traumbilder (s.u.) und weist ihnen auf diese Weise den Weg zum Tal. Azaz läßt seine Opfer in dem Glauben, auf der Seite des Guten zu stehen, seine Macht reicht aus, um ihren Geist zu verblenden, so daß sie die wahren Zusammenhänge nicht zu erkennen vermögen. Dies ist ein wichtiger Aspekt, denn der Spielleiter muß alle Vorkehrungen und Handlungen der „weißen Seite“ als böse Auswüchse darstellen. Die Windgeister in der Schlucht tragen häßliche, bösartige Fratzen, das Grabmal ist von einer friedlichen Aura umgeben, die Nymphe macht den Eindruck einer finsternen Hexe, der weiße Hirsch erscheint als schwarzes, gehörntes Untier mit glühenden Augen und so weiter.

Haben die Abenteurer die Schlucht überwunden, führen sie ihre Visionen zum Grabmal, wo sie den Auftrag erhalten,

das „gehörnte Ungeheuer“ zu finden und zu erledigen, damit „das Böse aus dem Tal verschwindet“. Während sie durch das Tal streifen, um den Hirsch aufzuspüren, lauert ihnen Tjordir in zahlreichen Hinterhalten auf, denn in dieser Version ist er dem Bösen nicht verfallen. Er tut er sein möglichstes, um den weißen Hirsch vor den verblendeten Fremden zu schützen. Außerdem wird die Gruppe ständig von Adlerflug beobachtet (der ihnen ebenfalls als geflügeltes Ungeheuer erscheint).

Schließlich gelingt es ihnen den Hirsch zu stellen, und sie werden ihn in gutem Glauben zu töten versuchen. Tjordir sucht das zu verhindern, es kommt zum offenen Kampf. In dessen Verlauf sollte der Hirsch tatsächlich tödlich verwundet werden. Der Jäger flieht gramgebeugt, um sein Versagen zu beweinen.

Die Quellnymphe beobachtet diese Vorgänge mit großer Verzweiflung, und greift zum allerletzten Mittel, um das dräuende Unheil zu verhindern. Sie sendet Adlerflug zu der Gruppe, der ihnen ihr Amulett bringt. Wer immer das Artefakt berührt (über dessen positive Ausstrahlung der Dämon keine Macht hat!) berührt, wird Zeuge, wie Gut und Böse in seinem Herzen einen tosenden Kampf um seine Seele führen! Voller Schmerz und Qual sinkt der Betroffene zu Boden, das Gute gewinnt schließlich die Oberhand und vertreibt das dämonische Blendwerk aus seinem Geist. Nun kommt die schwere Erkenntnis, und die Wahrheit wird offensichtlich. Zu Füßen der Gruppe liegt der von ihnen erschlagene Hirsch – sein Fell ist schneeweiß, und noch im Tod strahlt er eine friedvolle, gute Aura aus. Diese Selbsterkenntnis kann schmerzhaft und beschämend sein, sie sollte in Ruhe ausgespielt werden.

Azaz indes tobt vor Wut, daß sich die Abenteurer seinem dunklen Einfluß entziehen konnten und sucht sich ein neues Opfer: den Jäger Tjordir, der sich in einem abgelegenen Teil des Tales seiner Trauer hingibt. Geschwächt wie er ist, kann er dem Einfluß des Dämons nicht widerstehen. Seine Seele gerät in den Bann des Bösen, und er begibt sich willenlos zum Grabmal, wo er in totenähnlichen Schlaf auf dem Portal-Dolm der Neumondnacht (übernächste Nacht) ausharrt ...

Träume und Visionen

Es liegt in deinem Ermessen, auf welchem Weg die Helden in das Tal geleitet werden. Oder du läßt durch (verdeckte) MR-Proben entscheiden, ob Azaz' oder Callidas Visionen zu den Helden durchdringen. Mißlingt die Probe, gewinnt der Dämon Oberhand, gelingt sie, erweist sich Callida als stärker (bei Geweihten sollte die Probe gegen doppelte MR gehen). Je nach Ergebnis steht es dir sogar frei, daß einzelne Helden unterschiedlichen Visionen folgen, unzweifelhaft eine reizvolle Lösung, die Raum für gutes Rollenspiel bietet. Erst beim betreten des Tales wird offenkundig, daß sie unterschiedlichen Einflüsterungen folgen, während einen überzeugt, sind ein verfluchtes Tal zu betreten, wännen sich die anderen sich in einem der zwölfgöttlichen Paradiese.

Magisch begabte Charaktere und Geweihte sind für die Träume weit empfänglicher (desgleichen Charaktere mit einem hohen Prophezeien-Wert) und werden schon ein bis zwei Tage vor den anderen von Visionen heimgesucht.

Längst nicht alle Visionen sind ohne Schwierigkeiten deut-

bar, die Träume können durchaus abstrakter Natur sein: So hat einer der Helden nach dem Aufwachen das untrügliche Gefühl, daß das Böse die Welt verschlingen will, und daß nur die Gefährten dies noch verhindern können. nur ihr es noch zurückhalten können. Oder konkreter: der Held erinnert sich daran, im Traum eine Schlucht gesehen zu haben und dahinter ein finsternes Tal, in dem sich niederhöllische Kräfte ausbreiten (verkrüppelte und deformierte Bäume, lebende Monstrositäten in allen Größen). Allein ein Ort war da, der dem Bösen noch trotzte, doch wenn die Helden sich nicht sputen, wird auch dieses Sanktum bald verschlungen sein. Später, wenn die Helden die Schlucht und das Tal erreichen, erkennen sie die Stätten aus ihren Träumen wieder. Deiner Phantasie sind hier keine Grenzen gesetzt.

Azaz erwacht!

Hier nun eine zusammenfassende Beschreibung aller Bedingungen, unter denen der Dämon sich endgültig aus seinem Schlummer befreien kann:

Durch das Schwächerwerden des Bannes ist der Dämon in der Lage, seine finstere Aura wirken zu lassen, Kreaturen mental zu beeinflussen und in das Tal zu locken – schließlich benötigt er einen Sterblichen, bevorzugt einen Menschen, um seine Fesseln abschütteln zu können. Dem rubinroten Stein, in den man ihn einst gebannt hat (s. „Die Grabstätte“), kann er jedoch erst entinnen, wenn der Wächter des Tales, der weiße Hirsch, getötet wurde. Alsdann kann er sich in seiner dämonischen Gestalt manifestieren. Allerdings kann er die Grabkammer nur verlassen, wenn ihm jemand die Pforte zur Außenwelt öffnet. Geschieht dies, ist es sein vorerstes Ziel, seine Dienerschar zu erwecken, die in den Berghöhlen ruht, denn nur mit ihnen vermag er seine vollen Kräfte zu entfalten. Nur in einer Neumondnacht ist es ihm möglich, den Flammenpfad des Feuers mehr oder minder unbeschadet zu beschreiten und zu den Höhlen zu gelangen. Alsdann soll es ihm gelingen, durch die Schliche seines Herrn, des schwarzen Gottes, die Portale zu öffnen und mit seiner unheiligen Schar das Land mit Schrecken zu überziehen.

Eingang ins Tal – Die Windmannagja (A)

„Windmannagja“ hat der Jäger Tjordir die geheime Schlucht genannt, die das Tal mit der Außenwelt verbindet, und dabei Garethi mit dem altem Sprachgut der Thorwaler vermischt. Übersetzt heißt es soviel wie „Windmännerschluft“ und spielt auf die Mächte der Lufterelementare an, die in der Schlucht ihr (Un-)wesen treiben. Zweihundert Schritt lang zieht sie sich in Windungen durch die Bergkette, zu beiden Seiten von steilen, bis zu 50 Schritt hohen Felswänden flankiert, die mit allerlei Gestrüpp und überhängenden Bäumen bewachsen sind. Ihr östlicher Eingang ist eine enge Spalte, zwischen überstehenden Felsen und Farn gut abgeschirmt und selbst aus unmittelbarer Nähe kaum zu entdecken.

Entdeckt jemand den Eingang durch einen unglaublichen Zufall oder übernatürliche Kräfte (oder die Weisung einer Vision) und folgt er der Schlucht einige Schritt ins Innere, so trifft er auf einen schwarzen Basaltblock, der im Laufe der Jahrhunderte verwittert und mit Moos bewachsen ist. Kratz man das Moos beiseite, entdeckt man folgende Inschrift (merkwürdigerweise ist sie für jeden Helden in seiner eigenen Muttersprache zu lesen und jeder würde Stein und

Bein schwören, daß die Inschrift in Garethi bzw. Alani (etc.) ist).

*Mit Zischen, Heulen, Pfeifen,
Wollen sie nach Leben greifen.
Schutz verspricht ein einzig Wort,
Alleinig wehrt es sicheren Mord.
Drum such ihn, find ihn, sprich ihn:
Den Namen ihres Herrn!“*

Daß der Basaltblock eine Schöpfung des Namenlosen ist, bleibt den Spielern besser unbekannt. Des Rätsels Lösung scheint einfach, verlangt es doch lediglich, den Namen Rondras ausrufen, die über die Winde und Stürme gebietet, doch je öfter die Helden einen falschen Götternamen rufen, desto schwächer wird der Schutz, den ihnen die Kraft des Namenlosen gegen die „Windmänner“ gewährt. Es entbehrt schon nicht einer gewissen grausamen Ironie, daß sich der Namenlose ausgerechnet des Namens einer seiner zwölfgöttlichen Widersacher bedient. Doch ist dies nur eine Schliche, um arglosen Menschen vorzugaukeln, sie folgten dem rechten Pfad ...

Da nicht anzunehmen ist, daß die Abenteurer auf die Lösung kommen, bevor sie nicht am eigenen Leib erfahren haben, wer ihnen „mit Zischen, Heulen, Pfeifen nach dem Leben greifen“ will, werden sie mit den Windgeistern Bekanntschaft machen. Je weiter man in der Schlucht vordringt, desto stärker bläst einem der Wind entgegen: Zuerst ein kräftiges Lüftchen, dann kräftiger Wind mit starken Böen der sich zu einem Sturm ist und schließlich ein entfesselter Orkan. In den sie umtobenden Windstößen zeigen sich schemenhaf-

te Gesichter. An ein Weiterkommen ist bereits beim Sturm nicht zu denken. Die Atemluft wird den Helden aus der Brust gepreßt, sie werden von Wand zu Wand geschleudert, aufgewirbelter Staub dringt in Mund und Nase, peitscht die Haut, dringt in die Augen. Bäume und Sträucher werden entwurzelt und wirbeln auf die Helden nieder – verteile großzügig Schadenspunkte, bis sie ein Einsehen haben und zurückweichen, um des Rätsels Lösung zu ergründen.

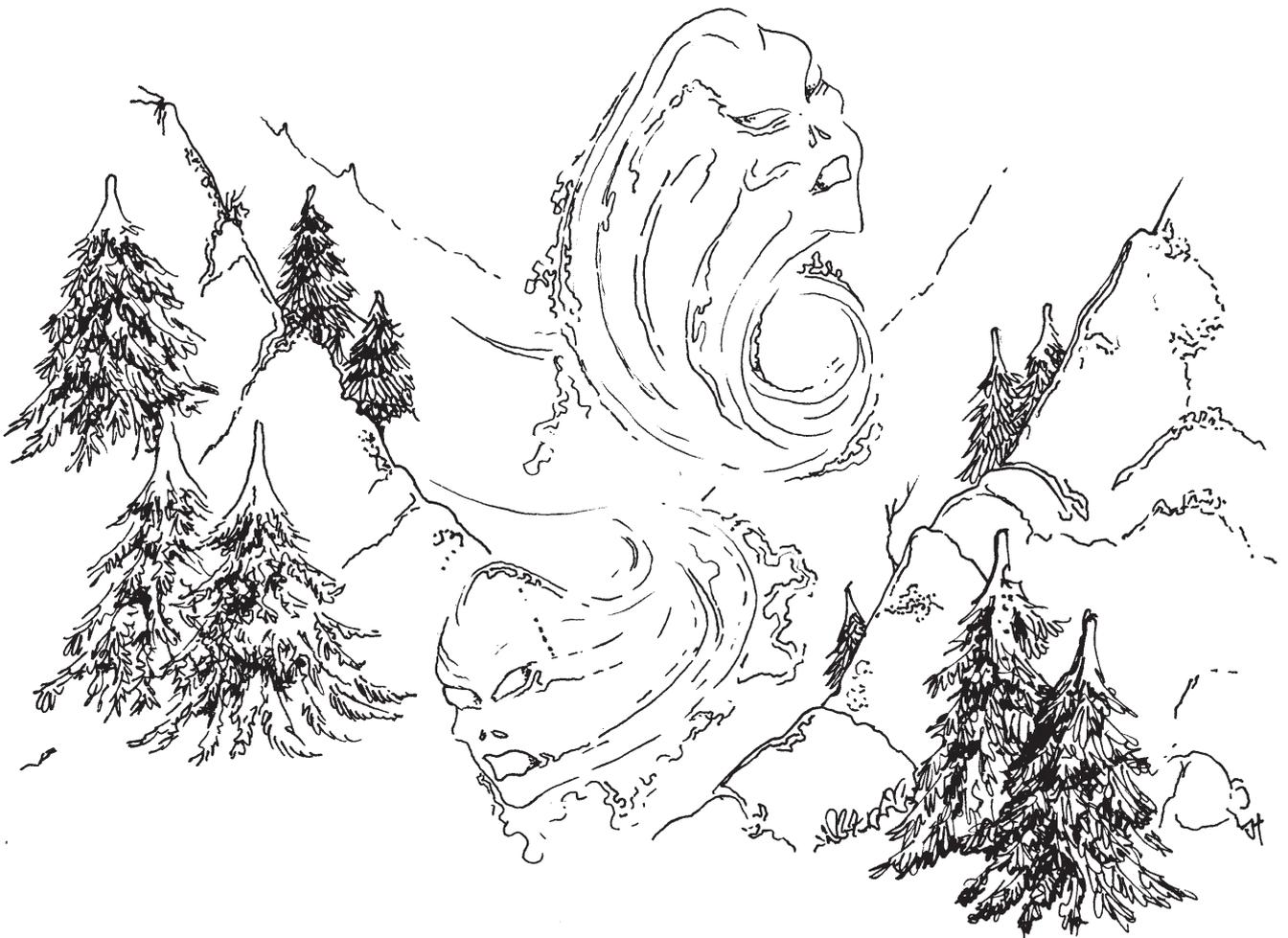
Jedweder Versuch, den Winden mit Magie beizukommen, scheitert kläglich, insbesondere Sprüche aus dem Bereich der Elementarmagie, scheinen die Windgeister nur mit mehr Kraft zu erfüllen.

