

Da# Dämonenkränzchen Konstanz präsentiert:

Thorwal Standard



Nr. 12

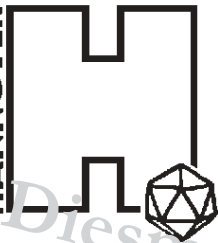
6,80 DM/3,50 EU

Auslandspreise:

Kleingüldenland 3,50 Pfund,
Großferngüldenland 6 \$,
Postehernenschwertzien (nur Devisen),
Westlicher Zwergbergstaat 9,00 SFr,
Östlicher Zwergbergstaat 65 ÖS,
Froschland 33 FF,
Gurkland 9,50 Gulden,
Öreländer 40 Kronen,
Caesarien 9500 L,



HANNOVER



spielt! 7.

Diesmal 3 Tage!!!

29. April - 1. Mai 2000

**Haus der Jugend
Hannover**

U-Bahn Haltestelle Ägidientorplatz

DSA-Ehrengäste:

**Stefan Küppers, Thomas Finn*, Lena
Falkenhagen, Bernhard Hennen, Britta
Herz, Michael Meyhöfer*, Thomas Römer,
Gun-Britt Tödter, Karli Witzko***

* = angefragt

Auszug aus dem Programm:

Samstag:

“Die Zukunft Aventuriens”, “Die Saga beginnt - Die
Güldenlandkampagne”, “Svellttal - Leben und Sterben
lassen”, “Der AB - Zeitung für das Mittelreich - Zei-
tung für die Spieler”, “Das Baronsspiel”

Sonntag:

Siegerehrung Abenteuerwettbewerb, Autorenlesung:
Bernhard Hennen liest aus seinem neuen Roman (er-
scheint im Mai als HC bei Heyne), “Die Heptarchien”,
“Blickpunkt Thorwal”, Maraskan den Maraskanern”,
“Kampagnen - Planung, Gestaltung, Ausführung”

Montag:

“Die Magie des Stabes”, “Blickpunkt Thorwal und das
Briefrollenspiel Thorwal”

Und außerdem: Spiele! Spiele! Spiele!

**Vorangemeldete Spielleiter erhalten freien
Eintritt und nehmen an einer Verlosung teil.**

Weitere Infos bei <http://www.hspielt.de>

Der Spiel Laden

Gretchenstr. 6, 30169 Hannover

Höret! Höret! Höret!

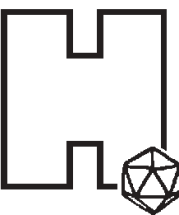
Eine jede Frau und ein jeder Mann der Feder sei auf-
gerufen, sich zu beteiligen am hochrühmlichen

Abenteuerwettbewerb

Der Goldenen Becher 2000

anlässlich der siebten Wiederkehr der hochwohl-
löblichen Konvention

HANNOVER



spielt! 7.

Es sei ausgeschrieben ein Wettbewerb zwischen allen
von Hesinde gesegneten Schreibern, sich zu versuchen
an einem Abenteuer, welches selbiges auf Maßgaben fußt,
die für einen jeden Combattanten gleich seien.

Aufgabenstellung und Wettbewerbsbedingungen sind
ab sofort bei **Ragnar Schwefel, Bastianstr. 24, 13357
Berlin** (bitte Rückporto beilegen), **email:**
abenteuerwettbewerb@hspielt.de anzufordern
oder auf der Homepage **www.hspielt.de** nachzule-
sen.

Über die Krone der Schreiberzunft entscheidet ein
Gremium aus Mitgliedern der DSA-Redaktion und
Organisatoren von Hannover Spielt!
Dem Gewinner winken DM 400.- in bar sowie die
Veröffentlichung seines Werkes unter der Schirmherr-
schaft von FanPro, dem 2. und 3. Sieger Waren-
gutscheine der Fa. Fan Pro.

Des weiteren gibt es einen ähnlichen Abenteuer-
wettbewerb für **H.P. Lovecrafts Call of Cthulhu**.
Nähere Informationen erhaltet Ihr unter o.g. Adresse
(bitte Rückporto beilegen).

Der Gewinner wird dem geneigten Publikum kund-
getan auf der Konvention Hannover Spielt! 7, welch-
selbige vom 29. April bis 01. Mai im Jahre 2000 nach
irdischer Zeitrechnung zu Hannover stattfindet.

Nähere Informationen über Ort, (DSA-)Programm
et cetera erfährt ab sofort bei: **Daniel Stanke, c/o
Der Spiel Laden, Gretchenstr. 6, 30161 Hannover**
und unter **www.hspielt.de**

Liebe Leser, liebe Leserinnen,

durch neue Jobs, die Michelle und ich Ende letzten Jahres angetreten haben, ist unsere berufliche Belastung leider weiter gestiegen, so daß es schwierig sein wird unser Ziel von 4 Heften pro Jahr zu erreichen. Aber wir bemühen uns.

Es tut sich einiges in der Szene. Viele Läden klagen, daß mit Rollenspiel kein Geschäft mehr zu machen sei; Läden gehen ein oder nehmen RSP aus dem Programm.

Ein Ladeninhaber sagte mir, "die Leute kaufen sich nur noch das Grundregelwerk und ziehen sich den Rest aus dem Internet. Ich würde es doch nicht anders machen". Außerdem beklagte er sich, daß der Nachwuchs fehle. Vor wenigen Jahren hätte es in seinem Einzugsbereich ca. 150 DSA-Spielrunden gegeben, derzeit schätzt er die Zahl auf 50. Es gibt zwar auch Läden die zufrieden sind, doch insgesamt liegt ein Schatten auf der Branche.

Ist das Internet eine Gefahr für das Pen and Paper Rollenspiel? Ich hoffe, hierzu Eure Meinung zu erfahren.

Die ersten Ergebnisse der Aktion Fandom sind da: Wir haben uns um einen auf den zweiten Platz verbessert. Eifrigste Abstimmer waren wieder die Fans von Ravenhorst, die auch die Halle der Helden auf den 1. Platz bei den Fan Produkten wählten. Dort landete die TS CD-ROM auch auf dem 2. Platz. Erstmals wurde DSA übrigens nicht als beliebtestes Rollenspiel gewählt, sondern es landete nur auf Platz 3. Sieger wurde Call of Cthulhu vor Vampire.

Auch wenn viele nur müde lächeln wenn sie einen Stimmbogen der AF in die Hände bekommen; dies ist seit Jahren die einzige Umfrage dieser Art in der Branche und ich hoffe, daß dieses Jahr sich mehr Leute beteiligen als die üblichen 400.

Ans Herz legen möchte ich euch auch den Wettbewerb um den goldenen Becher von Hannover (s.a. die Anzeige). Angesichts der attraktiven Preise lohnt sich ein Mitmachen allemal.

Trotz aller Ankündigungen: Es gibt diesmal keine Fortsetzung von Friedland. Nicht das wir kein Material hätten (ein Abenteuer warten bereits auf seinen Abdruck), aber das Thorwal-Abenteuer von Torben war wegen der aktuellen Entwicklung vordringlicher.

Euer

Ragnar

Inhalt:

Leserbriefe S. 4

Impressum S. 5

Thorwal Standard S. 7

Die Rote Frenja

Thorwal-Abenteuer
von Torben Leutenantsmeyer S. 14

Amanthallas

1. Teil: Die Fremden
Abenteuer von Udo Kaiser S. 33

Der (Wahre) Bote S. 51

SÖLDNER HEUTE S. 55

Rommilyser Landrufer S. 59

Von der Magie des Stabes, 4. Teil
von Michelle Schwefel S. 61

Das Handrohr
von Thomas Muhle S. 63

Aventurisches Liedgut S. 65

Neues aus dem Limbus:

(An dieser Stelle werden wir regelmäßig Neues von der TS-Site berichten, Beiträge, die aus unterschiedlichen Gründen nicht Eingang in die Heftform erhalten)

Aventurische Geschichten:

"Bosparanische Nächte, 1. Buch" (die ersten drei Kapitel waren im TS 10 zu lesen) jetzt komplett auf unserer Homepage abrufbar

"Leben und sterben lassen" und "Verwirrungen" von Ragnar Schwefel

"Willkommen in Friedland" von Maja Schmidt

Darpatien Ergänzung:

"Die FDEA" von Jay Hagenhoff

"Die Rabenmunds" Zusammenstellung der aktuellen Personenbeschreibungen nebst ihren irdischen Vertretern

Darpatien Abenteuer:

"Das dreckige Dutzend" von Holger Ruhloff

Der Thorwal Standard, aus Erfahrung gut!

Moin Ragnar, hallo TS!

Zunächst meinen schon üblichen Glückwunsch zum letzten Thorwal Standard. Beim TS 10 habe ich zum ersten Mal tatsächlich nichts gefunden, worüber ich murren kann, was bei mir eine Menge heissen will. Ein Sonderlob für die von euch vorgenommene Modifikation des Schivonellenartikels, dadurch ist er eindeutig besser geworden. Das absolute Highlight war diesmal der Wahre Bote, Rohaja ist verflixt gut getroffen. Man kann nur hoffen, daß die Thorwaler die Nostrianer verkloppen dürfen, aber da wird ja wohl (leider!) doch nichts draus, weil dann wieder die Diebischfelder rummotzen und die DSA-Redaktion sich nicht traut, diesen Schnupftuchwedlern durch die Thorwaler eine ordentliche Abreibung verpassen zu lassen! (Ich schätze, das Horasreich polarisiert die Spielerschaft noch mehr als die Schwarzen Lande, ich würde diesen ganzen Hort der Moderne am liebsten abtragen und in eine Landbrücke nach Gildenland verwandeln:-)) Aber was soll ich mich über das Horasiat ärgern, wenn ich mich über den Thorwal Standard freuen kann? Schöne Abenteuer, ein nützlicher und spannender Artikel über den Namenlosen, ein Wahrer Bote in Höchstform, keine Regelverschlimmbesserungen - insgesamt eine Ausgabe, die auch Zweifler von der hohen Qualität des TS überzeugen müßte. Bravo, weiter so! Ich freue mich auf die Ausgabe 11.

[Blutnacht:] Reich zurück und wird womöglich auch noch gefeiert, was waere das dann für eine Strafe gewesen? Da ist es doch besser, ihr zunächst mal eine kirchliche Ehre zu entziehen. Die darpatische Fürstin wird ja auch nicht als Alleinschuldige dargestellt, die höchsten Stellen im Reich haben sich noch nicht geäußert, und im Artikel „Die Blutnacht für den Meister“ wird ja explizit darauf hingewiesen, daß keine der beiden Familien unschuldig ist. Als irdischer Leser finde ich die Botenversion schlüssig. Mein albernischer Baron mag die Rabenmunds irgendwie, wahrscheinlich, weil sie zu den wenigen gehören, die beim albernischen Landadel noch unbeliebter sind als der Baron von Seshwick. Diese Haltung wird sich auch durch die Blutnacht nicht ändern. Und der durchschnittliche aventurische Botenleser wird einfach denken: „Die spinnen, die Darpatier! Als hätte das Reich nicht schon genug Probleme. [...] *(Wir haben über die Blutnacht inzwischen soviel diskutiert... Wer sich nochmal einen Überblick verschaffen möchte und die Originalartikel lesen möchte, der kann sich auf unserer Homepage informieren.)*“

Michael Golisch, Verden

"Ich habe gerade Rommilys besucht und bin immer noch hin und weg. Wahnsinn, das ist die umfangreichste Seite, die ich vom DSA kenne, alle Achtung!!"

Also, grosses Kompliment! (*Großen Dank :-)*)

Bye, Mona.

"Zwei Seelen wohnen - ach! - in meiner Brust, wenn ich ein Echo zum 11. Thorwal Standard äußere. Einerseits ist es erfreulich, daß - für thorwalsche Verhältnisse - recht bald nach der Jubiläumsausgabe eine neue vorliegt. Andererseits ist es gerade der - vielleicht ein wenig ungerechte - Vergleich mit TS 10, an dem gemessen ich TS 11 unter Eurem Standard finde. Die gewohnte Würze beim Wahren Boten schmeckt ein wenig schal, bei der geistigen Nahrung (für) Söldner (von) heute ist Schmalhans Küchenmeister, und warum tönt das aventurische Liedgut neuerdings im Sheniloer Hesindeblatt # 20, aber nicht in Thorwal? Von den „Bosparanischen Nächten“ hätte ich gern

mehr auf Papier gelesen (nicht nur als Ausdruck von der TS-CD, der auf der Uni auch kostenpflichtig ist - und wer liest gern längere Erzählungen am Bildschirm?). Vielleicht als eigenes Heft wie Peter Diehns „In Vertretung Seiner Spektabilität“, Denny Vrandecics „Fest auf Falkenson“ oder Christel Schejas Legendensänger-Edition? Ich weiß, undankbare Arbeit und geringe Auflage. Aber die Erlebnisse von Mukus und Duridanya wären für mich auch als DSA-Roman interessanter als ein Gutteil der vorhandenen. Gleiches trifft im übrigen auf Andreas Kovermanns Roman „Der Löwe von Albernien“ zu. Gut, nicht so hingerissen bin auch deshalb, weil Originale von 'Glücksritter 6' und Muhles 'Vom Leben in Aventurien' bei mir herumliegen und damit quasi zwei Artikel des TS 11. Das geht anderen Lesern nicht so. Ein Pluspunkt ist die Wiederbelebung von Answin, Paske und Corelian (gut, bei Euch waren sie nie „tot“), auch wenn der Name Friedland natürlich die Erinnerung an Wallenstein weckt. Aber was ist, wenn „der Kaiser im goldenen Land“ weilt und die Gildenland-Box o. ä. darauf eingeht? (*Wird nicht da Thomas nicht nur informiert ist, sondern seine Zustimmung gegeben hat.*) Die Wiederbelebung Thorwals als neuen Schwerpunkt des TS begrüße ich, auch wenn mir als „Liebfelder“ der Bericht vom magischen Piratenüberfall in der Seele wehtut ;-) Wehe den Barbaren!"

Michael Hasenöhl

"Ich bin inzwischen endlich einmal dazu gekommen, Euren neuen TS durchzulesen.

Rein äußerlich betrachtet macht er IMHO mehr her als vorher, auch wenn er dünner ist. Aber die Heftung macht einen „edleren“ Eindruck, da leicht glänzend, fester und angenehmer anzufassen...

Inhaltlich finde ich Eure „Rückbesinnung“ auf Thorwal sehr gut. Ich bin einmal gespannt, wie Ihr das weiterentwickelt. Wobei ich es gut fände, wenn Ihr die „staatsorganisatorischen Reformen“ mal als Meisterinformationen zusammenfassen würdet (*folgt im nächsten TS*). IMHO wäre auch einmal gut, die neuen Schiffstypen genau zu beschreiben, da dies für Spieler und Meister nicht uninteressant ist (*hier kam bisher nichts konkreteres, da wir mit Thomas die Details abstimmen müssen*).

Ebenfalls gut finde ich Eure Geschichten um das Svellttalt und Enqui. Endlich kommt mal wieder Leben in die Gegend :-> Besonders die Neuigkeiten um Answin und Co waren interessant. Schade nur, dass Answin sein Interesse an der hohen Politik verloren zu haben scheint... wo man doch in Gareth einen starken Mann momentan IMHO gut gebrauchen könnte :-> Was mir nicht gefallen hat, war der Artikel über die Midgard-Umsetzungen. Interessiert IMHO nur eine Minderheit und hat damit mit sieben Seiten viel zu viel Eures kostbaren Platzes weggenommen (*Ich fand es nützlich und wir werden auch künftig ab und an einen Blick über den Tellerrand wagen, es waren aber nur 4 Seiten*).

Im Großen und Ganzen aber: Macht weiter so!"

Jan Wagner

"Zunächst einmal das „obligatorische“ Lob für Eure Postille! Als langjähriger Leser kann ich den Fundus an Informationen, die zudem eng mit dem „offiziellen“ Aventurien verbunden sind, nur begrüßen. Über die guten und detaillierten Abenteuer brauche ich wohl nichts weiter zu sagen, außer: Macht weiter so!"

Michael aba Fjodor „Thurske“ Bronstaedt

"[...] Zum letzten TS muß ich sagen, daß ich ihn besser fand, als die Nr. 10. Der Thorwal-Teil wird glücklicherweise immer ausführlicher, schade nur das die Darpatien-Hintergrund-Infos dafür kaum noch zu finden sind. Aber habe ich nicht irgendwo gelesen, daß ihr eine Darpatien-Spielhilfe im Drachenland-Verlag veröffentlicht wollt? (Nein, die darpatischen Baronspieler überlegen eine Darpatien SH zu schreiben- wie weit darin unsere bisherigen Texte aufgehen ist bislang nicht entschieden. Wir planen eine Rommilys-SH herauszubringen, doch ist dieses Projekt durch unsere neuen Jobs leider in Verzug geraten.)

Wirklich hervorragend war der Artikel "Vom Leben in

Aventurien", und auch "Die Magie des Stabes" war recht gut. Naja und der wahre Bote ist sowieso Pflichtlektüre. Lediglich Friedland fand ich anfänglich recht langweilig - halt wieder einmal eine Region in Aventurien, von der bisher noch niemand gehört hatte. Als dann jedoch der Dreh kam, daß A., Corelian (hatten wir 27 Hal auf der alten Kaiserpfalz Weidleth nicht mitbekommen, wie er aus dem Saale geschleift und anschließend enthauptet wurde?) und die ganze Bande sich dort niedergelassen haben und unter falschen Namen einen neuen "Staat" errichten, wurde der ganze Artikel doch noch witzig. Allerdings glaube ich nicht, daß ich das in 'mein' Aventurien einbauen werde." (Erstens weise ich hier noch mal darauf hin - ich hatte auch andere Kommentare in der Richtung - daß der Friedland Artikel sich ausdrücklich auf 26 Hal bezieht, zweitens ist das Exil A.'s im Svellttal mit Thomas Römer abgestimmt, der mir das o.k. gab, - bis zu dem Zeitpunkt, wo die Redax A. wieder benötigt - ihn dort zu parken.)
Jens-Arne Klingsöhr, Hannover



RAVENHORST 15 ist erschienen!

48 Seiten A4, DM 5,-/öS30,-
Schwerpunktthema „Leben
in den Dörfern“,
MERS-Abenteuer
„Flammen über Lindorell“
Comics, Rätsel, Fanszene
und vieles mehr...

Bezugsadresse:

Günther Dambachmair
F.-Wiesingerstraße 14
A-4600 Wels/Österreich

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, Rommilyser Landrufer, Friedland), Paddy Fritz (Thorwal)

Weitere Mitarbeiter dieser Ausgabe:

Oliver Hohlstein, Udo Kaiser, Ulrich Kenter, Torben Leutenantsmeyer, Matthias Löffler, Thomas Muhle, Christian Pachta, Björn Polakovs, Volkmar Rösner, Michael Wuttke, Matz von Zedlitz, Thomas Zinke

Zeichnungen: Jens Haller (Titel, S. 14, 31, 33, 37, 39, 49, 55f.), Ina Kramer (S. 22), Christel Sheja (S. 16, 65); Stefan Trautmann (S. 38) und wie immer geklaute

Karten: dangerous art: S. 11, Udo Kaiser: S. 51, 57

Druck: Druckerei Holger Krull, Neuss

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: <http://www.thorwal.de>

Abo:

Ein Abo über 4 Ausgaben kostet 25 DM (Ausland: 29 DM). Es verlängert sich nicht automatisch.

Händler:

Den Vertrieb für Händler macht Pegasus Press:
karsten.esser@gmx.de

Als ich das Abenteuer zum ersten Mal las, beschlich mich ein kleiner Anflug von Melancholie ... denn das dem Abenteuer zugrunde liegende Szenario aus dem Fanzine "Glücksritter", Ausgabe 6, geschrieben von Rainer Kriegler, war eines der ersten Fanzine-Szenarios, das ich damals selbst als DSA-Meister geleitet und für meine Gruppe umgebaut hatte. Ich finde es prima, wenn alte Szenarios, die heute nicht mehr erhältlich sind, auf diese Weise wieder zum Leben erweckt werden! Doch genug geschwafelt....

Als ich das Abenteuer vorbereitete, stieß ich auf die Szene "Der Flammenpfad", die ich noch ein wenig erweiterte. Vielleicht kann ein Meister, der das TS 11-Abenteuer bisher noch nicht geleitet hat, etwas damit anfangen:

Der Flammenpfad

Das Beschreiten des Flammenpfades habe ich wie ein "Leiterspiel" gestaltet ... will heißen, ich habe ein DIN A 3-Blatt genommen, habe 60 Kästchen in Form eines verschlungenen Bergpfades draufgezeichnet, die Stellen markiert, an denen die Flammenzungen aus der Erde schießen (evtl. LE-Abzüge durch Hitze oder RS-Verlust) und die 60 Felder durchnummeriert. Einige der Felder habe ich dann (um die Helden ein wenig zu irritieren) in den Farben Schwarz, Grün und Rot eingefärbt – das sieht zunächst mal gut aus und die Spieler wittern hinter den schwarzen und roten Feldern in der Regel immer gefährliche Begegnungen oder Fallen ... grins!

Jedenfalls können die Helden in jeder Spielrunde 1W3 Felder auf dem Plan vorrücken ... je nachdem, auf welchem Feld sie landen, kann etwas passieren:

- bleibt der Held direkt neben einer Flammenzunge stehen, erleidet er W6+2 SP oder sein RS sinkt um 1 Punkt
- einige Felder (vorher festlegen) sind steile Abschnitte, die der Held nur mit einer gelungenen Klettern-Probe (evtl. Aufschläge nach Maßgabe des Meisters) passieren kann
- auf einigen Feldern hat der Held mit den "mental Barrieren" zu kämpfen (TS 11, S. 54/55)
- Feuerpfütze – der Held tritt in eine kleine, vorher nicht sichtbare Pfütze aus einer glimmenden, lavaähnlichen Flüssigkeit und verkohlt sich den Stiefel. Im nächsten Dorf sollte tunlichst der Schuster aufgesucht werden ...
- Steinschlag – der als erster gehende Held löst eine kleine Steinlawine aus, nachfolgende Helden können sich mit einer Ausweichen-Probe in Sicherheit bringen. Klappt diese, gibt eine IN-Probe die Richtung des Ausweichens an ... denn sollte der Held neben einer Flammenzunge stehen und die IN-Probe scheitern, macht's "Autsch!", nichwa?
- Die Erscheinung – der Held hat eine Vision: Der Meister würfelt verdeckt eine Prophezeien-Probe. Gelingt diese, enthält die Vision etwas brauchbares zum Ablauf des Abenteuers (evtl. einen Hinweis auf die Öffnungsmöglichkeit der Türen, oder vielleicht schon einen Vorgeschmack auf das nächste Abenteuer...); gelingt die Probe nicht, enthält die Vision etwas völlig abgedrehtes, z.B. den Helden mit der Kaiserkrone auf dem Haupt, fliegende Hasen oder eine/n schäbig aussehende/n Frau/Mann mit sieben noch schäbiger aussehenden Kindern, die den Helden umringen und "Papi, Papi!" bzw. "Mami, Mami!" brüllen. Die Vision wird dem Helden von einer Geistergestalt ohne erkennbares Gesicht präsentiert, die in eine dunkle Kutte gehüllt ist...
- Skelettkrieger – die Helden machen bereits jetzt Erfahrungen mit einem von Azaz' Skelettkriegern (Werte s. TS 11, S. 58)
- Vielleicht passiert auf der Platte auch rein gar nichts: Oder der Meister hat noch weitere Gemeinheiten im Ärmel?

Das Öffnen der fünf Türen

Diese Szene hat recht viel Spaß gemacht, denn sie lief fast wie ein Mini-LARP ab ... ich zeichnete die fünf Türen mit den entsprechenden Symbolen bzw. dem Gesicht auf dicken Zeichenkarton, bastelte eine Art Aufsteller, damit sie gerade stehenblieben und stellte sie mitten auf den Tisch. Vor dem Beginn des Abenteuers hatte ich mir schon ein Glas Wasser, eine Schachtel Streichhölzer, einen Kieselstein aus dem Garten und mehrere Bonbons bereitgelegt. Wozu die Bonbons? Naja, um die Stimme des Gesichts der ersten Tür schön zu simulieren, steckte ich die Bonbons in den Mund ... das verfremdet die Stimme ein wenig und lockert die Stimmung auf. Die anderen Utensilien erklären sich ja von selbst: das Wasser aus dem Glas für die Feuertür (evtl. aus dem Wasser-schlauch eines Helden), die Streichhölzer für die Wassertür (sie simulieren eine Fackel), der Kiesel für die Lufttür und das Umpusten der Steintür macht den Helden auch noch Spaß!

MIC aka Kreggen von Vinsalt

Schiffswerft

Infos vom Thorwal-Briefspiel

Es gibt einen Film über eine Heavy-Metal-Band, die unbedingt berühmt werden will, doch da ihre Musik kaum gehört wird, sieht es sehr schlecht für sie aus. Deshalb fassen sie den Entschluß, einen Radiosender zu überfallen, die Diskjockeys als Geiseln zu nehmen und dadurch zu erzwingen, daß ihr Demo-Tape über den Äther geht. Die Jugend der Stadt versammelt sich vor dem Sendergebäude, um per Demonstration die Senderverantwortlichen dazu zu bringen, den Wunsch der Band zu erfüllen. Dieses droht zu scheitern, als nach einem internen Streit zwischen den Bandmitgliedern der Sänger vor dem versammelten Publikum als ehemaliger Mitarbeiter einer Schülerzeitung geoutet wird, was natürlich mit dem "coolen" Ruf eines Rockmusiker im Widerspruch steht. Nach einigen Sekunden peinlicher Stille ergreift einer der Demonstranten das Wort und ruft: "Na und? Ich habe früher 'Dungeons and Dragons' gespielt!" Soweit die Worte von Lemmy Killmister (Motörhead) aus dem Film "Airheads".

Auch im Thorwal-Briefspiel konnte ich in den vergangenen Monaten erleben, wie Spieler, teilweise auch welche aus dem offiziellen mittelreichischen Briefspiel, mich ansprachen oder anscrieben: "Hey, einer meiner ersten Charaktere am Tisch war ein Thorwaler und ich habe von damals noch eine Beschreibung seiner Otta. Könnte man die nicht mit in die Hetrolle aufnehmen?" Aber sicher doch. Es ist schön zu sehen, dass es scheinbar eine heimliche Bewunderung der thorwalschen Lande und seiner Leute gibt, was zeigt, daß wir uns wohl auf dem richtigen Weg befinden, Thorwal mehr zu beleben. Dieses haben auch die Workshops zur Zukunft Thorwals und dem Briefspiel auf dem Fantasy Spielfest in Rothenburg und dem RatCon 4 in Dortmund angedeutet.

Die Briefspiel-Ottajasko zählt zur Zeit 41 Besatzungsmitglieder, die ihre Ottarja abgelegt haben und sich fast gleichmässig über Thorwal verteilt haben. Nach wie vor haben wir einen deutlichen Magel an Dörfern und Sippen, was wohl hauptsächlich an dem Spielerbild liegt, das Thorwaler nur an der Küste oder auf ihrem Drachen leben, doch da die letzten Beschreibungen von Dörfern handelten, bin ich zuversichtlich, daß sich die Zahlen ausgleichen werden. Die erste von Spielleitung angestoßene Aktion, das Frühlingshjalding im Phex, startete mit einem Monat Verzögerung, aber dennoch konnte ich mich über sehr rege Beteiligung freuen. Selbst die "Neuzugänge", die kurz nach der Abstimmung dazugestoßen sind, haben die Reden ihrer Hetleute an die Mailingliste geschickt. Auch die Enquikrise aus dem letzten TS und die momentane "Einkaufsfahrt" sind Entwicklungen, die von Spielern angestoßen und/oder mitgestaltet wurden. Letztere Aktion wird einen etwas größeren Rahmen einnehmen und dient sozusagen als erste "Feuerprobe" für unsere Ideen, Thorwal für den Rest Aventuriens wieder interessanter zu machen. Wir wollen nicht hoffen, daß später einmal jemand sich peinlich berührt fühlt, wenn er erzählt: "Na und? Ich habe früher einen Hetmann im Thorwal-Briefspiel gespielt!"

Patrick "Paddy" Fritz

Die Adresse für das "Thorwal-Briefspiel":

Im Vogelsang 18, 50181 Bedburg

e-mail: HeavyHoagie@t-online.de

Forum: www.vinsalt.de/Foren/Thorwal/

Thorwal Standard



Vaterländisch, Kriegerisch, Traditionsbewußt, Zupackend, Treu, Tapfer

PER 29 Hal, 16. Jahrgang

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

Thorwal, werde !

Das Frühjahrshjalding ist beendet und, bei Swafnir, es weist uns den Weg in die Zukunft.

Kaum einer der Hetleute, Jarle, Thane und Geweihten hatte es sich nehmen lassen, auf diesem großen Ereignis, das schon seit Wochen in aller Munde ist, aufzukreuzen. Sechs volle Tage und Nächte war man zusammen gekommen, um über Thorwal und seine Geschicke zu reden. Und es wurde geredet, das wohl! Geredet und gestritten, geflucht und beschworen und auch ein wenig gerauft, aber das wirklich nur ein bißchen. Dazwischen wurde nach guter Vorfahren Sitte natürlich auch gefeiert und das nicht zu knapp. Nach den sechs Tagen war es dann raus: Es wird sich etwas ändern im Lande Thorwal.

Beschlossene Sache ist die gemeinsame thorwalsche Flotte, deren Aufbau jetzt mit vollen Segeln in Angriff genommen werden soll. Vornehmlich Schiffe des neuen Typs "Winddrache" sollen das Rückgrat bilden.

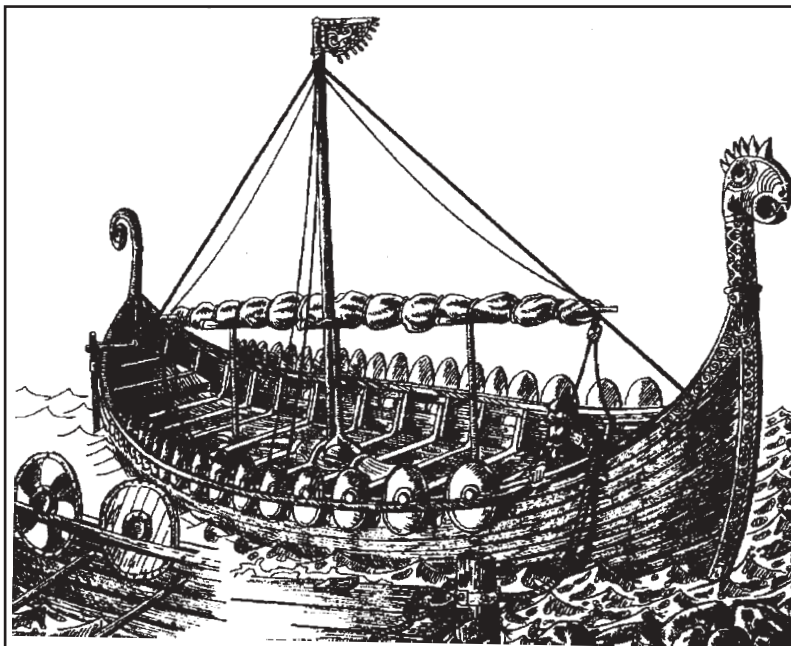
Die größeren Schiffe, Waldrachen oder auch "Krakenfresser" geheißen, sind noch nicht ausreichend erprobt. Aber unsere braven thorwalschen Schiffsbauer werden die Hände nicht in den Schoß legen, das wohl!