Sobald der Name Rondras laut und deutlich gerufen wird, verstummen die Winde, die Helden können die Schlucht passieren.

Das Tal

(Achtung! Die folgenden Beschreibungen beziehen sich vornehmlich darauf, wenn die Helden Callidas Ruf folgen. Solltest du den anderen Weg gewählt haben, gilt es zu improvisieren und entsprechend abzuändern. Leider reicht der Platz nicht aus, beide Wege zur Gänze zu beschreiben!)

Die Daimonszähne hüten den Zugang wohl, das Tal ist auf allen Seiten von steilen, zerklüfteten, unzugänglichen Bergen umgeben. Dementsprechend windstill und friedlich ist dieser Ort. Daß hinter der friedvollen Atmosphäre dieses winzigen Stück Paradieses unheilvoll Böses schlummert (im wahrsten Sinne des Wortes), vermag man kaum zu glauben



Und so bietet das Tal zwischen den Daimonszähnen ein Bild idyllischen Friedens. Üppig gedeihen die Pflanzen, in den Bäumen und Sträuchern nisten mannigfach Vögel. Wild tummelt sich in großer Zahl in Wäldern und auf Lichtungen. Raubtiere scheint es hier nicht zu geben, das Tal ist in einer Aura von Friedfertigkeit und Ruhe befangen, die auch die Helden verspüren. Das Wild zeigt keinerlei Scheu vor Menschen, und es steht zu hoffen, daß die Spieler nichts unternehmen, um dies zu ändern.

Im Süden des Tals liegt ein lieblicher See, dessen Oberfläche in tiefem Blau schimmert. Sanft kräuselt sich die Wasseroberfläche in einer leichten Brise. Das Gewässer wird aus einer Bergquelle gespeist, die östlich entspringt und die Heimstatt der Quellnymphe Callida ist. Ihr gutes, liches Geisteswesen schenkt dem Wasser des Tales seine heilsame Wirkung.

Die Grabstätte, in der Azaz ruht, liegt im Nordwesten des Tales. Die düstere Aura des Dämons macht sich schon im Umkreis von zehn Schritt bemerkbar: Pflanzen sind verdorrt, Bäume verkrüppelt und kein Tier zeigt sich. Von diesem Ort führt ein schmaler Pfad gen Westen in die Berge. In unregelmäßigen Abständen schießen Feuerzungen auf diesem Pfad empor, und machen ihn so unpassierbar. Einzig die Quellnymphe und Tjordir wissen um die Hintergründe dieses Phänomens.

Im Osten des Tales führt ein kleiner Trampelpfad in die Berge. Er endet auf einem Felsplateau, wo sich Tjordirs Behausung befindet.

Streifen die Abenteurer zunächst ziellos umher, kreuzt des öfteren ein schneeweißer Hirsch ihren Pfad. Sollten die Helden wider alle Empfindungen den Versuch zu machen, das schöne und seltene Tier zu erlegen (Fell und Geweih würden sicherlich sehr hohe Preise erzielen), vermag dieser immer wieder seinen Häschern zu entkommen.

Der Schlupfwinkel des Jägers Tjordir (B)

In steilen Serpentinenschlängelt sich der schmale Bergpfad hinauf zu Tjordirs Höhle. Sie liegt in etwa hundert Schritt Höhe, und unerfahrene Bergsteiger werden Mühe haben, den Anstieg ohne Pause zu bewältigen. Steht man vor der Höhle, eröffnet sich ein wunderschöner Blick auf den südlichen Teil des Tales. Wenn man in der Ferne den See schimmern sieht, kann man verstehen, daß es Tjordir in diese unwegsame Höhe gezogen hat.

Die Höhle ist mit vielen

Fellen ausgestattet, die zu einem behaglichen Lager aufgeschichtet sind. Der Eingang ist ebenfalls mit Fellen verhängen, davor befindet sich eine einfache Feuerstelle. In einfach gezimmerten Truhen bewahrt der Jäger verschiedene Gebrauchsgegenstände und persönliche Habseligkeiten auf, vornehmlich Küchengerät und alles, was der Jäger für sein Handwerk und zur Bearbeitung der Felle braucht.

Der Weg zur Quelle

Ein steiler, schmaler Pfad schlängelt sich Callidas Heimstatt empor. Was einst ein lieblicher Bergpfad war, ist durch das Wirken des Namenlosen zu einem Weg voller Fährnisse geworden, allerlei natürliche und übernatürliche Fallen lauern dort, vornehmlich, um den weißen Hirsch daran zu hindern, zu seiner Herrin zu gelangen, doch auch für ahnungslose Wanderer birgt der Weg seine Gefahren.

Tjordir, der einst ein Verbündeter und Vertrauter der Quellnymphe war, hat bereits die meisten Fallen (insbesondere die gewöhnlichen) entschärfen können. Die Lage der anderen ist ihm bekannt, so daß er sie zu umgehen versteht. Fremde werden sich aber mit etwa einem Dutzend bössartiger Überraschungen plagen müssen. Das Repertoire besteht aus simplen Fallgruben, vorschnellenden, mit Klängen bestückten Ästen, Fußschlingen, Stolperseilen, die das Opfer in vergiftete Dornen stürzen lassen und dergleichen. An übernatürlichen Fallen besitzen nur noch zwei ihre Wirkung: ein gut versteckter Basaltblock seitlich des Weges, der auf jedes Lebewesen eine machtvolle Feuerlanze abgibt, das die Farbe weiß offen an sich trägt, und zu guter Letzt ein unbesiegbarer, unsterblicher Eber, der dazu verdammt ist, auf ewige Zeiten den Weg zu versperren.

Tjordir hat herausgefunden, daß man an dem Wesen vorbei gelangen kann, indem man sich an den den Bäumen über es hinweg hangelt. Da der Eber vornehmlich den Hirsch fernhalten soll, ist es Menschen nicht unmöglich, auf diese oder andere Weise an ihm vorbeizuschlüpfen.

Die Quelle (C)

In einer kleinen Grotte entspringt die Quelle, die den See speist. Dort lebt die Nymphe Callida. Die Nymphe ist an das Wasser gebunden, außerhalb ihres Elementes kann sie nicht sein, es ist ihr verwehrt, an anderer Stelle als am Ursprung der Quelle Kontakt zu anderen Wesen aufzunehmen, außerdem kann sie allein an diesem Ort über die ganze Fülle ihrer Macht verfügen.

Nichtsdestotrotz hält sie sich öfter im See oder im Bach auf (die Abenteurer werden sich deshalb manchmal beobachtet fühlen oder die schemenhafte Figur des Wassergeistes sogar zu Gesicht bekommen, wenn sie sich am Ufer des See befinden).

Näheres zur Person der Nymphe findet sich im Anhang.





Die Grabstätte des Dämonen Azaz (D)

Eine unheilvolle Aura umgibt das uralte Hünengrab. Ringsum sind die Pflanzen abgestorben oder krank, und die Tiere meiden die nähere Umgebung. Unter dem mächtigen Portal-Dolm befindet sich eine runenverzierte Steinplatte. Kein übernatürliches Wesen vermag sie zu bewegen, einzig ein Sterblicher vermag sie aufzustemmen (KK-Probe +5). Auf ihr steht folgende Inschrift (auch her erleben die Helden das Phänomen, daß die Runen in ihrer Muttersprache zu sein scheinen) zu lesen:

*„Gebannt für immer und ewige Zeit,
Zu hindern Blut, Feuer und Leid,
Zu schützen Gut, Leben, Seele und Land
Vor dunkler, böser Dämonenhand!“*

Die Grabstätte umfaßt fünf Kammern, die sich um eine zentrale Kammer ringen. Darin steht ein schwarzer Altar, auf dem eine gläserne Säule ruht, in der ein rubinroter Stein schwebt. Die Atmosphäre ist angefüllt von einer fühlbaren, unterschwelligem Bösartigkeit und ein Vibrieren liegt in der Luft, wie von einer ungeahnten Kraft die sich sammelt und nur auf ihren Ausbruch wartet.

In diesem Kristall ist der Dämon gefangen, die Vibration ist ein untrügliches Anzeichen für Azaz' Bestreben, den äonenalten Bann abzuschütteln. Schon ist er erwacht, seine Kraft reicht aber noch nicht aus, sein Gefängnis zu sprengen. Außerdem bedarf er eines sterblichen Wesens, das ihm das Portal des Grabmals öffnet.

Die Wände der Grabstätte sind mit Fresken geziert, die grausigen Szenarien zeigen: dämonische Scharen, die die Gefilde der Menschen verheeren, ein gewaltiger Dämon, der die Seele eines Menschen verschlingt, während sein Opfer ihm

dabei lebendigen Leibes zusehen muß etc. Wer sich länger als fünf Minuten in die Betrachtung vertieft, fällt mit einer (AG x 10) prozentigen Chance dem Wahn anheim und ist kaum mehr Herr seiner Sinne. Einzig ein guter Seelenheiler oder die Quellnymphe können ihn noch davon befreien. Bleibender Schaden ist jedoch gewiß.

Die Präsenz des Bösen ist allgegenwärtig (einzig Helden, die unter den Bann des Dämons geraten sind, empfinden ganz anders). Bedingt durch die Präsenz des Dämons nehmen Willenskraft und Stärke kontinuierlich ab: Je Minute, die jeder Held in der Grabstätte verbringt, muß er einen Verlust von je einem Punkt KK und KL hinnehmen. Der Verlust regeneriert sich jedoch kontinuierlich, sobald die Kammern verlassen werden.

Übrigens würde es fatale Auswirkung haben, sollte jemand die Glassäule zerstören (was ein Held unter dem Bann Azazs durchaus versuchen könnte). Azaz selbst versucht durch die Konzentration seiner Kraft (die Vibrationen) genau das zu bewerkstelligen. Wer das nicht - sei es durch seine Verblendung, durch törichte Neugier oder Übermut - erkennt, ihm sogar noch behilflich ist, wird nicht mehr lange Zeit haben über seinen Fehler nachzudenken. Ist der Behälter einmal zerstört, manifestiert sich der Dämon und nur noch das Leben des weißen Hirsches verhindert den endgültigen Ausbruch der Unkreatur.

Der Flammenpfad I – Beschreibung (E)

Dort, wo das Feuer über den einzigen Zugang zu den Höhlen wacht, in denen die Untergebenen des Dämons im endlosen Bannschlaf ruhen, schießen in regelmäßigen Abständen Flammenzungen aus der Erde. Sie versperren den Pfad, der zu den Höhlen führt, in denen das geisterhafte Gefolge des

Dämons eingekerkert sind.

Kein übernatürliches, finsternes Wesen sollte diesen Pfad je beschreiten können, doch die Kraft des Namenlosen sorgte dafür, daß das Licht der Flammen jede Neumondnacht seine Macht verliert. In der Mitte des Pfades findet man einen schwarzen Basaltblock (2 x 1 Schritt) mit rätselhafter Inschrift (in einem ungewöhnlichen altgüldenländischen Dialekt, Alte Sprachen-Probe +12):

*„Mein Wesen, mein Diener, mein Sohn!
Er wird schreiten den Weg des Feuers,
Er wird brechen die Macht des Steins,
Er wird erwecken die Treuen und Macht
Zehren von ihren Seelen,
Mein Wesen, mein Diener, mein Sohn!“*

Die Platte zu zerstören, ist unmöglich, denn sie ist durch die Kraft des Namenlosen vor physischer wie magischer und sogar bis zu einem gewissen Grad vor göttlicher Einwirkung gefeit.

Beschreitet ein sterbliches Wesen den Flammenpfad, gerät sein Geist zum Spielball der Macht des Feuerelementes. Visionen, Erinnerungen, verwirrende und grausame Bilder stürzen auf den Wanderer ein und konfrontieren ihn mit menta-

len Prüfungen, die es zu bestehen gilt, will man den Weg zu den Höhlen beschreiten.

Die Abenteurer müssen sich damit auseinandersetzen, denn einen anderen Weg zu den Höhlen der Geisterkrieger gibt es nicht. Jeder von ihnen hat ein bis drei „Prüfungen“ zu bestehen (W3). Bei diesen Aufgaben ist jeder auf sich selbst gestellt, seine Kameraden können ihm nicht helfen.

Die Präsenz des Feuerelementes bedrängt die Seelen der Helden zu jedem beliebigen Zeitpunkt, du kannst frei wählen, an welchem Teil des Weges ein Charakter auf die Probe gestellt wird.