Das Hjalding wählte Carla Töntisdottir zur Flottenkommandeurin.

Das Geld für die Flotte soll aus einer thorwalweiten Kopfsteuer fließen, die Tronde beantragt und die der Hjalding gewährt hat - 1 Goldstück pro Kopf und Götterlauf.

Leicht fiel dem Hjalding die Entscheidung nicht, geredet und

gestritten wurde ordentlich, und nicht immer ging es dabei fein und politisch zu, wie man im Mittelreich sagen würde. Vor und auch nach der Abstimmung gab es heftige Proteste und einige Jarls wollte nicht von der Sitte lassen, ihren Argumenten mit dem Axtkopf nachzuhelfen. Als die Steuer beschlossene Sache war, ging für das Häufchen Gegner die Welt unter, für die jubelnde Mehrheit aber war dies der Beginn des modernen neuen geeinten Thorwals.



Leider sind Stiche der neuen Schiffstypen zum Abdruck noch nicht frei gegeben.
Deshalb: Eine traditionelle Otta - Stolu und Herz eines jeden Thorwalers

Tronde wurde auch ermächtigt gegen Steuersünder vorzugehen, was einige dazu veranlaßte, dem Hetmann allen Ernstes zu drohen, er solle nur kommen und versuchen, seinen Schandpfennig einzutreiben.

Das wiederum brachte die Anhänger Trondes auf den Plan und sie sparten nicht mit Gesten der Verachtung.

In dieser erhitzten Stimmung wurde Trondes zweiter Antrag nach einer

Rudersteuer vorgetragen. Dem Hjalding drohte ein vorzeitiges Ende. Insbesondere die Traditionsottajaskos aus dem Norden liefen Sturm. Und diesmal fanden sie auch breite Unterstützung durch Hetleute aus dem Süden. Tronde sah ein, daß er keine Mehrheit zusammenbringen würde und zog das Ansinnen zurück. Er sagte zu, den Antrag bis zum nächsten Hjalding grundlegend zu überarbeiten. So war die Kuh einstweilen vom Eis und die Traditionalisten beruhigten sich ob ihres Sieges wieder.

(Wer die Fortsetzung nicht findet, soll beim Verlag nachfragen)

Kapern wir jetzt auch schon Holz?

Bericht von Jasson Hetfjeld

Das wir ja immer Ärger mit diesem nostrianischen Schweinebäuchen wegen dem Holz aus dem Steicheichenwald haben, wissen ja bestimmt schon alle; von wegen, daß die nicht mehr liefern wollen und so.

Und sagen warum, tun die auch nicht.

Daß wir zum Bau von neuen Drachenschiffen ja immer ein paar Baumstämme brauchen, ist nicht neu, vor allem jetzt, wo der Tronde ja richtig Wind macht mit seinem Hetmanplan. Doch scheinbar hat das einige von uns dazu gebracht, Holz mit zunehmen, wenn man sich auf'nem anderen Schiff mal umsieht.

In Kendrar läuft ein nostrianischer Kapitän namens Kasperbald Lixne herum, der im Phex mit seiner und einer weiteren Kogge an die 200 Quader Steineiche nach Grangor transportieren sollte. Und der hat einiges darüber zu erzählen, wie manche von uns an Holz kommen tun. Der erzählt jetzt, daß, als sich seine beiden Schiffe auf der Höhe von Kendrar befanden, plötzlich vier Drachenboote am Horizont auftauchten, gefolgt von einer Knorre. Als er sich schon beinahe in Sicherheit wähnte (der Dumpfschädel! - die Red.), weil die Drachen einen anderen Kurs angelegt hatten, drehte eines der Schiffe jäh und ging auf Abfangkurs. Wenige Augenblicke haben das die restlichen Ottas der ersten nachgemacht, während die Knorre aus sicherer Entfernung mit Rotzenfeuer auf die Takelage begann. Kasperbald hat dann sofort seiner Mannschaft ein paar Entermesser in die Hand gedrückt, genauso wie der Kapitän der anderen Kogge.

Unsere Jungs und Mädels, scheinbar die von der Einkaufsfahrt, die ja eigentlich erst unten bei den Gildenländern "einkaufen" gehen wollten, haben mit ihrem Enterangriff angefangen, in dem jeweils zwei ihrer Schiffe ein nostrianisches Schiff in die Zange nahmen, um gleichzeitig von Back- und Steuerbord loszulegen und den Weicheiern zu zeigen, was eine thorwalsche Kneifzange ist.

Wenn Linxe das erzählt, klingt das so: "Unsere Kogge stand wohl unter dem Schutz von Efferd und Phex, denn die Thorwaler Raufbolde, die uns attackierten, waren nur auf einen guten Kampf aus, weshalb es kaum ernsthaft Verletzte unter meiner Mannschaft gab.

Doch diesem Weib, das mit ihresgleichen auf der "Tommel" wütete, stand der Sinn wohl nach Schmerz und Tod, denn die Bande ließ brutal und blutberauscht die Äxte kreisen. Dem Kapitän der "Tommel" blieb nichts anderes übrig als zu kapitulieren und auch wir sahen uns gezwungen, unser schönes Schiff

angesichts der Übermacht der Barbaren aufzugeben.

Doch dann gerieten die Thorwaler untereinander in Streit. Das Weib mit der Tätowierung einer erdolchten Schlange wurde von einem Hünen namens Frenjar heftigst wegen ihrer Kampfweise kritisiert; dabei versuchten zwei Kapitäne der anderen Drachenboote die beiden zu trennen und wieder zu besänftigen. Aber wie das leider bei diesen Nord-Piraten so üblich ist, haben sie sich ziemlich schnell wieder vertragen. Die "Tommel" haben sie gleich ihrem Konvoi angegliedert und mit eigenen Leuten besetzt. Wir Überlebenden wurden gemeinsam mit dem Holz und einer Notbesatzung von 15 Thorwalern auf meine ehemalige Kogge verfrachtet und nach Kendrar überführt, wo man uns dann mit Tritten und Hieben von Bord jagte. Was sie mit Schiff und Holz angestellt haben, kann man sich ja wohl denken."

Der Trockenschwimmer soll sich mal nicht so haben, kann froh sein, daß unsere nur auf Spaß aus waren.

Die 15 Thorwaler sind welche von den Lassirer Drachen, die erzählt haben, daß sie ja eigentlich gar nicht angreifen wollten, doch die Olgerda, die Kapitänin der "Schlangentod", sei ohne was zu sagen direkt dahin gesegelt und da konnten die anderen halt nix tun als mitzumachen. Ob das jetzt stimmt, oder ob den Lassirer das zu peinlich war, zuzugeben, daß ihr Hetmann jetzt auch Holz kapern läßt, können wir nicht sagen. Die Kogge haben sie jedenfalls dem Tronde geschenkt, damit der daraus vernünftige Schiffe bauen kann.

Da# große Frühjahrs#hjalding

(Fortsetzung von Seite 1)

Der Antrag des Hetmanns von Thorwal, mit den Nostrianern Verhandlungen über den gesicherten Holzhandel via Salzahaven zu führen, fand keine Mehrheit. Es hätte nicht viel gefehlt und der größte Teil der Hetleute hätte gar für Krieg gestimmt.

Doch Tronde konnte sie überzeugen, erst einmal bis zum Herbst abzuwarten, weil die letzten Lieferungen Salzahaven anstandslos passiert hatten. Allerdings waren das auch Holzfahren aus Nostria und nicht aus Andergast.

Es bleibt abzuwarten, ob die Nostrianer allen Ernstes auf die Unterstützung der Stutzer aus dem Lieblichen Feld zählen und es wagen, sich weiter mit Schikanen dem freien Handel Thorwals entgegen zu stellen.

Wenn die Nostrianer es tatsächlich weiter so bunt treiben, dann Obacht, Salzarelenschänder. Nochmals könnt ihr nicht mit der Milde Thorwals rechnen. Dann sollt ihr mal wieder am eigenen Fell spüren, was es heißt, wenn der Zorn von Swafnirs Kindern über euch kommt.

Impressum:

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

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



Vaterländisch, Kriegerisch, Traditionsbewußt, Zupackend, Treu, Tapfer

RAH 29 Hal, 16. Jahrgang

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

Erfolgreiche Geschäfte in Drôl?

Hetmann Ingald Ingibjarnson kehrte aus Drôl zurück und berichtete Tronde über "erfolgreiche Einkäufe" (s. den Bericht von Ingald an Tronde). Vom obersten Hetmann war bislang keine offizielle Stellungnahme zu bekommen. Aus gewöhnlich gut unterrichteten Kreisen war aber zu vernehmen, daß Tronde wenig erfreut ist. Er befürchtet eine Konfratation mit den Gecken aus dem Lieblichen Feld zur Unzeit. "Die Flotte ist doch erst in 5 Götterläufen einsatzbereit", soll seine erste Reaktion gewesen sein. Es ist wohl zu erwarten, daß die "Einkaufsfahrt" (der TS berichtete) nach den Vorfällen in Nostria (s. nebenstehenden Bericht) und den Ereignissen in Drôl noch weiter von sich Reden machen wird.

Unsere Einkäufe in Drôl

Bericht des Hetmanns Ingald Ingibjarnson nach dessen Rückkehr in Thorwal

" Oberster Hetmann, ich sollte dir noch ein paar Takte über unsere Einkäufe in Drôl erzählen, bevor die Liebfelder irgendwelche Schauergeschichten von Überfällen erzählen. Wir hatten nämlich nur vor, friedlichen Handel zu treiben und dabei die Stadt Drôl zum Haupthandelspartner erklärt. Als wir uns der Stadt näherten waren da nur die Schiffe der Hylailers Seesöldner, und wir fuhren ungehindert in den Hafen ein. Als wir angekommen waren, wollten einige Büttel uns nicht ordentlich anlegen lassen, und da haben Ogelda und ich einfach einige ins Wasser geworfen, während der Frenjar sich noch mit ihnen rumgestritten hat.

Dann haben uns die anderen Büttel mit ihren Hellebarden bedroht; und wir als freie Thorwaler haben uns das natürlich nicht bieten lassen und ihnen ihre Stecken einfach abgenommen, das wohl. Aber irgendwer muß den Seesöldnern Bescheid gegeben haben, und das rauflustige Pack hat uns dann mit gezückten Entermessern angegriffen, obwohl sich die Memmen von Bütteln bis dahin nur über einige Kratzer beschweren durften. Hasenherzen, elende.

Aber es hätte ja noch gefehlt, das so ein dahergelaufener Haufen von Söldnern uns dumm kommt. Also haben wir unsere Äxte zücken müssen, weil wegen Notwehr, und auch Frenjar mußte seine Leute in den Kampf schicken, daß die Kräfte zumindest gleich waren. Und dann hat die Olgerda zur Abwechslung mal gedacht und hat mit ihren Leuten die Werft gestürmt. Natürlich waren Tjore und ich ihr sofort auf den Fersen, weiß ja keiner, ob die nicht am Ende doch der Walwut verfällt. Und das war richtig so! Kaum hatten wir die Werft betreten, mußten Tjore und ich Olgerda davon zurückhalten, einer aufgemotzten krähenfüßigen Tante die Skraja durchs Gesichtspuder zu ziehen. Aber Swafnir hat uns einen großen Gefallen erwiesen. Die "ehrenwerte Dame" stellte sich als Exzellenz-Stellvertreterin des Staatsmarschalls (diese Gecken mit ihrem albernen Gepompe) heraus, und in ihrem Gefolge befand sich noch ein Sohn eines Drôler Pfeffersacks, dem Atmaskott gerade noch den Dolch aus der Hand schlagen konnte, bevor er sich daran verletzt hat.

Olgerda wollte die beiden nackt und in Honig und Federn auf der Stadtmauer tanzen lassen. Als die beiden ihr jedoch erzählten, daß sich die Seidenkarawane in Mengbilla befände, war Olgerda wie verwandelt.

Wir einigten uns mit den beiden Tröpfen, daß wir sie ungeschoren lassen würden, wenn wir die innere Stadt zum Einkaufen unbehelligt betreten (ich hoffe, ihr habt auch ans Verlassen gedacht - die Setzerin) dürften. Der Vogelscheuche war ihr "Ruf" so wichtig, daß sie einwilligte und uns Einkaufen ließ. Aber lustig wäre es ja auch gewesen, sie als Bugfigur mit auf See zu nehmen und später an die Orks zu verkaufen, Ich finde Mardugh ja immer noch sehr bemerkenswert, den muß man sich mit kleinen Aufmerksamkeiten warmhalten. Schade eigentlich. Sie konnte auch gut kreischen und hätte damit bestimmt alle Seeschlangen verjagt.

Aber vielleicht ist ja besser, daß Swafnir dieser Anblick erspart blieb - und wenn erstmal das wahre Gesicht der Schrecke durch das Salzwasser zum Vorschein gekommen wäre - gute Götter.

Dann haben wir natürlich zuerstmal im Efferdtempel eine Spende für die gute Hafeneinfahrt gegeben und an einer Andacht teilgenommen. Anschließend haben wir dann noch ein bißchen eingekauft, wobei die Drôler im großen und ganzen doch recht umgänglich waren. einige Jünglinge wollten sich zwar noch als Helden aufspielen, und einige Händler hatten geringfügig überzogene Preisvorstellungen - aber das hat sich dann alles ohne größeren Aufwand regeln lassen! Oder hättest Du 10 Dukaten für dieses lumpige rosa Spitzenhöschen gezahlt, wo es eine Frau noch am Hintern frieren muß, wenn sie nicht fünf von den Dingen gleichzeitig anzieht.

Nachdem wir eingekauft hatten, wollten wir uns im Hafen wieder treffen. Aber diese Olgerda bekommt den Hals eben nie voll, das selten dumme Weibsstück. Wollte sie doch gleich weiter nach Mengbilla segeln und die Seidenkarawane überfallen. Aber wenn sie zu tief ins Feuerfaß geschaut hat, kann man ihr nicht helfen. Der Rest ist nach Belhanka weitergefahren, während Olgerda unbedingt zwischen die Flotten von Mengbilla und dem Lieblichen Feld segeln wollte. Da hört ja wohl jede thorwaler Solidarität auf, Tjore hatte auch keine Lust sich abschießen zu lassen und Frenjar war auf Olgerda zu sprechen wie auf ein Faß vergorenen Rübensirup. Also haben wir sie fahren lassen, soll sie doch sehen, wo sie bleibt."

Anzeigen:

Otta gesucht !

Ihr grossen und wohlhabenden Ottaskins. Nun da ihr Torbens neue Schiffe, die Windrachen, kaufen könnt, benötigt ihr eure alten Ottas vielleicht nicht mehr.

Wer hat eine kleine, gebrauchte Otta günstig abzugeben?

Gefechts- und Sturmschäden kein Problem.

Angebote bitte an Tjore Elengarson, Hetmann der Trunkenbold-Otta, Elderbog. (Aktion: Notleidende Thorwaler)"

(irdisch: **Thomas Zinke, Kleistring 6, 50767 Köln** oder **tom@hjaldingard.de**)

Ich versuche die Blutreiter Otta in einem Briefspiel nach Kräften mit echt thorwalschem Leben zu erfüllen..

Falls auch Ihr an einem Briefspiel innerhalb der Otta interessiert seid, mailt an **Krishna@giga4U.de**

Wenn ich die Schlampe erwische, die mit im Suff in Olport im "Winseinden Nostrier" meinen Glückszahn (das war nämlich der erste, den ich einem ausgeschlagen habe, meinem blöden Vetter nämlich) geklaut hat, dann mach ich die zu Brei, es sei denn, sie gibt mir das Dings ganz bald zurück, aber ein bißchen plötzlich..

Paß bloß auf, ich weiß hgenau, daß du es warst!!!

Elgarda Tröndirsdottir von der Walswut-Otta

Wo der Bodir...

Wo der Bodir einen großen Bogen macht,
Wo Hetmann Tronde hält die Orkenwacht,

Refrain:

Da ist meine Heimat, da bin ich Zuhause,
Wir zieh'n ins Bodirland, ins stolze Thorwal-Land,
Ich will dich lieben bis in den Tod!

Wo mann trinkt die Urn in zwei Zügen aus,
Wo die Sklaverei findet kein' Applaus,

Refrain

Wo die stolzen Ottas zieh'n durch's Windemeer
Wo Frauen schmeißen einem die Beile hinterher,

Refrain

Wo, bei Swafnir, liegt das ganze Dere-Glück,
Wo der Ork sich zieht ganz schnell zurück,

Refrain ...

(irdische Melodie: "Wo die Weser ...")

Große# Fest in Muryt

Wie man uns sagte, haben die Muryter ihre Schiffsprobleme lösen können. Eine Abenteurergruppe soll zusammen mit Jungs und Mädels von der Manreker Firnglanz-Otta die verlorengegangenen Schiffe wiedergefunden und die Belohnung eingestrichen haben.

Der Hetmann hat als Dank für alle, die sich an der Suche beteiligt haben, ein großes Gelage mit viel Bier und Brannt spendiert. Das Fest soll bis in die frühen Morgenstunden gedauert haben - des dritten Tages, versteht sich ... - und so mancher soll nicht mehr geraden Schrittes nach Hause gekommen sein.

Es wird herumerzählt, die Schiffe wären von Piraten gekapert worden, doch darüber schweigen sich der Hetmann und der Gildenobermütz eisern aus.

Sollten wir etwas Neues aus ihnen 'rauskitzeln können, werden wir darüber berichten, Doch jetzt freuen wir uns erst einmal mit den Murytern und heben die Humpen.

Aufbruch in Enqui

Bei einem Konzert der Bardengruppe goss & KLEIN kam es in Thorwaler Spielhaus Joss zu einer deftigen Schlägerei. Nachdem die lokal bekannte Gruppe, bestehend aus Lamandion Lautensang und Igrim Muragosh Thoram, ihr Goldlied zum besten gegeben hatten, kam es zu einer wilden Schlägerei. Inwiefern die letzte neue Strophe, in der es um Grubengold, Waschgold, Goldwäscher und Goldschrate geht, die anwesenden Zwerge aufgewiegelt haben könnte, entzieht sich der Kenntnis des Berichterstatters. Ein wütendes Drillingsgespann der Kurzbeine konnte erst unter Einsatz mehrerer Krüge Premier Feuer zur Vernunft gebracht werden, wobei der unpassende Einsatz des Feuers, nämlich auf dem Eisenschädel von jedem von diesen Langbärten, einem jeden Hjaldinger die Haare zu Berge stehen lassen muß.

Mit Spannung darf aber nun das 2-Tage-Festival der Gruppe im nahen Tjolmar erwartet werden.

Thorwal Top Ten

1. (2.) Ein Korn au'm Spielfeld - Sturm Thorwal
2. (3.) Rippen, Arm und Schädel bricht - aber das Tor machst du nicht - Orkan Prem
3. (-) Palisadenzaun - Der Rabe
4. (-) Immer wenn du atmest, falle ich ins Koma - die Gardisten
5. (9.) Ein Schwert, ein gutes Schwert, das ist das beste, was es gibt auf dem Pferd - Die Drei von der Botenstation
6. (-) Ich bin Blau - Aliena Blauzahn
7. (7.) Stampftanz Nr. 1 - Jever Becksson
8. (6.) Bumm, Bumm, Bumm, Bumm - Ich hau dich einfach um - Die Wengenholm-Jungs
9. (-) Wo der Bodir - Bodir-Singegemeinschaft
10. (-) Festum, Festum - Dschinn Gieskann

Gjalskermund (Hjalskavörmunden)

Die "Hauptstadt" des hohen Nordens und ihre Geschichte

Gjalskermund ist die älteste und größte thorwalsche Siedlung an der Gjalsker Küste. Nach der Gründung Hjalmefjords und dem beginnenden Handel mit dem Svellttal und den Elfenlanden war es notwendig geworden, auf der Strecke vom Hjalmefjord nach Olport einen Vorposten zu gründen, an dem die Schiffe Lebensmittel und frisches Wasser aufnehmen und wo dringende Reparaturen durchgeführt werden konnten.

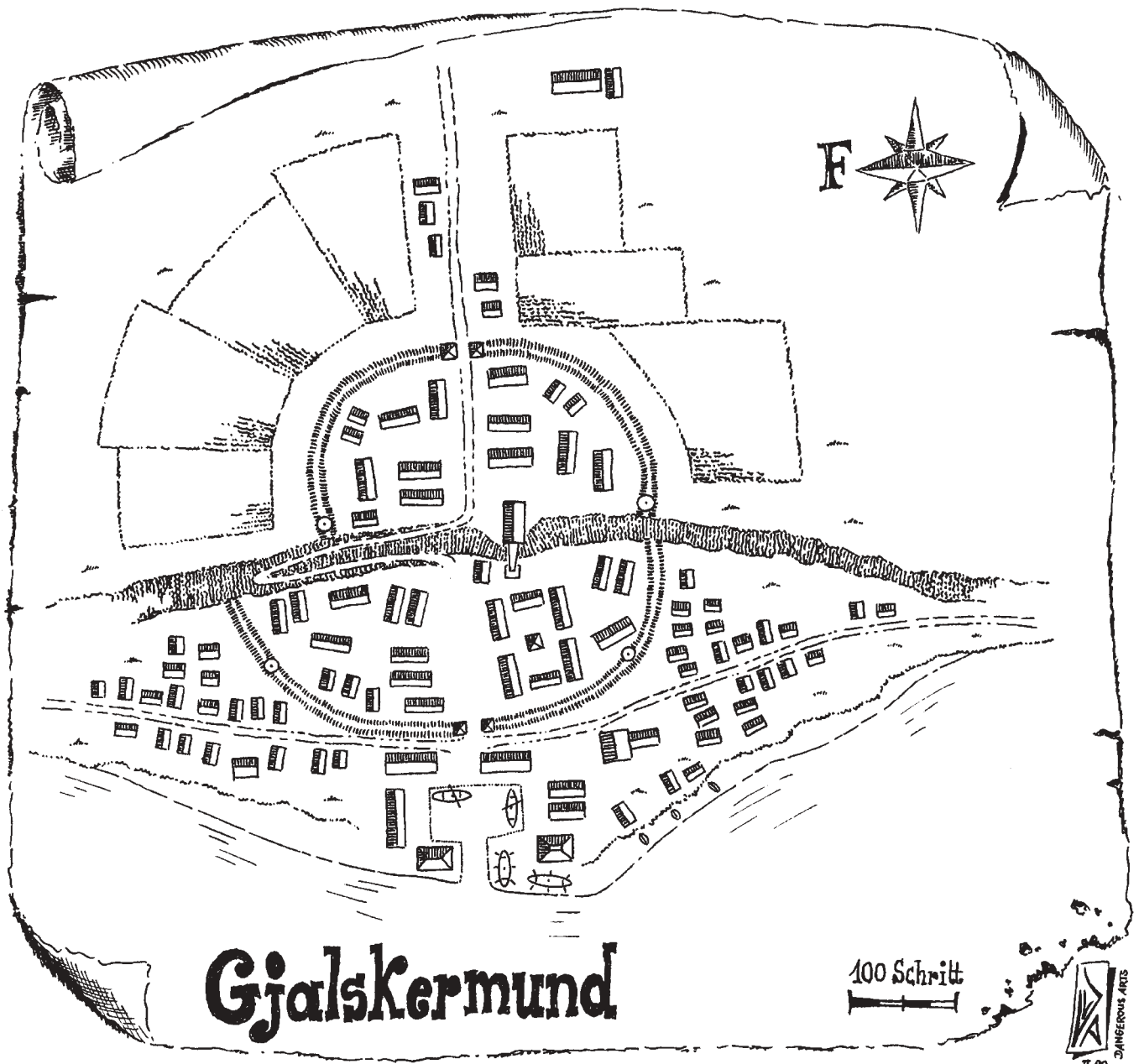
Lange Zeit hielt man nach einem geeigneten Platz Ausschau und fand schließlich am rechten Ufer des Gjalskafjordes ein der Klippe vorgelagertes Stück Land, das genügend Platz für Warenspeicher, Langhäuser und Hafenanlagen bot. Die Siedler nannten den Ort ob seiner Lage nahe der Mündung des Gjalskafjordes in Ifirns Ozean Hjalskavörmunden.

In den folgenden Jahren gewann Hjalskavörmunden an Bedeutung, immer mehr Schiffe liefen hier an.

Nicht umsonst allerdings blieb die Siedlung für lange Zeit der einzige Vorposten der Zivilisation im Gjalskerland.

Überfälle der Gjalsker Barbaren machten das ohnedies beschwerliche Leben im rauen Norden Aventuriens umso gefährlicher und etliche Versuche, weitere Flecken zu errichten, wurden zumeist schon nach wenigen Jahren aufgegeben.

Gjalskermund hatte derweil Verteidigungsanlagen errichtet, nachdem die Gjalsker Barbaren mehr als einmal das Dorf überfallen hatten. Graben, Wall und Palisadenzaun bieten den Siedlern seither Schutz vor Übergriffen und es gelang den Verteidigern des Ortes in Folge, die Angreifer zumeist ohne höheren Blutzoll zurückzuschlagen.



Auch in der heutigen Zeit, da die zunehmende Besiedlung der Küste dafür gesorgt hat, daß den Seefahrern etliche Häfen zur Verfügung stehen, hat Gjalskermund an Bedeutung nicht eingebüßt. Zwar machen weit weniger Schiffe als früher hier Zwischenstation, das günstiger gelegene Nordaport hat diese Rolle übernommen, doch Gjalskermund ist mit rund 450 Einwohnern die größte thorwalsche Siedlung des Gjalskerlandes und gilt als das Zentrum der thorwalschen Befriedungsversuche des Region. Viele Ottajaskos, die im Gjalskerland eine neue Heimat suchen, brechen von Gjalskermund aus auf, um sich nach Standorten für neue Ottaskins umzusehen.

Auch wirtschaftlich ist der Ort das Zentrum der Region: Der hier stattfindende allmondlische Markt ist der einzige weit und breit. Im Sommer machen sich viele Menschen von hier aus mit Booten auf, um den Fjord oder gar den Flußlauf der Gjalska zu erkunden, denn es heißt immer wieder, daß am Oberlauf des Flusses unvorstellbare Schätze auf den Mutigen warten. Goldklumpen, so groß wie Kinderköpfe will man dort gefunden haben und Edelsteine, so klar wie das Wasser, das im Frühjahr von den Gletschern strömt. Auch geht die Mär um, daß die legendäre Thorwaler Piratin Anschja Hilgarddottir vor vielen Generationen dort ihren Schatz versteckt habe, um ihn vor dem Zugriff ihres Erzrivalen, Ilgar Trondesson, zu bewahren.

Diese Expeditionen sind gefährliche Unterfangen, denn die Gjalsker Barbaren warten geradezu auf Fremde, die sich zu weit in ihr Territorium vorwagen.

Gjalskermund besteht aus zwei Teilen. Am Fuße der Klippe liegt Unnagjard, das Unterland. Unnagjard stellt den ursprünglichen Teil der Ortschaft dar und umfaßt den Hafen mit dem Trockendock, die Lagerhäuser, die Häuser der Fischer sowie die Brennelei.

Als die Siedlung wuchs und es am Wasser zu eng wurde, beschloß man, auch oben auf der Klippe zu siedeln, wo man bereits Felder unterhielt. Seither können die Overgjarder oder Oberländer den "Alteingesessenen" aus 65 Schritt Höhe auf die Köpfe spucken ...

Ursprünglich lebten ausschließlich Bauern auf dem Plateau, wo sie frostharte Getreidesorten anbauen und ihre zähen Eisgrimmische und Wollziegen auf die Weide treiben, doch mittlerweile haben sich auch etliche andere Gjalskermunder dort niedergelassen.

Um Unnagjard und Overgjard zu verbinden, hat man eine steile Treppe mit 423 Stufen in den Fels geschlagen, ein beschwerlicher und bei Eis, Schnee und Sturm auch gefährlicher Weg. Lange Zeit war die Treppe der einzige Transportweg von oben nach unten und umgekehrt. Um Lasten zu transportieren, gibt es mittlerweile einen Lastenaufzug, der durch ein Tretrad bewegt wird. Ein Karrenpfad führt an der Klippe entlang zu den nächsten Weilern, die etwa 30 Meilen von Gjalskermund entfernt liegen.

Etwa zwei Meilen gen Osten liegt ein großer Tannenwald, in dem einige Holzfäller dafür sorgen, daß der Bedarf des Dorfes gedeckt wird.

Ifirnshavn – Zuflucht im Schutz der Schwanenflügel

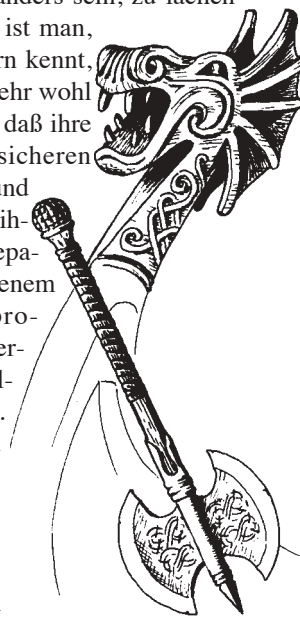
Die Schiffe, die auf der Route Enqui-Olport-Thorwal unterwegs sind, kennen und schätzen das Örtchen zwischen den hohen, weit ins Meer ragenden Felsen, die von einem ankommenden Schiff wie die Flügel eines Schwans aussehen. Der rechte Flügel wird Swafnirflügel geheißen, denn auf seiner Kuppe befindet sich ein gar prächtiger Swafnir-Schrein, der linke Flügel trägt den Namen Ifirnflügel, denn hier gibt es ein der Ifirn geweihtes Heiligtum mitsamt einem kleinen Betplatz für die Anhänger des grimmen Firun und seiner holden Tochter, denn der eisige Winter wird im Gjalskerland gefürchtet und doch verehrt, und die Bewohner Ifirnshavns verdienen sich ihren Lebensunterhalt durch die Jagd. Die Pelze dieser Tiere sind es, die aus dem ehemaligen Fischerdorf einen Umschlagplatz für Rauchwaren aller Art gemacht haben: Gjalskerwiesel und Eisnerz sind begehrte Handelsgüter.

Doch in Ifirnshavn gibt es nicht nur Jäger. Zwar gedeiht auf dem kargen Boden kaum etwas, doch die Gewässer im Inland und das weite Meer sind von zahlreichen Fischarten bevölkert, und nicht wenige Ifirnshavner sind das, was schon ihre Vorfahren und deren Vorfahren waren ... nämlich Fischer.

Überhaupt sind die Männer und Frauen von Ifirnshavn ein ganz besonderer Menschenschlag; eine Mischung aus Thorwalern und Norbarden, wobei man nicht mehr genau sagen kann, welches Volk als erstes in dieser Bucht siedelte. Die Ifirnshavner sind in der Regel großgewachsen und kräftig, haben ein sonniges Gemüt und lachen und trinken gerne ... aber wehe dem, der einen Gjalskerländer reizt! Während sich beim Thorwaler der pure Jähzorn durchsetzt, mischt

sich beim Gjalskerländer noch die listige Verschlagenheit der Norbarden in den ungestümen Angriff ... meist mit unangenehmen Folgen für den Streithahn.