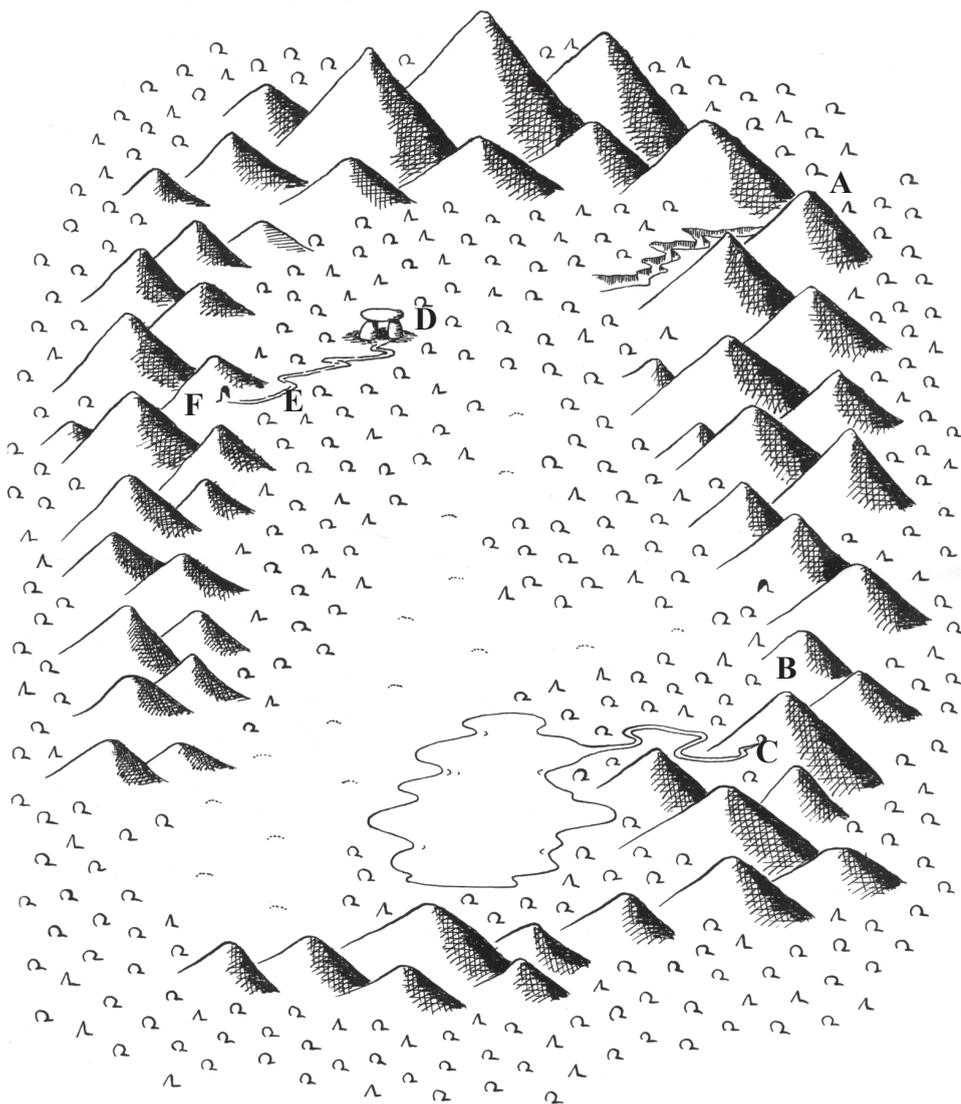
Setzt eine der mentalen Barrieren ein, sinkt das Opfer wie leblos zu Boden. Beim ersten Vorfall dieser Art dürfte das bei seinen Kumpanen große Aufregung auslösen. Du solltest mit dem betreffenden Spieler den Raum verlassen, damit die anderen nicht Zeuge dessen werden, was seinem Helden widerfährt. Beispiele für diese Prüfungen findest du ihm nächsten Anschnitt.

Das Opfer erleidet in seinen Visionen schreckliche Qualen. Kann ein Abenteurer keine der Barrieren überwinden, erträgt er die geistige Belastung nicht länger und rennt schreiend hinab ins Tal, wo er allmählich er wieder klare Gedanken fassen kann. Den Eingang der Höhlen aber wird er niemals erreichen.

Wie nun wirken sich diese mentalen Barrieren aus? Hier sind deiner Phantasie keine Grenzen gesetzt, es sollte sich aber um einzelne kleine, spielbare Szenen handeln, praktisch um winzige Abenteuer in der Form eines Traums, deren Auswirkungen auf Leib und Leben sich aber auch in der Wirklichkeit niederschlagen. Zwei Szenen seien hier vorge schlagen ...

Der Flammenpfad II – Die mentalen Barrieren

1. Nach verwirrenden Traumbildern erscheint dem Abenteurer wie aus dem Nichts ein Spiegel, dem ein düsterer Schatten entsteigt – sein eigenes Spiegelbild, das ihn erst aus der Vision entläßt, wenn ein Kampf auf „Leben und Tod“ ausgefochten wurde. Sollte der Recke seinem anderen Ich unterliegen, wird er nach fünf Minuten erwachen. Sämtliche erlittenen Wunden sind verschwunden, nur dort, wo das Spiegelbild den „Todesstoß“ gesetzt hat, prangt eine große Narbe! Noch monatelang wird der Held diesen Kampf nächtens als Alptraum ausfechten, was negative Auswirkungen auf seine Ausdauer und seine nächtliche Regeneration hat.



2. Der Held findet sich in einer mehr als zehn Schritt tiefen Grube wieder. Ein Wasserfall ergießt sich aus einem kopfgroßen Loch in die Grube, in spätestens einer Minute wird der „Held“ ertrinken. Neben ihm liegt ein kopfgroßer Stopfen, über der Grube schwebt eine Türe, die sich ständig öffnet und schließt. Du solltest die Zeit stoppen und die Reaktion des Spielers abwarten. Schwimmen ist in diesem Traumbild nicht möglich, und es erscheint unmöglich, die Grube zu erklimmen, um den Stopfen in das Loch zu stecken und sich so zu retten. Die Lösung scheint simpel: das einzige Problem liegt darin, daß der Spieler realisiert, in einem Traum zu sein, in dem alles möglich ist. Teilt er beispielsweise mit, in die Höhe zu fliegen und das Loch zu stopfen, hat er schon gewonnen! Ertrinkt er aber, spürt er noch Wochen später eine starke Abneigung gegen Wasser und sieht sich kaum im Stande, größere Wasserflächen zu überqueren, geschweige denn Boote oder Schiffe zu benutzen (jeweils AG-Probe + 5).

Die Höhlen der Geisterkrieger (F)

Gelingt es, den Pfad zu überwinden, gelangen die Helden an den Eingang der Höhlen, in die die Götter einst die Dienerschar Azaz' gebannt hatte. Durch die Macht des Allbösen aber ist es wider den Willen der Götter gefügt, daß sich in der Neumondnacht das Gefolge des Dämon erwacht. Die Geister heulen und hämmern gegen die Felsen, können ihrem Gefängnis aber nicht entkommen. Diese unnatürlichen Geräusche sind es, die bis nach Friedland zu hören sind, ihr stetes Anwachsen läßt erahnen, daß die Macht der Diener Azaz' wächst.

Der Eingang der Höhlen besteht aus fünf Portalen, die hintereinander in den Fels eingelassen sind. Sollten diese auf ewig versiegelt sein, wußte der Namenlose durch sein Wirken eben dies zu vereiteln. Auf vier der Türen befindet sich ein quadratisches Feld, auf dem das Symbol für eines der vier Elemente zu finden ist, die den Dämon bewachen. Auf der ersten Tür ist Gesicht in den Stein gemeißelt. Nähert sich ein Sterblicher dem Portal, erwacht es zu Leben und spricht folgenden Spruch:

*„Seit Urgedenken schaden sie,
seit Urgedenken nützen sie.
Mal hell, mal kalt, mal fest, mal nichts.
Drum, fremder Freund, sei hilfreich und klug.
Nenne sie, laß sie sich zerstören
Und empfangen wohlfeilen Lohn!“*

Der Rätselspruch weist auf den einzigen Weg hin, die fünf Türen nacheinander zu öffnen. Nachdem die erste Tür wie von Geisterhand aufschwingt, zeigen die kommenden Bilder die vier Elemente.

Sie müssen durch „sich selbst zerstört“ werden, also durch das jeweils entgegengesetzte Element. Das Feuerbild muß mit Wasser benetzt, der Kelch (Wasser) mit Feuer und die Wolke (Luft) mit nacktem Stein berührt werden, damit sich die Türen öffnen. Die letzte Tür zeigt kein Bild, denn in ihrem umrandeten Feld soll Stein symbolisiert werden – wie könnte man das besser tun als auf diese Weise? Die „Steintür“ läßt sich mit dem Element Luft öffnen, man muß also lediglich dagegen pusteln.

Die Höhlengänge ziehen sich tief in den Berg hinein. Links und rechts sind Nischen aus dem Fels gehauen, Grabnischen, in denen Skelette liegen. Es handelt sich um die Gerippe der thargunithotschen Dämonendiener, die darauf warten, aus ihrem Schlaf erweckt zu werden. Da der uralte Bann auch hier seine Wirkung zu verlieren droht, kannst du einige Geisterkrieger bereits jetzt auferstehen lassen, um sich den Helden entgegenzustellen oder ihnen auch nur einen gehörigen Schrecken einzujagen.

Am Ende der Höhlen befindet sich ein kleiner Altar aus weißem Marmor, in den eine Nische gehauen wurde. Dieser Altar symbolisiert die letzte Sicherheitsvorkehrung der Elemente. Sollte es sich als notwendig erweisen, können die Höhlen



zum Einsturz gebracht und die Geisterkrieger für immer verschüttet werden, indem das Amulett der Quellnymphe in die Vertiefung gelegt wird. Dieses Amulett ist ein beseeltes Artefakt, es ist auf das Engste mit Schicksal der Nymphe verwoben. In ihm fokussiert sich die gesamte Macht Callidas und einzig so lange sie sich im Besitz dieses Artefakts befindet, bleibt ihr ihre Unsterblichkeit erhalten. Dies Opfer – das ewige Leben – ist der Preis für die endgültige Vernichtung der Dämonendiener!

Das Geheimnis des Tals

Früher oder später führt der Adler die Helden zur Quelle der Nymphe (falls die Gruppe den Weg nicht alleine findet). Sind die Gefahren des Bergpfades überwunden, erfahren sie von der besorgten Callida das Geheimnis des Tales. Außerdem erzählt sie ihnen von der dräuenden Gefahr.

Keiner der Helden ist in der Lage, diesem ebenso lieblichen wie charismatischen Wesen den Wunsch abzuschlagen, das Tal zu retten und das endgültige Erwachen des Dämons zu verhindern.

Während die Abenteurer bei der Quellnymphe verweilen, bekommt diese von Adlerflug zugetragen, daß Tjordir erwacht sei und, vom Bösen durchdrungen, sich aufgemacht habe, den weißen Hirsch zu töten.

Deine Recken müssen sich beeilen, um dieses zu verhindern, doch vergeblich, sie kommen zu spät. Der Jäger tötet den Hirsch, der Bann ist gebrochen: In der nächsten Neumondnacht wird sich der Dämon aus seinem Gefängnis befreien. Tjordir indes versucht den Helden zu entkommen, nachdem er den Hirschen getötet hat. Gewandt wie er ist, zudem ortskundig wie kein anderer, sollte ihm dies auch gelingen. Er kehrt zurück zum Portal-Dolm, wo er erneut in todesähnlichen Schlaf fällt. Hier ruht er bis zur bis zur nächsten Neumondnacht (die übernächste Nacht), um dem manifestierten Dämon den Ausstieg aus der Grabstätte zu ermöglichen, damit dieser seine Dienerschar befreien kann. Sollte es den Helden gelingen, Tjordir zu töten, hat dieser bereits tags zuvor das Portal geöffnet, um seinem „Herrn“ den Ausbruch zu ermöglichen.

Die einzige Chance, das Schlimmste zu verhindern, besteht darin, noch vor dem Dämon die Höhlen der Geisterkrieger aufzusuchen und sie mittels des Amuletts der Nymphe zu vernichten. Callida ist gerne bereit, ihre Unsterblichkeit zu opfern, um es dem Dämon unmöglich zu machen, mittels seines Gefolges seine Schreckensherrschaft wieder aufleben zu lassen. Eher mag einer der Helden angesichts dessen zögern, der liebenswerten Wasserfee ein solches Opfer abzuverlangen.

Die Helden haben die zuvor beschriebenen Fährnisse auf dem Flammenpfad und in den Höhlen der Geisterkrieger zu meistern (siehe eben dort).

Ist das Rätsel gelöst und sind alle fünf Türen geöffnet, müssen sich die Charaktere durch die allmählich erwachenden Scharen der Skelettkrieger bis zu dem kleinen Marmoraltar durchschlagen, um das Amulett in die dafür vorgesehene Öffnung zu legen. Geschieht dies, haben sie nur noch wenige Minuten Zeit, um die Höhlen vor ihrem Einsturz zu verlassen. Insbesondere bei ihrer hastigen Flucht ins Freie können die Skelettkrieger sehr lästig werden ...

Schließlich werden die Geisterkrieger für immer verschüttet, eine gewaltige Staub- und Steinlawine donnert ins Tal hinab und reißt eine Schneise der Zerstörung. Und doch, in kürzester werden Pflanzen diese Narbe überwuchern, werden Gräser Wurzel schlagen, bis nichts mehr daran erinnert, was einst geschehen ist.

Zuguter letzt bleibt die Aufgabe, Tjordir aus seinem Schlaf zu erwecken, der darauf wartet, in der kommenden Neumondnacht seinem neuen Gebieter die Tür des Grabes zu öffnen. Des Rätsels Lösung besteht darin, das Fell des weißen Hirsches auf den leblosen Körper zu legen und sein Haupt mit dem Hirschgeweih zu schmücken. Sobald dies geschieht, werden die Abenteurer Zeugen einer wunderbaren Verwandlung. Das Fell des Hirsches schmiegt sich eng um den Körper, das Geweih scheint mit seinem Haupt zu verschmelzen. Der Mensch-Hirsch windet sich, gleißende Strahlen zucken empor, ein tiefes Grollen läßt den Erdboden erbeben, als sammeln sich die Kräfte Sumus zu einem gewaltigen Wirken. Plötzlich erhebt sich der Mann-Hirsch, die Konturen verschwimmen, und ein wunderschöner, kraftstrotzender weißer Hirsch steht vor euch und wird auch weiterhin dazu beitragen. Azaz in seinem finsternen Verlies gefangenzuhalten.