Doch Traviadank, Streit gibt's so häufig nun auch nicht in Ifirnshavn, jeder geht dort seinem Tagwerk nach, und wenn ein Schiff anlegt und die Handelsgeschäfte erledigt sind, versammeln sich die Einheimischen mit den Reisenden in der "Hütte des Gastes", einem Langhaus nur für die durchreisenden Gäste, um neue Geschichten aus der weiten Welt zu hören und, wie sollte es auch anders sein, zu lachen und zu trinken. Gastfreundlich ist man, wie man es von den Thorwalern kennt, aber ebenso geschäftstüchtig. Sehr wohl wissen die Ifirnshavner darum, daß ihre Siedlung einer der wenigen sicheren Häfen dieser Region bietet - und wissen wohl ein Geschäft aus ihrem Beistand, sei es bei der Reparatur des Schiffes nach durchlittenem Sturm sei es bei der Verproviantierung, zu machen. Andererseits ist man gerne bereit, für seltene und geschätzte Waren - z.B. Stahl, Schmiedegüter, Öl und Wachs - einen guten Preis zu zahlen, wenn das Zeug denn nur taugt ... Tand und Trödel wissen die Leute hier, wo beinahe alles knapp und damit teuer und



geschätzt ist, sehr wohl von trefflichem Gut zu scheiden.

Auf der Hochebene oberhalb Ifirnhavns braust fast ständig ein naßkalter Wind, der von See her weht. Doch dieser "Luftzug", wie die Ifirnhavner den Wind nennen, stört die Gjalskerländer nicht sonderlich.

Beschwerlicher ist dagegen der Aufstieg von der Bucht mit den Landungsstegen hinauf auf die Hochebene und den beiden Götterschreinen auf den "Flügeln".

Entweder man ist völlig schwindelfrei - dann kann der Gebetswillige die Swafnirstreppe nehmen, glatte Stufen, die

ohne Geländer oder sonstweden rettenden Halt in die Steilwand des Swafnirsflügel gehauen wurden - oder aber man nimmt den Weg durch die Dunkelpforte, einer schmalen Klamm, die vom Grund der Bucht in sanften Windungen bis zur Hochebene aufsteigt.

Dieser Weg ist zwar bedeutend länger als der Treppenaufstieg, dafür aber erheblich sicherer, denn schon des öfteren sind Einheimische und Reisende in purer Selbstüberschätzung (oder im Vollrausch) von der Treppe in die Tiefe - und damit in Borons Arme - gestürzt.

Runajasko bietet der Gilde die Stirn!

Scharf gestaltet sich die Reaktion auf die jüngsten Anwürfe der Grauen Gilde gegen die Runajasko zu Olport.

Selbige hatte den Olportern vorgeworfen, Kapermagier auszubilden. Außerdem bekritelte man, daß die Runajasko einen hohen Anteil an elfischen Lehrmeistern unterhalte und entsprechend ausgedehnten Unterricht in elfischer Magieanwendung gäbe.

Man drohte den Olportern gar mit einem Ausschluß aus der Gilde, so sie ihr Verhalten in naher Zukunft nicht änderten. Dazu ließ die altehrwürdige Runajasko folgende Entgegnung an den Gildenrat und die Akademien grauer Prägung senden:

*Werte und geehrte Collegae,
mit Verdutzungen nahmen wir das Schreiben des hohen Institutes zu Punin zur Kenntnis.*

Vielfach lasen wir es, mal vorwärts, mal rückwärts, wir hielten das Pergament gar gegen das Licht, um zu ergründen, ob jedewede geheime Zeichen dort zu finden seien, die uns den wahren Wortgehalt des Briefes kundtun würden. Wir unterzogen das Dokument der magischen wie alchemischen Examination und versäumten auch nicht, Kenner der Kryptographie mit der Untersuchung zu betrauen.

Indes blieben all diese Versuche vergeblich, dem Schreiben ließ sich kein anderer Gehalt entlocken, als es da schwarz auf weiß zu lesen stand.

Allen Ernstes also hat das hohe Collegium zu Punin sich erlaubt, uns, mit Verlaub die älteste graue Akademie auf aventurischem Boden, mit dermaßen haltlosen, unverständlichen und mit keinerlei Sachkenntnis behafteten Vorwürfen zu behelligen, daß man am Verstand der Verfasser geradezu zweifeln muß.

Wie kann man allen Ernstes einem angehörigen Institut der Grauen Gilde zum Vorwurf machen, sich darum zu bemühen, elfische druidische oder satuarische Magie in die Gildenmagie einzubeziehen? Nichts anderes verlangen unsere Grundstatuten. Es verblüfft uns, daß der Gildenrat scheinbar daran erinnert werden muß.

Nicht minder gilt das für die Anwendung von Magie in der Schifffahrt. Die Absolventen der Runajasko werden seit Generationen darauf vorbereitet, ein eigenständiges Leben zu führen. Das beinhaltet auch die Fähigkeit, seinen Lebenserwerb fern vom Elfenbeinturm der Akademien zu führen. In Thorwal ginge das auch gar nicht anders, mit Verlaub.

Die Runajasko ist stolz darauf, daß ihr das in mehr als 2000 Jahren ihres Bestehens gelungen ist. Mag sein, daß man im fernen Punin anders darüber denkt, worin die Lebensaufgabe eines Magiers besteht. Wir finden nichts schlechtes daran, wenn ein Absolvent sich nicht nur auf die graue Theorie versteht, sondern seine Kenntnisse auch zum Nutzen seiner Mitmenschen anzuwenden weiß.

Im übrigen müssen wir uns schon wundern, wieso diese Kritik ausgerechnet jetzt an uns herangetragen wird. Als Absolventen

unseres Institutes die Schiffsmannschaften verstärkten, die gegen B fuhren, da war von "ungildenhafter" Magieanwendung und "zu großem Einfluß elfischer Magie" nichts zu vernehmen. Im Gegenteil.

Wir wollen fürderhin annehmen, daß es sich nur um einen schlechten Scherz gehandelt hat, den der Gildenbote uns da überbrachte, und zeigen uns geneigt, die Entschuldigung Punins anzunehmen.

Sollte aber in der Tat das Collegium seine wirren Worte ernst gemeint haben, so sei es gewarnt: Olport wird eine solch anmaßende Einmischung in seine Angelegenheiten von niemandem, auch nicht vom Gildenrat, hinnehmen.

Wir wehren uns entschieden gegen jede Einmischung in unseren Lehrplan, die Zusammensetzung des Collegiums etc. pp.

Wir werden solches nicht dulden, haben dies in der Vergangenheit nicht getan, werden es gegenwärtig nicht tun und unsere Haltung auch in der Zukunft nicht ändern, komme da, was möge!

Die Runajasko denkt und handelt getreulich und verantwortungsvoll auf dem Boden der Statuten der Grauen Gilde. So war es und so wird es immer sein. Jeder Zweifel daran ist eine Beleidigung der Akademie und ihrer Angehörigen.

Wir sind uns dessen gewiß, daß die anderen renommierten Institute der Grauen Gilde sich unserem Protest anschließen und die geäußerten Vorwürfe als das zurückweisen werden, was sie sind: eine unerhörte Verleumdung und Einmischung in akademieeigene Angelegenheiten.

Solches aber kann und darf nicht geduldet werden, soll nicht die Gilde in ihren Grundfesten, in ihren Überzeugungen in Frage gestellt werden.

Uns will scheinen, Punin habe dem wenig erquicklichen wachsenden Einfluß der altreichischen Institute nachgegeben, denen womöglich die Entfaltung thorwalscher Interessen nicht zusagt. Es wirft kein gutes Bild auf die gebotene Neutralität des Gildenrates, wenn dem so ist.

Gesiegelt in Namen von Haldrunir Windweiser, Spektabilität der Runajasko zu Olport

Die Rote Frenja

Abenteuer für 3-6 Helden mittlerer Erfahrungsstufe in Thorwal

von Torben Leutenantsmeyer

Eine schreckliche Geschichte

(Meisterinformation)

Aus dem Logbuch der Efferdsträne, Schivone der Muryter Handelsflotte in Ifirns Ozean, niedergeschrieben von Kapitän Ahren Asleifson.

„3. PHE 29: Wir haben heute morgen den Hafen von Enqui verlassen. Unser Konvoi besteht aus drei Schiffen: meinem Schiff, der Efferdsträne, der Dukatstolz unter Stover Zweibrück und der Ifirnsfeder unter Sesko Zurmov.

Unsere Fracht besteht aus:

- 200 Quader Pelze (Dukatstolz)
- 100 Quader Eisenerz (Ifirnsfeder)
- 100 Quader Steinsalz (Ifirnsfeder)
- 50 Quader Leinenstoff (Efferdsträne)
- 5 Quader Teer
- 10 Quader Segeltuch
- 10 Quader Taue
- 5 Kisten mit sonstigen Handelswaren

Außerdem befinden sich auf Geheiß des Eigners zwei Passagiere an Bord, Liskara Ahlfeldt und ihr Diener Alwyn Eskersen, die nach Olport wollen

4. PHE 29: Wir passieren das Westende der Brinasker Marschen. Die Küste wird zunehmend steiler. Spiegelglatte See und Flaute verhindern ein flottes Vorankommen.

Ein Matrose ist vom Mast gefallen und hat sich den Arm gebrochen.

5. PHE 29: Gegen Mittag erreichen wir Nordaport. Es kommt Wind auf, so daß wir hoffen, morgen früh Gjalskermund zu erreichen. Dem verletzten Matrosen geht es den Umständen entsprechend gut.

In der Nacht wird die See rauher, auf Anraten der Navigatorin Gundrid Arvadotter haben wir den Kurs gen Firun geändert, um dem Sturm zu entgehen.

6. PHE 29: Wir erreichen früh morgens Gjalskermund. Es werden einige kleinere Reparaturen an der Takelage vorgenommen. Gundrid hat einen Defekt am Ruder ausfindig gemacht. Ihre Umsicht und Eifer werden hiermit lobend erwähnt.

9. PHE 29: In Olport wird ein Teil der Ladung gelöscht: 75 Quader Pelze, 25 Quader Erz und 3 Kisten. Als neue Fracht werden 10 Quader Kreide, 20 Quader Korn und 50 Quader Stahl geladen. Außerdem frischer Proviant und Wasser.

Wir haben einen neuen Passagier an Bord genommen, der dringend eine Passage nach Auriler benötigt, ein Mann mit Namen Dermiot Olgard. Für die Passage sind 5 Dukaten in



die Schiffskasse gezahlt worden.

10. PHE 29: Unser Passagier verhält sich seltsam. Des tags bleibt er in seiner Kabine, des nachts begibt er sich an Deck, um die Sterne zu beobachten. Die Matrosen betrachten ihn voller Argwohn. Ich habe Hellwina angewiesen, ein Auge auf ihn zu haben.

11. PHE 29: Gegen Abend frischt der Wind bis zu Sturmböen auf. Wir versuchten dem drohenden Sturm auszuweichen, doch vergeblich. Ich ließ das Schiff sturmklar machen und Signale an unsere Begleitschiffe geben.

Der Sturm wird heftiger. Keine Sicht mehr zu unserem Konvoi. Ein Segel ist losgeschlagen, unter Mühen konnten die Leute es bergen. Dabei ist einer über Bord gegangen, keine Chance, ihn in den tosenden Fluten zu bergen. Möge Efferd ihm beistehen. Wir haben den Treibanker ausgesetzt. Schließlich bleibt uns kein anderer Weg mehr, als das Schiff aus dem Wind zu drehen und zu beten.

Gundrid über Bord! Eine riesige Woge hat sie mitgerissen. Ich werde für ihre Seele beten. Als Rudergast wird Olmar Aslindsson eingeteilt.

Das Ruder ist geborsten, wir sind den tosenden Fluten hilflos ausgeliefert. Unter Aufbietung aller Kräfte versuchen wir zu retten, was zu retten ist. Drei weitere sind über Bord gespült worden, zwei sind durch herumfliegendes Gut verletzt worden. Es steht schlecht um uns.

Der Ausguck hat Schiff in Sicht signalisiert. Sollte das die Rettung sein, bei Efferd?

Es handelt sich um ein Langboot, mit einem roten Drachenkopf am vorderen Steven. Die Otta nähert sich stetig. Unheimlich, es will scheinen, als gleite es mühelos über die Wellenberge, der Sturm scheint ihm kaum etwas anhaben zu können.

Sie greifen an! Ich habe Waffen an alle Mann verteilen lassen.

Just fliegen ihre Enterhaken über unsere Bordwand. Wir werden unsere Leben so teuer wie möglich verkaufen! Möge Efferd uns beistehen ...

Einleitung

(Meisterinformation)

Was mag mit Ahren Asleifson und seiner Mannschaft in jener unheilvollen Phexnacht passiert sein? Was wurde aus den anderen Schiffen? Diesem Geheimnis auf die Spur zu kommen, ist die Aufgabe der Helden. Sie werden viel Verhandlungsgeschick brauchen, Orten einen Besuch abstatten, die man besser nicht aufsucht und Dinge herausfinden, die sonst niemand weiß.

Es ist vor allem deine Aufgabe als Meister, ihnen die Sache nicht zu leicht zu machen, ihnen Steine in den Weg zu legen, falsche Fährten zu setzen etc. Nicht immer geht eine Konfrontation ohne Blutvergießen aus, aber achte darauf, die Helden nicht

von einem Kampf in den anderen zu hetzen; es gibt noch andere Wege, den Gefährten Schwierigkeiten zu bereiten.

Damit du als Meister weißt, worauf es ankommt, hier der Hintergrund des Abenteuers:

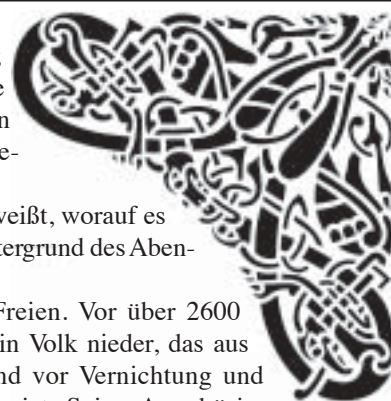
Thorwal - Land des Freien. Vor über 2600 Jahren ließ sich hier ein Volk nieder, das aus dem fernen Gúldenland vor Vernichtung und Knechtschaft geflohen ist. Seine Angehörigen schworen, auf immer gegen die Sklaverei zu kämpfen. 2000 Jahre später wurde Thorwal von den Mittelreichern besetzt, Nachfahren jener Sklavenhaltervölker, vor denen Swafnir's Kinder einst geflohen waren. Sie zwangen den Bewohnern ihre Kultur und den Zwölfgötterkult auf. Swafnir, der wichtigste Gott der Thorwaler, wurde zum Halbgott, Sohn des Efferd und der Rondra, erklärt.

Die Besetzung aber war nie vollständig; die Region um die Stadt Olport und die rauhe Inselwelt der Olportsteine wurde nicht unterworfen und konnte sich seine ursprüngliche Kultur weitgehend bewahren.

Seither gilt der Norden als Heimat der Traditionalisten, die in ihrer Schiffsgemeinschaft weiter nach der Jahrtausende alten Weise ihrer Vorfäter lebten, während im Süden der mittelreichische Einfluß spürbar blieb, auch nachdem es gelungen war, die Besatzer zu vertreiben.

Beide Gruppierungen lebten über die Jahrhunderte hinweg friedlich miteinander. Doch in jüngster Zeit braut sich etwas zusammen.

Da sind auf der einen Seite die strikten Verfechter der alten



Lebensart der Hjaldinger, die ein Leben gemäß den alten Sitten wünschen. Und auf der anderen Seite ist da Tronde Torbenson, Hetmann der Hetleute, mit seinen Anhängern, die nach einem neuen Thorwal streben.

Tronde hat erkannt, daß die Reiche des Südens sehr stark geworden sind und drohen, den Thorwalern in allen Belangen davonzueilen. So ist es ihm ein Hauptanliegen, die Thorwaler in einem Staat zu einen, um den Reichen des Südens die Stirn bieten zu können.

Doch ist diese Idee kaum mit dem alten Brauch der unabhängigen Schiffsgemeinschaften zu vereinbaren und so stößt Tronde mit seiner Politik vor allem in Norden auf heftigen Widerstand, ja Feindschaft. Dem Gebot des Obersten Hetmannes zum Trotz waren diese Ottaskins nicht bereit, von ziellosen Plünderungen und Kaperfahrten vor allem gegen das Horasreich abzulassen, im Gegenteil. Ihre Taten



brachten Thorwal an den Rand eines aussichtslosen Krieges gegen das Liebliche Feld. Tronde statuierte ein Exempel, indem er das Piratennest Daspota am Golf von Prem auslöschte, doch das Zentrum des Widerstands vermochte er nicht auszuheben: die nördlichen Olportsteine.

Dort leben neben Traditionalisten die Friedlosen,

Menschen, die wegen ihrer Verbrechen aus ihrer Ottaskin verstoßen wurden. Ihr Hauptsitz ist die Insel Gandar, genauer gesagt die Stadt Goldshjolmr. Nominell wird die Insel von Hetmann Raskir Asleifson regiert, doch die Friedlosen haben sich inzwischen zu einem beachtlichen Piratenhaufen zusammengefunden und eine eigene Anführerin gewählt: „die Jarlin“ Olgerda Olvarnasdottir.

Im Phex 29 findet in Thorwal ein Hjalding statt, auf dem Tronde sich bemüht, die Weichen für die thorwalsche Einheit zu stellen. Olgerda hat beschlossen, dieses Vorhaben mit allen Mitteln zu sabotieren. Sie faßt den Plan, im Vorfeld einige Überfälle zu organisieren, um Unfrieden zu stiften und Tronde zu schwächen. Als Ziel hat sie sich u.a. Schiffe der Gilde aus Muryt, einer mit Tronde sympathisierenden Stadt, ausgesucht.

Das Muster ist immer dasselbe: in Olport geht Ugald Olvirson, ein mit Olgerda befreundeter Druide an Bord des Schiffes, wo er eine Passage bucht. Mittels WETTERMEISTERSCHAFT läßt er an günstiger Stelle einen Sturm aufziehen. Derweil die Mannschaft alle Hände voll zu tun hat, wirkt er ein dem VISIBILI verwandtes Druidenritual und beschädigt das Ruder, um das Schiff manövrierunfähig zu machen. Derweil Olgerdas Otta angreift, selbst vor den Auswirkungen des Sturmes durch Zauberkraft geschützt, um das Schiff zu entern. Den Überlebenden dieser Überfälle bleibt die Wahl, sich den Piraten anzuschließen oder über Bord in den sicheren Tod zu springen.

Dreimal schon ist das Manöver geglückt. Diesmal hatte die Rote Frenja das Kommando, Olgerda hat sich bereits nach

Thorwal begeben, um den Ausgang des Hjaldings zu beobachten.

Ausgangspunkt dieses Abenteuers ist Muryt. Wir wissen nicht, was die Helden dazu bewegen konnte, nach Muryt zu reisen, aber hier ein paar Vorschläge:

- **Immanspiel:**

Einer der Helden ist ein begeisterter Immananhänger und will nicht das Gastspiel von Orkan Thorwal bei den Sturmfalken verpassen. In diesem Fall gib ihm ein erhöhtes Startgeld von 10 Dukaten mit, für die Fahrt und sonstige Auslagen. Und: laß ihn sein Spiel sehen! Nichts ist schlimmer als begeisterte Sportfans, die wegen eines nervigen Abenteuers ihr Spiel verpassen ...

- **Seereise:**

Die Helden sind nach Olport unterwegs und machen in Muryt Zwischenstation.

- **Auftragssuche:**

Die Helden haben auf einem Schiff angeheuert, das nach Muryt fährt. Hier stehen sie nun und suchen eine neue Heuer oder einen anderen, der ihnen Lohn und Brot gibt.

- **Handel:**

Einer der Helden will die Gelegenheit nutzen, und auf dem Markt einige Waren kaufen oder verkaufen.

Für welche Möglichkeit du dich auch entscheidest: abends kehren die Helden in die Taverne und Herberge „Zum Pottwal“ ein.

Argumentation auf Thorwalsch

Die Taverne ist bereits gut gefüllt. An der Theke haben etliche thorwalsche und norbardische Gäste Platz gefunden, wahre Hünen, deren Äxte lässig am Gürtel hängen. Auf den ersten Blick scheint kein Plätzchen frei zu sein, doch da die Thorwaler als gastfreundlich bekannt sind, bieten sogleich zwei Thorwalerinnen den Helden an, an ihrem Tisch Platz zu nehmen und rücken dichter zusammen. Kurz darauf kommt der Wirt mit ein paar Schemeln.

Die Thorwalerinnen sind Firunja Asleifdotter und Yasma Garheltdottir. Genauere Informationen findest du weiter hinten. Insbesondere Firunja gibt sich den Helden gegenüber aufgeschlossen, sie ist von keckem, fröhlichen Wesen und wahrhaftig nicht auf den Mund gefallen. Ganz unverblümt macht sie gegenüber einem charismatischen Helden eine anzügliche Bemerkung und beobachtet amüsiert, wie dieser reagiert. Ihre Freundin ist eher ein stilles Wasser, doch weiß auch sie einen guten Witz stets zu schätzen.

Wenn die Helden nach Neuigkeiten fragen, können sie folgendes erfahren:

- Seit der Isolierung des Bornlandes laufen die Geschäfte der Gilde schleppend.
- Hetmann Torben Swafnildson vom Farseesson-Wellenbrecher-Otta ist der Hetmann der Stadt und ein Parteilanger Trondes.
- Von Muryt aus wird der berühmte Waskir in alle Teile

Aventuriens verschifft.

- Janda Nellgarddotter ist die Matriarchin der Nunnur. Sie ist eine Gegnerin Torbens um die Hetmannschaft und eher traditionalistisch eingestellt.
- Die Gilde ist die Organisation der Händler in der Stadt; sie hat das alleinige Stapelrecht für Pelze, Holz, Rübenmus und vor allem den berühmten Waskir.
- Das Hjalding Muryts gleicht eher einem mittelreichischen Stadtrat. Ihm gehören Vertreter der Wellenbrecher-Otta, der Nunnur-Otta und der Gilde an.
- Der Skalde Thurske Nellgardson ist der jüngere Bruder des berühmten Asleif aus Waskir.

Personen im Pottwal:

Olvir Fjólnirson: der 56 Jahre alte Wirt (1,83, Halbglatze, angegrauter, vormals blonder, Bart) trägt ein blaues Hemd und eine Lederschürze und steht zumeist hinterm Tresen.

Gera Olvirdotter: die 24 Jahre alte Wirtstochter arbeitet als Schankmaid in der Taverne. Das hübsche Mädchen mit den tiefblauen Augen und den langen blonden Haaren ist 1,72 groß und zierlich gebaut, was aber nicht bedeutet, daß sie sich aufdringlicher Kundschaft nicht mit einem gezielten Kinnhaken zu erwehren weiß. Sie trägt einen knöchellangen grünen Rock, eine weiße Bluse mit einer dunklen Lederweste und meistens ein Tablett mit Gläsern.

Ragnar Olvirson: der 30 Jahre alte Wirtsohn ist ein stämmiger und muskulöser Hüne (1,91 rotblond, graue Augen). Er trägt ein weißes Hemd und eine dunkle Hose aus Leinen. Meistens hilft er seinem Vater beim Ausschank, steht aber auch seiner Schwester bei, wenn die Gäste zu frech werden.

Swangard Raskradottir: Ragnars 36 Jahre alte Gattin (1,76, muskulös, lange, zu Zöpfen geflochtene braune Haare, blaue Augen) arbeitet ebenfalls als Schankmagd. Keiner wagt es, die Zeche zu prellen, wenn die "Knochenquetsche" ihn bedient; gegen solche Schuffte geht sie rigoros vor, was einen üblen Ausgang für den Betroffenen nehmen kann.

Firunja Asleifdotter: die 21 Jahre alte Firunja (1,95, schlank, rotblonde, wallende Mähne, blaue Augen) kommt mit ihrer Freundin Yasma öfters in den "Pottwal". Sie gehört zur Ottaskin der Nunnur, wo sie als Segelmacherin arbeitet. Firunja sucht nach einem passenden Mann, weshalb sie wohl auch so an den Helden interessiert ist. Sie trägt dunkle Lederkleidung und einen beachtlichen Langdolch mit einem Heft in Form einer Pottwalflosse, ein Erbstück ihrer Ahnin, der berühmt-berüchtigten Piratin Arngrimma Blauzahn.

Yasma Garheldottir: Yasma (22 Jahre, 1,87) gehört ebenfalls zu den Nunnur, wo sie als Seilerin arbeitet. Sie ist zwar verheiratet, aber ihr Mann Gunn Liskolfson ist zur Zeit auf See, weshalb sie ihre Freundin in die Taverne begleitet, um darauf zu achten, daß sie sich auch einen "gescheiten Kerl" angelt. Sie trägt ein weißes Leinenhemd, eine braune Lederhose und ein auffällig ornamentiertes Stirnband. Ihre langen weißblonden Haare hat sie zu zwei Zöpfen geflochten.

Radnir Terkun: Mit seinen 1,98 ist der hochgewachsene breitschultrige Norbarde (33 Jahre, schwarzer Zopf, geflochtener Kinnbart) auch ohne seine Axt eine respekteinflößende Erscheinung. Nach der Arbeit kehrt der Holzfäller mit seinen Kollegen in die Taverne ein, um den Abend bei ei-

nem schönen Bier ausklingen zu lassen.

Arkos, Sohn des Drambosch: Der Amboßzwerg ließ sich vor langer Zeit im Norden Aventuriens nieder und betreibt eine Schmiede in der Stadt. Oftmals hört man ihn über die schlechte Qualität des thorwalschen Stahls fluchen, und dennoch versteht das Väterchen sich darauf, trotzdem noch recht passable Axtköpfe und einfache Klinsen daraus zu schmieden, die jegliche Stücke aus Menschenhand übertreffen.

Ahren Egilson: Für einen Thorwaler ist der 162 Halbfinger große Matrose etwas kurz geraten. Das gleicht er aber mit seiner Trinkfestigkeit und seinem Sinn für Humor locker wieder aus. Allerdings heißt es, daß Ahren nicht umsonst so einen roten Schopf habe, denn der ist ein rechter Feuerkopf, jähzornig wie ein Stier. Der 42jährige trägt thorwalsche Seemannskleidung.

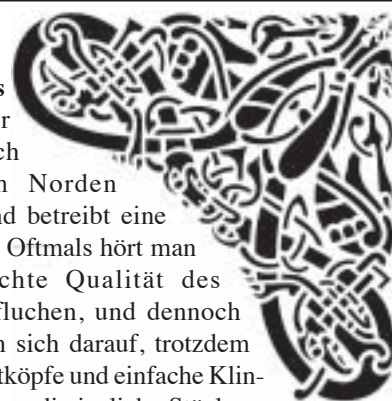
Iskra Joradottir: der 179 Halbfinger großen Frau sieht man an, daß sie lange als Söldnerin zur See gefahren ist. Ihr Antlitz ist wettergegerbt, zahllose Narben zieren sie (alle vorne, keine hinten, wie sie mit stolzem Lächeln gerne ausführt), ihre Statur ist muskulös. Ein Blick aus ihren eisgrauen Augen bringt Aufschneider zum Verstummen, und wenn das nicht genügt, weiß sie mit ihrer scharfen Zunge und nötigenfalls auch ihrem Säbel nachzusetzen. Wegen ihrer zahlreichen Hautbilder kann man sie getrost als lebendes Kunstwerk bezeichnen (sollte das in ihrer Gegenwart aber lieber unterlassen ...).

Laß die Helden ruhig über sich erzählen, was sie erlebt haben, was sie vorhaben, wer sie sind. Dabei fließt das Bier, begleitet von ein paar verdeckten **Zeichenproben**. Zeigen sich die Helden umgänglich, werden sie schnell ein paar Bekanntschaften schließen oder andernfalls auch ein paar rüde Bemerkungen über sich ergehen lassen müssen. Gib den Helden Gelegenheit, einen typischen Abend in einer thorwalschen Kneipe zu erleben, mit allem Drum und Dran. Inklusive der scheinbar unvermeidlichen Kneipenschlägerei ...

Ein Streit

Eine rauhe männliche Stimme erschallt von einem der Tische an der Ecke: „Was? Du glaubst mir nicht? Willst du behaupten, ich lüge?“ Eine andere, weibliche Stimme erwidert: „Haarscharf erraten, du Trunkenbold. Hast wohl zu tief ins Glas gesehen!“ - „Das lasse ich mir nicht bieten, du Seeschlange ...“

Ein wenig eindruckgebietender, kleingewachsener Mann springt auf und richtet drohend seinen Krug auf eine ihn gut einen Kopf überragende Thorwalerin in Matrosenkleidung. „Laß es lieber sein!“ poltert sie. Ein hünenhafter Norbarde, der am Tresen sitzt, dreht sich um und brüllt in breitem Dialekt: „Kennt ihr das nicht draußen erlädigen?“ Der Kleine richtet seinen Blick auf den finster dreinblickenden Riesen: „Misch dich da nicht ein Glatzkopf. Könnte gefährlich für



dich werden, und dann heult deine Mami.“ Der Norbarde blickt zu dem Kleinen runter: „Briederchen, ich glaube, Mokoscha hat dir zu wenig Milch gegäben.“ - „Milch? Probier das mal!“ Mit diesen Worten schüttet der Kleine dem Norbarden den Inhalt seines Kruges ins Gesicht, woraufhin in kürzester Zeit eine Schlägerei entbrennt, in die fast die gesamte Besucherschaft der Taverne involviert ist. Ein Krug fliegt durch die Luft und trifft Yasma an der Schulter, woraufhin sie sich gemächlich erhebt und sich mit den Worten: „Firunja, es geht los!“ einen der Kombattanten schnappt. Ihre Freundin folgt ihr auf den Fuß.

Es liegt an den Helden, ob sie sich an der Rauferei beteiligen wollen. Wenn ja, schlagen wir vor, die allfälligen Würfelwürfe durch blumige Beschreibungen des Geschehens auszumalen, statt es allein bei trockenem Isokaedergeklapper zu belassen.

Sollten Helden versuchen, sich aus dem Kampf rauszuhalten, braucht es von Zeit zu Zeit einer **GE-Probe**, um fliegenden Krügen und anderen Wurfgeschossen ausweichen. Außerdem wird eine **JZ-Probe** (erleichtert um den erlittenen Schaden) fällig um festzustellen, ob der Held keine Rachegefühle bekommt. Sollten die Helden Vorsichtsmaßnahmen ergreifen und sich z.B. hinter einem umgestürzten Tisch verstecken, entfallen die **GE-Proben**. Nichtsdestotrotz mag es geschehen, daß der ein oder andere versucht sie aus ihrem Versteck zu zerren: „Was verkriecht ihr euch hier? Ihr müßt uns helfen! Ach, ihr wollt nicht? Süßwassermemmen! Weicheier ...!“

Wie dem auch sei, bevor es langweilig wird, laß den Kampf ausklingen:

Als du deinen Gegner gerade mit einem zünftigen Kinnhaken zu Boden befördert hast, bemerkst du, daß es auf einmal ruhig geworden ist. Der Sohn des Wirtes zerrt zwei Streithähne auseinander, andere wälzen sich mit schmerzvoll verzogenem Gesicht in einer Bierlache oder halten sich den brummenden Schädel. Ernstlich verletzt scheint aber niemand. Just reicht der Norbarde dem Matrosen die Hand und hilft ihm auf, die Schankmaid bringt den beiden zwei Bier, womit sie wie die besten Freunde anstoßen. Die Schlägerei ist vorbei, der Norbarde und der Seemann haben sich versöhnt, und für die Helden ist es höchste Zeit, ins Bett zu gehen. Vor allem die Prügelknaben müssen sich erholen. Dafür bietet sich natürlich die Herberge an (Q2, P2).