Sollte einer der Charaktere sterben, so kannst du ihn „trösten“, indem du nicht Tjordir, sondern den toten Helden als weißen Hirschen auferstehen läßt – ein ehrenvoller und ungleich wertvollerer Tausch gegenüber dem tristen Leben eines kleinen Sterblichen!

Anschließend gilt es, der Nymphe über das, was geschehen ist, zu berichten. Callida wird die Helden bitten, über das, was sie erlebt haben, Stillschweigen zu wahren, und insbesondere keine Kunde über das Tal verbreiten, denn nach Möglichkeit soll das Tal der Elemente alsbald wieder dem Vergessen anheim fallen.

Der Abschied ist voller Wehmut, insbesondere Helden, die ihr Herz an die schöne Nymphe verloren haben, wird der Abschied schwerfallen. Zudem alle um das Opfer wissen, daß die Wasserfee erbracht hat.

Indes, die Quellnymphe verliert nicht ihre ganze Macht, denn die Götter lohnen ihr ihre großzügige Gabe. Callida wird auch weiterhin als unsterbliche Nymphe über die Ordnung um Tal und die Sicherheit der Grabstätte wachen, doch werden die Helden davon nie erfahren.

Auch einen Lohn gibt es, einen sehr ungewöhnlichen: Magisch begabte Charaktere bekommen bei allen ZF, in denen es um elementare Zauberei geht + 1. Beschwörungsversuche eines Elementes (mit dem W6 feststellen welches) sind um einen Punkt erleichtert.

Nicht magisch begabte Helden können einmal in ihrem Leben auf die Hilfe eines der Elemente bauen (mit dem W 6 feststellen, welches Element das Schutzelement ist).

Geweihte bekommen 1W6 + 1 Karmapunkte.

Sollten die Helden allerdings jemals ihr Schweigegelübde brechen, tritt genau der gegenteilige Effekt ein: Die angehobenen ZF werden um 2 Punkte gesenkt (so daß sie einen Punkt unter dem ursprünglichen liegen) und sollten die Helden in einer Notlage je auf die Hilfe eines der Elemente angewiesen sein, sie werden ihr blaues Wunder erleben Doch davon ahnen die Helden einstweilen nichts.

Und auch mit AP wollen wir nicht geizen: Für den ersten Teil des Abenteuers sind 50 - 80 AP vorgesehen, je nachdem mit wieviel Fährnissen die Reise gespickt war. Die Erkundung des Tals der Elemente wird mit 150 - 200 belohnt, wobei du insbesondere gutes Rollenspiel belohnen solltest. Die Helden, die eines der Rätsel knacken, können sich über 10 AP freuen. Kommt gar jemand von selbst auf die Idee, den Leib des Jägers mit den Fell des Hirschen zu bedecken, ist dies 20 AP wert. Helden, die sich im Tal wie die Axt im Walde aufführen, müssen indes mit deftigen Abzügen rechnen.

Zurück in Friedland wird man natürlich wissen wollen, was die Helden erlebt haben. Sollte die Gruppe glaubhaft versichern können, dem Geheimnis auf die Spur gekommen zu sein und für Abhilfe gesorgt zu haben, aber nicht weiter darüber sprechen zu können (immerhin ist es in der letzten Neumondnacht ruhig geblieben, was ihre Beteuerungen untermauert) wird man sich damit zufrieden geben.

Fürst Ramonte und seine Untertanen sind den Helden zu großem Dank verpflichtet. Ihnen zu Ehren wird ein Fest ge-

geben und sie erhalten eine großzügige Belohnung. Sollten die Spieler zuvor zu erkennen gegeben haben, Interesse daran zu haben, längere Zeit in Friedland zu verweilen, bietet der Fürst ihnen nach ihren Befähigungen einen festen Sold an.

ANHANG:

Alternativer Einstieg:

Viele Wege führen nach Friedland, auch wenn die meisten im Verborgenen liegen. Solltest du für deine Helden eine längere Kampagne um den Fürsten und sein Reich planen, empfiehlt es sich, gleich Charaktere mit passender Vorgeschichte zu kreieren. So könnten einige der Helden Answinisten sein, die von der Loge (siehe Friedlandbeschreibung) angeworben worden sind, Getreue des wahren Kaisers aus ihrer Haft auf Rulat zu befreien und diese in Sicherheit nach Friedland zu bringen (auch dann wird ihnen im Vorfeld die wahre Identität des Fürsten nicht offenbart und es hängt von ihrer Vorgeschichte ab, ob sie in der Lage sind, ihn oder einen seiner Getreuen zu erkennen). Alsdann stellen sich natürlich ganz andere Möglichkeiten auf Friedland. Es bleibt dann dabei, daß der Fürst sie bittet, dem Geheimnis des unheimlichen Geheuls auf den Grund zu gehen.

Personen:

Tjordir Walraffson

Tjodor stammt ursprünglich aus der Gegend von Waskir. Allerdings hegte er schon seit frühester Jugend eine innige Liebe zu den Wäldern und Forsten, während die Seefahrt ihn nie lockte. Als er bei einem Streit einem Kontrahenten den Arm so unglücklich brach, daß dieser nicht verheilt und abgenommen werden mußte, wurde er verbannt. Es zog ihn ins Svellttal. Lange vor der Gründung Friedlands wurde der Jäger durch eine Vision Callidas in das Tal gerufen. Die Quellnymphe spürte deutlich, daß die Kraft des Bannes auf Azaz nachließ und dies bereitete ihr große Sorge. So fürchtete sie, daß es dem Namenlosen gelingen könnte, einen Fremden in das Tal locken, der Hand an das Tier legen würde. Also rief sie Tjordir, um mit schützender Hand über den weißen Hirsch zu wachen und alles Unbill von ihm fernzuhalten. Tjordir verfiel dem Reiz des wunderschönen Tales und verliebte sich in die Nymphe. Er schwor einen heiligen Eid über den Hirsch zu wachen und Stillschweigen über die Existenz des Tales zu halten. Callida segnet zum Dank des Jägers Langbogen und gab ihm einen gefiederten Begleiter an die Seite – einen Adler, den Tjordir „Adlerflug“ nennt, und der ihm ein treuer Freund und Späher ist.

Tjordir jagt nur außerhalb der Daimonszähne. Durch die Zauberkraft seines Bogens macht der Jäger gute Beute, auch dann, wenn anderen das Jagdglück nicht hold ist. Einen Großteil seiner Pelze verkauft der Jäger in Friedland. Dort ist er ein gern gesehener Gast, dessen Felle und Wildbret man zu schätzen weiß. So mancher fragt sich zwar, wo Tjordir hausen mag, doch konnte noch niemand das Geheimnis lüften (und es hat auch noch niemanden so genau interessiert). Tjordir kennt die umliegenden Wälder wie kaum ein zweiter.

MU 15, FF 16, KK 15, LE: 69, RS 2, MR: 5, AT: 16 PA: 14

(Skraja), Langbogen: 30 (bei firungefälliger Jagd außerhalb des Tales, ansonsten 20)

Talente: Fährtsuche 12, Orientierung: 10, Pflanzenkunde: 8, Tierkunde: 10, Wildnisleben: 10, Abrichten: 10

Adlerflug

Der Adler ist der treue Freund und Begleiter des Jägers Tjordir. Die Nymphe Callida gab ihm das Tier zur Seite. Adlerflug ist ungewöhnlich intelligent und versteht jeden Wink des Jägers. Er weiß um die Geheimnisse des Tales und ist fähig, Eigeninitiative zu entwickeln, wenn es notwendig ist.

Die Quellnymphe Callida

Seit Urgedenken lebt Callida in dieser Quelle, sie ist der „gute Geist“ des Tales. Überall dort, wohin das Wasser ihrer Quelle dringt, kann sie sich aufhalten (allerdings muß das Wasser in unmittelbarer Verbindung mit dem Quell stehen, man kann sie also nicht in einem Zuber voll Wasser von dannen tragen. Außerhalb des Wassers vermag sie es nur wenige Minuten auszuhalten.

Die Nymphe ist von blendender Schönheit (siehe Bild) – langes blondes Haar (das niemals naß zu werden scheint), ein liebliches Antlitz und ihre überderisch schöne Erscheinung lassen sie auch ohne ihre übernatürlichen Kräfte eine große Anziehungskraft auf jedes vernunftbegabte Wesen haben. Wie Tjordir sich auf der Stelle in sie verliebte, mag es auch einem der Helden ergehen, und er der verführerischen und sanften Nymphe sein Herz schenken. Wohl kann diese Liebe kaum Erfüllung finden, denn Callida kann und will ihren Quell nicht verlassen, und ein Mensch kann in ihrem Element nicht überdauern.

Callida strahlt beruhigende Weisheit und einen reinen Charakter aus – kein Sterblicher, dessen Herz nicht durch und durch von Finsternis durchdrungen ist, kann ihrem Charisma entgehen und ihr Leid zufügen.

Der Focus von Callidas großer Macht ist ein Amulett, in dem ihre übernatürliche Gabe gebündelt ist. Sie hat weiland dem Wunsch ihres Elementes zugestimmt, ihre Kraft in dieses Artefakt fließen zu lassen und ihr Leben eng mit diesem Stück zu verschmelzen, um diese letzte Waffe gegen Azaz zu schaffen.

So lange Callida im Besitz des Amuletts ist, verfügt sie über große magische Kräfte. So kann Satinav ihr nichts anhaben, und so lange sie sich im Wasser befindet, kann ihr kein Leid zugefügt werden, kein Hieb, kein Zauber sie verletzen, es sei denn, einer der Erzdämonen selbst oder der Götter wendete sich gegen sie.

Die Nymphe ist in der Lage, Menschen, Elfen Zwerge und andere vernunftbegabte Wesen durch Träume und Visionen zu beeinflussen. Auch mit Tieren vermag sie in Kontakt zu treten, ähnlich dem Elfenzauber DAS SINNEN FREMDER WESSEN.

Durch ihre Macht ist das Wasser des Sees heilkräftig, ein Bad oder ein labender Trunk können bei Bedarf Wunder wirken.

Die Geisterkrieger

Seit Jahrhunderten warten die Diener des Dämons, niedere Dämonen aus dem Gefolge Thargunithots, darauf, von ih-

Willkommen in Friedland

rem Herrn und Gebieter befreit zu werden. Das Nachlassen des Bannes ließ einige von ihnen erwachen, auch außerhalb der Neumondnacht wandeln diese unruhig in den düsteren Gängen umher. In jeder Neumondnacht aber erwacht die ganze Schar für wenige Stunden, ihr schreckliches Heulen und Klagen ist es, daß die Menschen der Umgegend in Angst und Schrecken versetzt und ihnen den Schlaf raubt. Je mehr die Kraft des Bannes schwindet, desto mehr nimmt das schaurige Getöse zu. Zu dem Zeitpunkt, da die Helden die Bühne dieser Geschichte betreten, steht ihre Wiedererweckung unmittelbar bevor!

Die Entitäten sind an ihre Skelette gebunden, werden diese zerstört, fahren sie hinab in die Niederhöhlen.

MU: 18, LE 40, AT: 14, PA 11, SP: 1W+3 (Berührung – Kälte des Todes)

Der Dämon Azaz

Azaz ist ein Wesen von unbeschreiblicher Bösartigkeit aus der Domäne des Namenlosen. Sollten die Helden zulassen, daß er sich manifestiert, nimmt Azaz die Gestalt eines geflügelten, aufrecht gehenden Skorpions an, der einen scharf-

stacheligen Drachenschwanz besitzt und auf dessen Leib sich unzählige Maden und Spinnen krümmen – ein Anblick, der von jedem Anwesenden eine Mutprobe fordert – erschwert um 2xAG – damit er nicht fluchtartig das Weite sucht und sich übergibt (für erfahrene Dämonenkämpfer sollte die Probe nicht ganz so schwer sein).

Die Besonderheit dieses Dämons liegt darin, daß er seine wahre Macht allein dann erlangen kann, wenn er mit seinem dämonischen Gefolge der Geisterkrieger vereint ist, um von ihrer Kraft zu zehren. Dann allerdings ist Azaz ein Gegner, dem kein Sterblicher zu widerstehen vermag.

Werte (diese Werte beziehen sich auf seine Manifestation, bevor er sich mit seinem Gefolge vereinen konnte)

MU 100, LE 80, RS 4, AT 18, PA 17, SP 1W20 (bloße Berührung).

Azaz beherrscht zudem verschiedene Formen der Magie (insbesondere Variationen der bekannten Beherrschungs- und Verwandlungsmagie, aber auch Formeln, die den Spielermagiern völlig fremd sind).



Vom Leben in Aventurien

*Eine Quellensammlung von Thomas Muble & Carsten Diekmann
(1994 bereits in einer Auflage von 150 Stück im Eigenverlag erschienen)*

aktualisiert und bearbeitet von Michelle und Ragnar Schwefel

Von Schenken und Tavernen

Aus den Erzählungen des alten fahrenden Ritters Gerald von Machulle:

„Ein gutes Gasthaus, mein Sohn, erkennst Du daran, daß es stolz eines Ritters Wappen trägt. Ein Garant dafür, daß einer unsres Gleichen hier wohl gespeist und getrunken hat. Zum Dank erlaub' auch Du dem Wirt, wenn Du zufrieden warst, Dein Banner an die Wand zu malen. Doch vergiß nie, immer wenn Du in der Nähe bist, erneut einzukehren, um zu sehen ob er sich Deiner Gunst weiterhin würdig erweist.

Hüte Dich vor all zu phantastisch anmutenden Wappen, könnten sie doch dem verdorbenem Einfallsreichtum des gierigen Wirtes entsprungen sein. Einem solchen Schenk verweigere Dein Banner; egal wie gut sein Essen mag.

Findest Du einmal keine Taverne, so schau Dich um. Hängt an der Tür eines Hauses ein grüner Kranz, so wurde hier gerade frisches Bier gebraut und jeder, der mit Traviass Gruß durch die Tür tritt, darf kosten. Findest Du eine Schweinsblase so wurde gerade frisch geschlachtet und Du kannst wohlfeil gutes Fleisch erstehen.

Besonders sei Dir der Besuch eines Gasthauses geraten, wenn es unter der Hoheit von Mönchen und Nonnen (ja mein Sohn, auch die wissen ein gutes Bier zu schätzen) steht. Hier ist das Bier nie wäßrig, die Eichmarke korrekt und vor allem wurde nicht mit Würze gespart ...”

Helden, die ein Wappen führen, können sich wie oben beschrieben leicht ein warmes Mahl holen und statt Gold mit ihrem guten Namen bezahlen. Doch auch dem gewitzten Streuner bietet sich hier ein gutes Betätigungsfeld.

Dieser Brauch, der sich über das Mittelreich, das Bornland, Andergast und Nostria, das freie Aranien und das Liebliche Feld erstreckt, dient dem gewitzten Helden nicht nur um Geld zu sparen, sondern auch als Grundlage um an Informationen zu kommen. Kenner der lokalen politischen Gegebenheiten (Heraldik) können erkennen, ob der Wirt in der Gunst des örtlichen Regenten steht. Allzu leichtfertig jedoch sollte niemand sein Wappen einem Wirt überlassen. In den höheren Kreisen mag man schnell in den Ruch kommen, seine Zeche nicht zahlen zu können oder für ein paar Kupfermünzen sein Ehrenschild zu verkaufen.

Auszüge aus dem Edikt zum Herbergswesen an Reichsstraßen:
„... Alle 15 Meilen hat sich eine Herberge zu befinden, welche folgendes vorzuweisen hat: Für die Küche: den Kamin und Feuer, Kochtöpfe, Bratpfannen und Spieße, für den Schankraum: Tische mit Bänken aus Holz oder Stein und für die Zimmer ein Holzeimer für die Notdurft. Ebenso einen Stall für mindestens drei Pferde und Schlafstellen für mindestens fünf GästeFür die Einhaltung der Verordnung haben die Grafen Sorge zu tragen.... „

Da der Platz in den meisten Herbergen beschränkt ist und zum anderen ein Kamin in jedem Zimmer viel zu teuer wäre, ist es Brauch die Gäste in Mehrfachbetten unterzubringen. Die einkehrenden Reisenden müssen damit rechnen, ihr Bett mit mindestens einem Fremden zu teilen, meistens aber ist es an der Tagesord-

nung, daß sich drei bis fünf Leuten das Lager teilen müssen. In den nördlichen Regionen und da besonders im Winter, ist es sogar nicht unüblich, bis zu zehn Personen in einem Bett unterzubringen, dann versetzt, also fünf mit den Füßen am Kopfende, fünf am Fußende.

Der Körper eines anderen wärmt mindestens so gut wie ein offenes Feuer, Zimmerlichkeiten und der Wunsch nach einem Bett für sich allein trifft eher auf Unverständnis, es sei denn, man habe es mit einer Person von hohem Stand zu tun. Wiewohl auch die in kalter Nacht das Lager nicht selten mit Hofdamen und Dienern teilen.

Es ist gute Sitte, nackt oder nur in einem Nachthemd zu schlafen, gelangt so der Straßendreck nicht in die Betten, die nur einmal wöchentlich neu bezogen werden. Wer darauf besteht, seine blutverkrustete Rüstung anzubehalten, muß damit rechnen, im Stall zu schlafen.

Ein Edikt regelt zudem, daß Herbergen und Tavernen auf ihren Schildern zu zeigen haben, von wem sie bevorzugt werden (was nur für Gaststätten fernab der Reichsstraßen gilt, denn dort kehrt ein jeder ein, wes' Profession oder Stand auch immer). So steht das Rad für Fuhrleute, der Rappen für Botenreiter und die Streitaxt für Zwerge oder Söldner. Diese Regelung soll den Reisenden davor bewahren, in eine für ihn wenig annehimliche Gaststätte einzukehren. Auch ist vom Kaiser befohlen, daß Wirte aus anderen Provinzen oder gar aus anderen Landen, dies an ihrem Namen kenntlich machen müssen. So deutet der Name "Zum Bornbären", eine besonders verruchte Kneipe in Trallop, auf eine von einem Norbarden betriebene Trapperschenke hin.

Tavernen und Herbergen entlang der Reichsstraßen werden von der kaiserlichen Verwaltung als Garant für den Handel angesehen. Deshalb stehen sie unter dem speziellen Schutz des Provinzherrn. Kommt es dort zu Ärger, gleich welcher Art, greift auch schon mal die Garde des örtlichen Barons ein. Zechprellereien oder Sachbeschädigungen werden mit einer deftigen Geldstrafe und einer großzügigen Abfindung für der Wirt außerdem bei Gemeinen mit der Peitsche bestraft. Raub und Brandstiftung sind allerschwerste Vergehen und enden immer vor dem Scharfrichter.

Von Müllern, Totengräbern und andern anrühigen Gestalten

Aus der Vorlesung seiner Spektabilität Ulmer Schorf, Dekan der neu gegründeten Hohen Schule für Handel und Eichwesen, einer Stiftung des Stoerrebrandkontors in Festum:

„Meine Damen und Herren, ich komme heute zu Euch, um von Leuten zu berichten, deren Umgang nicht nur Euren Ruf; sondern auch Euer Geschäft schädigen, ja in einigen Regionen sogar ihr Leib und Leben in Gefahr bringen kann.

Jeder von Euch kennt wohl den Nachtwächter Zaver, einen mißmutigen Burschen und dennoch ein Segen für unsere Stadt. Jeder von Euch wird seine Erfahrungen mit

ihm gemacht haben, einige schlechte, einige schmerzhaft, eingen aber hat er auch schon den Kragen vor finsternen Buben gerettet. Niemand würde wohl in Abrede stellen, daß Zaver ein braver Mann und nützliches Mitglied unserer Gemeinschaft ist. Und niemand hegte wohl den Gedanken, daß der eigenwillige, aber durchaus gutmütige alte Zwerg ein unehrlicher Kerl ist, der mit Räubersleuten und Hexenweibern gemeinsame Sache macht.

Vielerorts allerdings besteht der Glaube, so in der Gegend von Nordmarken, dem Svellter Bund, Ouvenmas und an der Grenze zu Nostria und Andergast, daß, es mag paradox klingen, man einem Mann nicht traut, der für Ruhe und Ordnung in der Stadt sorgt. Aber diese beschränkten Menschen glauben, wer sich freiwillig nachts herumtreibt, kann nur ein Räuber oder eine Hexe sein oder einer ihrer Schergen. So haben es die Stadtväter schwer, eine ehrliche Haut für diese wichtige Aufgabe zu finden. Also seid besonnen, wenn Ihr in diesen Gegenden mit einem Nachtwächter ins Geschäft kommt oder auch nur mit ihm an einem Tisch sitzt, wird man euch doch gleich für einen Dieb oder Betrüger halten, gleich wie man es vom Umgang mit den Henkersknechten kennt.

Mit einem Nachtwächter sollte der Händler, der auf seinen Ruf bedacht ist, nur dann Handel treiben, wenn er im Begriff ist, die Stadt zu verlassen. Dann ist ihm aber für seine Ware, vor allem Alkoholika ein hoher Preis sicher, hat der Kavalier doch keine Gelegenheit seinen Sold anderweitig auszugeben.

Auch der Müller zählt, wie Ihr gewißlich schon vernommen habt, zu jenen, denen ein schlechter Ruch anhaftet. Dienstmann des Barons steht er per se außerhalb der dörflichen Gemeinschaft, er unterliegt allein Weisung und Gerichtsbarkeit des Landherren. Wiewohl der Dienst des Müllers wichtig für die dörfliche Gemeinschaft ist, mißtraut man ihm nicht selten, ob seiner Stellung. Allzuoft spielt ein Müller seine Macht offen aus, spitzelt für den Herrn und von vielen munkelt man, sie seien arge Betrüger, die gutes Mehl mit schlechtem Fegemehl oder gar Sand strecken oder falsche Gewichte benutzen. Das ergaunerte Mehl ist ihm ein schöner Zusatzwerb, denn mancher Baron hält seine Müller knapp.

Mühlen befinden sich nicht selten abseits des Dorfes, an exponierter Stelle. Der Ruch der Gaunerei nährt auch die Gerüchte, daß Müller allenthalben Umgang mit räuberischem Gesindel pflegten. Mancherorts, so heißt es, fänden die Räuber sicheres Versteck bei dreisten Müllern.

Im Sewerischen glaubt man gar, daß Wind- und Wassergeister und Dämonen in den Mühlen hausten und dafür sorgten, daß der Mahlstein angetrieben werde. Der Müller aber, dem eine eigene Magie innewohne, paktiere mit diesen üblen Geistern, um sie in seinen Dienst zu zwingen. Einmal im Götterlauf, so heißt es, verlangten die Geister nach einem Opfer

Allenthalben einig ist man sich über den Schäfer, der einem ganz harmlos anmuten mag und dem dennoch große Heimtücke zu eigen sein soll. So heißt es, daß Schäfer so geschickt die beste Wolle aus einem Schaf reißen können, daß niemand etwas davon erfährt. Auch sagt man den Hirten nach, daß ihre eigenen Tiere, die sie mit den Schafen weiden, die ihnen anvertraut worden sind, nie krank werden oder verenden. Dies

liegt daran, daß sie mit Kräuterfrauen im Bunde stehen, magische Wurzeln und Gräser bekommen, die sie nur ihren eigenen Schafen geben, aber allen anderen Tieren verwehren. Auch munkelt man, daß einige Hirten wie Hexen über die Zauberkunst verfügten und fremdes Vieh aus anderen Herden mit Krankheiten schlugen um besser dazustehen. Auch soll man sich davor hüten, das Lager mit einem Schäfer zu teilen, stehen diese doch im Bunde mit allerlei Gesindel. So mancher Wanderer erwachte mit dem Messer am Hals.

....

Wer von Euch ist nicht schon dem Erbrechen nahe gewesen, wenn er ohne böse Vorahnung von der Hauptstraße in eine Seitengasse getreten ist und da rein zufällig auf einen Abdecker bei seiner Arbeit gestoßen ist. Ja diese Leute müssen hart im Nehmen sein, die Tierkadaver stinken erbärmlich, und man sollte durchaus ihre Arbeit würdigen indem man ihnen den Beitritt in die Gerberzunft gewährt. Doch nahezu überall wird mit ihnen schlecht umgesprungen. In vielen Städten müssen ihre Karren Glöckchen tragen, damit man sie von Weitem kommen hört. Auch müssen sie warten, wenn Bürger sich nicht schnell genug aus der Gasse entfernen können. Müssen sie aber zu lange dabei an einem Fleck verharren, können sie die Anwohner wegen Geruchsbelästigung belangen.

Der Abdecker darf er keine Taverne ohne vorherige Erlaubnis eines Wirtes betreten. Und Freunde kann der Abdecker höchstens unter anderen Verfemten finden. Da sich selten Lehrlinge für das Handwerk finden, verbleibt es nicht selten innerhalb der Familie, wie man es auch von den Henkern und Folterknechten kennt. In etlichen Städten ist es so denn auch üblich, daß dem Scharfrichter als Nebenerwerb die Abdeckerei zugesprochen wird.

Abdecker genießen ein anrühiges Privileg: Ihm gehören alle Kadaver in der Stadt und im Umland. Erfährt er davon, daß einer eigenhändig ein totes Tier beseitigt hat, steckt am darauf folgenden Morgen das Messer der Schinders in der Haustür des Schuldners. Das aber ist ein schlimmer Schmach für Handwerker oder Kaufmann. Solange dieses Messer in seiner Tür steckt, wird kein anständiger Bürger mehr mit ihm Geschäfte machen wollen. Es bleibt nur der schmachvolle Weg zum Abdecker, um Abbitte zu leisten. Je nach Auftreten des Sünders, der Laune des Abdeckers und dem Wergeld, daß er als Abbitte geboten bekommt, wird das Messer innerhalb von Stunden oder auch Tagen aus der Tür gezogen. Verbleibt das Messer über einen Monat in der Tür, so muß die Familie die Stadt verlassen. Weist man aber im dem Abdecker böswillige Absichten nach, dann wird dieser unerbittlich gestäupt, gebrandmarkt und aus der Stadt getrieben. Wohl aber weiß man darum, wie schwer es ist, Ersatz für dieses notwendige Gewerbe zu finden, und so sind die Richter meist zu seinen Gunsten voreingenommen. Darum meidet wo auch immer den Streit mit einem Schinder.

Eine düstere Profession übt der Totengräber aus. Doch schwankt seine Wertschätzung zwischen einem verehrten Laienprediger bis zu einem Unhold, je nachdem, wie man dem Gott der Toten begegnet, ob furchtsam oder voller Verehrung. So gibt es Regionen, wo man ihnen nachsagt, daß sie den Verstorbenen das Leichentuch rauben und sich an Grabbeigaben schadlos halten. In Lowangen und in Fasar heißt es, sie würden die Toten wieder ausgraben und an Schwarzmagier und ruchlose Anatome verkaufen. Auf

Maraskan behauptet man, Totengräber würden Leichenteile in Brunnen werfen und dadurch üble Pestilenzen verbreiten, die sein Geschäft florieren lassen.

Dem Händler aber ist der Totengräber ein Quell des Wissens. Nicht an ein Schweigegelübde gebunden wie die Boronpriester, genießt er einen ähnlichen Einblick in die Familien, die er für ein paar Münzen preisgibt. Er weiß z.B. ob Witwen ihren Hausrat verkaufen müssen, ob ein Handwerksbetrieb seinen Meister verloren hat oder welcher Erbe sich einer reichen Hinterlassenschaft erfreut und damit gar nicht umzugehen weiß.