Erkundungen in der Stadt

Am nächsten Morgen erwachen die Helden mit mehr oder weniger brummenden Schädeln. Nach einem guten Frühstück ist es Zeit für einen Stadtrundgang.

Eine Beschreibung Murys, die den Rahmen des TS sprengen würde, findet man unter <http://www.thorwal-standard.de>. (Außerdem ist sie per Post für DM 3.- in Briefmarken zu bestellen bei: Torben Leutenantsmeyer, Sundgauallee 14, 79110 Freiburg)

Schließlich bietet sich folgende Szenerie:

Unter einer Eiche hat sich eine Frau in einem blau-weiß ge-

viertelten Wams postiert. Neugieriges Volk schart sich um die Ausruferin, die sich räuspert. Schließlich verkündet sie folgendes:

Ihr braven und wackeren Leute,
Der Hjalding von Muryt und die Gilde der
Stadt suchen nach mutigen Männern und
Frauen, die sich nicht scheuen, Leib und Leben
zum Wohle der Stadt zu wagen. Eine Belohnung
in Gold ist ausgelobt, damit das eigene
Wohl nicht ins Hintertreffen gerät.
Wer sich für fähig erachtet, uns zu helfen, der
melde sich bei mir im Hethaus.
Torben Swafnildson, Hetmann

Das Hethaus ist schnell gefunden, es befindet sich am Markt. Man läßt die Helden ohne weiteres zum Hetmann vor. Selbigen überraschen die Gefährten, als er sich fluchend durch Stapel von Dokumenten arbeitet.

„Elende Drecksäcke! Was wollt ihr überhaupt von mir? Könnt ihr Aasgeier eure Hälse nicht vollkriegen? Oh, verzeiht!“ Er erhebt sich. „Ich habe mal wieder Ärger mit diesen Pfeffersäcken. Sie wollen ... Ach, was erzähle ich, ihr kommt doch sicher wegen des Auftrags. Nun, ich werde euch sagen was ich weiß: Fast nichts. Aber das kann sich ändern. Ihr könnt das ändern. Aber setzt euch erst mal.“

Während die Helden an einem Eichentisch auf schweren Stühlen Platz nehmen, holt der Hetmann Krüge aus einem Schrank und füllt sie aus einem Faß in der anderen Ecke. Er stellt die Krüge auf den Tisch und läßt sich selbst auf einen Stuhl plumpsen. „So ist es doch schon viel angenehmer! Ich hasse diesen ganzen neumodischen Papierkram, aber ohne geht es heute nicht mehr. Aber zu eurem Auftrag. Vor etwa zwei Wochen verließ ein Handelskonvoi der hiesigen Gilde den Hafen von Olport. Das Schiff sollte zwei Tage später Auriler anlaufen, ist aber nie dort angekommen. Das kann passieren, mag man sagen, allerdings ist es nun schon der dritte Vorfall dieser Art in den letzten Wochen. Und jedes Mal keine Spur von den Schiffen oder der Ladung. Die Händler haben nun angedroht, sich zu weigern ihre Steuern zu zahlen, wegen der hohen Verluste, die sie erlitten haben. Diese Jammerlappen. Als ob es nicht gute thorwalsche Sitte wäre, selbst für die Sicherheit von Schiff und Ladung zu sorgen. Was denken die sich, sollen wir wohl tun? Neben den Koggen herschwimmen? Aber was hilft es. Bevor sie sich einen anderen Hafen suchen, bleibt mir nichts anderes über, als zu handeln. Kurzum, ich suche Leute, die willens und in der Lage sind, den Verbleib der Schiffe aufzuklären und herauszufinden, wer seine dreckigen Finger da im Spiel hat.“ Der Hetmann mustert euch prüfend. „40 Dukaten sind ausgelobt, für die, denen das gelingt. Wenn ihr interessiert seid, dann geht zum Gildenobmann Eldgrimm Schwarzenbek, der wird euch mehr verraten. Was ist, seid ihr dabei?“

Erscheinen die Helden Swafnildson gar zu schwachbrüstig, wird er sie mit der Aufgabe kaum betrauen, es sei denn, sie

wissen ihn vom Gegenteil zu überzeugen. Ein Fehlschlag würde seine Lage in der Stadt – es gibt eine Konkurrentin um die Hetmannswürde, Janda – merklich verschlechtern. Wenn die Helden mit der Belohnung nicht zufrieden sind, läßt sich der Hetmann bis auf 45 Dukaten hochhandeln. Danach ist aber Schluß. Weitere Informationen über den Hetmann findest du im Anhang.

Ein mysteriöses Verschwinden

Das Haupthaus der Gilde, ein Fachwerkhaus im albernischen Stil, befindet sich ebenfalls am Marktplatz. An den Wänden des Flures hängen große Seekarten, wahre Meisterstücke und unschätzbare Kostbarkeiten.

Angesichts der mißlichen Lage, in der sich die Gilde zur Zeit befindet, verzichtet man auf Formalitäten und läßt die Helden gleich zu Schwarzenbek vor.

Dichte Rauchschwaden trüben die Luft, als ihr das Kontor des Gildenobersten betretet. Die Wände sind mit dunklem Holz vertäfelt, ein wertvoller tulamidischer Teppich ziert den Dielenboden. Ein Regal mit Büchern kündigt vom Reichtum des Besitzers. Selbiger, ein untersetzter ältlicher Mann in kostbarer Kleidung, mit schütterem Haar und einem fliehenden Kinn, eine Pfeife in seinem Mundwinkel, sitzt an einem großen Schreibtisch, der mit Papieren und allerlei anderen Gegenständen übersät ist. Vor allem zieht ein gülden blinkender Segen eure Aufmerksamkeit auf euch, Silber- und Goldmünzen liegen in Haufen und Türmchen kreuz und quer über den Tisch verstreut. Der Alte zählt hingebungsvoll sein Gut, als er endlich eurer gewahr wird. Höflich bietet er euch Platz an.

„Seid begrüßt. Ich bin Eldgrimm Schwarzenbek, Obmann der Gilde. Ich nehme an, ihr kommt wegen des Auftrages. Nun gut. Vor einigen Wochen passierte es zum ersten Mal, daß einer unserer Handelskonvois zwischen Olport und Auriler verschwunden ist. Seitdem gab es zwei weitere Fälle. Das Mysteriöse an der Sache ist, daß es nie irgendwelche Hinweise auf den Verbleib der Schiffe gab. Es muß etwas geschehen. Die Gilde von Muryt sieht sich nicht in der Lage, diese Verluste zu tragen. Wollt Ihr uns in unserer Not beistehen?“

Schwarzenbek verspricht den Helden ein zusätzliches Reisegeld von 20 Dukaten, wenn sie sich der Sache annehmen. Er berichtet, daß der letzte Konvoi, der vor zwei Wochen verschwunden ist, aus zwei Koggen, der Dukatstolz und der Ifirnsfeder, und einer Schivone, der Efferdsträne, bestand. Ihre Ladung bestand vornehmlich aus Handelswaren aus Riva.

Der Gildenoberste schlägt vor, daß die Helden mit ihren Nachforschungen in Auriler und Olport beginnen.

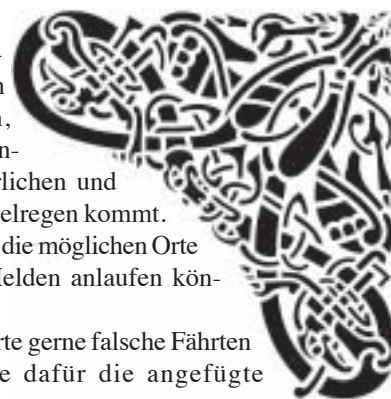
Die Spur ist heiß

Nun gilt es. Die Helden stechen in See, um dieser mysteriösen Geschichte auf den Grund zu gehen.

Es obliegt dir, ob es auf der kommenden Seereise zu Unbilden in Form von Stürmen, Piraten, Seeungeheuern oder einfach nur einem beharrlichen und nervzerfetzendem Nieselregen kommt.

Im folgenden findest du die möglichen Orte beschrieben, die die Helden anlaufen können.

Falls du in einem der Orte gerne falsche Fährten legen willst, benutze dafür die angefügte Gerichtetabelle.



Olport

2300 Einwohner, Swafnir-, Efferd-, Ifirn- und Traviatempel, Magierakademie

Eine genaue Beschreibung der Stadt der Hjaldinger findest du in der Box *Thorwal - Die Seefahrt des Schwarzen Auges*.

In Olport läßt sich lediglich in Erfahrung bringen, daß der Konvoi pünktlich ausgelaufen ist, und daß die Schiffe allesamt in tadellosem Zustand waren.

Auriler

710 Einwohner, Swafnirtempel, 1 Herberge, 1 Taverne, 2 Schenken

Der Fischerort Auriler ist in einem Fjord am Fuße der Graue Berge gelegen. Die Häuser schmiegen sich malerisch an den steilen Hang. Der Ort ist von Land aus nur schwer zugänglich.

Am Hafen kann der Hafenmeister folgende Angaben machen:

- Die Schiffe sind bis heute nicht angekommen
- Mehrere Fischer wollen vor 12 Tagen auf dem Wasser treibende Holzstücke gesehen haben
- Ein Suchtrupp hat hingegen nichts gefunden

Die Helden treffen erst am frühen Abend in Auriler ein. Vor morgen früh läuft kein Schiff aus, sie werden die Nacht hier verbringen müssen.

Von o.g. Fischern lassen sich zwei ausfindig machen. Der eine, der gerade sein Netz am Hafen flickt, erzählt knapp und nüchtern von geborstenen rußgeschwärzten Planken, die im Meer trieben.

Der andere läßt sich des abends im „Fliegender Drachen“ fin-



den, der Taverne. Er weiß allerlei Schauernmärchen zu erzählen, von einem Seedämon aus Hranngars Gefolge, der mit seinen gewaltigen Kiefern ganze Schiffe zermalmen kann. Er ist sogar in Besitz eines Plankenstücks, das Spuren des Dämons aufweisen soll. Gegen ein paar Münzen ist er bereit, die Helden das Stück begutachten zu lassen. In der Tat befinden sich Zahnsuren an dem Holzstück, doch lassen sich bei entsprechender Untersuchung weder Spuren einer übernatürlichen Entität finden, noch kann das Bruchstück von einem der jüngst verschwundenen Schiffe stammen, dafür ist es schon zu verwittert.

Es bietet sich an dieser Stelle an, daß auch andere Gäste sich in das Gespräch einmischen, die die Behauptung des Mannes zu bekräftigen, als baren Unsinn abtun oder gar eine eigene Schauergeschichte zu erzählen haben. An dieser Stelle sollte auch zum ersten Mal die Hexe Tula erwähnt werden, eine berühmte Thorwaler Piratin, deren genaue Beschreibung in der Thorwal-Box nachzulesen ist.

Während die Leute noch ihr Seemannsgarn zum besten geben, kommt es zu folgender Begebenheit.

Auf einmal fliegt die Tür auf, und eine Frau stürzt herein. Ihre Seemannkleidung ist pitschnass und zerrissen, die blonden Haare strähmig und verfilzt. Gesicht und Körper sind mit Kratzern und blauen Flecken übersät, einige Wunden sind notdürftig verbunden. „Schnell, ich muß nach Muryt! Etwas Schreckliches ist passiert! Ich muß sofort nach Muryt. Wer von euch hat ein Boot? Helft mir doch, was ist mit euch?“ Als niemand sogleich reagiert, verliert sie vollends die Fassung und geht auf die Gäste los.

Es handelt sich um Gundrid Arvadotter (siehe Anhang), Navigatorin der Efferdsträne. Sie ist die einzige Überlebende der Katastrophe und damit die wichtigste Informantin der Helden.

Die anderen Gäste reagieren alles andere als verständnisvoll, als Gundrid sie packt und schüttelt und sie mit überschlagender Stimme auffordert, sie nach Muryt zu bringen. Wir wollen hoffen, daß sich die Helden der bedauernswerten Frau annehmen, und versuchen, sie zu beruhigen.

Schließlich gelingt ihnen das auch, die Frau sackt regelrecht in sich zusammen und bricht in hemmungsloses Schluchzen aus.

Es braucht eine Weile, sich einen Reim aus Gundrids wirrem Gestammel zu machen.

Das können sie bei entsprechender Geduld in Erfahrung bringen:

- der Konvoi lief pünktlich in Olport aus
- gegen Abend kam Sturm auf und trennte die Schiffe
- vorher meinte sie, noch ein viertes Schiff gesehen zu haben, ist sich aber nicht sicher, es war dunkel, und die See tobte.
- sie wurde über Bord gerissen und schluckte viel Wasser, bevor sie das Bewußtsein verlor.
- als sie wieder aufwachte, lag sie in einem Bett und wurde von einer Fischersfrau versorgt.
- der Fischer, an dessen Namen sie sich nicht erinnert, brachte sie nach Skerdûn. Sie nimmt an, daß sie im Norden der Insel Skerdu an Land gespült worden ist.

- In Skerdûn hat sie in ihrer Not ein Fischerboot gestohlen und ist hierher gesegelt, doch ist das Schiffchen auf den Klippen vor der Küste leckgeschlagen und gesunken. Mit letzter Kraft konnte sie sich ans Ufer retten. Sie muß dringend weiter nach Muryt, um über den Untergang der Schiffe zu berichten. Geld für die Passage hat sie keines, eine Heuer scheidet angesichts ihres Zustandes aus.

Gundrid ist eine Magiedilettantin, deren Gabe ihr die Fähigkeit gibt, sich vortrefflich zu orientieren. Außerdem ahnt sie Stürme voraus. Ihre Magiebegabung hat ihr auch das Leben gerettet: mit einem unkontrollierten **IN SEE UND FLUß** vermochte sie zu überleben. Die Navigatorin ist sich ihrer magischen Begabung nicht bewußt.

Nun wissen die Helden, was passiert ist: die Schiffe wurden im Sturm getrennt. Es bietet sich an, gleich nach Skerdû zu fahren, um weitere Nachforschungen zu treffen.

Zeigen die Helden sich hilfsbereit und sorgen dafür, daß Gundrid eine Passage nach Muryt bekommt, ist das 20 zusätzliche AP wert.

Sollten die Helden Gundrids Flehen erhören, sie nach Muryt zu begleiten, kommt es zu folgendem Intermezzo:

Eldgrimms Vermutung

Gundrid berichtet Eldgrimm Schwarzenbek über die Geschehnisse. Dieser zeigt sich bestürzt. Und äußert sogleich einen schrecklichen Verdacht: „Ich kenne nur eine Person, die Jagd auf andere Schiffe macht und dafür Stürme entfesselt! Und auch der Ort, wo du angespült worden bist, weist darauf hin: die Hexe Tula hat ihre Finger im Spiel!“ Er bietet den Helden 20 zusätzliche Dukaten, wenn es ihnen gelingt, die beiden verbliebenen Schiffe, ihre Mannschaft und die Ladung ausfindig zu machen oder gar zu bergen. Außerdem setzt er ein Schreiben auf und schickt die Helden zum Hafen, wo die „Olga“ vor Anker liegt, die morgen im Auftrag der Gilde nach Riva segeln soll. Das Schreiben weist den Kapitän an, sofort Segel zu setzen und die Helden nach Skerdu zu bringen, bevor sie ihrem geplanten Kurs folgt.

Skerdûn

250 Einwohner, Swafnirtempel

Am Hafen machen einige Fischer ihre Boote zum Auslaufen klar. Einige der Kähne machen einen schäbigen, wenig see-tauglichen Eindruck. Die Leute zeigen sich allenthalben recht maulfaul, insbesondere wenn die Helden so dumm sind, direkt nach Tula zu fragen.

Der Swafnirtempel:

Der Swafnirgeweihte, so steht es an der Pforte, ist heute auf See, um den Segen seines Gottes einzuholen. Von daher sind alle Räume bis auf den Altarraum verschlossen. Dort halten sich W3 Leute auf, die zu ihrem Gott beten. Sie möchten allesamt nicht bei ihrem Gebet gestört werden, einige sind aber bereit, später in der Taverne mit den Helden zu sprechen.

Taverne

Die Taverne „Zum Butt“ ist eine Hafenkneipe der besseren Kategorie, was nicht heißt, daß es sich um ein nobles Eta-

blissement handelt, ganz im Gegenteil: die Tür fällt beim Öffnen fast aus den Angeln und der Schankraum ist heruntergekommen. Aber immerhin ist die Stimmung Fremden gegenüber freundlich.

Der Wirt ist ein Mittvierziger mit einer Halbglatze und einem respektablen blonden Vollbart. Sein Bier hat der Mann unzweifelhaft mit Wasser gestreckt, aber die meisten hier kennen es nicht besser und beschweren sich deshalb nicht. Der Wirt ist allerdings bereit, für einen Aufpreis richtiges Bier auszuschenken.

Neben den üblichen Gerüchten ist folgendes in Erfahrung zu bringen:

- Die Fischerin Janda Arnhildottir kam jüngst und zahlte ihre Einkäufe mit einer fremdländischen Goldmünze. Sie wollte nicht sagen, woher sie die hatte.
- Janda sammelt nebenher Strandgut, um ihren mageren Fang aufzubessern.
- Janda wohnt auf einer Klippe einige Meilen nördlich von Skerdûn
- Janda ist seit einer Woche nicht mehr dagewesen. Früher kam sie fast jeden Tag.

Fragen die Helden nach den verschollenen Schiffen, bekommen sie folgendes zu hören:

- Am besten fragen sie Tula (begleitet von einem sarkastischen Grinsen), denn die ist Expertin, was das Verschwindenlassen von Schiffen angeht. Wenn sie aber an ihrem Leben hängen, sollten die Helden lieber nicht zu Tula gehen.

Über Tula wollen die wenigsten reden, etliche machen das Zeichen gegen den bösen Blick. Kaum einer scheint Neigung zu verspüren, sich in die Geschäfte der berühmten Hexe zu mischen und damit ihren Zorn zu wecken.

Immerhin zeigt sich eine alte, zahnlose Frau bereit, einige Geschichten über Tula preiszugeben, wahre Schauergeschichten, die von der Grausamkeit und Macht der bösen Hexe künden. Und heißt es nicht zurecht, daß in jedem Märchen ein Funke Wahrheit steckt? Allzumal könnte den Helden spätestens jetzt dämmern, daß die ihnen versprochene Belohnung doch ein wenig dürftig ist, wenn es tatsächlich gegen Tula gehen sollte ...

Dir zum Troste: Tula hat nichts mit der Sache zu tun. Doch sollen die Helden das jetzt noch nicht wissen.

Jandas Hütte

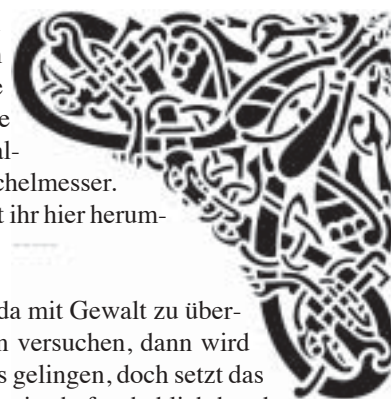
Jandas Hütte ist nicht schwer zu finden, einfach immer nördlich, die Klippen entlang.

Auf ihr Klopfen öffnet niemand, die Helden haben die Gelegenheit, sich ungestört in der Hütte umzusehen. Janda hat allerlei Strandgut in ihrer Behausung aufgestapelt, von einer Taurole bis zu einem halben Rechtschritt verschossenen Brokatstoffs. Schließlich werden die Helden fündig: in einer kleinen Schatulle finden sich einige bornische Batzen. Außerdem finden sie eine Planke mit der kaum noch lesbaren Aufschrift EF**RD***ÄN*.

In diesem Moment geht die Tür auf. Eine blonde Mittzwanzigerin kommt mit einem

Stoß Holz unterm Arm in die Hütte. Als sie die Helden erblickt, läßt sie vor Schreck ihre Last fallen und zieht ein Muschelmesser.

„Wer seid ihr? Was habt ihr hier herumzuschnüffeln?“



Sollten die Helden Janda mit Gewalt zu überumpeln und zu fesseln versuchen, dann wird ihnen das ohne weiteres gelingen, doch setzt das Jandas Kooperationsbereitschaft erheblich herab, so daß sie sich nicht geneigt zeigt, ihnen alles, was sie weiß, preiszugeben.

Gebärden sie sich allerdings freundlich, erklären den Grund ihres Hierseins und machen vor allem keine Anstalten, die Münzen an sich zu nehmen, dann ist Janda bereit, ihnen Auskunft zu geben.

Sie weiß allerdings lediglich zu berichten, daß sie vor etwa 10 Tagen die erste Goldmünze am Strand gefunden hat. Schließlich habe sie eine kleine Schatulle mit weiteren Münzen entdeckt – ein wahres Vermögen für sie. Seitdem habe sie täglich den Strand abgesucht – bislang vergeblich, wenn man von ein paar Schiffstrümmern absieht.

Auf Tula angesprochen, warnt Janda die Helden eindringlich davor, sich dorthin zu begeben – zumindest, wenn diese zu ihr freundlich waren ...

In der Höhle der Schlange

Tula von Skerdu

(Nähere Angaben zu Tulas Person findest du im Thorwal-Heft auf S. 58) Tulas wirksamster Schutz ist die Angst der Menschen. Der Thorwalerin haftet der Nimbus der unbesiegbaren, skrupellosen und grausamen Hexe mit unvorstellbaren Zauberkraften an. Aberglaube und Furcht vor dem Unerklärlichen haben dafür gesorgt, daß kaum ein vernünftiger Mensch es wagt, sich in ihre Geschäfte einzumischen, ja, selbst nur ihren Namen zu nennen. Selbst unter ihren Schwestern herrscht Furcht, und auch gebildete Magi und mit allen Wassern gewaschene Söldnergranden begegnen ihr zumindest mit Respekt. Und Tula weiß ihren Ruf durch wohlgesetzte Greuelthaten zu nähren.

Tulas Anwesen befindet sich an einem Fjord im Westen der Insel. Mit den entsprechenden Überredungskünsten (Überzeugen-Probe +8) gelingt es den Helden, ein Fischermädchen dazu zu bewegen, ihnen den Weg zum Unterschlupf der Piratin zu zeigen. Der Einsatz von klingender Münze mag die Probe leichter ausfallen lassen.

Spare auf dem beschwerlichen Weg (es bedarf einiger Kletterpartien und GE-Proben) nicht mit allerlei unheimlichem Beiwerk: Die Landschaft wirkt düster, ja feindselig. Unheimlich ragen verkorrte Äste in den stahlgrauen Himmel empor, dunstige Schwaden steigen aus unheilvoll gluckern den Sumpflöchern aus, denen ein fauliger Geruch entströmt, der einem den Atem raubt. Auffällig viele Pflanzen tragen spitze Dornen, denen die Gefährten kaum zu entgehen vermögen. Und hat da etwa eine schwarze Wurzel nach dem Knö-

chel des Helden gegriffen? Plötzlich raschelt es vor ihnen im Laub, doch ist nicht auszumachen, wer dort durch das dichte Gesträuch schleicht. Oder im Gegenteil, plötzlich werden die Helden dessen gewahr, daß jegliche Geräusche verstummt sind, keine Vogelstimmen, selbst das allfällige Rauschen der Blätter im Wind ist nicht länger zu hören. Plötzlich erschallt ein schauriger Schrei der schließlich verebbt. Oder einer der Helden vermeint in seinem Nacken den heißen Atem eines Verfolgers zu verspüren, doch kann er niemanden erspähen. Was sind das dort für unheimliche Zeichen, die auf einen einzelnen Felsblock, der wie ein Titanenfinger mahnend in den Himmel ragt? Sind sie etwa mit Blut gezeichnet? Und ist daß da im Schatten der Eberesche etwa der grausig starrende Schädel eines Menschen? Wozu dienen die unheimlichen, blubefleckten Bündel aus Reisig, Federn, und Haaren, die hier und da in den Ästen hängen?

Tula hat einige Anstrengungen unternommen, unerwünschte Wanderer von ihrem Anwesen fernzuhalten. Ob sich dabei auch die ein oder andere böartige Falle befindet, liegt in deinem Ermessen. Tula hat unzweifelhaft einiges aufgefahren. Wiewohl zumeist okkultur Tand bei den abergläubischen Seeleuten nicht minder wirksam ist wie ein potenter Zauber. Das Mädchen begleitet die Helden lediglich bis etwa 1000 Schritt an Tulas Anwesen heran, dann weigert sie sich standhaft weiterzugehen (es sei denn, sie ist schon zuvor durch eine unheimliche Begebenheit in die Flucht geschlagen worden).

Schließlich erreichen die Helden Tulas Refugium. Den Gefährten sollte klar sein, daß eine Begegnung mit Tula kaum zu ihren Gunsten ausgehen würde. Vorsicht ist geboten.

Von einem mit Gestrüpp bewachsenen Hügel können die Helden das Anwesen einstweilen ungestört in Augenschein

nehmen (was nicht bedeutet, daß man nicht schon längst weiß, daß sie hier sind). Auf den ersten Blick scheint man es mit einem ganz gewöhnlichen thorwalschen Hof zu tun zu haben: ein Langhaus, mehrere Hütten, ein Stall und ein Schuppen. Rauch steigt aus dem Abzug. Das Anwesen ist mit einem Erdwall umfriedet, der zusätzlich mit einer Palisade geschützt ist. Ein rabenschwarzer Drache schaukelt bedächtig im Wasser des Fjordes, von den Koggen aber ist nichts zu sehen.

Das Langhaus dient Tula und ihren engen Vertrauten als Unterschlupf, die Hütten dienen ihrem sonstigen Gesinde als Heimstatt. Sollten die Helden auf die Idee kommen, unter diesen Leuten Verbündete zu suchen, seien sie gewarnt: Alle, die hier leben, sind durch einen unheiligen Bann an ihre Herrin gebunden, der sie ihr bis in den Tod (wenn nicht gar darüber hinaus) verpflichtet.

Stall und Schuppen beherbergen zum einen zwei Kühe und ein paar Ziegen und Schweine sowie allerlei Gerätschaften.

Es hängt von den Helden ab, wie nahe sie sich an Tulas Anwesen heran trauen und ob sie beispielsweise den Versuch unternehmen, beispielsweise den Schiffsliegeplatz oder den Schuppen zu untersuchen. Was sie zu diesem Zeitpunkt nicht ahnen ist, daß sie, seit sie sich dem Versteck der Hexe genähert haben, beobachtet werden. Tula hat ihre Augen überall auf der Insel und die Ankunft der allzu neugierigen Fremden konnte ihr nicht verborgen bleiben. Und so kommt es, just als die Helden sich zurückziehen wollen (oder als sie das Haus näher untersuchen) zu folgendem Ereignis:

Auf einmal steht eine bärtige Gestalt vor euch, fast 2 Schritt groß, mit einer dunklen Augenklappe. Seine grimmige Miene verzieht sich zu einem sarkastischen Lächeln. „Sieh mal einer an, wen wir hier haben. Was für ein Jammer für euch, daß ihr euch nicht artig vorgestellt habt. Tula mag es nämlich gar nicht, wenn Würmer wie ihr ungefragt in ihren Sachen rumschnüffeln.“ Mit diesen Worten zieht er ein Entermesser aus seinem Gürtel. Auf ein Schnippen kommt gut ein Dutzend weiterer Piraten mit gezückten Waffen umringt euch. „So“, zischt dieser, „jetzt solltet ihr erst einmal eure Waffen ablegen und keinen Ärger machen. Danach sollt ihr dann haben, was ihr so dringend wolltet.“

Es steht Helden natürlich frei, Widerstand zu leisten, doch dürfte das in Hinblick auf die Zahl der Gegner wenig anzu-raten sein. Nichtsdestotrotz hier die Werte der Piraten:

Ein durchschnittlicher Pirat

MU 14 AT 13 PA 9 LE 35 AU 50 RS 1 TP 1W+3
(Entermesser) **MR -2**

Zwei Piraten sind besser:

Piratenanführer

MU 16 AT 15 PA 12 LE 43 AU 60 RS 3 TP 1W+5
(Entermesser) **MR 0***

* bei Bedarf können sie mit Hilfe eines Amulettes einmalig ihre MR für 10 KR um 5 steigern.

Nach 6 KR erscheinen 1 W +3 weitere Piraten und ein weiterer Anführer.



Sollten die Helden den Kampf wider Erwarten für sich entscheiden oder gelingt es ihnen zu fliehen, ist die Freude über den Triumph leider nur von kurzer Dauer. Schon nach ein paar Atemzügen spüren sie einen stechenden Schmerz in der Brust, der pro KR 1 SP verursacht – ein Fluch Tulas! Sinkt die LE unter 5, fällt der Held in eine tiefe Ohnmacht, die W6 Stunden anhält.

Beim Aufwachen finden sich die Helden gefesselt in einem Boot auf dem offenen Meer treibend wieder. Was mit ihnen geschieht, liegt im Ermessen des Meisters.

Für den weiteren Verlauf gehen wir aber davon aus, daß die Piraten die Helden überwältigt haben bzw. daß diese sich ergeben. Sie werden entwaffnet und an den Händen gefesselt.

In Tulas Wohnstube

Die Begegnung mit der ebenso berühmten wie berüchtigten Piratin Tula sollte zu einem ganz besonderen Erlebnis im Leben der Helden werden. Sorge dafür, daß ihnen das Herz gehörig in die Hose rutscht. Noch nie, so heißt es, sei ein ungebetener Gast ungeschoren davongekommen.

Die Einrichtung des Langhauses kündigt von den vielen weiten Reisen, die die Mannschaft Tulas bereits gemacht hat. Tulas erbittertster Feind sind die Sklavengaleeren des Südens. Aus ihren Laderäumen, aus den Salons ihrer Städte stammen die meisten Stücke. Exotische Teppiche, unheimlich anmutende Holzmasken und befremdliche Statuen, Möbel aus einem seltsamen, röhrenartigen Holz (Bambus), barbarisch anmutende Gemälde und kostbare Goldlarven gibt es da, ebenso wie klassische thorwalsche Stücke wie ein rauchgeschwärzter Drachenkopf. Ein sehr interessantes Stück ist eine Karte, auf einer fremdartigen Pergament- oder Papiersorte gemalt (Reispapier), sie zeigt eine den Helden völlig unbekannte Küstenlinie.

Auch aus anderen Regionen des Kontinentes hat Tula Beutestücke zusammengetragen, aus dem Lieblichen Feld ebenso wie aus dem Bornland. Dabei handelt es sich bei weitem nicht nur um Kostbarkeiten, die in Gold und Silber aufzuwiegen wären, sondern auch um allerlei Skurrilitäten, wie ein paar mohischen Schrumpfköpfen, dem Skelett eines humanoiden aber eindeutig nicht menschlichen Wesens, seltsamen Flöten mit zwei Mundstücken.

Tula plant ihren Auftritt möglichst effektiv. Sie läßt die Helden in ihr „Labor“ führen, wo beißender Qualm und merkwürdigste Gerüche sie empfangen. In der Mitte des Raumes befindet sich eine Feuerstelle – einzige Lichtquelle in dem abgedunkelten Raum – über der ein großer Kupferkessel hängt, in dem es unheilvoll brodeln und zischt. Tische, Truhen und Borde quillen schier über von Tiegeln, Fläschchen und Phiolen, auf einem Regal findet sich eine Sammlung unterschiedlichster Schädel, tierischer wie menschlicher Natur. Kräuterbündel, Holzstücke, unzählige Haarsträhnen und ein paar bronzene und tönernen Amulette hängen an Leinen, die kreuz und quer durch den Raum gespannt sind. An einer Wand erkennt ihr schemenhaft die Zeichnung eines weiblichen Körpers, der mit allerlei Symbolen versehen ist. Die Farbe, mit der die Zeichnung gemalt ist, mutet wie getrocknetes Blut an. Eine sicher zwei Schritt lange schwarzglänzende Schlange ringelt sich um eine kopfgroße Kristallkugel auf einem blutroten Samtkissen.

Man gibt den Helden einen Schubs, so daß sie in die Hexenküche hineinstolpern. Dröhnend schlägt die Tür hinter ihnen zu. Der dichte, süßlich riechende Rauch raubt ihnen für einen Augenblick die Sinne, es kommt ihnen so vor, als sei die Zeit zu dickem Sirup geronnen. Plötzlich zuckt ein greller Blitz gleich neben der Feuerstelle auf. Dann ertönt eine dunkle und volltönende Stimme hinter ihnen: „Da haben wir sie ja, unsere ebenso mutige wie dumme Schar.“

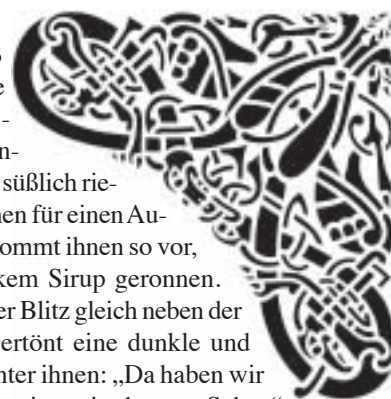
Die Hexe schnippt mit den Fingern und die Fesseln der Helden lösen sich wie von Zauberhand. Sollten die Helden jetzt auf die ebenso verwegene wie dumme Idee kommen, Tula anzugreifen oder einen Fluchtversuch zu wagen, ist das Abenteuer hier für sie zu Ende. Weder könnten sie sich mit Tulas Macht messen noch würden sie es mit den Piraten, die nur eine Tür weiter lauern, aufnehmen können.

Tula läßt keinen Zweifel daran, daß ihr die Bestrebungen der Helden nicht verborgen geblieben sind und daß sie diese schon, seitdem sie ihren Fuß auf Skerduschen Boden gesetzt haben, beobachten lassen.

Schließlich hebt sie an: „So, ihr glaubt also, ich hätte etwas mit dem Verschwinden der Schiffe zu tun? Kinder, wenn ich euch nicht so amüsant fände, hätte ich euch schon längst erledigt. Ich sage euch was: mein Gegner ist Amir Honak und sein Sklavenjägerpack. Die verrückten Thorwaler mit ihren Nußschalen interessieren mich wenig. Aber bevor hier der Hetmann mit seinen Spielkameraden auftaucht und es viele unnötige Tote gibt, sollte ich mich vielleicht mal an mein mildes Herz erinnern.“ Sie lacht schallend. „Gut, also ich werde euch jetzt mal ein paar Dinge sagen: Ich kapere keine bornischen oder thorwalschen Schiffe, das bringt es nicht. Wenn ich das wollte, würdet ihr schon längst bei den Aalen weilen. Das könnt ihr glauben oder nicht, aber ich sage euch eins, ich habe keinen Grund, mir für solch traurige Gestalten wie euch die Mühe zu machen, mir eine Lüge auszudenken. Ihr wart dumm genug, die Warnungen auszusprechen, nun müßt ihr den Preis bezahlen. Trinkt!“ Sie nimmt einen Tonkrug und füllt ihn mit Sud aus dem Kessel. Dann schließt sie die Augen und flüstert ein paar unverständliche Worte.

Womöglich trinken die Helden freiwillig den ekelregend süßlichen, dickflüssigen rötlichen Sud (Selbstbeherschungsprobe +3). Weigern sie sich, lächelt Tula müde. Kurz darauf verspürt jeder Held, der bisher nichts getrunken hat, ein Stechen im Kopf (2 SP) und das unbezwingbare Verlangen, das Gesöff in einem Zug herabzustürzen. Der eklige Geschmack läßt die Helden würgen, noch W6 Stunden später können sie diesen Geschmack und ein pelziges Gefühl auf der Zunge nicht loswerden. Ihre Sinne trüben sich, wechseln sich mit Momenten der Klarheit ab, bis ihre Wahrnehmung wieder verschwimmt. Dieser Zustand währt ebensolange wie das Unwohlsein.

„So war es brav, meine Süßen.“ Tula grinst die Helden an. „Jetzt wird der Umgang mit euch gleich leichter. So, aber jetzt müßt ihr auch etwas dafür tun, daß ich so nett zu euch bin. Es paßt mir in den Kram, daß ihr euch um die verschwun-



denen Schiffe kümmert. So lange ihr das nicht hier tut, versteht sich. Also will ich mal großzügig sein und euch erlauben, damit weiterzumachen. Und damit ihr blinden Küken nicht noch mal in so eine peinliche Situation kommt und fälschlicherweise eine Person von Ansehen und Rang verdächtigt, will ich euch sogar noch einen guten Rat geben. Versucht es doch mal auf Dibrek. Und dann noch gleich einen hinterher. Laßt euch hier nie wieder blicken, denn beim nächsten Mal werde ich vielleicht nicht so gute Laune haben. Und laßt euch auch nicht einfallen, bei jemandem allzuviel über mich und mein Häuschen zu plaudern. Sonst wird euch das schlecht bekommen.“ Jeder der Helden verspürt einen schmerzenden Stich in der Brust (3 SP), der ihm für einen Augenblick den Atem raubt. „So, und im Ausgleich für die euch erwiesene Freundlichkeit gibt mir jeder von euch noch ein Geschenk.“ Ein dünnes, gebogenes Messerchen blitzt in Tulas Hand, dann hat sie auch schon dem ersten eine Haarsträhne abgeschnitten. Widerstand ist nicht möglich, ein jeder muß sein Opfer bringen. Wenn ein Zauberkundiger bei der Gruppe ist: „Falls ihr euch fragt, was das sollt, fragt den/die da.“ Haare, Blut etc. sind ein probater Zauberfokus für Schadzauber und Flüche.

Auf Tulas Rufen kommen sechs Piraten herein und führen die Helden hinaus, zurück auf den Hügel. Ihre Waffen etc. bekommen sie zurück. Dann läßt man sie laufen.

Welche genaue Wirkung Tulas Absud hat, liegt im Ermessen des Meisters. Mag sein, daß sie nur etwas Bilsenkraut in den wenig genießbaren Trank gemischt hat, um die Sinne der Helden zu verwirren, mag sein, daß mehr dahinter steckt, wie der zwanghafte Wunsch, die ihnen gestellte Aufgabe zu lösen oder gar ein unangenehmer Fluch. Vielleicht aber auch zeitigt der Trank in einer entsprechenden Situation positive Wirkung, sei es, daß der Held in einer schwierigen Situation einen Geistesblitz hat, daß er einmal mit Tieren Kontakt aufnehmen kann etc.

Zurück in Skerdûn

Selbstredend hat es sich in Skerdûn herumgesprochen, daß die Helden sich auf den Weg zu Tula machen wollten (es sei denn, sie haben sich entsprechend vorsichtig verhalten). Und als sie nun wieder auftauchen, sind sie die Sensation. Ob sie mit Fragen bestürmt werden oder ob man sie lieber meidet, hängt davon ab, inwieweit der Trank noch bei ihnen offenkundig wirksam ist. Und davon, was die Helden zum besten geben hängt es ab, ob sie sich mit Tula eine Feindin gemacht haben oder ob diese sie bald vergessen wird.

So oder so, am nächsten Morgen gilt es eine Überfahrt zu finden. Der Fischer Tevil Eilifson ist der einzige, der bereit ist, die Helden gegen eine Goldmünze mitzunehmen. Sein Boot ist nicht sehr vertrauenerweckend, doch was hilft es.

Dibrek

Die Reise auf dem Fischkutter gestaltet sich ruhig, auch wenn die Planken bei so mancher Welle bedrohlich knacken. Dann aber kommt Nebel auf, der allmählich dichter wird. Tevil wird es mulmig, denn sagt man nicht, daß Tula bei solch einem Wetter ausfährt? Sollten die Helden in Skerdûn gar zu freimütig geplaudert haben, mag auch sie ein ungutes Gefühl beschleichen. Als man sich Dibrek gegen Mittag nähert, kann

man die Hand nicht vor Augen sehen. Tevils Gespür (oder den Bemühungen der Helden?) ist es zu verdanken, daß es gelingt, sicher die Hafeneinfahrt zu passieren

Die Wettererscheinung hat nichts mit Tula zu tun. Während der nächsten Stunden liegt der Nebel wie ein feuchtes, schweres Totenlaken über dem Land. Es empfiehlt sich einzukehren. In der Taverne „Zur Rast“ (einfach, sauber, Q2; P2), die Tevil zielsicher ansteuert, haben sich schon einige Fischer eingefunden, die der Nebel vorzeitig in den sicheren Hafen zurückgetrieben hat. Hinter vorgehaltener Hand erzählt man sich Schauergeschichten.

Am Nebentisch wird es lauter. Ein alter Mann mit Augenklappe steht auf und stammelt: „Aber wenn ich es euch doch sage, ich habe das Vieh gesehen! 50 Schritt lang und überall mit Schuppen bedeckt! Und dann der dichte Nebel, Swafnir, steh uns bei!“ „Ach, spinn’ nicht rum und trinke weiter!“ Der Alte setzt sich wieder und nimmt einen tiefen Zug. Anschließend fügt er noch hinzu: „Aber ihr werdet sehen, morgen sind wir alle tot.“

Bei diesem kleinen Intermezzo handelt es sich natürlich nur um die Spinnerei eines Seemanns, der zu tief ins Glas geschaut hat. Doch ist die Geschichte exemplarisch für manch andere und in manchen mag sich auch ein Funke Wahrheit verbergen. Brauchbare Informationen sind in einem Gespinst aus Übertreibungen, Aberglauben und Lügen verborgen, während die nüchterne Schilderung eines abgeklärten Seemanns nichts anderes alsbarer Unsinn sein mag.

In Dibrek lassen sich folgende Gerüchte und Informationen in Erfahrung bringen:

- auf Berik leben Druiden, die düstere Menschenopfer darbringen (falsch)
- einige Ottas planen eine „Einkaufsfahrt“ gen Süden (wahr)
- bei Nebel versucht Hranngar ihre Brut an Land zu bringen (falsch)
- bei der Frage nach bornischen Batzen: Ein Fischer aus der Nähe hat in letzter Zeit mit fremdländischem Geld bezahlt. (wahr)
- der Fischer heißt Asleif und wohnt südlich des Dorfes. Seit dem Tod seiner Frau säuft er sich Tag für Tag im „Enterhaken“ seinen Kummer weg (wahr)
- der „Enterhaken“ ist eine miese Kaschemme, wo man Angst um sein Leben haben muß (sicher übertrieben)
- der „Enterhaken“ ist nicht weit von hier. Nicht zu verfehlen, man muß nur nach dem schäbigsten Gebäude am Hafen Ausschau halten (wahr)
- Auf Skerdu herrscht eine Tierseuche, die Tula verbreitet hat, um sich an den Bauern zu rächen (falsch)

Der „Enterhaken“ ist in der Tat schnell gefunden. Aus einer windschiefen Holzhütte dringt Lärm. Als die Helden die Tür öffnen, zersplittert gerade ein Bierkrug an der Wand. Die Taverne sieht aus, als ob vor kurzem ein orkischer Heerwurm hindurch gerollt wäre: überall liegen Tonscherben und Trümmer von Schemeln und Tischen auf dem Boden, der mit Lachen von verschüttetem Bier, Blut und Erbrochenem bedeckt ist.

Ein über zwei Schritt großer Hüne packt gerade einen ihm körperlich weit unterlegenen Mann am Kragen und hebt ihn mühelos in die Höhe: „Ich warne dich, Asleif! Wenn du mir bis morgen nicht mein Geld gegeben hast, dann landest du bald bei deiner Frau! Und deinen wertlosen Plunder kannst du behalten, mir ist egal wo der herkommt. Ich akzeptiere nur hartes Silber. Bis morgen, denk dran.“ Mit diesen Worten läßt der Grobian Asleif unsanft zu Boden fallen.

Asleif hat am Strand Überreste der Efferdsträne gefunden, unter anderem die Galionsfigur. Die Rote Frenja hat ihm daraufhin einen Besuch abgestattet, ihm den ganzen Kram und sein Stillschweigen über die Sache abgekauft. Nachdem er seine bisherigen Schulden beglichen hatte, machte er sich höchst erfolgreich daran, den Rest des Erlöses, Gold, Silber- und Kupfermünzen aus verschiedenen Ländern, im wahrsten Sinne des Wortes zu verflüssigen. Nun drücken ihn neue Schulden, zumal er seine Saukumpane freigebig ausgehalten hat. Asleif besitzt noch ein paar bornische Handelswaren, die er vor Frenja unterschlagen hat, doch kann er hier keinen Abnehmer dafür finden. Und da es ihm ziemlich an den Kragen geht, wird er für ein paar Münzen wohl alles sagen. Mit Gewaltandrohung ist bei ihm indes nichts zu erreichen, schließlich steckt er sowieso schon tief genug im Schlamassel. Asleif hat nichts mehr zu verlieren.

Es kostet viel Geduld, Asleif die ganze (oder auch nur die halbe) Wahrheit zu entlocken. Zum einen ist er reichlich angetrunken, außerdem stellt er sich immer wieder dumm. Bier oder Geld helfen seinem Gedächtnis in der Regel auf die Sprünge. Nach W3+1 Bier und W3 Dukaten erzählt Asleif den Helden mit zunehmend schwerer werdender Zunge folgendes:

„Also paßt auf, Vor einiger Zeit fand ich am Strand diese komischen Münzen im Sand, das ist alles. Sahen ziemlich merkwürdig aus.“

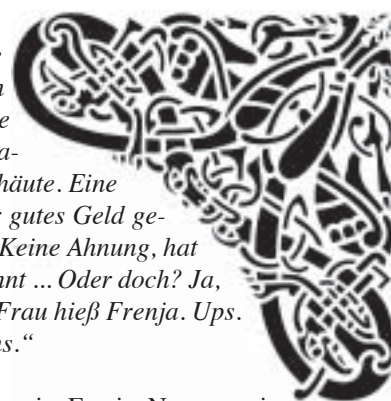
Das ist natürlich gelogen. Asleif hat etwas ganz anderes am Strand gefunden. Wenn die Helden jetzt stutzig werden (Menschenkenntnisprobe oder Klugheitsprobe), daß Goldmünzen einfach so angespült werden, ändert Asleif seine Meinung, wenn die Helden nur nachdrücklich genug fragen.

„Aber wenn ich es euch doch sage, woher soll ich das Zeug denn sonst haben? Ach verdammt, na gut, ich habe einen guten Fang gehabt und verkauft. Allerdings sollte niemand etwas von meinem Erfolg hören. Das ist die Wahrheit, ich schwöre es!“

Naja, was Asleif so die Wahrheit nennt. Sein „Fang“ war in der Tat eine Menge wert, und der Verkauf hat ihm gutes Geld gebracht. Allerdings kann Asleif nach allem, was die Helden über ihn gehört haben, in letzter Zeit gar nicht auf See gewesen sein, weil er die meiste Zeit betrunken war. Gegen ein kleines „Entgelt“ (und eine gelungene CH-Probe) ist Asleif doch bereit, etwas mehr zu erzählen.

„Ja, ich gebe zu, mein Fang bestand nicht aus Fischen, bin in letzter Zeit selten draußen gewesen. Habe am Strand einige hübsche Gegenstände gefunden und weiterverkauft. Was das war? Das weiß ich nicht mehr ... (Münzen wissen ihm immer die Zunge zu lösen) Oh, danke. Ich glaube ich erinnere mich wieder. Hauptsächlich einige hübsche Muscheln,

aber auch ein paar zer-splitterte Kisten, keine Ahnung was da drin war ... Na gut, ich habe einen Blick riskiert, waren hauptsächlich Tierhäute. Eine Käuferin hat mir dafür gutes Geld geboten ... Wie die hieß? Keine Ahnung, hat den Namen nicht genannt ... Oder doch? Ja, ich erinnere mich, die Frau hieß Frenja. Ups. Äh, das bleibt unter uns.“



Asleif hat unvorsichtigerweise Frenjas Namen preisgegeben, was die Dame nicht sehr erfreuen dürfte. Jedenfalls ist Asleif jetzt auf der Hut, und er wird nur gegen viel Geld und viel Bier noch mehr von sich geben, wobei seine Worte proportional zum Bierkonsum zunehmend schwerer verständlich sind.

Für viel Geld, können die Helden noch einige der folgenden Informationen erhaschen:

- Asleif hat außer den Kisten noch Schiffstrümmer gefunden und gleich mitverkauft.
- Frenja lebt auf der Insel Berik, so vermutet Asleif es zumindest. Er hat dieses Eiland nie betreten (was eindeutig falsch ist, denn er hat das Zeug mit seinem Boot zur Insel hinübergefahren und dort seine Belohnung erhalten).
- Er muß mal austreten ...

Sollten die Helden Asleif die Gelegenheit geben, sich zu verziehen, nutzt er diese Gelegenheit, um sich aus dem Staub machen und Frenja zu warnen. Falls die Helden Asleif nicht aus den Augen lassen wollen, dann nutzt er die folgende Szene, um stiftet zu gehen:

Auf einmal bricht an einem der Tische ein wütendes Gebrüll aus, das in Windeseile zu einer blutigen Schlägerei eskaliert, die ihresgleichen sucht. Bierkrüge und Mobiliar fliegen durch die Gegend, bald bleibt es nicht mehr dabei und die ersten Klingen werden gezogen. Keiner wagt es, den Schlägern Einhalt zu gebieten. Wenn den Helden etwas an ihrem Leben liegt, sollten sie schnell etwas zu ihrer Verteidigung unternehmen oder sehen, daß sie Land gewinnen.

Ein durchschnittlicher Schläger

MU 14 AT 11 PA 7 LE 35 AU 50 RS 1 TP 1W+3
(Entermesser) **MR -2**

Am Ende des Kampfes wird der Boden von noch mehr Blut überschwemmt sein, das Inventar ist vollends ramponiert und mindestens einer der Beteiligten wird sich nicht mehr erheben. Spätestens jetzt merken die Helden daß Asleif weder unter den Lebenden noch unter den Toten ist.

Asleifs Verschwinden hat einen guten Grund, sich diskret zurückzuziehen: Ihm ist klar geworden, daß er sich arg verplappert hat. Nun hat er zwar Geld, um seine Schulden zu bezahlen, doch dafür neuen Ärger am Hals: Frenjas Zorn, wenn sie herausfindet, daß er alles ausgeplaudert hat. Deshalb hofft er, zu retten was zu retten ist, indem er Frenja warnt. Er macht

sich auf den Weg zu seinem Boot, um nach Berik zu segeln. Glück für Asleif wie für die Helden, daß der Bursche ob seines Vollrausches nicht weit kommt. Entweder legt er sich „nur für ein Viertelstündchen“ zum Ausruhen in die Dünen, oder es haut ihn spätestens um, wenn er sein Boot klarzumachen versucht. Glück für Asleif insofern, daß er auf diese Weise dem Zorn der Roten Frenja einstweilen entgeht, denn die hätte sich ob seines Geständnisses womöglich wenig duldsam gezeigt, Glück für die Helden, denn wäre es Asleif gelungen, nach Berik zu fahren, wäre die Piratin gewarnt.

Der Verdacht verdichtet sich

Um nach Berik zu gelangen, müssen sich die Helden wieder eine Passage suchen. Die Dibreker Fischer meiden die Insel und ihre Gewässer, man munkelt von Unheilvollem, das Berik und seine Gestade heimsucht. Auch Tevil zeigt wenig Neigung, sie dorthin zu schippern, vielmehr zieht er es vor, endlich seinem Gewerbe nachzugehen. Bieten die Helden ihm aber einen ansehnlichen Batzen Geld für seine Dienste, läßt er sich überzeugen. Doch ist ihm anzumerken, daß ihm nicht wohl in seiner Haut ist, je näher man Berik kommt. Schließlich aber erreicht man wohlbehalten die Insel und läuft in den Hafen von Haegir ein. Tervil legt gleich wieder ab, ohne auch nur einen Fuß auf den Boden zu setzen.

Berik

Haegir ist ein kleines Fischerdorf mit vielleicht 200 Einwohnern. Das einzige interessante Gebäude ist das Gasthaus des Dorfes, „Zur Tränke“. Die Taverne ist rustikal, aber einladend eingerichtet. Zur Zeit ist nicht viel los hier. Gerade mal zwei Gäste tummeln sich in der Gaststätte.

Fragen die Helden nach Frenja, antwortet man ihnen ausweichend. Einzig die Wirtin Irla ist bereit, gegen bare Münze ein Treffen zu arrangieren. Wo man Frenja finden kann, gibt sie vor nicht zu wissen. Auch ist sie nicht bereit, preiszugeben, wie sie Kontakt mit ihr aufnimmt. Die Helden sollen am Abend wiederkehren. Sollten die Helden grob werden, um an diese Informationen zu kommen, ernten sie den Unmut der Gäste, die sich schützend an Irlas Seite stellen. Wenn die Helden es sich nicht auf einen Schlag mit der einheimischen Bevölkerung verderben wollen, sollten sie auf Gewalttaten verzichten. Versuchen sie es hingegen mit barer Münze, zeigt sich Irla gesprächig, mit Verschwörermiene gibt sie das ein oder andere Geheimnis preis. Dabei verhält sie sich

sehr geschickt und versucht aus den Worten und dem Verhalten der Helden herauszulesen, welche Antwort sie wohl am ehesten hören wollen. Hier mußt du improvisieren. Eines steht jedoch außer Frage: die Wahrheit werden sie von Irla nicht zu hören bekommen.

Die Zeit bis zum Abend können die Helden mit weiteren Nachforschungen verbringen. Die sonstigen Bewohner der Insel zeigen sich in der Regel nur wenig gesprächig, was Frenja angeht. Bleibt noch, auf eigene Faust die Insel zu erkunden.

Zwei Wege führen aus dem Dorf: einer die Küste entlang nach Norden, der andere in südwestlicher Richtung in den Wald hinein.

Der Weg in den Wald wird immer unwegsamer, bis sich der Pfad irgendwann verläuft. Dringen die Helden dennoch tiefer in den Wald vor, gelangen sie schließlich auf eine Lichtung, auf der hohe Felsen in einem Kreis angeordnet sind, ein druidischer Steinkreis.

Dieser Weg scheint in die Irre zu führen. Wollen die Helden dennoch weiter in dieser Richtung suchen, bleibt es deiner Improvisationsgabe überlassen, was sie finden und wem sie begegnen. Helden mit hohem AG wird in diesem Zauber(-er)wald mulmig und auch du solltest dein möglichstes tun, die Wanderung durch den Wald möglichst unheimlich zu gestalten.

Der Weg nach Norden führt eine ganze Weile die Küste entlang, bevor er von der Küstenlinie abweichend ebenfalls in den Wald führt. Nach weiteren fünf Meilen lichtet sich der Wald erneut und Salzgeruch kündigt davon, daß die Küste nahe ist. In der Ferne kann man die Häuser des nächsten Weilers erkennen.

Wenn die Helden so weit gekommen sind, sind sie ebenfalls falsch. Auch hier möchten wir uns auf deine Improvisationsgabe verlassen, wer den Helden auf ihrem Weg begegnet bzw. was ihnen widerfährt.

Allerdings gibt es auf dem Pfad nordwärts sehr wohl etwas zu entdecken: Bei einer gelungenen (vom Meister verdeckt gewürfelten) Sinnenschärfeprobe +12 fällt einem der Helden ein Busch ins Auge, an dem einige Zweige frisch abgebrochen wurden. Suchen die Helden gezielt nach solchen und ähnlichen Spuren, was natürlich weitaus länger dauert, wird die Sinnenschärfe-Probe durch eine Fährtsensuchen-Probe + 6 ersetzt.

Hinter dem Busch führt ein gewundener, kaum auszumachender Trampelpfad durch dichtes Unterholz zu einer Lichtung, auf der eine Jagdhütte steht.

Die Hütte ist verwaist. Sie ist spärlich mit einer Feuerstelle, einem Bett,



einer Truhe, einem Tisch und zwei Schemeln ausgestattet. Ein Karenfell liegt über der Bettstatt. In der Truhe findet sich ein Stapel Feuerholz, Zunder, Holzspäne und ein paar getrocknete Salzarelen, Mundvorrat für einen Jäger, sowie eine in Wachs gegossene Bogensehne.

Bei einer gelungenen Sinnenschärfeprobe+8 oder gezieltem Suchen entdecken die Helden einige lose Bodenbretter, die eine Falltür freigeben. Unter der Tür befindet sich eine Leiter zu einem Gang, der zu einer einer großen, weit geöffneten Höhle führt, die den Zugang in eine geschützte Meeresbucht freigibt.

Ob die Falltür oder der Gang mit Fallen geschützt sind, hängt von der Verfassung der Helden und dem Geschmack des Meisters ab.

Die Höhle mißt etwa 40 Schritt x 30 Schritt und ist gut 20 Schritt hoch. Überall stehen Kisten, Säcke, Fässer und Truhen, das Diebesgut der letzten Raubzüge. Zwei Dutzend Piraten sind damit beschäftigt, zwei Koggen, die draußen in der Bucht ankern, mit der Beute zu beladen. Sie sind so in ihre Arbeit vertieft, daß sie die Helden nicht bemerkt haben. Es wäre auch unklug, ihre Aufmerksamkeit zu wecken.

Augenscheinlich haben die Piraten hier mindestens ein paar Tage gelagert, wie Bettrollen, grobe Tische und Bänke verraten. Außerdem haben einige ihre Seekisten an Land geschafft.

Eine Höhlennische ist durch eine windschiefe Bretterwand abgetrennt, die Türöffnung ist mit einem mottenzerfressenen Hirschfell verhängt. Eine weißblonde hochgewachsene Thorwalerin mit einer beeindruckenden Skraja an ihrem Gürtel betritt den Verschlag und kommt schließlich mit einer kleinen Truhe hinaus, die sie einem ihrer Spießgesellen anvertraut. Es handelt sich um die Rote Frenja höchstpersönlich, doch können die Helden sich dessen erst später sicher sein. Sie brüllt den Männern und Frauen einige Befehle zu, bevor sie sich wieder in ihr Refugium zurückzieht.

Abends in Haegir

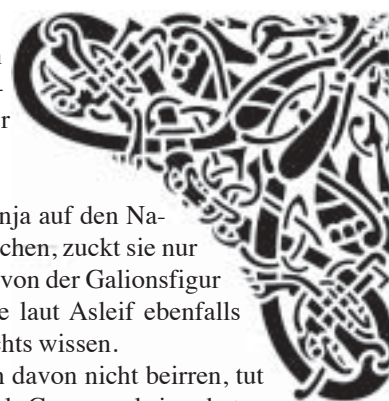
Zur vereinbarten Zeit kehren die Helden in die Taverne zurück. An einem Tisch wartet bereits die Wirtin mit einer Frau, Frenja, die hinter einem Krug sitzt. Sollten die Helden das Versteck der Piraten ausfindig gemacht haben, werden sie die Anführerin der Piraten sofort erkennen, auch wenn sie jetzt einfache Seemannskleidung trägt und auf ihre Axt verzichtet hat. Wenn sich die Helden vorsichtig umgucken, fällt ihnen auf, daß ihnen die Gesichter zumindest einiger Gäste (W3) bekannt vorkommen ...

Frenja ist in der Tat gut vorbereitet. Sie hat in und um die Taverne gut ein Dutzend Gefolgsleute gruppiert, die sofort einschreiten, wenn es in Schwierigkeiten gibt.

Frenja wird den Helden weiszumachen versuchen, daß sie Strandgut aufkauft, das die Fischer und andere Bewohner der Inseln am Strand oder in ihren Netzen finden. Sie ist wortgewandt und lügt durchaus sehr geschickt.

Auch Asleif habe ihr das ein oder andere Stück angeboten. Sie habe ihm auch hin und wieder etwas abgekauft, doch meistens habe es sich um Plunder gehandelt. Jüngst habe er einen guten Fang gemacht: Frachtgut, das einem Handelsschiff

wohl bei Sturm über Bord gegangen sein muß. Sie habe Asleif alles abgenommen, aber bereits weiterverkauft.



Sollten die Helden Frenja auf den Namen der Schiffe ansprechen, zuckt sie nur mit den Achseln. Auch von der Galionsfigur der Efferdräne, die sie laut Asleif ebenfalls gekauft hat, will sie nichts wissen.

Lassen die Helden sich davon nicht beirren, tut sie Asleifs Geschichte als Gemurmel eines betrunkenen Spinners ab. Nachdem Frenja alles erzählt hat und die Helden keine weiteren Fragen haben, erhebt sie sich und geht. Sollte es zuvor zu einer brenzigen Situation gekommen sein, so daß sich Frenjas Gefährten offenbaren mußten, verlassen diese mit ihr die Taverne.

Folgen die Helden der Piratin, dreht sie sich um, noch bevor sie das Dorf hinter sich gelassen hat, und fragt, ob noch etwas unklar sei. Es sollte den Helden dämmern, daß dies nicht der rechte Weg ist, hinter ihr Geheimnis zu kommen.

Doch noch ist nicht aller Tage Abend. Frenja hat einigen ihrer Männer und Frauen aufgetragen, die Helden für den Rest des Abends im Auge zu behalten.

Es bieten sich nunmehr folgende Möglichkeiten:

Es gelingt den Helden, einen der Piraten - z.B. unter heftigem Einsatz von Alkohol - „zu ihrem Freund zu machen“ und ihm Informationen zu entlocken. Dazu ist es selbstverständlich vonnöten, zuvor herauszubekommen, wer zu Frenjas Leuten gehört und wer nicht.

Auch wenn Frenja ihre Leute in der Regel gut unter Kontrolle hat, gilt doch auch hier das alte alananische Sprichwort „Ist die Katze nicht zu Hause, tanzen die Mäuse auf dem Tisch“.

Die Helden haben es zu ihrem Glück mit einem der Spießgesellen zu tun, der an chronischer Selbstüberschätzung leidet, und sich sicher ist, daß er die „Landratten“ mit links unter den Tisch säuft, um sie dann seinerseits auszunehmen bzw. mehr aus ihnen herauszukitzeln.

Statt Alkohol kann man selbstverständlich auch auf magische Mittel zurückgreifen, dies empfiehlt sich jedoch nur außerhalb der Schenke, fern von mißtrauischen und abergläubischen Zeugen.

Schlußendlich sollte es den Helden gelingen, einen von Frenjas Leuten auf die ein oder andere Art dazu zu bewegen, Rede und Antwort zu stehen.

Haben die Helden überhaupt keine Ahnung, bei welchem der Kneipengäste es sich um einen von Frenjas Leuten handelt, bietet es sich an, den einzelnen Gästen zu folgen, wenn sie die Kneipe verlassen. Die meisten Fischer haben es nicht weit bis zu ihren Hütten, und jemand, der sich auf den Weg die Küstenstraße entlang macht, ist somit schon verdächtig.