Doch habt acht, daß man euch nicht mit dem Totengräber sieht, um bösem Gerede aus dem Weg zu gehen."

Brevier der Höflichkeit

In Rommilys ist vor einigen Jahren ein Brevier über die feinen Umgangsformen erschienen, daß weiland Freiherr Aldiran von Kalmbach, einem angesehenen Handelsherrn, für seinen Sohn Linory verfaßt hat. Längst ist dieser Schatz der guten Sitten nicht mehr allein den von Kalmbachs vorenthalten, die feine rommilyser Gesellschaft, bürgerlich wie adelig, findet Gefallen an den Aufzeichnungen des alten Herrn, kaum vermögen die Buchdrucker das Werk in ausreichend hoher Stückzahl nachzudrucken. Selbst in Wehrheim und Perricum ist bereits eine Ausgabe der Benimmfibel erschienen. Hier einige Auszüge:

„Solange du jung bist, träumst du davon einmal alle Schätze der Welt erlangen zu können. Sei es, daß du sie mit dem Herzen suchst, oder mit dem Verstand. Egal wie du es machst, du mußt zuerst das größte Hindernis überwinden, das sich einem stellen kann, den Menschen, der dir immer im Wege stehen wird, sei er dein Geldgeber, Geschäftspartner oder Delegierter, sei er dein Gegner oder ein Neider. Doch läßt sich dieses Hindernis, so vielgestaltig es sein macht, leichter überwinden, wenn du ihm mit Geschick und Charme begegnest. Dann werden aus Geldgebern loyale Vertraute und aus Feinden womöglich sogar Freunde. Was du dazu brauchst, ist ein Herz am rechten Fleck, eine Zunge, die ebenso scharf wie samten sein kann und einen Verstand, der darauf achtet, daß du nicht zur falschen Zeit, am falschen Ort etwas falsches sagst oder tust. Um dir ein wenig beizustehen, habe ich in eine kleine Handfibel des guten Benehmens für Dich geschrieben. Ich hoffe, sie hilft dir über die ersten Hindernisse, damit du dir nicht schon den Start verdirbst, bevor du eigene Erfahrungen machen konntest.

Es ist besonders wichtig für dich, mein Sohn, nach außen erkennen zu lassen, daß du aus einem guten Hause kommst und eine umfangreiche Bildung genossen hast. Es ist wichtig, daß Du verstehst, dich in der Gesellschaft zu bewegen, damit dir Privilegien zukommen, die dem einfachen Kaufmannssohn verwehrt bleiben. Nimm dir an deiner Urmuhme ein Beispiel, der es gelang, durch ihr überzeugendes Auftreten, gekoppelt mit präzisen Kenntnissen der Etikette, dem Haus von Kalmbach die Türen zum höchsten Adel zu öffnen.“

(...)

„Du mußt immer aufrecht stehen, auf beiden Beinen und vermeide es breitspurig zu stehen, das tun nur Prahler. Lehne dich nicht an Wände oder Möbel, sonst glaubt man noch, du hättest getrunken und brauchtest diese Stütze. Sitze aufrecht aber nicht steif, die Füße auf den Boden und nie auf den Tisch, du bist doch kein Knecht. Die Hände auf die Leh-

nen oder auf die Oberschenkel und vermeide das Kratzen am Schritt. Gehe aufrecht, die Ferse zuerst aufsetzen und über den Ballen abrollen, Schritt für Schritt. Die Arme bewegen sich im harmonischen Körperrhythmus. Blicke nicht nach unten, bist doch nicht häßlich, daß du dich verstecken mußt. Wenn du mit jemanden sprichst, schau ihn frei und offen an. Aber vermeide zugleich deinem Gegenüber allzu frank mit den Augen zu begegnen, willst du nicht hochmütig oder anmaßend erscheinen

Vermeide es, die jungen Mädchen anzustarren, bist doch kein Seemann. Starre auch nicht auf die Behinderungen von Bettlern und Veteranen, es sei denn sie weisen extra darauf hin. Spreche ruhig und deutlich und denke lieber einmal nach, bevor du dich um Kopf und Kragen redest. Lerne fleißig die Anreden in- und auswendig, daß du nachher nicht einen Magister als „Euer Gnaden“ und einen Baron als „Euer Hochwohlgeboren“ anredest

Achte auf Deine Kleidung, sie muß stets sauber und gepflegt sein. Laufe nicht in bunten, weiten Hosen wie die Dattelkauer es tun, und auch nicht in den engen Hosen, welche zudem noch im Schritt ausgepolstert sind, das tragen nur die Liebesknaben am kaiserlichen Hofe. Kleide dich weniger auffällig, als von guter Qualität. Ein paar Stiefel von einem tüchtigen Schuster halten 5 mal länger, als irgend welches neu-modische Schnallenschuhwerk. Aber übertreibe nicht, die Reisetiefel haben bei Empfängen nichts zu suchen.

Wenn du zum Tanze gehst, trage nie grobes Schuhwerk, vermeide knallbunte Strümpfe und zeige nie nacktes Bein. Und trinke nur in Maßen, sonst könntest du noch ein Mädchen falsch verstehen, welches dir einen Tanz gewährt. Untersteh dich, es gar noch küssen zu wollen, wie ein trunkener Bauerntöpel Das gilt auch, wenn du dich fernab der Heimat befindest. Du willst dort Handel treiben, deshalb achte stets und ständig auf deinen guten Ruf, dann wird man dir gerne im Name Travia Obdach bieten und dir einen Handel anbieten.

Vermeide die Prahlerei, die weckt nur Neid und Argwohn. Sei es, daß ein Büttel sich bemüßigt fühlt, die Ladung deines Wagens besonders gründlich zu inspizieren, sei es, daß ein Schuft Zeuge deiner hochtrabenden Worte wird und dir am nächsten Hohlweg mit ein paar Gesellen auflauert.

Bleibe stets höflich, daß bringt dir den Respekt der anderen ein. Schweig stille, wenn es die Situation erfordert, aber sei auch kein Duckmäuser, sonst denken die Zöllner, sie könnten sich alles mit dir erlauben. Du gehörst einem achtbaren Stand an, laß dir das in Auftreten, Aussehen und Taten stets anmerken.

Merke Dir auch das Einmaleins des Grüßens. Der Mann grüßt die Frau, der jüngere den Älteren, der Lehrling den Meister. Respektpersonen und Leute von Stand werden, außerhalb der Regelung immer erst von dir begrüßt. Zwerge und Elfen stellen bei der Begrüßung eine Besonderheit dar. Sind sie doch fast immer älter als ihr menschliches Gegenüber und verdienen so schon durch ihre Erfahrung Respekt und Anerkennung. Kannst du einem Elfen getrost mit einem freundlichen Lächeln gegenüber treten, so verlangen die Zwerge die Einhaltung ihrer strengen Begrüßungsrituale. Aber auch Fremde hat man zu Grüßen. Beim Eintritt in eine Taverne oder bei einem Krämer stimmt ein „Travia zum Gruße“ immer gleich freundlicher. Doch schaue erst auf das Ladenschild, damit Du dir nicht den falschen Gruß auf die Zunge legst. Vermeide es tunlichst, wie die Thorwaler jedem

ein „Swafnir zum Gruß“ aufzudrängen. Verbeuge dich bei vornehmen und einflußreichen Personen und stehe auf, wenn du eine Dame begrüßt und nimm endlich diesen, lächerlichen Federhut ab, mein Sohn ...

Der Handkuß, mein Sohn, war schon oft Anlaß für blutige Duelle. Merke dir, nur verheiratete Damen haben ein Anrecht darauf. Und wenn du so dumm warst, und hast in einer Gesellschaft einer erst einmal die Hand geküßt, so haben alle anderen anwesenden Damen auch ein Recht darauf. Der erste Kuß gebührt aber immer der Gastgeberin. Aber Achtung. Niemals eine Unverheiratete küssen. Ihr Versprochener könnte das als Anlaß für ein Duell sehen.

Wie man den Handkuß ausführt: Du neigst dich über die Hand der Dame und näherst dich mit deinen Lippen dem Handrücken, ohne ihn aber zu berühren. Deine Lippen sollen nicht gespreizt sein und mache nicht irgendwelche Geräusche und belecke den Rücken nicht wie ein Hund ...

Achte darauf, daß du immer eine Empfehlung mitgibst, wenn du dich von deinem Gesprächspartner trennst. Man sagt dann im allgemeinen, „Bitte empfiehlt rnich Eurer ehrenwerten Frau Mutter / dem Gemahl usw.“. Aber bitte nicht an unverheiratete Mädchen oder noch schlimmer an frische Witwen, man könnte dies mißverstehen....

Noch wichtiger ist es, in der dir fremden Gesellschaft vorgestellt zu werden. Eine alte Hofweisheit sagt, wer nicht vorgestellt wird, existiert nicht („Ich wurde vorgestellt, also bin ich“). Bitte einen guten Freund oder eine gute Freundin dich einzuführen oder wenigstens jemanden, der dort wohlbekannt und gelitten ist. Und ich bitte dich inständig, daß du ihm sagst, daß du einflußreiche und wichtige Persönlichkeiten kennen lernen möchtest und nicht nur die schönsten und anmutigsten Damen. Sollst du selber einmal jemanden vorstellen, gilt die gleiche Reihenfolge wie beim Grüßen.

Auf einer meiner Reisen bin ich einmal einer selbstbewußten, jungen Frau begegnet. Diese besaß die Kühnheit und stellte sich mir selber vor. Sie machte eine leichte Verbeugung vor mir nannte ihren Namen und verzichtete auf Rang und Titel. Nach einem angenehmen Gespräch stellte sich die junge Frau dann als fürstliche Hofmalerin vor. Wenn du also etwas vorzuweisen kannst, dann scheue dich nicht, dich selber vorzustellen, aber ohne Rang und Titel. Benutze einfach deinen guten Namen und füge Rang und Titel erst auf Nachfrage hinzu. Aber sei unter Adeligen vorsichtig m, it so viel Kühnheit. Mag man das in Almada schätzen, wollen die Weidener von solcher Keckheit nur wenig wissen. (...)

Solltest du einmal das Glück haben zu einem Bankett geladen werden, dann beachte diese Verhaltensregeln: Es gibt stets Tafelmesser zum Essen, du brauchst also nicht deinen Dolch zu nehmen. Neben dem Messer gibt es am Hofe noch eine kleine Forke, Gabel genannt, die du in der Linken hältst, und mit der du Speisen beim Schneiden festhältst und die Stücke zum Munde führen kannst. Schmatzen, mein Sohn, ist gestattet, aber das Rülpsen und Pfurzen ist nicht mehr schicklich bei Tische, es sei denn, du bereitest den hohen Norden oder den Kosch. Da aber wird man es dir übelnehmen, wenn du es daran fehlen läßt! Wenn Dein Becher leer ist, warte bis man dir nachschenkt und beleidige nicht den Gastgeber, indem du ihn dazu aufforderst. Solltest du dir mit einem Tischnachbarn Schüssel und Becher teilen, dann achte darauf, daß du nicht zu gierig bist und dir die besten Stücke aus der Schüssel angelst. Tupfe dir den Mund ab, bevor du den Becher an die Lippen setzt und wähle eine andere Stelle als

dein Tischgefährte. Auch ist es verpönt das Glas anzusetzen, bevor man nicht seinen Bissen hinuntergeschluckt hat. Um Lippen und Finger zu säubern gibt es Servietten und Fingerschälchen. Mach artig davon Gebrauch, soll man dich nicht einen Schmutzfink schelten. Und tue es nicht den Elfen gleich, die gar zu gerne das Citronenwasser in den Fingerschälchen trinken ... Vor allem in Weiden ist es noch immer Sitte, die Hände am Tischtuch abzuwischen und sich gar hineinzuschneuzen. Heißt es auch, daß man die Sitten des Gastgebers zu achten hat, so will ich dir doch anempfehlen, statt dessen lieber Gebrauch von deinem Schnupftuch zu machen, das du stets im Ärmel tragen solltest. Damen, die ihr Tuch fallen lassen, die dir heimliche Botschaften mit ihrem Fächer zufächeln, denen der Sinn nach romantischen Gesänge unter ihrem Balkon, nach Liebesreimen oder gar heimlichen Treffen steht, überlasse denen, die den Tag für nichts besseres nutzen, den Höflingen und Maulhelden (...)

Besuchst du einmal in Begleitung eine Taverne oder Herberge, wie das auf Reisen denn wohl so seien mag, so betritt im Süden ein Mann und unter mehreren Männern der Größte zuerst den Schankraum, muß man doch mit derbem Volk rechnen, daß sich nur zum Spaß rauft und Zoten reißt, die nicht für das feine Ohr bestimmt sind ...

Vermeide es den ritterlichen Idealen nachzueifern, denn für dich sind sie nicht bestimmt. Schlage ruhig ein Duell aus, entschuldige Dich lieber, verlasse die Gesellschaft und am besten gleich die Stadt. Es ist besser, mein Sohn, feige und lebendig zu sein, als ruhmreich in den Tod zu gehen... ”

Bäuerlicher Aberglaube

Mit den folgenden Beispielen wollen wir sowohl Meister als auch Spieler dazu anregen, die Welt des Aberglaubens in Aventurien um eine Vielzahl individueller, phantasiereicher und bisweilen skurriler Sitten zu erweitern. Und wenn ein Held einem originellen Irrglauben nachhängt, gelingt es ihm zu mehr zu machen als zueiner farblosen Zahlenansammlung, zu einer bunten, faszinierenden Persönlichkeit, dessen Handlungen nicht nur seinen Spieler, sondern auch den Zuschauer (Meister und Mitspieler) amüsieren. Auch kann solch ein Aberglaube Aufhänger für ein ereignisreiches Abenteuer sein.