Es sollte den Helden gelingen, einem der Piraten unauffällig zu folgen. Der Bursche folgt dem Pfad nach Norden. Ausreichender Abstand ist geboten, um einer Entdeckung zu entgehen. Auf einmal ist der Bursche verschwunden. Auch im

Nachbarweiler trifft er nie ein, wie Nachfragen dort bestätigen werden. Entweder stecken die alle mit dem Gesindel unter einer Decke (immerhin möglich) oder der Bursche hat sich in die Büsche geschlagen. Da die Helden kaum damit rechnen können, in der Dunkelheit Spuren zu finden (in der Tat ist es nicht möglich, die spärlichen Spuren, die auf den Pfad zum Piratenversteck hinweisen, im Dunkeln auszumachen.) und der Rückweg beschwerlich werden wird, können sie ebenso gut hier in Beresund Quartier nehmen. Der Wirt der Schenke ist bereit, seine Kammer gegen einen Silbertaler den Helden zu überlassen oder sie können sich für 5 Heller in der Schankstube ein Plätzchen suchen, sobald die Kneipe geschlossen wird.

Der weitere Abend verläuft zunächst wenig ereignisreich, und man läßt sich alles nochmals durch den Kopf gehen. Auf einmal aber geht die Tür auf, und herein kommt eine ganze thorwalsche Schiffsmannschaft, die laut nach Bier ruft. Es handelt sich um den Manreker Kapitän Bjerbold Frittkrifsson und seine Mannschaft von der Firnglanz-Otta. Der Aufruf des Hetmanns von Muryt ist bis Manrek gedrun-gen, so daß Hetmann Kjaskar Hakonsson sofort eine Otta abstellte, um sich an der Suche zu beteiligen. Die Mannschaft hat versucht, die Spur der Schiffe zu verfolgen, doch bislang ist man eher zufällig von Insel zu Insel gesegelt, ohne einen handfesten Hinweis zu finden. Schließlich wehte der Wind sie nach Berik. Allerdings ist niemandem von ihnen klar, wie nah sie ihrem Ziel damit gekommen sind. Bjerbold hat beschlossen, hier seinen Frust über die bislang vergebliche Suche in einem Zechgelage zu ersäufen.

Allmählich sollte den Helden anhand von Wortfetzen dämmern, daß Bjerbold dem gleichen Phantom hinterher jagt wie sie. Auch wenn sie zu diesem Zeitpunkt über die Konkurrenz nicht allzu begeistert sein werden – spätestens wenn sie entdecken, mit wie vielen Gegnern sie es bei der Roten Frenja und ihrem Gefolge zu tun haben, wird ihnen klar werden, daß sie Verstärkung brauchen.

Von Bjerbold und seinen Kumpanen können die Helden in Erfahrung bringen, daß sie herausbekommen haben, daß eine rote Otta, die unter dem Kommando einer gewissen Frenja auf Beutezug fahren soll, möglicherweise hinter den Überfällen steckt.

Sollten die Helden sich zurück auf den Weg nach Haegir gemacht haben, ist die Otta eben dort eingelaufen. Als die Helden eintreffen, haben die Thorwaler schon reichlich dem Alkohol zugesprochen.

Die Suche

Am nächsten Morgen machen die Helden sich auf, um im Wald nach Hinweisen zu forschen, wohin Frenja und ihre Speißgesellen verschwunden sind.

Nun, da die Helden wissen, wonach sie suchen, gestaltet sich die Suche nach dem Geheimgang erheblich einfacher. Würfle für jede Stunde eine Sinnenschärfeprobe+4 oder eine Spurenlesen-Probe+2. Gelingt diese, entdeckt einer der Helden den Weg zur Hütte. Alles weitere findet sich weiter oben. Einziger Unterschied: Die Piraten sind nun fast fertig mit dem Laden, und eine Otta, deren Planken blutrot gestrichen sind, liegt ebenfalls in der Bucht.

Solltest du deinen Helden noch ein paar Schwierigkeiten bereiten wollen, platziere eine Wache in der Nähe des Einstiegs. Es bedarf des Fingerspitzengefühls, sich dieser zu entledigen, denn gelingt es dem Wächter, seine Kameraden zu alarmieren, haben die Helden es auf einen Schlag mit dem ganzen Piratenhaufen zu tun. Auch wenn es ihnen gelingt, ihn stillschweigend zu überwältigen, müssen sie damit rechnen, daß man ihn früher oder später vermißt. Wird der Wächter – überwältigt oder tot – gar entdeckt, ist es mit der Gelegenheit eines Überraschungsangriffs vorbei.

Allein auf sich gestellt, können die Helden gegen die Übermacht der Piraten kaum etwas ausrichten (sollte ihnen doch eine praktikable Lösung einfallen, belohne dies entsprechend). Es bedarf der Verstärkung, will man dieses Piraten-nest ausheben, und zwar schnell, denn die Schiffe werden bald auslaufen. Und wer bietet sich da eher an als die Firnglanz-Otta?

Das Finale

Auch wenn Bjerbold und seine Leute noch mit den Nachwirkungen des gestrigen Saufgelages zu kämpfen haben, finden sich doch genügend Männer und Frauen, sich dem Feind zu stellen.

Gemeinsam eilt man in den Wald, zum geheimen Einstieg in die Höhle. Götterlob unbemerkt von den Piraten gelingt es, den größten Teil der Kriegerschar am Rande der Höhle zu sammeln. Dann ist der Zeitpunkt gekommen, Bjerbold befiehlt den Angriff. Verdattert greifen die völlig überraschten Piraten zu ihren Waffen.

Es empfiehlt sich, für das folgende Gefecht die Massenkampfregeln anzuwenden. Du kannst das ganze aber auch als eine Art Strategiespiel austragen. Fertige dir dafür einen Plan der Höhle an, den du in Quadrate einteilst. Die Kombattanten werden durch Münzen dargestellt. Eine Münze sollte etwa 5 Kämpfer repräsentieren. Es treffen 40 von Bjerbolds Leuten auf 60 Piraten. Würfle nun zweimal mit einem W20, einmal für die Firnglänzer (die ersten 5 Runden: +5 als Überraschungsbonus), einmal für die Piraten. Ist die Differenz der Würfe größer als zehn, dann entferne eine Münze der Partei mit dem niedrigeren Wurf. Ansonsten rückt die erfolgreiche Seite ein Stück vor, waagrecht oder senkrecht, die andere zurück. Ist eine Seite an eine Wand gedrängt oder eingekesselt, gibt sie auf. Die Helden werden durch eine Extramünze repräsentiert. Gleiches gilt für Frenja und den Druiden Ugdalf Olvirson. Insbesondere letzterer mag sich als besonders harte Nuß erweisen. Längst nicht alle Piraten kämpfen verbissen. 3W6 sind Seeleute von gekaperten Schiffen, die Frenja in ihren Dienst gezwungen hat. Darunter auch 1W6 von der Mannschaft der beiden Koggen. Diese werden tunlichst versuchen, sich aus dem Kampf herauszuhalten oder gar überzulaufen.

Schlußendlich sollte es den Helden und ihren Thorwaler Freunden gelingen, den Kampf für sich zu entscheiden. Frenja wird das Gefecht nutzen mit einigen Getreuen, darunter auch der Druiden, an Bord ihrer Otta zu fliehen. Es liegt in deinem Ermessen, ob ihr das gelingt. Allerdings wird

für die Zukunft davon ausgegangen, daß sie es geschafft hat. Schließlich gibt es kaum etwas netteres als einen alten Feind, der den Helden eines Tages wieder begegnet ...

Die Schlacht ist gewonnen. Frenja konnte zwar fliehen, doch die erbeuteten Schiffe mußte sie zurücklassen. Viele mußten in der Schlacht ihr Leben lassen, und es gab viele Verwundete.

Die überlebenden Piraten werden gefangengenommen und gefesselt, nachdem man die Verwundeten notdürftig versorgt hat. Trotz einiger Verluste auf eigener Seite sind Bjerbold und seine Leute siegestrunken.

In Frenjas Verschlagn finden die Helden zudem folgenden Zettel, der auf dem Boden liegt. Augenscheinlich muß er unbemerkt hinuntergefallen sein, sonst hätte Frenja eine dermaßen brisante Botschaft kaum zurückgelassen:

Frenja,
dieser trottelige Hetmann hat auf dem Hjallding über unsere Taten gesprochen. Er weiß zwar nicht, wer dahinter steckt, doch hat er eine Belohnung für die Klärung des Falls ausgesetzt.

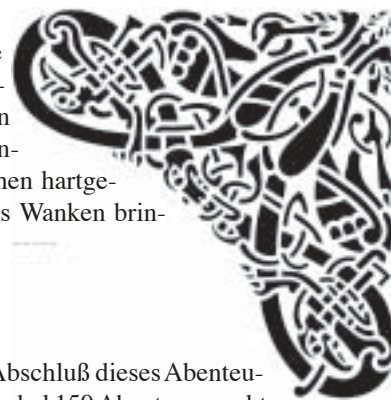
Für Dich bedeutet das, daß Du damit rechnen mußt, daß Dir bereits Glücksjäger auf den Fersen sind. Sei vorsichtig und lenke jeden Verdacht von Dir ab; zur Not beseitige die Schnüffler. Aber vor allem: schaffe die gekaperten Schiffe zum Stützpunkt. Ich werde mich bald dorthin begeben, doch muß ich zunächst nach Süden. Einige Ottas scheinen eine Einkaufsfahrt zu planen, und ich werde dafür sorgen, daß sich die Sache für Tronde auch lohnt.

Halt die Ohren steif und laß Dich nicht einschüchtern. Ich weiß, Du machst das schon.
Swafnir mit Dir. Olgerda

Stellt sich noch das Problem, wie man die Koggen zurück nach Muryt bringt, denn Bjerbolds Mannschaft hat keine Erfahrung mit diesen Gefährten. Schließlich gelingt es aber doch, mit Hilfe von ein paar Beriker Seeleuten die Schiffe sicher nach Muryt zu überführen. Auch von den Helden erwartet man, daß sie mit anpacken – eben noch der Held der Schlacht von Berik, nun ein einfacher Taurollenschlepper ...

Freudig werden die siegreichen Helden in Muryt begrüßt. Ein wenig bitter mag den Gefährten schmecken, daß sie die ausgelobte Belohnung von Rechts wegen mit der Ottaskin der Firnglänzer teilen müssen. Doch mildert der Gildenoberste Schwarzenbek ihre Grimm, indem er noch ein Säkel drauflegt, als er feststellen darf, daß kaum etwas von der Ladung abhanden gekommen und die Schiffe unbeschädigt sind. Man muß wohl ein Pfeffersohn sein, um so zu denken, denn den Verbleib der Mannschaften scheint Schwarzenbek weit gelassener hinzunehmen. So erhält jeder Held eine Belohnung von 10 Dukaten. Außerdem richtet der Hetmann im Na-

men der Stadt zum Dank für die Helden und die Firnglänzenden ein großes Fest aus, das bis in die frühen Morgenstunden geht und so manchen hartgesottenen Abenteurer ins Wanken bringen wird ...



Lohn der Mühe:

Für den erfolgreichen Abschluß dieses Abenteurer erhält jeder Held pauschal 150 Abenteurerpunkte.

Für detektivischen Spürsinn, umsichtiges und diskretes Handeln, sowie gutes Rollenspiel sind noch einmal bis zu 100 Abenteurerpunkte drin. Ferner hat jeder Held einen Freiwurf auf das Talent Menschenkenntnis.

Sollten die Helden einen Weg gefunden haben, Frenja und ihre Bande auch ohne die Hilfe der thorwaler Otta zu bezwingen, ist dies weitere 50 AP für denjenigen wert, der den Plan ausgeheckt hat.

Sollten die Helden sich indes wie die Axt im Walde benommen haben, so daß Frenja beispielsweise frühzeitig ihre Untersuchung aufmerksam geworden ist, ist dies mit einem entsprechenden Abzug zu bedenken.

F*I*N*I*S

Anhang 1

Gerüchdetabelle (MI)

In diesem Abschnitt sind alle Gerüchte zu finden, die die Helden auf ihrer Reise aufschnappen können. Selbstverständlich steht es dir frei, eigenen Klatsch dazu zu dichten.

Du kannst jeweils passende Gerüchte aussuchen oder den Würfel (2W20) sprechen lassen. Beachte dabei, daß eine Häufung der mittleren Werte eintreten wird. Das macht diese Gerüchte nicht wahrer, aber eindringlicher ... Manche Geschichten sprechen sich eben schneller herum als andere. Es empfiehlt sich, daß du dir die wichtigen Infos einprägst. Auf diese Weise vermeidest du es, daß die Spieler durch dein Hin- und herblättern herausbekommen, welche Informationen wichtig sind und welche nicht.

2. In Olport hat man gesehen, wie Geister nachts durch die Gassen schwebten (falsch).
3. In Riva wüten die Zorganpocken (falsch).
4. Auf Sorkten lebt ein Druide, der den Weltuntergang vorbereitet (falsch).
5. Die Orks planen einen Angriff auf Thorwal (falsch).
6. Eine Gruppe junger Wanderer wurde bei Waskir von Orks

- geschnappt und Tairach geopfert (wahr)
7. Hetmann Eldgrimm hat Salza zurückerobert (falsch).
 8. Das Horasreich plant eine Expedition ins Güldenland (wahr).
 9. Der Region stehen schwere Zeiten bevor. Nostria plant bereits eine Invasion (falsch).
 10. Es wird einen harten Winter geben (vielleicht).
 11. Pottwal Prem wird dieses Jahr wohl die Meisterschaft gewinnen (wer weiß?).
 12. Die Orken haben Enqui gestürmt und niedergebrannt (falsch).
 13. Im Winter schmeckt das Bier besser (Geschmackssache).
 14. Die Orks haben Enqui angegriffen, konnten aber zurückgeschlagen werden (wahr).
 15. Der Hetmann von Gandar, Raskir Asleifson, hat dort nicht viel zu sagen (wahr).
 16. Thorwal ist seinen Feinden im Süden hoffnungslos unterlegen (leider wahr).
 17. Hetmann Tronde will einen thorwalschen Staat ausrufen (wahr).
 18. Auf Berik führen finstere Druiden ihre Rituale durch (wahr).
 19. Goldshjolmr auf Gandar gilt als der Hauptstützpunkt der Piraten (wahr).
 20. Auf Manrek wird ein Wein angebaut, der so sauer ist, daß er einem Haare auf den Füßen wachsen läßt (na ja).
 21. Hetmann Tronde hat vor, eine Kopfsteuer einzuführen, um sein Flottenprogramm zu finanzieren (wahr).
 22. Hetmann Tronde wird auf dem Hjalding einige Neuerungen vorstellen (wahr).
 23. Mehrere Ottas wollen sich zu einem Konvoi zusammenfinden, der Richtung Süden fährt (wahr).
 24. Die Zeiten werden schwerer für den Fischfang (falsch, jedes Jahr dieselben Klagen).
 25. Mengbilla soll auf einer Kaperfahrt geplündert werden (richtig).
 26. Olgerda Olvarnasdottir ist die selbsternannte „Jarlin“ von Gandar (wahr).
 27. In Kendrar ist die Ottaskin der Wogenbrecher abgebrannt (wahr).
 28. Die nördlichen Olportsteine sind ein Sammelpunkt von Piraten und Aufrührern (wahr).
 29. Die neuen Schiffe, die Tronde bauen läßt, nennen sich Winddrachen (wahr).
 30. In Muryt scheint es Ärger zwischen dem Hetmann und der Gilde zu geben (wahr).
 31. Wenn es neblig ist, kommen Hranngar und ihre Brut an Land, um die Herrschaft über die Welt zu übernehmen. Man verläßt dann besser nicht das Haus (falsch).
 32. Die Gjalskerländer sind Barbaren. Erst kürzlich haben sie die thorwalsche Siedlung Gjalskermund geplündert (falsch).
 33. Die Gilde in Muryt ist pleite (falsch, obwohl...).
 34. Phileasson Foggwulf geht wieder auf große Fahrt, diesmal ins Güldenland (wer weiß).
 35. Tula von Skerdu plant einen Schlag gegen Al'Anfa (weiß der Betreffende bestimmt nicht).
 36. In Overthorn wird der Hafen gerade zum Marinestützpunkt umgebaut (falsch).
 37. Der berühmte Skalde Asleif Nellgardson ist tot (falsch).

38. In Holmotta ist eine Herberge abgebrannt, in der mehrere Reisende ihr Leben lassen mußten (falsch)
39. Auf Dirad gibt es einen Tempel des Namenlosen (falsch).
40. In den Grauen Bergen wurde Gold gefunden. Schon bald werden Goldsucher aus ganz Aventurien dorthin kommen (falsch).

Anhang 2

Dramatis Personae

Olgerda Olvarnasdottir, „Jarlin von Gandar“

Die „Jarlin von Gandar“ ist eine der skrupellosesten Piratinnen dieser Tage und Drahtzieherin hinter den Überfällen. Ihr Hauptziel ist es, Trondes Politik eines geeinten Thorwal zu unterlaufen.

Insbesondere unter den Friedlosen hat sie viele Gefolgsleute gefunden, an ihrer Seite Tronde zu bekämpfen. Faktisch hat Olgerda längst die Herrschaft über die Insel Gandar von Hetmann Raskir Asleifson übernommen.

Geschickt weiß sie unter Ausgestoßenen wie Traditionalisten Ängste und Vorbehalte zu nähren, die diese angesichts Trondes Reformpolitik hegen. So hetzt sie bei den einen, der Oberste Hetmann wolle Thorwal an die verhaßten Südländer verschachern, nur er zöge Gewinn aus seinen umwälzenden Plänen, bei den anderen behauptet sie, durch sein Streben würden sich die Thorwaler von Swafnir entfernen, indem sie die althergebrachten Gebräuche nicht länger ehrten, und der Gott würde das nicht dulden.

Olgerda wird nicht müde, ihre tiefe Treue in Swafnir zu beteuern, doch kann dies genauso gut nur eine Fassade sein. Dafür sind Olgerdas Taten einfach zu gottlos, und es ist die Frage, wem sie wirklich verfallen ist ...

Hat Olgerda bislang selbst das Kommando bei den Überfällen übernommen, hat sie dieses Mal die Führung an Frenja Swangarddotter abgegeben, alldieweil Olgerda sich zum Zeitpunkt der Geschehnisse auf Kaperfahrt ins Liebliche Feld befindet, um dem Horasreich und damit Tronde eine Menge Ärger zu bereiten.

Frenja Swangarddotter, die „Rote Frenja“

Schon als kleines Mädchen hegte Frenja einen großen Traum: Sie wollte eines Tages Kapitänin eines großen Schiffes sein. Dabei sah es anfangs nicht gut aus für die Tochter einer Thorwalerin und eines albernischen Händlers: Im zarten Alter von sechs Jahren machte eine Seuche sie zur Vollwaise. Ihr Onkel, ein Thorwaler Gastwirt, nahm sie auf. Während sie ihm in der Wirtschaft zur Hand ging, lauschte sie den Geschichten der Seefahrer und träumte von der Freiheit - bis sie jäh von der Stimme ihres Onkels geweckt wurde: „Träumen kannst du heute Nacht!“ Ihre Sehnsucht war so groß, daß sie darauf hoffte, irgendein Kapitän würde sie eines Tages auf seinem Schiff mitnehmen.

Mit neun Jahren faßte sie einen folgenschweren Entschluß: Sie beschloß, ihrem Zuhause den Rücken zu kehren und sich auf ein Schiff zu schleichen. Die „Prinz Jaltek“ war eine liebfeldische Potte auf dem Weg nach Bethana. Die blinde Passagierin wurde bald entdeckt, doch schien es des Aufwandes zu viel, sie wieder zurückzubringen. Also heuerte der Kapitän sie als Schiffsmädchen an. Frenjas Traum von

der Freiheit hatte sich erfüllt!

Oder doch nicht? Ihre Arbeit auf dem Schiff bestand hauptsächlich aus Putzen, Wischen und Kombüsenarbeiten. So hatte sie sich das Leben an Bord nicht vorgestellt, betraut mit den selben Arbeiten wie zu Hause.

Immerhin lernte Frenja in den nächsten zwei Jahren viele Küsten Aventuriens kennen.

Doch dann wurde das Schiff von Piraten gekapert und versenkt. Der Hetmann der thorwalschen Freibeuter hatte Mitleid mit dem damals elfjährigen Mädchen, das ihn aus tiefblauen tränenfeuchten Augen anstarrte. Er nahm die Kleine am Bord.

Machte man sich anfangs über „die kleine Seeratte“ lustig, verschafften Frenjas Zähigkeit und ihr eiserner Wille bald den Respekt der Mannschaft. Keine Arbeit war ihr zu mühselig. Viel zu sehr fürchtete sie, man könne sie von Bord jagen, wenn sie sich zierte.

Dem Hetmann blieb Frenjas Talent zur Seefahrt nicht lange verborgen. Er unterwies das Mädchen in der Kunst der Navigation und brachte ihm alles bei, was er über Schiffe, die Seefahrt und sein Handwerk, die Kaperei, wußte. Im Laufe der Jahre schloß er seinen Findling, den nummehr wegen seines roten Kopftuchs alle „Rote Frenja“ nannten, in sein Herz, und er beschloß sie an Kindes Statt anzunehmen.

Im Jahre 23 Hal erlitt ihr Stiefvater während eines Gefechtes eine tödliche Wunde. Frenja schwor dem Sterbenden, die Otta in seinem Sinne weiterzuführen. Sie war untröstlich über den Verlust und gelobt blutige Rache.

Doch wollten die Götter ihr ihren Segen für diesen Schwur nicht gewähren, monatelang gelang es ihr nicht, das Schiff zu stellen, dessen Mannschaft den tödlichen Pfeil abfeuerte. Immer wieder zog Nebel auf, brach ein Sturm los oder füllte ein günstigerer Wind die Segel der Kogge. Frenja haderte mit ihrem Schicksal.

Zu diesem Zeitpunkt traf die frischgebackene Hetfrau auf Olgerda Olvarnasdottir, die den tiefen Kummer und Groll Frenjas für ihre dunklen Pläne auszunutzen wußte. Unter Olgerdas Ägide wandelte sich die unerschrockene Kämpferin zu einer brutalen Piratin, die keine Gnade kennt.

Auch sorgt sie dafür, daß Frenjas Fahrensleute nach und nach durch solche von Gandar und den anderen Inseln der Friedlosen ersetzt wurden. Eine Gefolgsfrau Frenjas, die bereits unter ihrem Stiefvater fuhr, ließ Olgerda gar beseitigen, als diese versuchte, Frenja ins Gewissen zu reden.

Mittlerweile ist Frenja Olgerda völlig ergeben, an Gnadenlosigkeit und Härte steht sie ihrem Idol in nichts nach.

Die Piratin wirkt, als könne sie nichts rühren. Mitleid, Zuneigung, Gnade oder gar Liebe scheinen Fremdwort für sie zu sein.

Und doch, wer weiß, wenn eines Tages ein unglückliches Kind sich an die Planke eines untergegangenen Schiffes klammert, vielleicht würde sich Frenjas erkaltetes Herz dann doch rühren.

Frenja Swangarddotter

Alter: 26; **Größe:** 1,82 **Haarfarbe:** weißblond; **Augenfarbe:** tiefblau

MU 16; **KL** 12; **IN** 10; **CH** 15; **FF** 10; **GE** 13; **KK** 17

AG 5; **HA** 4; **RA** 6; **TA** 4; **NG** 7, **GG** 5; **JZ** 5

ST 8; **LE** 58; **AT/PA** 16/13 (Säbel) **TP:** 1W+5; **MR** 2; **RS** 3

Herausrag. Talente:

Boxen 10, scharfe Hiebaffen 12, Orientierung 14, Boote fahren 14, Schwimmen 11

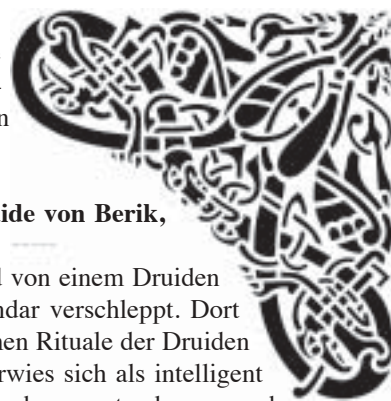
Ugdalf Olvirson, Druide von Berik, alias Dermiot Olgard

Ugdalf wurde als Kind von einem Druiden entführt und nach Gandar verschleppt. Dort wurde er in die geheimen Rituale der Druiden eingewiesen. Ugdalf erwies sich als intelligent und lernbegierig. Bald schon verstand er es, auch die mächtigsten Rituale seines Zirkels zu durchdringen. Doch schon damals bemerkten seine Lehrmeister, daß sein Geist eine unheilvolle Vorliebe zum Chaos zeigte. In den folgenden Jahren suchte Ugdalf die Geheimnisse der ihm gegebenen Macht zu ergründen und zu vergrößern und neue Wege zu finden, diese zu nutzen. Dabei scherte er sich wenig um die Mahnung seiner Brüder, nicht jeden Pfad der Erkenntnis zu wandern, gleich wohin er führte. Ugdalf suchte Wissen überall, ungeachtet wo es zu finden war, gleich wer es ihn lehrte, egal welchen Preis es kosten mochte.

Als die Unstimmigkeiten mit dem Zirkel zunahmen, zog Ugdalf sich in die Tiefen der Wälder zurück, um dort im Stillen zu meditieren und zu forschen.

Lange Jahre wurde er nicht gesehen. Doch eines Tages tauchte er in Haegir auf und ließ sich unter dem Namen Ysop als Heiler nieder. Was ihn bewogen hat, sein Einsiedlerdasein aufzugeben, kann man nur mutmaßen.

Doch waren die Jahre in der Einsamkeit und Ugdalfs bedingungslose Suche nach arkanen Geheimnissen nicht ohne Spuren geblieben. Längst ist der Druide nicht mehr Herr seines Verstandes, die Suche nach Wissen ist ihm zur Besessenheit geworden-



den. So hat er sich darin verstiegen, die universelle Antwort auf alle Fragen zu finden. Ob sein Wahn die Folge eines Paktes mit einem Wesen der siebten Sphäre ist, mit dem Herrn allen verbotenen Wissens gar, ist nicht bekannt.

Vor zwei Jahren traf Ugdalf auf Olgerda und fand in ihrem düsteren, nicht minder skrupellosen Wesen eine Seelenchwester. Ungekannte Emotionen, eine seltsame Hingezogenheit zu der Thorwalerin durchströmten sein Herz. Er fiel auf die Idee, daß, wenn sein und Olgerdas Geist eins würden, sich ihre Macht potenzierte.

Olgerda indes erkannte, wie nützlich Ugdalf ihr sein könnte. Sie versprach ihm, seinem Ansinnen, mit ihrer Hilfe ein großes Ritual zu vollziehen, zuzustimmen, wenn er ihr auf drei Jahre, drei Monde und drei Tage zur Seite stehen würde. Ugdalf war so beseelt von dem Gedanken, die Schatzkammer Amazerths öffnen zu können, daß er einwilligte. Indes Olgerda plant, sich des Druiden am Ende der Frist zu entledigen.

Obwohl Ugdalf nicht völlig bei Sinnen ist, stellt er dennoch einen gefährlichen Gegner für die Helden dar.

Ugdalf Olvirson

Alter: 46; **Größe:** 1,74; **Haarfarbe:** braun; **Augenfarbe:** grün
MU 16; **KL** 20; **IN** 9; **CH** 10; **FF** 14; **GE** 15; **KK** 12
AG 1; **HA** 4; **RA** 5; **TA** 0; **NG** 8; **GG** 0; **JZ** 0
ST 15; **LE** 43; **AE** 82; **AT/PA** 12/9; **TP** 1W
(Obsidiandolch); **MR** 16; **RS** 1

Herausragende Talente:

Körperbeherrschung 10, Schwimmen 11, Pflanzenkunde 16, Orientierung 11, Tierkunde 12, Wettervorhersage 13, Wildnisleben 14, Magiekunde 13

Zauberfertigkeiten:

VISIBILI 13, WETTERMEISTERSCHAFT 17, HELLSICHT TRÜBEN 11, BÖSER BLICK 9, ZORN DER ELEMENTE 10, BLICK DURCH FREMDE AUGEN 9, MAGISCHER RAUB 13, DRUIDENRACHE 9, EINS MIT DER NATUR 9, NEBELLEIB 12, MAHLSTROM 13

Außerdem steht es dem Meister offen, Ugdalf in sinnvollem Maße mit eigenen Sprüchen auszustatten, darunter auch solche, die Druiden üblicherweise nicht geläufig sind.

Gundrid Arvadotter, Navigatorin der „Efferdräne“

Auch wenn Gundrid davon nichts ahnt, ist sie doch für eine Dilettantin in hohem Maße magiebegabt. Leider blieb ihre arkane Begabung unerkannt, äußerte sie sich doch vornehmlich darin, daß es Gundrid von klein auf möglich war, sich in unbekannter Umgebung schnell zurechtzufinden.

Andere Phänomene von willkürlich gewobener Magie, die man ansonsten bei magiebegabten Kindern so häufig findet, blieben aus. Obwohl ungeschult, verkümmerte Gundrids magisches Talent nicht in dem Maße, wie man es üblicherweise bei Magiedilettanten kennt.

Schon früh stellte sich heraus, daß Gundrid eine auffällige Begabung für die Navigation besitzt. Gleich nach ihrer Ottajara schickte man sie auf die Seefahrtsschule in Prem.

„Ein Schiff dessen Steuer von Gundrid gehalten wird, findet immer sicher in den Hafen“ so erzählen es sich die Seeleute allenthalben, und so wundert es nicht, daß viele Kapitäne die 28-jährige, für eine Thorwalerin kleingewachsene Frau anheuern wollen.

Gundrid hat ein schier untrügliches Gespür für aufziehende

Wetterfronten und einen sicheren Weg durch Stürme zu finden, wenn es ihr denn einmal nicht gelingen sollte, dem Unwetter auszuweichen.

Ihre Fähigkeit, sich in schwierigem Grund zu orientieren, Sandbänke, Riffe und Untiefen zu umschiffen, ist Legende, ebenso wie ihr untrüglicher Sinn für den rechten Kurs, wenn Strömungen, Wind und andere Unbilden einmal dafür sorgen, daß man vom geplanten Weg abgekommen ist.

In so mancher verzweifelten Situation hat ihr indes auch ihr Schutzgeist beigegeben, dessen Präsenz Gundrid jedes Mal aufs neue mit Schrecken erfüllt, hält sie ihn doch für eine unergründliche, underische Präsenz, ein unheimlicher Geist, der sie mit seiner Nähe quält und doch mit ihr verbunden scheint.

Gundrid Arvadotter

Alter: 28; **Größe:** 1,70; **Haarfarbe:** blond; **Augenfarbe:** stahlgrau
MU 16; **KL** 14; **IN** 17; **CH** 10; **FF** 10; **GE** 11; **KK** 12
AG 6; **HA** 2; **RA** 5; **TA** 4; **NG** 2; **GG** 2; **JZ** 4
ST 11; **LE** 62; **AE** 23; **AT/PA** 14/13; **TP** 1W+4 (Entermesser);
MR 1; **RS** 3

Herausragende Talente:

Klettern 12, Körperbeherrschung 10, Schwimmen 14, Zehen 10, Orientierung 16, Wettervorhersage 17, Geographie 10, Boote fahren 13, Malen/Zeichnen 10, Sinnesschärfe 12, Berufsfertigkeit Seefahrer 13

Zauberfertigkeiten:

Gundrid ist nicht in der Lage, einen Zauber willentlich zu vollziehen. Vor allem in Situationen großer Not ist sie fähig, einen der folgenden Sprüche zufällig zu wirken:

BALSAMSALABUNDE, ADLERAUG UND LUCHSENOHR, WAS VERSCHWUNDEN, ETERNIA MEMORABILIS, KLUGHEIT, IN SEE UND FLUß, STURMGEBRÜLL.

Außerdem verfügt sie über einen Schutzgeist und das Meisterhandwerk der Navigation.

Torben Swafnildson, Hetmann der Wellenbrecher-Otta und Muryts

Der 43jährige Hetmann (rotblonde Haare, blaue Augen, 1,92) der Stadt Muryt ist seit nunmehr 12 Jahren zugleich Hetmann der Farseesson-Wellenbrecher-Otta. Torben „Farseesson“ Swafnildson wurde nach dem Tod seiner Mutter mit überwältigender Mehrheit zum neuen Hetmann gewählt und führt seitdem die Stadt im Sinne seiner Mutter weiter.

Torben zählt zu den Vertretern einer modernen Politik und ist ein Gefolgsmann Trondes. Beraten wird er dabei von seinem Freund Ailif Eldgrimmson, einem Absolventen der Olporter Magierakademie. Auch in schwierigen Zeiten schaffte es das Gespann, die Stadt aus vielen Konflikten herauszuhalten.

Vor allem sein mutiger Kampf für Tronde und seine Ziele haben ihm über Muryt hinaus den Ruf als wackerer und geschickter Kämpfer eingebracht. Heute führt er allerdings vornehmlich Krieg gegen die Papierflut, die durch die Modernisierung der Stadtverwaltung entstanden ist.

Torben gilt als Verfechter eines starken thorwalschen Reiches, in dem seine Stadt eine wichtige Rolle spielen soll. Er setzt sich für eine zentral verwaltete, gut ausgebildete Armee ein. Außerdem begrüßt er die Modernisierungsversuche Trondes, um Thorwal in ein neues Zeitalter zu führen.

Amanthallas

Eine DSA-Kampagne für 3 - 5 Helden mittlerer Erfahrungsstufe (ST 5 - 10)

von

Udo Kaiser

Teil 1: Die Fremden



Die Helden

Meisterinformationen:

Amanthallas ist eine vierteilige DSA-Kampagne. Die einzelnen Teile dieser Kampagne stehen in engem Zusammenhang und werden in den nächsten Thorwal-Standards veröffentlicht werden.

Es empfiehlt sich Charaktere zu wählen, die die Kampagne ohne Unterbrechung verfolgen. Der Einschub anderer Abenteuer kann zu logischen Fehlern führen. Dies sollten die Spielern bei der Auswahl ihrer Helden bedenken.

Zumindest einer der Charaktere sollte ein Magier, ein Hesindegeweihter oder ein Magietheoretiker sein, da die Gruppe mit ungewöhnlichen magischen Effekten konfrontiert wird. Helden, die Kenntnis um die Geschichte der Elfen haben, sind für *Amanthallas* gut geeignet. Insbesondere Abenteurern, welche die Phileasonkampagne erlebt haben, werden interessante Zusammenhänge offenbar werden.

Jedoch ist es keineswegs zwingend, solche Helden zu führen, da ohne dieses Hintergrundwissen die mystische, unerklärliche Komponente von *Amanthallas* deutlicher in den Vordergrund tritt, was dem Spiel einen anderen, keineswegs geringeren Reiz verleiht.

Der Einstieg

Meisterinformationen:

Es hängt von der deiner Gruppe ab, wie diese nach **Holzbach**, dem Ort in dem *Amanthallas* startet, gelangt. Ich möchte im folgenden zwei Möglichkeiten

vorgeben, wie dies geschehen könnte. Es steht dir jedoch frei, einen anderen Einstieg zu wählen, wobei aber zu bedenken ist, daß ein für die Gruppe wichtiger NSC ebenfalls in Holzbach weilen muß.

In der ersten Variante kommen die Helden in das Dorf, weil dort eine Bekannte der Gruppe lebt. Entweder handelt es sich um die Schwester eines Helden (bevor du diesen Einstieg wählst, solltest du natürlich überprüfen, ob der entsprechende Held aus Holzbach stammen könnte und sein Spieler damit einverstanden ist!). Oder es handelt sich um eine Freundin, die die Helden im Verlauf eines anderen Abenteuers kennengelernt haben.

So oder so sind die Charaktere zu ihrer Hochzeit nach Holzbach eingeladen.

Falls sich beides nicht fügen will, und die Helden niemanden kennen, der eine solche Einladung aussprechen könnte, kommen sie in Begleitung des Handelsbeauftragten **Thorben Darboven** nach Holzbach.

Dieser will die dortigen Schwefelquellen für das Handelshaus Stoorrebrandt inspizieren, das kürzlich das Privileg erworben hat, die Schwefelvorkommen in der Mark zu nutzen. Darboven hat die Gruppe zu seinem Schutz angeheuert, da er gehört hat, daß es am Raschtulswall immer wieder zu Ferkinaüberfällen kommt. Darboven und die Helden treffen in Holzbach ein, just als dort die Vorbereitungen für das Hochzeitsfest in vollem Gange sind.

Holzbach

Allgemeine Informationen:

(Zeige deinen Spielern die Karte des Dorfes)

Spezielle Informationen:

Holzbach ist ein kleines Bergdorf im Raschtulswall etwa 20 Meilen südlich der garetischen Grafschaft Schlund. Markherr **Baldir von Tarbfest zu Holzbach** ist Herr des Dorfes, das er vor zwanzig Jahren auf den Ruinen einer alten Siedlung neu gründete.

Meisterinformationen:

Vor langer Zeit wurde an der gleichen Stelle eine Wachburg gegen die gelegentlich nach Garetien einfallenden Ferkinas errichtet, doch wurde diese während der Magierkriege beim Ansturm eines räuberischen Bergstammes völlig zerstört. Mit der Burg ging auch das benachbarte Dorf unter.

Vor zwanzig Jahren erhielt Baldir von Tarbfest, ein Ritter im Dienste des Grafen von Schlund, den Auftrag, möglichst viel Land südlich der Grafschaftsgrenzen zu „befrieden“. Er zog damals mit einem Halbbanner nach Süden, um „die Ferkinas das Fürchten zu lehren“. Doch schon ein Jahr später und nur noch sieben Soldaten befehlend mußte er sich mit dem Territorium rings um Holzbach zufriedengeben. Er wurde zum Herrn der Mark Holzbach erhoben, die während der letzten neunzehn Jahre keinerlei Landgewinn vermelden konnte.

Heutzutage ist die Mark fast vollkommen in Vergessenheit geraten, da in Wandlath das Interesse für Landzuwachs im Süden deutlich gesunken ist. Allein die Erträge aus den Schwefelquellen sorgen dafür, daß die Holzbacher an ihrer Siedlung festhalten.

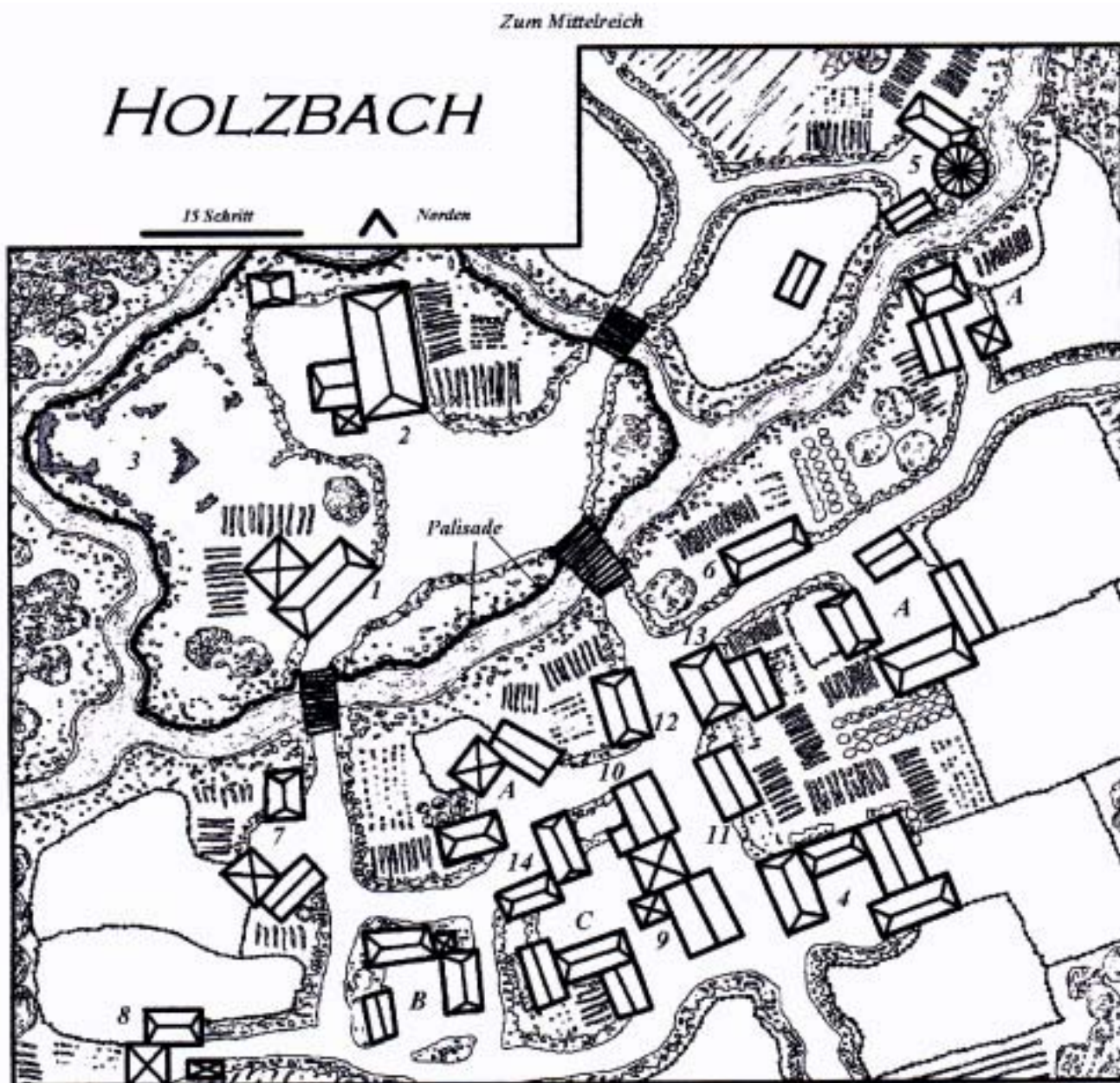
Vor kurzem hat der Markherr die Rechte zur Ausbeutung der Schwefelquellen an das Handelshaus Stoorrebrandt abgetreten, da er hofft, dadurch neues Interesse für sein Land zu wecken. Bisher ist jedoch wenig geschehen.

Im folgenden sollen die Gebäude und Bewohner Holzbachs näher beschrieben werden:

1: Haus des Markherrn

In diesem recht einfachen Herrenhaus wohnt **Baldir von Tarbfest** mit seiner Frau **Ismelda** und ihrem ältesten Sohn **Fuldor**. Der Zweitgeborene Zarbert lebt als Novize im Haus des Priesters (siehe 2).

Baldir ist ein ruhiger und besonnener Mann, der den Respekt seiner Untertanen genießt. Im Laufe der Jahre hat er deutlich an Gewicht gewonnen und es sind mittlerweile mehr als acht Jahre vergangen, seit er das letzte Mal seine Stiefel ohne die Hilfe eines Dieners angezogen hat. Baldir ist Ende Vierzig und kahlköpfig. Sein ganzer Stolz ist sein roter Vollbart, der bis über die mächtige Wölbung seines Bauches reicht. Ismelda zählt ebenfalls mehr als vierzig Jahre, doch



- 1: Haus des Markherren
 3: Ruinen der alten Wachburg
 5: Turm der Magierin Isalen
 7: Gesindehäuser des Markherren
 9: Werkstatt und Schmiede
 11: Haus der Kräutersammlerin Cecillia
 13: Soldatenunterkünfte

- 2: Perainetempel mit Rondraschrein Zu den Schwefelquellen
 4: Gasthaus "Zum Erlkrug"
 6: Haus von Gardehauptmann Padrim
 8: Stall und Scheune des Markherren
 10: Kerzenzieherei
 12: Haus des Jagdaufsehers Jasper
 14: Lagerhäuser für den Schwefel

A: Bauernhöfe

B: Unterkünfte der Unfreien

C: Häuser der Schwefelschürfer

ist die Schönheit ihrer Jugend nicht verblaßt. Ihr tiefschwarzes Haar zeigt noch keine einzige graue Strähne. Die resolute Ismelda, deren Akzent und Gebaren keinen Zweifel daran lassen, daß sie aus Almada stammt, ist ohne Zweifel die treibende Kraft in der Mark.

Fuldor ist mit seinen 22 Jahren ein Heißsporn, der das kameradschaftliche Verhalten seines Vaters zu den Untertanen abgründtief ablehnt. Er besteht darauf, daß die Dorfbewohner sich vor ihm verbeugen und ihn „Herr“ nennen. Viele der älteren Holzbacher, die Fuldor als Jungen an seinen Ohren aus ihrem Obstgarten gezerrt haben, kommen diesem

Gebot jedoch nicht nach und nennen ihn immer noch „Junge“ oder einfach „Fuldor“, was den jungen Adligen zur Weißglut treibt. Bisher fehlt ihm jedoch die Macht, um diese „Respektlosigkeit“ zu bestrafen.

2: Perainetempel mit Rondraschrein

Der Tempel des Dorfes ist Mutter Peraine geweiht, wie die beiden Storch-Bildnisse, die den Eingang flankieren, deutlich machen.

Außerdem beherbergt der Tempel einen kleinen Rondraschrein.



Der große Glockenturm an der südwestlichen Ecke der Tempelhalle ist das höchste Gebäude in Holzbach. In einem kleinen Anbau lebt der Perainegeweihte **Ralmut** mit seinem Novizen **Zarbert**. Letzterer ist der jüngste Sohn des Markherrn und hat vor einem Jahr sein Noviziat begonnen.

Ralmut ist Ende Fünfzig, ein behäbiger Mann mit einem gütigen Antlitz. Auf den ersten Blick mag man ihn eher für einen hingebungsvollen Gärtner und Botaniker halten als für einen von der Göttin berufenen Priester. Siebzehn Herbarien und vier Bände zur Pflanzenbestimmung stehen neben nur einem Gebets- und Meßbuch der Perainekirche und einem rondrianischen Gesangbuch auf dem Regal über seiner Bettstatt. Tatsächlich verbringt Ralmut die meiste Zeit in seinem Garten oder dem kleinen Gewächshaus nordwestlich des Tempels. Gelegentlich ziehen er und sein Novize auch in die umliegenden Berge, um nach neuen Pflanzen für die Herbarien des Geweihten zu suchen.

Der achtzehnjährige Zarbert ist mehr oder weniger von seiner Mutter dazu gedrängt worden, sein Leben dem Dienst an Peraine zu verschreiben. Zu Beginn war er drauf und dran, sein Bündel zu nehmen und davonzulaufen, doch schon bald fand er Freude an den Gottesdiensten, der Arbeit in der Gärtnerei und in der Heilkunst. Er ist nun glücklich mit der Entscheidung seiner Mutter und genießt den Frieden in Ralmuts Gesellschaft, ebenso wie die Atmosphäre der Gelehrsamkeit, die ihr Zusammenleben prägt. Endlich haben die ständigen Auseinandersetzungen mit Fuldor ein Ende. Die beiden Brüder haben sich nie verstanden: Zarbert haßt die Arroganz, die Fuldor häufig an den Tag legt, während dieser nicht versteht, warum sein kleiner Bruder lieber liest als mit ihm Schwertübungen durchzuführen.

3: Ruinen der alten Wachburg

Nur noch einige Mauerreste zeugen von der kleinen Wasserburg, hier einst stand. Die Feste sollte verhindern, daß räuberische Ferkinas entlang des Holzbachstieges ins Kaiserreich einfallen. Der Holzbachstieg ist ein Bergpfad, der einst von Wandleth über die Berge bis zu den Quellen des Barun Ulah führte. Heute ist er kaum noch begehbar.

4: Gasthof „Zum Erlkrug“

Die Eheleute **Gulbert** und **Yasmin Ehrenbrecht*** eröffneten vor 19 Jahren den „Erlkrug“ in der Hoffnung, daß die Mark Holzbach wachsen und gedeihen würde. Da dies niemals geschah, war der Gasthof nie ein gut besuchtes Etablissement. Um wegzuziehen und es woanders aufs Neue zu versuchen, fehlte den Ehrenbrechts jedoch das Geld. Seit einigen Jahren bestellt die Familie Getreidefelder südlich des Dorfes. Heutzutage leben die Ehrenbrechts vornehmlich von ihrer Landwirtschaft.

Nur zu besonderen Festen oder wenn Fremde ins Dorf kommen, wird der „Erlkrug“ geöffnet. Yasmin reinigt allerdings regelmäßig die Schankstube und die

beiden Fremdenzimmer (ein Einzel- und ein Doppelzimmer). Für eine größere Heldengruppe lassen sich zwei weitere Doppelzimmer herrichten, die jedoch bisher als Abstellkammer bzw. Trockenraum dienten und deshalb etwas feucht und muffig sind.

Die Preise im „Erlkrug“ sind äußerst günstig. Es gibt gutes Essen und das selbst gebraute Bier ist hervorragend. Auf Nachfrage wird auch das hochprozentige „Holzbacher Kirschwässerchen“, das die Magierin Isalen (*siehe 5*) brennt, ausgeschenkt.

Neben den liebenswerten Wirtsleuten lebt auch deren Tochter Taiba* im „Erlkrug“. Diese will sich am Abend des Ankunfttages der Helden mit Hendrik, dem Sohn des Jagdaufsehers (*siehe 12*), verheiraten. Taiba ist 21 Jahre alt und gilt in der Umgebung als die schönste Frau des Raschtulwalls. Sie ist ein heiterer Charakter und ihre Fröhlichkeit wirkt ansteckend.

* (Die Namen der Wirtsleute und ihrer Tochter müssen unter Umständen entsprechend dem Einstieg ins Abenteuer geändert werden (*siehe dort*). Unter Umständen ist es deshalb auch nötig, Taibas Charakterbeschreibung zu ändern)

5: Turm der Magierin Isalen

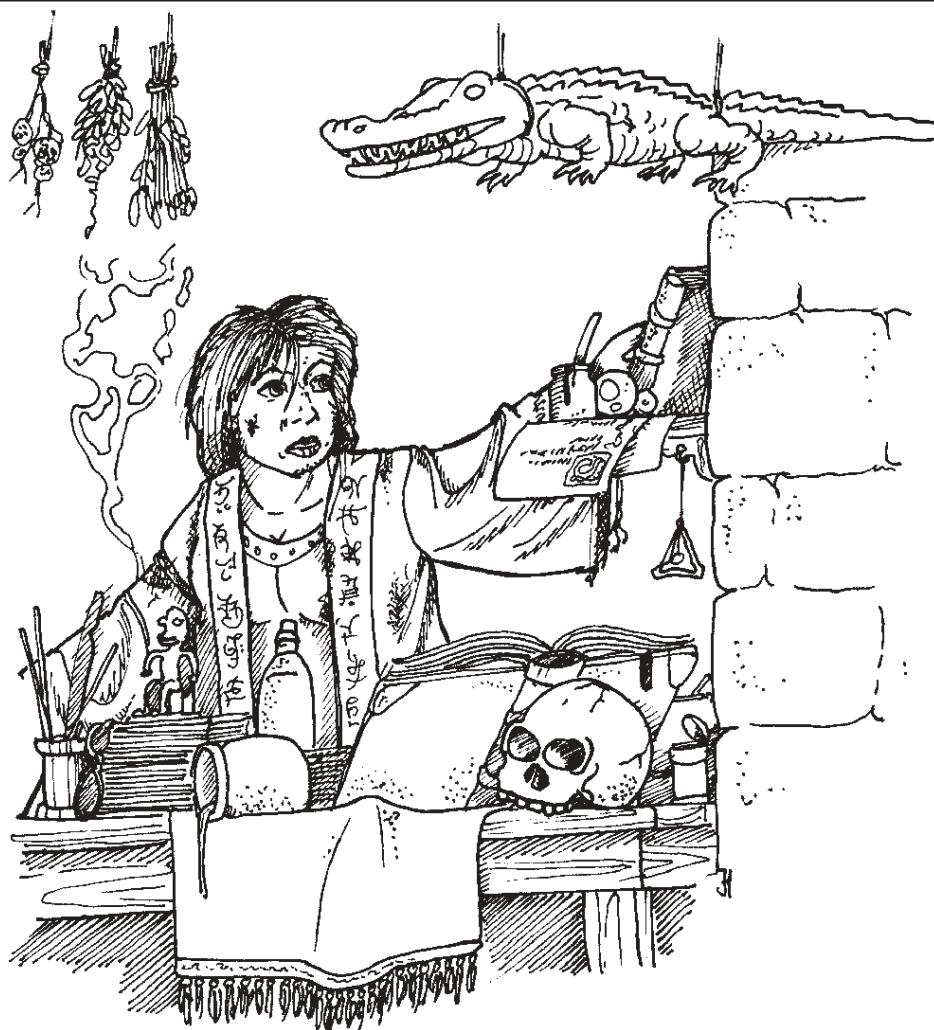
Dieser plump wirkende Turm war einst ein vorgeschobener Wehrturm der alten Wachburg. Heute lagert die Magierin **Isalen Färberweis** in dem nur von wenigen Schießscharten erhellten Turm ihre Bücher und „Fundstücke“. Sie lebt und studiert jedoch in einem an den Turm angebauten Haus, da das alte Gemäuer zu dunkel ist, um ein angenehmes Wohnen zu ermöglichen.

Isalen kam mit den Truppen des jetzigen Markherrn nach Holzbach, da sie hoffte, mit diesen tief in den Raschtulwall vorzustoßen. Die Elementaristin war damals beseelt von der Idee das „Konzil der Elemente“, von dem sie gerüchteweise gehört hatte, zu finden. Sie erwählte kurzerhand den halb zerfallenen Wachturm zu ihrem Domizil, von wo aus sie etliche Exkursionen in die Berge machte, um nach der sagenumwobenen Akademie zu suchen.

Während einer dieser Expeditionen wurde sie von Ferkinas aufgegriffen. Diese wollten ihren Ohren nicht trauen, als die „Blutlose“ sich von ihren wilden Kriegsschreien und ihrem martialischen Gebaren nicht im mindesten beeindruckt zeigte, sondern ohne Anzeichen von Furcht nach einer Magierakademie in den Bergen fragte.

Ihr Unglauben verwandelte sich kurz darauf in Anerkennung, als die Frau ohne Zögern in eines der Lagerfeuer griff, um ein Buch zu retten, das die Bergnomaden ihr abgenommen und dann den Flammen übergeben hatten.

Isalen wurde freigelassen und noch heute sprechen die Ferkinas mit Respekt von der „Feuerfrau“, die über ein Dorf der „Blutlosen“ herrscht. Dies ist auch der Grund, warum die Bergstämme dieser Gegend Holzbach in den letzten zwanzig Jahre nicht angegriffen haben ...



Diese Geschichte ist ein typisches Beispiel für Isalens Verhalten: Wenn sie damit beschäftigt ist, über etwas nachzugrübeln - sei es ein verzwicktes magisches Phänomen, sei es, wohin sie ihre Brille verlegt hat - verkennt sie häufig völlig in welcher Umgebung bzw. Situation sie sich befindet. So erschien die inzwischen 58 Jahre zählende Magierin einmal nur in ihr Nachthemd gekleidet zu einem Fest im „Erlkrug“ und fragte die verblüffte Versammlung geistesabwesend, ob einer der Anwesenden etwas Brabaker Vitriol erübrigen könne.

Die Bewohner des Dorfes akzeptieren die Magierin in ihrer Mitte, weil sich ihre Magie in der ein oder anderen Situation als sehr nützlich erwiesen hat. Ein jeder im Dorf kann sich noch daran erinnern, wie die weißhaarige Zauberin den großen Baumstamm, der beim Holzfällen auf Jander Dergewohl gefallen war, federleicht machte (NIHILATIO GRAVITAS), so daß man den Unglücklichen rasch befreien konnte.

Man schätzt sie nicht zuletzt aber auch, weil viele ihr „Holzbacher Kirschwässerchen“ lieben (Isalen unterhält eine kleine Brennerei).

So gibt es zahlreiche Beispiele, die dafür sorgen, daß Isalen trotz ihrer Seltsamkeit ein geschätztes Mitglied der Dorfgemeinschaft ist.

6: Haus von Gardehauptmann Padrim

Padrim Wolfeck ist ein alter Weggefährte des Markherrn. Als er mit Baldir von Tarbfest nach Süden zog, war er Weibel

des abkommandierten Halbanners. Schon damals war er in Treue und Freundschaft dem Ritter verbunden. So ist es nicht verwunderlich, daß Baldir nach Gründung der Mark Padrim zum Kommandanten der Holzbacher Truppen machte. Diese bestehen heutzutage neben dem Gardehauptmann allerdings nur noch aus zwei Söldnern und der Landwehr!

Der fünfundvierzigjährige Padrim ist ein Veteran, der gerne von den „Feldzügen“ spricht, die er und der Markherr gegen die „räudigen Ferkinas“ führten. Wenn man ihm glauben will, fanden Tausende der wilden Bergnomaden dabei den Tod. Auf kritische Zwischenfragen reagiert er ungehalten. Aussprüche wie „Was weißt du denn schon, Bürschen?“ und „Mit Kämpferinnen deines Kalibers hätten wir noch nicht einmal Ruchin erreicht“ hageln dann auf den unglücklichen Zweifler nieder.

Der Gardehauptmann trägt während seiner regelmäßigen „Inspektionsgänge“ durchs Dorf einen Plattenharnisch und den

Waffenrock der Holzbacher Streitkräfte (grüner Wams mit einer blauen Schlangenlinie auf Brust und Rücken). Ein Streitkolben an seiner Seite und die lange Narbe über seiner rechten Wange unterstreichen den rondrianischen Eindruck, den Padrim stets zu vermitteln sucht.

7: Gesindehäuser des Markherrn

Hier leben die Diener, Mägde und Knechte, die für das Wohlergehen des Markherrn und seiner Familie sorgen.

8: Stall und Scheune des Markherrn

Im Stall steht das alte Streitroß des Ritters, das sein Gnadenbrot erhält. Außerdem ist hier eine prachtvolle schwarze Shadifstute untergebracht, die Fuldor letztes Jahr auf dem Pferdemarkt in Punin erstanden hat, und die sein ganzer Stolz ist.

9: Werkstatt und Schmiede

Es gibt schon seit fünfzehn Jahren keinen Schmied mehr in Holzbach, doch die Bewohner nutzen die alte Werkstatt, um Reparaturen an ihren Werkzeugen und Gebrauchsgegenständen vorzunehmen. Den Schlüssel zur Werkstatt hat Padrim, der Gardehauptmann.

10: Kerzenzieherei

Hier lebt das alte Ehepaar **Lavender** und **Birra Pfortenstock**. Die beiden haben rings um das Dorf Bienenstöcke



aufgestellt. Der Verkauf des würzigen Honigs und der selbstgezogenen Kerzen verhilft ihnen zu einem bescheidenen Einkommen. Eigentlich sollten die Pfortenstocks, die beide schon fast siebzig Jahre alt sind, schon längst nicht mehr selbst arbeiten, doch ein Jagdunfall bzw. die Blaue Keuche rafften ihre beiden Söhne dahin. Somit bleibt es den beiden wohl bis zum Tage, da Borons Ruf sie ereilt, versagt, die Hände in den Schoß zu legen.

11: Haus der Kräutersammlerin Cecillia

Die etwa dreißigjährige **Cecillia Kämmerling** kam erst vor drei Jahren nach Holzbach, von wo aus sie längere Expeditionen in den Raschtulswall unternimmt. Cecillia sammelt den seltenen Olginwurz, der nur in diesem Gebirge zu finden ist, und veräußert diesen auf dem Markt in Punin. Ihr Geschäft blüht, und Cecillia zählt ohne Zweifel zu den reichsten Bürgern der Mark.

12: Haus des Jagdaufsehers Jasper

Jasper Berenbrink ist ein erfahrener Jäger, der als Fährtenucher und Kundschafter vor zwanzig Jahren mit dem Markherrs nach Holzbach kam. Dieser machte ihn zum Dank für die geleisteten Dienste zum Jagdaufseher der Mark, obgleich dieser offizielle Titel kaum eine Bedeutung in Holzbach hat, da bislang keinerlei Jagdverbote erlassen wurden. Gelegentlich unternehmen Fuldor und sein Vater eine Wildschweinhatz oder eine Bärenjagd, auf der Jasper sie begleitet.

Jasper ist mit **Gilda** verheiratet und hat zwei Söhne. Der ältere von ihnen, **Hendrik**, ist ebenfalls ein begabter Jäger und Fallensteller. Hendrik will am Abend des Ankunftstages der Helden Taiba, die Tochter der Wirtsleute Ehrenbrecht, heiraten. Obwohl er sehr still

und zurückhaltend ist, erkennt jeder, der ihn an diesem Abend sieht, seine Verehrung für „die schönste Frau des Raschtulswalls“.

Jaspers jüngerer Sohn **Ferik** ist geistig etwas zurückgeblieben und Gilda behütet ihn wie eine Glucke ihr Küken.

13: Soldatenunterkünfte

Hier leben die beiden Söldner **Kurim** und **Pjotr**, die schon seit über sieben Jahren im Dienst des Markherrs stehen. Eigentlich wollten die beiden nur ein oder vielleicht zwei Jahre bleiben, doch die Freundlichkeit der Holzbacher und der bisher vollkommen ungefährliche Dienst haben dafür gesorgt, daß die beiden noch immer hier sind.

Kurim stammt aus Fasar und in seinen Adern fließt norbardisches, tulamidisches und auch ein wenig mohisches Blut. Er trägt während seiner Wachen unter dem Holzbacher Waffenrock ein Kettenhemd. Außer einer Hellebarde führt er seinen Khunchomer mit sich. Pjotr stammt aus dem fernen Sewerien. Häufig überfällt ihn eine tiefe Sehnsucht nach der Heimat, was dazu führt, daß er während seiner nächtlichen Rundgänge traurige, bornländische Lieder singt. Pjotr trägt eine Krötenhaut und neben der Hellebarde ist er mit einer furchteinflößenden Molokdeschnaja bewaffnet.

14: Lagerhäuser für den Schwefel

Hierhin bringen die Schwefelschürfer die Erträge ihrer Arbeit, von wo sie mit einem hier ebenfalls untergebrachten Fuhrwerk zweimal im Monat nach Wandleth gebracht werden. Die Schwefelschürfer sind Freie, die mit drei Zehnteln am Gewinn des Schwefelhandels beteiligt sind. Dieses Privileg hat der Markherr auch bei seinen Verhandlungen mit dem Handelshaus Stoerrebrandt durchsetzen können.

Ankunft in Holzbach

Allgemeine Informationen:

Die Helden gelangen am frühen Nachmittag nach Holzbach. Es ist der 21. Rahja 30 Hal.

Spezielle Informationen:

Das ganze Dorf ist mit Blumen und bunten Stoffstreifen geschmückt. Der Tempel (2), das Gasthaus (4) und ein Haus, über dessen Eingangstür ein stolzes Hirschgeweih (12) angebracht ist, sind besonders prächtig dekoriert.