”Bauernschläue warnt vor Donnernesseln, sind diese doch blitzanziehend.”

Wenn einem Mann die Liebe zu Kopf steigt, so soll er bei Sonnenaufgang zur Nessel gehen, diese mit kostbarem Salz besprennen und dreimal den Namen seiner Holden rufen. Kurz vor Sonnenuntergang soll er dann die Nessel mit samt der Wurzel herausziehen und mit Öl, Amel und Ingrimmskraut in die Glut legen. Sodann muß er die Worte sprechen: ”Ich beschwöre euch, ihr Geister: Wie die Nessel hier brennt, so soll auch das Herz meiner Liebsten nach mir brennen.“

Im tiefen Bornland glaubt man, daß dort, wo Brennesseln stehen, sich der Eingang zu den Höhlen der Erdmännchen befindet. Sie sind klein und häßlich von Gestalt und ihr Körper ist ganz behaart. Sie tragen Tarnkappen, welche sie unsichtbar machen. Guten Menschen jedoch zeigen sie sich manchmal. Dann fallen einem sofort die drei goldenen Haare auf: Sehr guten und frommen Menschen so heißt es, schenken sie ein solches Haar, mit dem man Steine in Gold verwandeln kann.

Bei den Nivesen wird seit alters her überliefert, daß die Brennessel die Kraft hat, bösen Zauber fernzuhalten. In den nördlichen Steppen glaubt man gar, die Brennessel sei Sitz von Dä-

monen und immer wenn ein Mensch vom kalten Fieber hin und her geschüttelt wird, muß einer Morgens und Abends zu der am nächst gelegenen Nessel gehen, und die Worte sprechen, „Guten Morgen/Abend liebe Alte, ich bringe das Heiße und das Kalte, mir soll es vergehen und du sollst es wiederbekommen.“ Ein weiser Elf hat einmal gesagt: „Wenn die Menschen um die Heilkraft der Brennessel wüßten, so würden sie nichts anderes mehr anbauen.“

Im Mittelreich, besonders in der Gegend von Tralopp, pflanzt man eine Esche neben das Haus, in der Hoffnung, daß sie die bösen Geister fern hält. Neugeborenen schenkt man gerne Eschenzweige, die über der Wiege aufgehängt werden und die böse Magie fernhalten. Die Bauern sagen, daß Hexen und Druiden die Bäume ob ihrer Wirkung hassen und sie quälen. Deshalb seien die Äste der Eschen auch so verwachsen.

Im ganzen Mittelreich gilt das vierblättrige Phexblatt als Glücksbringer. Aber auch ganz bestimmte Wünsche lassen sich erfüllen. Wenn ein Mädchen einen Mann liebt und dieser von ihr nichts wissen will, so muß diese nur ein vierblättriges Phexblatt in seine Schuhe legen und der Mann wird nur noch Augen für sie haben. Ist ein Mädchen im heiratsfähigen Alter und keiner will sie haben, so muß die Mutter ein vierblättriges Phexblatt über den Eingang hängen, und der erste Mann der durch die Tür schreitet, wird sie heiraten.

Im Bornland heißt es, wenn man gar ein fünfblättriges Phexblatt findet, so soll man es sich in den Stiefel stechen. Alsdann erkennt man jede Hexe, die mit einem spricht.

Häuser ohne Glanz

Wer kennt sie nicht, die Städte Aventuriens, in denen das Leben pulsiert, und deren Glanz und Glimmer weit über ihre Stadtmauern hinaus Fremde und Belagerer anzieht. Doch ist nicht alles heiter Sonnenschein in ihnen. Da gibt es die finsternen Viertel, in denen man nachts um sein Leben bangen muß (nicht um sein Geld, das ist sowieso weg), die Bordelle und Spielhöllen, in denen man Hab, Gut und Seele verlieren kann, und die Hafengassen, in denen man nur allzu leicht neue Arbeit findet (auf Schiffen, von denen man vorher nie geglaubt hatte, daß sie schwimmen).

Doch es gibt noch mehr Orte in den großen Metropolen, die einen unbedarften Bürger das Grauen lehren.

Brief des Traviapriesters Trollhag Schattenlicht an seine Frau: *„Ein gar düsteres Quartier ist das Armenhaus. Hier in Gareth gibt es mannigfache dieser Institutionen, die Elenden zu beherbergen. Jedermann fürchtet sich davor, in diesen üblen Häusern sein Leben fristen zu müssen. Doch gibt es in Gareth der Bettler so viele, daß man ihrer anders nicht mehr Herr zu werdeb glaubt, als sie in diese Häuser zu verbannen. Die armen Wichte liegen auf stinkigem Stroh, viele schütteln sich in Fieberkrämpfen. Es wird berichtet, daß schon mancher des Nachts sein Ohr an Ratten verloren hat. Die Notdurft können die von Hunger geschwächten Leiber nicht mehr draußen verrichten, sondern beschmutzen ihre eigenen Lager. Der Gestank in diesen Räumen, in denen nicht selten 12 Personen auf engstem Raum liegen, ist nicht auszuhalten. Und dennoch, die, die hier nicht leben müssen, empfinden diese Häuser doch als Segen. Denn dem Reichen gefällt es kaum, der Armut auf Schritt und Tritt zu begegnen, und obwohl uns doch Travia etwas anderes lehrt, teilt er sein Geld nur ungern mit den Elenden. Aber es sind derer auch zu viele um alle Mäuler zur Zufriedenheit zu stopfen und so*

rotten sich die Armen in Banden zusammen, sich mit Gewalt zu nehmen, was ihnen in Gnade nicht gegeben wird. Ist es da ein Wunder, wenn die Bürger nach Schutz rufen?.

Nachricht der Tannenbauer Magd an ihren Bauern aus dem Frauenhaus:

„Du Schwein. Erst hängst Du mir ein Kind an und dann verstößt Du mich auch noch. Wegen Dir mußte ich vor Gericht und wurde zum Spießrutenlauf verurteilt. Auch wenn ich nach der Hälfte des Weges beinahe nicht mehr gehen konnte vor Schmerzen, so habe ich genau gesehen, daß Du auch noch die Leute angefeuert hast, mich nur hjeftig zu stäupen. Jetzt sitze ich hier im Frauenhaus, und sei sicher, daß es keine Gnade ist. Hier müssen wir hart arbeiten, doch daß bin ich ja noch von Dir gewohnt. Hier wird auch gestohlen und geschlagen. Mit meinen 15 Jahren kann ich mich nicht wehren, und so muß ich zur täglichen Arbeit auch noch die alten Frauen bewirten. Im Sommer wird mein Kind geboren, die Hebamme sagt, sogar im Rondra, und ich hoffe, daß es ein starker Sohn oder eine zähe Tochter wird, die mich eines Tages rächen kann, wenn ich von meinen Leiden erlöst wurde, denn alt, so habe ich gehört wird man hier nicht.“

„Wohl ist es wahr, daß die wenigsten sich glücklich schätzen, wenn das Gericht sie in ein Frauenhaus verweist. Vom Schicksal schwer gebeutelt, mit einem Kind gesegnet, daß sie sich nicht gewünscht haben, klagen die meisten über ihr böses Schicksal. Auch entspricht es wohl der Wahrheit, daß allzuoft die Leiter eines solchen Hauses die Mädchen zu liederlicher Arbeit zwingen. Offen gesprochen, was anderes bleibt den einmal Verstoßenen und Verurteilten auch noch? Und doch sind diese Häuser nicht ohne Nutzen, denn sie geben denen, die man von Haus und Hof verjagt hat ein Obdach und Auskommen. Viele Mädchen wären unfraglich in der Gosse gelandet und elendiglich zugrunde gegangen oder hätten womöglich ihren Neugeborenen etwas angetan. Und nicht in allen Häusern dieser Art herrschen so düstere Zustände wie oben erwähnt. Insbesondere der Orden der heiligen Traviane bemüht sich darum, diese Häuser zu Zufluchtsorten zu machen, die den unglücklichen Mädchen ein Obdach bietet und dafür sorgt, daß sie einem anständigen Broterwerb nachgehen und ihre Kinder unter dem Segen der Kirche großziehen können.“

Brief des Traviageweihten Trautlieb an seinen Hohen Vater:

„Gar schrecklich war mein Besuch im Waisenhaus von Gareth. Zu viele Kinder müssen sich hier erbärmlich wenig Platz und Essen teilen. Es herrscht das Faustrecht, und anstatt zu spielen, kämpft hier jeder gegen jeden. Kinder, die das 14. Lebensjahr erreicht haben, werden ohne Umschweife hinausgeworfen, um Platz zu schaffen, für die neuen Waisen die täglich vor dem Portal aufgefunden werden. Auch werden krumme Geschäfte mit den wehrlosen Bälgern getrieben und so mancher von ihnen landet für einige Dukaten in den Bergwerken.“

Notiz der Praiosgeweihten Alwinja Greifenschwinge:

„Gut ist es, daß sich der Stadtrat endlich dazu durchringen konnte, das Haus der Witwe Symmler zu einem Waisenhaus umzuwidmen. Damit kommen die Ärmsten der Armen endlich von der Straße, finden Obdach, Brot und Unterweisung und lungern nicht länger auf der Straße herum, um zu dieben und zu mause.“

Tagebucheintrag des Medicus Zachrias Falmor aus Festum:
„Oh weh, oh weh. Hier soll ich meine Arbeit aufnehmen. Schon lange bevor, ich das Noionitenhaus sah, hörte ich die Schreie und Wehklagen der Wahnsinnigen. Im Inneren bot sich mir ein Anblick, wie ich ihn mir in meinen schlimmsten Alpträumen nicht ausgemalt habe. Gefesselt lagen die Elenden auf der Erde und wimmerten oder liefen angekettet pausenlos auf und ab. Einige saßen nur stumm in der Ecke, während andere ihnen die Haare ausrissen Die Pfleger, wenn man sie so überhaupt nennen darf; scheren sich einen Dreck um Sauberkeit und Ordnung. Nur der, dessen Angehörige die Wärter gut bezahlen, wird angemessen versorgt und bekommt frisches Stroh in seine Zelle.

Als ich mich in einer Taverne nach den Weg erkundigte, kamen mir Gerüchte zu Ohren, die ich nach den ersten Anblick nun nicht länger für unwahrscheinlich halte. So sollen einige Familien, auch Adelige, unbequeme Angehörige ins diese Häuser abschieben. Wer dabei genügend Gold den Wärtern zusteckt, kann sicher sein, diese nie wiederzusehen. Auch ich habe dieses Faustrecht schon zu spüren bekommen, als man mir sagte, daß ich nicht der erste Arzt wäre, der selber verrückt geworden sei. Ich glaube, ich werde mich flugs nach einer neuen Stelle umsehen.“

Nicht überall bieten sich den Helden solch düstere Begegnungen, insbesondere die Kirchen von Travia, Peraine und Boron sind darum bemüht, das Schicksal all jener Elenden, der Armen und Geschändeten, der Waisen und der Wirren zum besten zu führen. Doch wo es an Mitleid und Verständnis für diese armen Kreaturen mangelt, wo es am nötigen Geld gebricht, angemessene Häuser zu errichten oder wo man der Überzeugung ist, daß es so wie es ist richtig sei, wird man auf solche Stätten treffen. Und, man sollte stets bedenken, es wäre für die, die hinter diesen Mauern ihr Dasein fristen, nicht zwangsläufig besser, wenn es diese Anstalten nicht mehr gäbe: Wie die Praiosgeweihte richtig anmerkt, würde ein Fehlen solcher Häuser noch größeres Elend und Unmut hervorrufen. Alle vier Anstalten bieten sich an, sie in ein passendes Szenario einzubinden. Doch dient die Beschreibung auch einem anderen Zweck: So sollen die Helden gestrost einmal daran denken, was ihren oft unschuldigen Opfern widerfährt, mit denen sie zusammengetroffen sind. Schon für die Helden (Spieler) unbedeutende Ereignisse genügen, um ganze Existenzen an den Ruin zu bringen.

Eine kleine Geschichte:

Eines Abends kamen ein paar Abenteurer und ließen sich bei einem gastfreundlichen Bauern nieder. Doch der Thorwaler soff den Keller leer, der Streuner klaute der Familie die Ersparnisse, der Zwerg schlachtete einfach ein Schaf, um sich die Wampe voll zu hauen, der Norbarde tauschte die Kuh und das Schwein des Bauern gegen wertlosen Plunder, die er mir einer rührenden Geschichte umschmückt hatte und der Söldner machte sich an die Tochter des Hauses heran und

schlug den Bauern und seinen Sohn, als diese dem Mädchen zu Hilfe eilen wollten, so heftig, daß diese vier Wochen nicht mehr arbeiten konnten.

Als der Trupp wieder abzog, war der Bauer ohne Vieh, ohne Geld und ohne Vorräte, dafür hatte er jetzt ein gebrochenen Arm, eine geschwängerte Tochter und einen zahnlosen Sohn.

Dabei hatte der Bauer noch Glück, den es kommt auch vor, daß ein Amateurzauberer die Scheune in Brand steckt, oder die Bäuerin in ein Schwein verwandelt.

Der Vater endete im Armenhaus, die Mutter bekam einen Nervenzusammenbruch und kam ins Irrenhaus. Die Tochter fristete ihr junges Leben im Frauenhaus und der Sohn kam erst ins Waisenhaus, wurde dann an Söldner als Waffenknecht verkauft und endete schließlich als Abenteurer, der nichts dazugelernt hat.

Fantastic Shop GmbH.

Sehr geehrter Kunde,

alle Produkte in dieser Anzeige können Sie direkt und problemlos bei uns bestellen. Aber natürlich haben wir noch viele andere attraktive Angebote, z.B. zahlreiche Computerspiele und Mangavideos. Sie erreichen uns schriftlich unter folgender Adresse: Fantastic Shop GmbH, Postfach 1406 Erkrath, telefonisch unter 0211/9243 202 zwischen 12.00 und 17.30 Uhr oder per Fax unter 0211/244049. Besuchen Sie auch unseren Internet Shop: <http://www.f-shop.de> in dem Sie in Ruhe rund um die Uhr ordern bzw. sich informieren können. Sie werden über die Vielfalt unseres Angebots

überrascht sein!

DAS SCHWARZE AUGES:

Abenteuer Basis Spiel	39,90DM
Borbarads Erben	69,95DM
Die Welt des schwarzen Auges	49,95DM
Drachenhalstetralogie	49,95DM
Winternacht	26,95DM
Der Ring der Seelenlosen	19,95DM
Aventurischer Almanach	39,95DM
Rausch der Ewigkeit	36,00 DM
Dunkle Städte, lichte Wälder	59,90 DM
Stolze Schlösser, dunkle Gasse	69,00 DM
Kaiser Retos Waffenkammer	29,80 DM
Armorium Ardariticum	36,00 DM
Aventurien - Lexikon des schwarzen Auges	89,00 DM
Schwarzer Druidenwald	26,95 DM
Das Levthansband	26,95 DM
Mutterliebe	24,80 DM
Götter, Magier und Geweihte	59,90 DM
Al Anfa & der tiefe Süden (Reste der Schmidt Ausgabe)	35,00 DM
Wüste Khom & die Echsensümpfe (Reste der Schmidt Ausgabe)	40,00 DM

Die folgenden DSA Abenteuer werden ausverkauft:

Wenn der Zirkus Kommt, Firuns Land, Der Zorn des Bären, das Königreich am Yaquir, Yaquirwellen, der Götze der Mohas, der Krieg der Magier, Für die Königin, für Rondra, Löwe und Rabe I, Löwe und Rabe II, Im Dschungel von Kun - Kau - Peh,alle jeweils für nur 9,95DM!

Falls Sie weitere Fragen haben, dann rufen Sie uns doch an, wir führen alle lieferbaren DSA Artikel incl. Abenteuer, Zimmfiguren, Armlion Einheiten usw.

Versandbedingungen: Einzugesmächtigung oder Nachnahme per Post.

Bei einer Einzugesmächtigung geben Sie uns bitte Ihre Kontoverbindung an. Die Versandkosten belaufen sich dabei auf 8,00 DM. Bei der Nachnahme per Post fallen 10,00 DM für Versandkosten an, hinzu kommt eine Zahlkartengebühr der Post von 3,50 DM. Ab einem Bestellwert von 200,00 DM erfolgt die Lieferung portofrei. Die Ware wird innerhalb kürzester Zeit geliefert!

**Das Fantastic Shop Team steht für Sie bereit! Ladenlokal:
Graf-Adolf-Str. 41, 40210 Düsseldorf, Tel:0211-3857535
Bestelladresse: Postfach 1406 Erkrath
Tel.: 0211/9243 202 - Internet Shop: <http://www.f-shop.de>**

DER WAHRE

BOTE

Unabhängig - Kaisertreu - Patriotisch
Ausgabe PHE 12 Answin

Der Kaiser heißt seine Kämpen willkommen Siegreiche answinistische Banner kehren zurück

Unter dem Jubel der Bevölkerung sind die ersten siegreichen Banner unter der Führung der Magierin N.*), einer Vertrauten des Kronprinzen Corelian, von der Front in den Schwarzen Landen in ihre engasaler Heimat zurückgekehrt. Mit Hochrufen und großem Hallo wurden die Helden begrüßt.

In geheimen Kommandounternehmen hatten sie dem schwarzen gegener im besetzten Darpatien empfindliche Verluste beigebracht und einige Gefangene vor einem schrecklichen Los bewahren können.

Ein schreckliches Schicksal liegt hinter ihnen und ein noch schlimmeres harpte ihrer: Gefangen vom falschen Kaiser auf Rulat, vom Dämonenmeister verklavt, von der garteher Presse geschmäht und verleumdet sollten sie nun in Warunk gefoltert und den schwarzen Götzen geopfert werden.

Die Einzelheiten unterliegen leider der Geheimhaltung, da die Unterstützer in Darpatien ansonsten der Verfolgung durch das garther Regime ausgesetzt würden.

*) Name der Redaktion bekannt

Schrecklich!!!

Hirnerweichung grassiert im Mittelreich! Trautes Paar zählt zu den prominentesten Opfern

Eine fürchterliche Seuche grassiert dieser Tage in der östlichen Mark des Mittelreiches, dem schönen Darpatien.

War man zunächst darum bemüht, keine Nachricht von den schrecklichen Vorfällen durchdringen zu lassen, kann das Geheimnis nun nicht länger gewahrt werden. Etliche Sieche sind in die Spitäler des Landes verbracht worden, wo man mit Bangen der weiteren Ereignisse harrt, denn eine Kur für diese heimtückische Krankheit ist nicht bekannt.

Das schreckliche Ausmaß wurde offenkundig, als das Traute Paar am jüngsten Praiostag vor die Gemeinde

trat, um den hohen Götterdienst zu zelebrieren. Dazu eine Augenzeugin:

"Das hochehrwürdige Paar trat Hand in Hand vor die

Kuß. Dabei zeigte alle Anzeichen geschlechtlicher Erhitzung. Der traute Vater indes kicherte nur blöde dazu und rollte mit den Augen. Eilig

wurde die Zeremonie abgebrochen."

Dazu fügt sich auch die jüngste Possentat des Paares, als sie ihre hehrste Streiterin, Fürstin Irmegunde, Nichte unseres geliebten Kaisers, ohne Sinn und Verstand ihres Titels einer Hüterin des Glaubens entkleidete und nicht nur sie so dem Spott ihrer Feinde preisgab, sondern zudem



Gläubigen. Doch dann, als es an die Segnung eines jungen Paares ging, geschah das Unfaßliche: Die traute Mutter beugte sich über den jungen Ehemann und gab ihm einen wenig traviagefälligen

das Göttervertrauen der armen Darpatier ob der himmel-schreienden Ungerechtigkeit arg erschütterte.

Mögen sich Peraine und Travia der Armen annehmen!

Skandal!!!

Nordmärker besetzen Weiden Reichskanzler setzt Walpurga auf den Thron

Es ist entschieden: Die Nordmärker Truppen, vom Reichskanzler in den blutigen und verlustreichen Kämpfen gegen den Dämonenmeister verschont, sind zu keinem anderen Zweck aufgespart worden, als sich ungefragt und ungebeten in den Kampf der aufrechten Weidener gegen die falsche Herzogentochter einzumischen. Mit Hilfe der Eindringlinge - die offenkundig diesmal kein Vertrag davon abhalten konnte, die Grenze einer Provinz zu überschreiten - besiegten die tapfer kämpfenden Truppen des Herzogs Baeromar von Weiden.

Zunächst wußten des Herzogs Truppen glorreiche Erfolge gegen Bernfried Ohneland von Tobrien und die garteher Lakaiin Walpurga zu erzielen. Der Heldentrutzer Graf Rondralrik W. von der Tann zu Nordhag konnte zwei verräterische Barone in sei-Forts. auf S. 2

Das Motto des Mondes:
Wer bringt Lug und Trug nach
Gareths Wille?
Der Aventurische Bote -
Speichelleckerpostille

Monströse Feldfrüchte terrorisieren Oberdarpatrien

Fürchterliche Zeitung erreicht uns erst jetzt aus Oberdarpatrien, das so sehr unter den Horden des Schwarzen Feindes zu leiden hat. Arglose Bauern sind auf ihren Feldern Opfer heimtückischer Attacken von wahrhaft widernatürlichen Wesenheiten geworden. Diese Ausgeburteten aus den Niederhöhlen haben die Gestalt von gewaltigen Kartoffelknollen (die Kartoffel ist erst seit kurzem im Oberdarpatrien heimisch geworden). Gut mannshoch sollen sie sein. Doch was den geplagten Bäuerlein erst als Segen Peraines erscheinen mochte, erwies sich alsbald als heimtückische Gefahr!

Ein Augenzeuge: "Mer (*F. und sein Nachbar - die Red.*) wußten char nich, wie uns cheschehen tat. Dat Ding waren so chewartlich, dat man et mit zwei Arme nich hat umfassen können. Beinahe hät-

ten wer et char nich aus dem Boden bekommen, so schwer war dat Beest. Aber denn, als Praios Licht auf et fiel, da fing et mit einem Mal sich zu regen und fluchs kam se aus ihrem Loch chekrabbelt. Normal war dat nicht, sach ich euch. Mein Nachbar, der wollt dann och chleich stiften gehn. Und eh de dich versahst war dat Ding hinter ihm her. Schoß aussem Boden un iss auf ihn drop. Da war nur noch Matsche ... Un dann wollt dat Viech sich auf mich stürzen. Aber da hat se nich mit mir cherechnet. Wumms han ich ihr eines über die Schale jehaun, dat se de Klüsen verdreht chat.

Dann habbich se mittem Knecht nach Hause verfrachtet. Meine Olle is schier umchefallen, als se det Dingen chesehen chat. Aber dann chat se sich tüchtig ranchemacht und chat cheschnitzelt, chehobelt und chefräst,

bis allet zu Mus un Schnippeln war. De chancen Nachbarn hamwer einladen können. Dat war en Fest.

Nur vom Cheschmack war et en bißchen befremdlich. So'n bißchen modrich und einer von unserere Nachbarn, der Fredo, hat sich och beschwert, dat sin Stück ihm vom Messer tat springen wollen. Un die Gritta, die is hernach och janz wie ausjewandelt jewesen, so mit Schaum vorm Maul. Na, aber echal, der Winter war cherettet."

Traurig muß uns stimmen, daß die Not der Oberdarpatrien dazu führen konnte, daß die leidende Bevölkerung nicht davor zurückschreckt, solche unheiligen Früchte zu sich zu nehmen.

Sieben der Gäste wie auch vier der Familienmitglieder des Bauern, die von der Knolle gespeist hatten, zeigen mittlerweile merkwürdiges Verhalten oder seltsame Erkrankungen.

Möge Peraine ihnen helfen!

Reichskanzler Setzt Walpurga Auf den Thron

Forts. von S. 1

ner heimischen Burg gefangen setzen und seinem Herzog die Heldenruz feindfrei melden. Doch schließlich mußten sich die tapferen Weidener dem zahlen- und waffenmäßig weit überlegenen Feind aus den Nordmarken ergeben.

Um ein Blutbad zu verhindern stellte sich der Herzog schließlich einem Zweikampf gegen Walpurga, die, auf die Nordmärker Truppen vertrauend, eigentlich lieber eine Belagerung Trallops durchgeführt hätte. Indes konnte sie das rondragefällige Anerbieten kaum vor den Augen ihrer Mannen und Frauen ausschlagen.

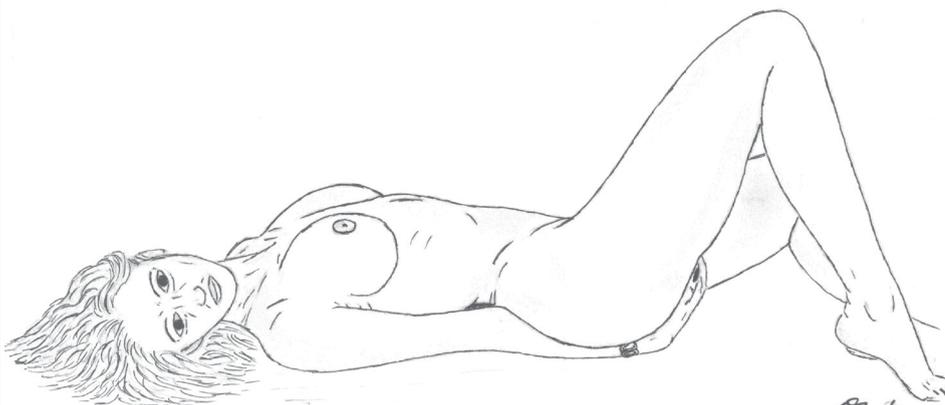
Nach langem Kampf, in dem der Herzog sich trefflich schlug, nutzte Lehenseidbrecherin schließlich einen Stolperer des Herzogs feige aus und erschlug den tapferen Recken.

Baeromars Truppen legten mit Tränen in den Augen dem nordmärkischen Marschall und nicht der neuen Herrin ihre Waffen vor die Füße. Doch noch beherrscht die gareth Puppe nicht ganz Weiden, noch hat sich die Heldenruz nicht vom toten Herzog abgewandt.

Die gareth Speichellecker-Postille stilisierte den Sieg Walpurgas natürlich zu einem Gottesurteil hoch und behauptete gar, daß niemand außer der darpatischen Kanzlerin (was suchte die übrigens in Trallop, wo ihr Platz noch der Blutnacht doch wohl in Rommily ist?) getrauert habe. Welch infame Lüge, kein Laut war zu hören, nach dem feigen Streich der neuen Herzogin: Betretenes Schweigen allenthalben.

Und was hat nun Weiden? Eine Herzogin von Gnaden des nordmärkischen Herzogs

Die Holde des Mondes



Nadeshda (28), traurig: Seit die Rabenmünder hinter den Bregelsaums her sind, ist niemand mehr hinter mir her ...

Impressum:

Der (wahre) Bote erscheint halbjährlich im Pro Patria Verlag, Engasal
 Chefredaktion:
 Corelian von Rabenmund

Erborn Wackerthor (59): Als so ein liebfeldischer Windhund mich beim Viehkauf übervorteilen wollte, da hab ich mich an SKM gewandt. Und SKM hat dafür gesorgt, daß ich nicht nur einen reellen Preis für meine Tiere bekommen habe, der Laffe hat mir außerdem noch ein paar Dukaten als Wiedergutmachung für den Ärger gegeben ... Danke SKM Answin