Meisterinformationen:

Die Helden werden in Holzbach freundlich willkommen geheißen. Sollte tatsächlich einer der Abenteurer aus dem Dorf stammen, ist seine Rückkehr natürlich ein großes Ereignis. Handelt es sich bei Taiba um eine alte Bekannte der Charaktere, wird diese die Gruppe persönlich und sehr herzlich empfangen. Auch in Begleitung von Thorben Darboven ist der Empfang warmherzig, da man im Dorf hofft, daß die Zusammenarbeit mit dem Handelshaus Stoerrebrandt der Mark Wohlstand bringen wird.

Die Helden werden im „Erlkrug“ untergebracht. Falls Darboven die Gruppe begleitet, lädt der Markherr ihn in sein Haus ein. Außerdem werden die Charaktere, falls dies noch nicht geschehen ist (Einleitung), von den Ehrenbrechts zur Hochzeit und dem darauffolgenden Fest eingeladen.

Mit Hilfe der o.a. Informationen kannst du deinen Spielern Holzbach und seine Bewohner beschreiben. Letztere sind fast alle mit Vorbereitungen für das große Fest beschäftigt. Die Helden haben etwa fünf Stunden Zeit das Dorf zu erkunden.

Die Hochzeit

Spezielle Informationen:

Gegen Abend findet im Tempel (2) die Hochzeitszeremonie statt. Taiba und Hendrik versprechen sich ewige Liebe und Treue. Ralmut, der Geweihte, besiegt im Namen der Zwölfe das Bündnis zwischen den beiden. Gilda Berenbrink und Yasmin Ehrenbrecht können ihre Tränen zwar lange Zeit unterdrücken, doch als schließlich der Priester den Schlußsegen über

die Frischvermählten spricht, weinen beide Mütter vor Rührung und Freude. Auch die Augen von Gulbert Ehrenbrecht sind feucht, während Jasper Berenbrinks Gesicht Stolz und Zufriedenheit ausdrückt.

Jeder im Dorf scheint ergriffen und glücklich. Als Taiba und Hendrik den Tempel verlassen, erwartet sie der Markherr mit einer prächtig geschmückten Kuh. Er übergibt den beiden das wertvolle Tier und drückt in einer kurzen Ansprache seine Hoffnung aus, daß das Brautpaar in der Mark bleiben und hier eine Familie gründen wird.

Dann geht es zum „Erlkrug“, wo ein zünftiges Mahl vorbereitet wurde, an dem alle Dorfbewohner teilnehmen. Nach dem Essen beginnt ein Fest mit Tanz und Trank, doch bevor Taiba und Hendrik sich diesem anschließen können, müssen sie drei Prüfungen bestehen:

Zuerst müssen sie ein kleines Ferkel fangen, das mit Butter bestrichen wurde.

Dann muß jeder von ihnen einen Krug mit einem Gemisch aus Bier, Kirschwasser, Honig und etwas Schwefel in einem Zug leeren.

Schlußendlich werden Hendrik die Augen verbunden und er muß, nur durch Taibas Rufe gelenkt, seiner Frau einen Krug Wasser bringen. Die Dorfjugend versucht ihn davon abzuhalten, indem sie mit lautem Geschrei die Anweisungen der Braut unverständlich macht und gleichzeitig Stühle und Tische in Hendriks Weg stellt.

Die Aufgaben sind natürlich für alle ein großer Spaß und die Stimmung ist auf ihrem Höhepunkt, als es Hendrik gelingt, im dritten Versuch seiner Taiba das Wasser zu reichen.

Meisterinformationen:

Nutze die Gelegenheit, eindrucksvoll das fröhliche Hochzeitsfest zu beschreiben. Die Charaktere werden herzlich in die Dorfgemeinschaft einbezogen und erleben einen ausge-

lassenen Abend. Als das Fest zu einem abrupten Ende kommt, sollten sie sich wirklich betroffen fühlen.

Falls die Helden mit Thorben Darboven nach Holzbach gekommen sind, wird während des Festes offensichtlich, daß der Kaufmann ein wirklich „netter Kerl“ ist. Vielleicht trinken sogar einige der Helden mit ihm Bruderschaft!

Der Sphaerenriss

Spezielle Informationen:

Das Fest nimmt seinen Lauf. Einige Unfreie und Bauern spielen auf Flöten, Lauten und Leiern einschlägige Melodien, woraufhin die Jugendlichen, aber auch einige der Älteren das Tanzbein schwingen. Auch der Markherr und seine Frau schließen sich den Tänzern an, woraufhin Fuldor angewidert das Fest verläßt.

Isalen, die Magerin, gibt schließlich dem Drängen einiger Kinder nach und erklärt sich bereit, ein paar magische Kunststückchen zum Besten zu geben. In kurzem Abständen erscheinen vier kleine Flämmchen über ihrem Tisch, die zum Rhythmus der Musik tanzen (MANIFESTO, KRAFT DER SECHSE). Offenkundig konzentriert sich die Zauberin gerade darauf, ein fünftes Flämmchen erscheinen zu lassen, als ein graues Wabern über dem Tisch erscheint. Gleichzeitig ist ein dumpfes Grollen zu vernehmen. Einen Augenblick später wird die aufgeschreckte Gesellschaft in ein unwirkliches Licht getaucht, das alles verschwommen und konturlos erscheinen läßt. Dann ertönt ein lauter Knall und die Szenerie erscheint wieder normal. Die Flämmchen über Isalens Tisch sind wie das graue Wabern verschwunden.

Schon wollen die ersten Dorfbewohner die Magierin fragen, was geschehen ist, als diese bewußtlos von ihrem Stuhl gleitet ...

Meisterinformationen:

Durch Borbarads Wirken ist es während der letzten Jahre zu erheblichen Erschütterungen des Sphärengefüges gekommen. Gewaltige Dämonenheere wurden durch den Limbus nach Aventurien gebracht, was dazu führte, daß dessen abschirmende Wirkung zwischen den Sphären, aber auch zwischen den Globulen geschwächt wurde. Außerdem wurden unzählige Dämonen dadurch bekämpft, daß man sie in den Limbus schleuderte, was ebenfalls für erhebliche Störungen im Gleichgewicht der dort wirkenden Kräfte sorgte. Es ist also nicht verwunderlich, daß jede Art von Beschwörung im Augenblick ungeahnte Gefahren birgt, da das Sphärengefüge, dessen Aufbau die Grundlage jeder *Magica Conjuratio* darstellt, instabil geworden ist.

Die Phänomene während Isalens fünfter Beschwörung sind jedoch nicht allein in dieser Instabilität begründet. Zufällig fand diese während einer äußerst seltenen Sphärenkonstellation statt. Während jener Konstellation gelangt Dere in unmittelbare Nähe der Nebenglobule Koltrum. Während nun Isalen einen Gradienten in die zweite Sphäre öffnete, löste sie unbeabsichtigt eine Reaktion aus, die, durch die Instabilität des Limbus





begünstigt, zu einer „Globulenüberlappung“ führte. Diese arkane Verschmelzung von Dere und Koltrum hatte nur wenige Augenblicke Bestand. Dies genügte den Sphärologen der Nebenglobule jedoch, um ausreichend Informationen zu sammeln, mit denen sie in wenigen Stunden ein Tor zwischen den beiden Globulen errichten werden (s.u.).

Gleichzeitig sind ungeheure Mengen astraler Energie freigesetzt worden, die zu Isalens Ohnmacht, vor allem aber den im folgenden beschriebenen Zuständen in Holzbach führen.

Auch magisch begabte Helden spüren, daß etwas "in der Luft liegt". Sie erhalten jeweils +10 ASP, temporär auch über das Maximum hinaus!

Allgemeine Informationen:

Während die Helden sich noch um Isalen kümmern und über das gerade beobachtete Phänomen beraten, erschallt von draußen ein Schrei.

Spezielle Informationen:

Kurz darauf stürmt Fuldor in die Gaststube. Seine Augen sind vor Entsetzen weit aufgerissen. Er stammelt einige unverständliche Worte und deutet angst-erfüllt hinter sich. Schließlich bringt er die Worte „Geister, überall sind Geister!“ hervor und bricht weinend in den Armen seiner Mutter zusammen.

Meisterinformationen:

Natürlich sollte dieser Auftritt die Aufmerksamkeit der Helden erwecken. Diese werden gemeinsam mit Gardehauptmann Padrim sowie den beiden Söldnern Kurim und Pjotr nach dem Rechten sehen.

Sobald sie das Gasthaus verlassen, fallen ihnen einige seltsame Leuchterscheinungen auf, die zwischen den Häusern zu schweben scheinen. Es handelt sich um mindere Geister, die ein Produkt der freigesetzten Astralenergie sind (*Magiekundeprobe*+5). Von ihnen droht keine unmittelbare Gefahr, obgleich sie dafür sorgen, daß unbelebte Dinge herum fliegen, und die Tiere im Dorf unruhig sind. Es kann durchaus geschehen, daß einer der Abenteurer von einem aus dem dunklen Himmel auf ihn niederstürzenden Melkeimer getroffen wird, während ein anderer Held unter dem Angriff einer zu Tode erschreckten Katze zu leiden hat, die ihn ohne ersichtlichen Grund angreift (in beiden Fällen sollte nur geringer Schaden entstehen).

Während die Charaktere durch das Dorf gehen, überziehen sich ihre Arme und Rücken so manches mal mit einer Gänsehaut. Dies mag zum einen an den unheimlichen Effekten liegen, deren Zeuge sie werden, zum anderen mag auch der kalte Wind, der plötzlich durch die Straßen von Holzbach weht, daran schuld sein.

Beschreibe das Treiben der minderen Geister möglichst eindrucksvoll: Knarrende Türen, ein totenkalter Hauch, der einen der Helden unvermittelt streift,

Helden mit einem Magiekundewert von **mindestens** +8 können nach einer gelungenen Probe folgende Informationen erhalten - immer vorausgesetzt, der Abenteurer hat von der augenblicklichen Instabilität des Sphärengefüges bereits gehört.

Magiekundeprobe +5:

Das graue Wabern war eine Limbusmanifestation

Magiekundeprobe +10:

Über Isalens Tisch entstand für wenige Augenblicke ein Sphärenriß, über den gewaltige Mengen astraler Energie nach Dere gelangten

Magiekundeprobe +20:

Das seltsame Leuchten war kein Limbuseffekt, es muß von einer anderen Sphäre oder Globule herrühren.

Gelster und Untote

angstvoll brüllende Kühe, das Wasser in einer Viehtränke brodelt in einer kochenden Fontäne empor, plötzlich läuten die Glocken im Tempelturm. Die gespenstischen Erscheinungen sollen für eine unheimliche, schauerliche Atmosphäre sorgen, ohne daß jemand zu diesem Zeitpunkt schon schwer zu Schaden kommt.

Schließlich ertönt Waffengeklirr. Folgen die Helden dem Geräusch, gelangen sie zur alten Burgruine. Dort sind einige Skelette in einen verbissenen Kampf gegeneinander verwickelt. An den wenigen Rüstungsteilen und Waffen, die die Untoten bei sich führen, ist leicht zu erkennen, daß etwa ein Dutzend Ferkinas gegen vier kaiserliche Soldaten kämpft. Die Auseinandersetzung ist nur von kurzer Dauer, da die Verteidiger schnell von ihren Gegnern niedergestreckt werden.

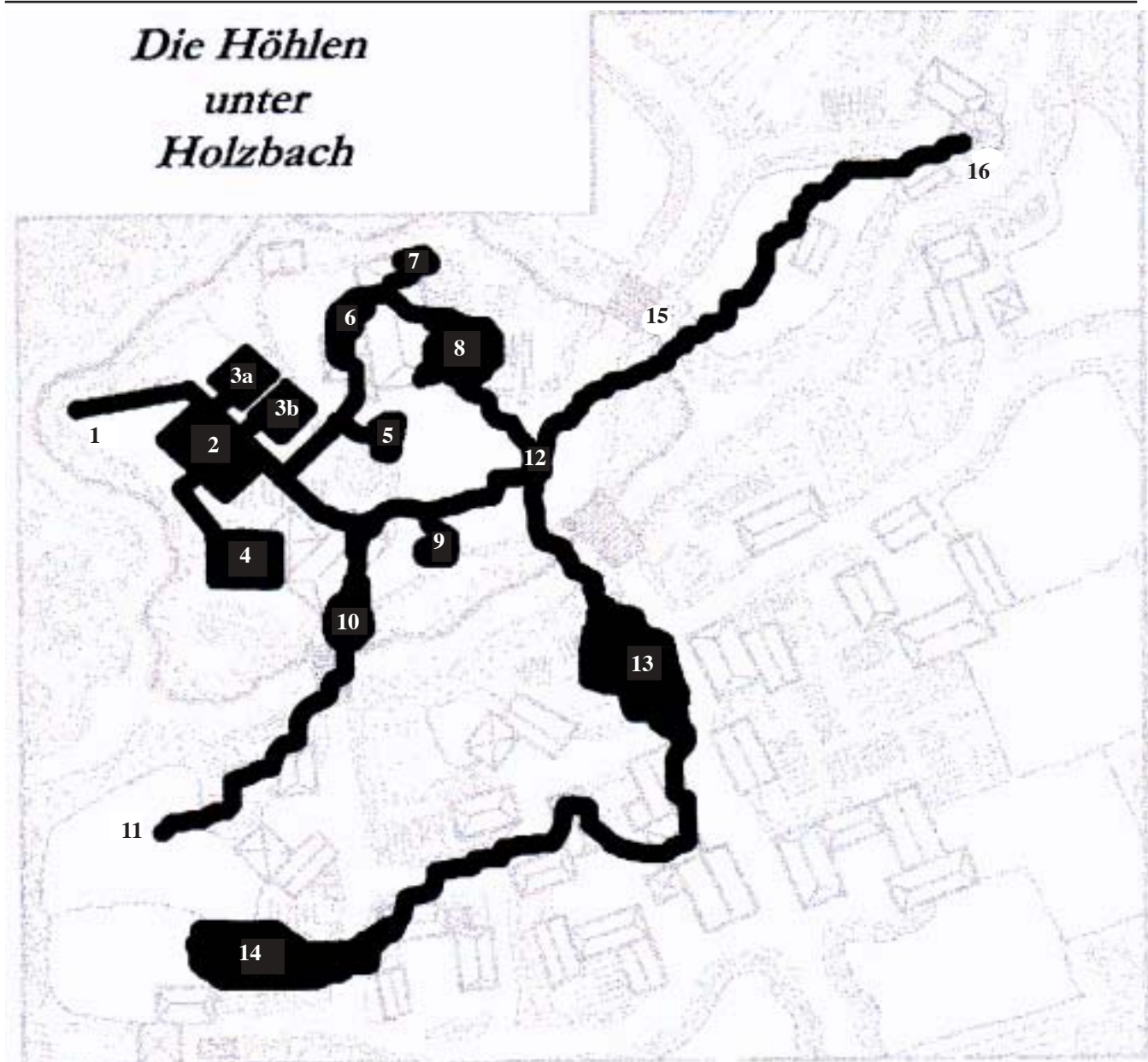
Die Ferkinas richten daraufhin ihre Aufmerksamkeit auf das Dorf, was sicherlich die Helden zum Einschreiten bewegt. Padrim und die beiden Söldner zögern, als sie sich den Untoten gegenüber sehen, augenscheinlich kämpfen sie mit ihrer Abscheu und ihrem Grauen vor den Untoten (W6 +3 KR). Auch die Charaktere sollten eine Totenangstprobe ablegen, bevor sie es wagen, sich den Skeletten entgegen zu stellen.

Zehn Ferkinaskelette

MU 30; **AT/PA** 8/2; **LE** 15+2W6 (schon sehr verrottet); **RS** 1; **MR** 5; **AU** ∞; **TP** 1W+2 (Hände) oder 1W+3 (Steinaxtkopf)

Sollten die Abenteurer in Schwierigkeiten geraten, werden der Gardehauptmann, Kurim und Pjotr aus- helfen. Sobald die Ferkinaskelette bezwungen sind, können die Helden und ihre Begleiter beobachten, wie in der Ruine des ehemaligen Bergfrieds ein Stück Erde aufbricht und eine Skeletthand erscheint. Dann ist jedoch ein lautes Krachen zu hören, woraufhin die Knochenfinger mit der Erde um sie herum in die Tiefe stürzen und ein fast kreisrundes Loch hinterlassen. In diesem Loch finden die Helden die Überreste einer in den Stein gehauenen Wendeltreppe. Die Treppe ist

Die Höhlen unter Holzbach



3b

mit Gestein und Erde angefüllt, doch irgendetwas oder -jemand rumort dort unten in den Tiefen. Wieder und wieder erbebt die Schuttschicht und rutscht dann plötzlich in die Tiefe. Kurze Zeit später kriecht ein von Staub und Erde bedecktes Ferkinaskelett durch die entstandene Öffnung nach oben.

Verschüttetes Ferkinaskelett

MU 30; **AT/PA** 8/2; **LE** 12 (schwer beschädigt); **RS** 1; **MR** 5; **AU** ∞; **TP** 1W+2 (Hände)

Gelingt es den Helden diesen Gegner zu überwinden, steht ihnen der Weg in die Tiefe offen. Vielleicht existieren dort unten noch weitere Untote, die früher oder später eine Gefahr für die Dorfbevölkerung werden könnten!

Falls Abenteurer sich fragen, warum die Skelette der einst hier gefallenen Krieger zu einem unheiligen Leben erwacht sind, können erfolgreiche Talentproben auf *Götter und Kulte* bzw. *Magiekunde* weiterhelfen:

Götter und Kulte +5 :

Götter und Kulte +15:

Magiekunde +10:

Wahrscheinlich wurden zumindest vier der kaiserlichen Soldaten nach dem Kampf gegen die Ferkinas nicht göttergefällig beigesetzt. Ein borongefälliges Begräbnis schützt üblicherweise die Überreste eines Verstorbenen davor, ein Untoter zu werden.

Vermutlich gehörten die Ferkinas einem jener Stämme an, deren Krieger den Schwur tun, Raschtula auch über den Tod hinaus zu dienen. Die seltsamen Phänomene in Holzbach haben offensichtlich dafür gesorgt, daß dieser Schwur eingefordert wurde.

Die ungeheure astrale Energie, die durch das Phänomen nach Isalens Beschwörung freigesetzt wurde, könnte einige „freie Untote“ erschaffen haben.

Die Höhlen unter Holzbach

Meisterinformationen:

Arbeiten die Helden sich über die Wendeltreppe durch den Schutt in die Tiefe vor, gelangen sie in ein unterirdisches Höhlensystem, das auf der Karte „Die Höhlen unter Holzbach“ skizziert ist.

In diesem Kapitel werden die Räume, Höhlen und Gänge kurz beschrieben. Leider fehlt der Platz, um die unheimliche Atmosphäre in der unterirdischen Anlage detailliert zu beschreiben. Fülle bitte diese Lücke durch entsprechende Improvisation und lasse deiner dunklen Phantasie freien Lauf. Zudem kannst du noch einiges mehr tun, um die düstere Stimmung zu untermalen. Verdunkle den Spielraum und lasse

nur die Spieler eine Taschenlampe oder Kerze benutzen, deren Charaktere Fackeln tragen! Auch düstere Musik (die Soundtracks zu den Filmen „Hamlet“ bzw. „Prince of Darkness“ fallen mir diesbezüglich ein) sorgt für die passende Stimmung. Die Lautstärke solltest du entsprechend der jeweiligen Situation verändern: Dramatisches sollte laut und äußerst unheimliches leise untermalt werden.

Padrim und die beiden Söldner werden die Charaktere übrigens nicht in die Höhlen begleiten. Sie kehren zum Gasthaus zurück, um die dort versammelten Dorfbewohner zu beruhigen. Sie bitten die Helden zuvor jedoch, wenn nötig, einen „kurzen Blick“ in die unterirdische Anlage zu werfen, um sicher zu gehen, daß dem Dorf von dort keine Gefahr droht.

Zum Hintergrund der Geschichte

Während der Erkundung der Höhlen wird den Abenteurern offenbar werden, daß es zu dramatischen Ereignissen beim Fall der alten Wachburg gekommen ist. Um dir als Meister ein besseres Verständnis der Situation zu ermöglichen, soll hier beschrieben werden, was damals geschah. Die Helden werden diese Informationen jedoch niemals erhalten.

Der Ferkinaangriff, der dazu führte, daß die Burg niederbrannte und fast alle Verteidiger niedergestreckt wurden, fand während einer besonders hitzigen Phase der Magierkriege statt. Somit ist es kaum verwunderlich, daß auch in dieser Auseinandersetzung Zauberer ihre Finger im Spiel hatten.

Zum einen war da Volbert der Tüchtige, ein fähiger Artefaktmagier und Alchimist. Er wollte ein mächtiges Artefakt, das er in der Akademie zu Khunchom geschaffen hatte, nach Gareth bringen, wo es seinen dortigen Freunden dabei helfen sollte, ihren Anspruch auf den Kaiserthron zu untermauern.

Leider hatten jedoch Spitzel des Feindes von diesem Vorhaben erfahren und griffen Volbert und seine Begleiter bei Baburin an. Der Angriff wurde mit einer recht großen Streitmacht vorgetragen, und die Kämpen, die der Artefaktmagier zu seinem Schutze mitgenommen hatte, wurden bis auf den letzten Mann niedergestreckt. Doch gelang es Volbert zu fliehen. Angesichts der feindlichen Häsher, die sicherlich auf allen Hauptstraßen zwischen Baburin und Gareth auf ihn lauern würden, entschied sich der Magier, den Holzbachstieg über den Raschtulswall zu nehmen. Er hoffte, daß seine Verfolger nicht damit rechnen würden, daß ein Magier ohne Begleitschutz diese gefährliche Paßstraße nähme.

Die Verfolger wurden von Jurum dem Roten, angeführt, der tatsächlich zuerst nicht daran dachte, daß Volbert über den Holzbachstieg geflohen sein könnte. Als jedoch seine Kundschafter vermeldeten, daß der Artefaktmagier keine der Straßen nach Fasar oder Perricum benutzt habe, dämmerte ihm, wo „der Tüchtige“ war. Sofort nahm er mit seinen Leuten die Verfolgung über den Holzbachstieg auf.

Seine Schar wurde jedoch schon bald von Ferkinas angegriffen. Die Bergnomaden setzten Jurums Leuten schwer zu und als schließlich der letzte seiner Beschützer gefallen oder geflohen war, mußte der erschöpfte Magier es sich gefallen lassen, als Gefangener ins Lager der Ferkinas geschleppt zu werden. Dort sollte er tags darauf in einer Buskurdh Raschtula geopfert werden.

Als jedoch der erste Reiter auf den Zauberer zu stürmte, befreite sich dieser mit Hilfe seiner Magie von seinen Fesseln. Nur einen Lidschlag später umzingelten lodernde Flammen den Reiter. Die anderen Ferkinas zügelten für einen Augenblick ihre Pferde. Jurum tötete noch zwei weitere Bergnomaden, als diese zu einem neuerlichen Angriff ansetzten, die übrige Schar warf sich respektvoll dem vermeintlichen Gesandten ihrer Götter zu Füßen. Als Jurum den Ferkinas daraufhin befahl, ihm bei der Verfolgung Volberts zu helfen, folgten sie seinem Wort bereitwillig.

Der Artefaktmagier hatte inzwischen die Wachburg am nördlichen Ende des Holzbachstieges erreicht. Er war, geschwächt durch die Verletzungen, die er während des Gefechtes bei Baburin davongetragen hatte, auf dem eisigen Paß am Blutigen Rotz erkrankt. Kurz vor der Burg verließen ihn seine Kräfte. Doch eine Patrouille der hier stationierten Soldaten fand den Bewußtlosen und brachte ihn auf die Burg. Der kommandierende Offizier, Gernot von Agum, sorgte dafür, daß man Volbert sogleich zum Feldscher brachte, doch dieser konnte nur noch dessen Tod feststellen. Im Gepäck des Verstorbenen fand man neben einigen Büchern auch eine wunderschöne Laterne, die immerzu leuchtete. Gernot befahl, das offensichtlich magische Artefakt und den Leichnam des Zauberers in die Höhlen unter der Wachburg zu verbringen, bis man Befehle aus Gareth erhalte, wie man damit zu verfahren habe.

Bevor der Offizier aber einen Meldereiter nach Norden entsenden konnte, erschien Jurum mit seinen Ferkinas. Die Krieger des Magiers griffen die Kaiserlichen an. Es entbrannte ein hitziges Gefecht.

Schließlich setzte Jurum seine Feuermagie ein, um das Burgtor zu sprengen. Er war sich dessen gewiß, daß Volbert hier Unterschlupf gefunden hatte.

Jurums Magie öffnete den Ferkinas den Weg in die Burg und schließlich auch zum Bergfried. Die kaiserlichen Soldaten verteidigten sich tapfer, doch die Übermacht der Ferkinas ließ ihnen, des Schutzes der Mauern beraubt, keine Chance.

Auf der Suche nach Volbert und seinem Artefakt stieß Jurum auch in die Gewölbe unter der Burg vor. Dort stieß er auf Gernot von Agum, der den einzigen Zugang alleine gegen ein halbes Dutzend Ferkinas verteidigte. Jurum erkannte schnell, daß ein Teil der Barrikade, hinter der der Offizier stand, aus Fässern mit Lampenöl bestand. Kurzerhand trat der Magier vor und eine mächtige Feuerlanze fuhr in eines der Fässer, woraufhin der Offizier und die ihn bekämpfenden Bergnomaden in ein Flammenmeer gehüllt wurden. Als die Flammen Gernot von Agum langsam verzehrten, formten seine Lippen einen tödlichen Fluch gegen den Verräter Jurum und seine tollwütigen Diener.

Jurum wies diesem Fluch keinerlei Bedeutung bei und drang, nachdem die Flammen erstorben waren, mit den ihm verbliebenen Ferkinas tiefer in die Höhlen unter der Wachburg vor. Als er jedoch auf dem Rückweg über den verbrannten Körper des Offiziers hinweg stieg, fing seine Robe Feuer. Er entledigte sich des Kleidungsstückes und ging weiter. Plötzlich begann seine Hose zu brennen. Er streifte sich

auch diese ab und setzte seine Suche nach Volbert nackt fort. Wenige Schritte weiter jedoch begann seine Haut zu brennen. Sich an einen kleinen unterirdischen See erinnernd rannte Jurum zurück und warf sich in die etwa kniehohen Fluten. Unter Wasser erstarben die Flammen sofort. Als Jurum jedoch seinen Kopf aus dem See streckte, fingen seine Haare augenblicklich wieder Feuer. So verging der Elementarist qualvoll. Ironischerweise verstarb er ertrinkend und verbrennend zugleich.

Die ihn begleitenden Ferkinas befiel, nachdem sie den Schrecken über das Ende Jurums überwunden hatten, ein unmenschliches Verlangen, nun selber Führer des Stammes und Liebling der Götter zu werden. Zuerst konnten sie diese Regung noch unterdrücken, doch durch den Fund von etwas Gold, wurden die Veränderungen offenbar: Als der Kräftigste der Bergnomaden sich niederbeugte, um einige verlorene Goldstücke aufzuheben, wurde er von einem seiner Stammesbrüder hinterrücks erschlagen. Niemand der anderen Krieger schien Einwände zu haben.

Schließlich gelangten die Plünderer zu einem Gang, aus dem ein seltsames Licht drang. Jeder der Ferkinas glaubte plötzlich zu wissen, daß dieses Licht ihn zum Führer des Stammes und zum Liebling der Götter machen würde. Ein heftiger Kampf entbrannte und die Ferkinas töteten sich gegenseitig. Nur einer von ihnen konnte sich schwer verletzt zum Licht schleppen, wo er schließlich seinen Wunden erlag.

1: Der Einstieg, durch den die Helden über die zerfallene Wendeltreppe durch die Gewölbe unter dem Wachturm in die Höhlen unter Holzbach gelangen. Die Treppe endet in einem schmalen, von Menschenhand gemachten Gang, der voller Spinnweben ist. Völlig verrostete Fackelhalter befinden sich an den Wänden. Vom anderen Ende des Ganges ist das Rasseln einer rostigen Kette zu hören. Dieses Geräusch nähert sich nicht.

Betritt ein Abenteurer mit einer offenen Flamme den Gang hinter der Wendeltreppe, entzünden sich die trockenen Spinnweben und verbrennen in einem nur wenige Augenblicke andauernden Flammenschauspiel. Wer in den nächsten zehn Minuten den Gang durchschreitet und dabei den Rauch, der durch das Verbrennen der Spinnennetze entstand, einatmet, erleidet 1W6 Schadenspunkte.

Am Ende des Ganges bedeckt Ruß die Wände. Einige Haufen Asche bedecken den Boden, aus denen zerbrochene Röhrenknochen, Fragmente von Wirbeln und mindestens zwei menschliche Schädel ragen. Ein Steinbeilkopf und drei steinerne Speerspitzen liegen ebenfalls in der Asche. Eine genauere Untersuchung zeigt, daß hier die Überreste von mindestens vier Ferkinakriegern liegen. Die Knochen zerfallen bei der geringsten Berührung zu Staub.

2. Wände und Boden dieses Raumes sind mit einer dichten Schicht Ruß bedeckt. Auf dem Boden sind an einigen Stellen die verkohlten Reste von Holz zu finden. Mit Staub gefüllte Schuhabdrücke zeichnen sich in der Rußschicht ab. Aus der Öffnung zu Raum 3a ist nun deutlich lauter das Kettenrasseln zu hören.

Unweit der Öffnung zu Gang 1 liegt ein Skelett in einem rußgeschwärzten Kettenhemd, das aufzustehen versucht, doch seine Beine, Wirbelsäule und Oberarme sind durch eine

schwärzliche Masse fest mit dem Fußboden verklebt. Eine nähere Untersuchung (Totenangstprobe erleichtert um den AG-Wert) zeigt, daß es sich bei der Masse um verkohltes Fleisch handelt. Unweit des Untoten liegt ein völlig verrostetes Schwert.

Kurz nachdem die Helden den Raum betreten haben, erblicken sie unvermittelt eine durchsichtige Gestalt über dem am Boden liegenden Skelett. Bei dem Schemen handelt es sich um einen kaiserlichen Offizier, der ein langes Kettenhemd trägt und in seiner rechten Hand ein Langschwert führt. Der durchscheinende Krieger blutet aus unzähligen Wunden, was ihn jedoch nicht daran hindert, immer wieder mächtige Streiche gegen unsichtbare Gegner in der Öffnung zu Gang 1 zu führen. Plötzlich jedoch ist sein ganzer Körper in Flammen gehüllt und während sein Gesicht in der unermeßlichen Hitze zerschmilzt, formen seine aufplatzenden, das Gebiß freigebenden Lippen Worte, die ohne Zweifel ein Fluch sind. Falls die Charaktere einen göttergefalligen Segen über den untoten Krieger erbitten, erlahmen seine Bewegungen und schließlich zerfallen seine Überreste zu Staub (eine solche Aktion ist sicherlich 30 Abenteurerpunkte wert).

3: Die Räume 3a und 3b sind ehemalige Kerkerzellen. Sie sind jeweils durch ein rostiges Gittertor von Raum 2 getrennt. Die Wände, der Boden und Decke beider Räume sind durch Ruß geschwärzt.

Obgleich die Tür zu Kerkerraum 3a verschlossen ist, bietet sie den Helden kaum Widerstand. In der Zelle finden die Abenteurer jedoch nur die größtenteils zu Staub zerfallenen Überreste eines Skeletts. Allein die Knochen des rechten Beines sind noch intakt. Um den ehemaligen Knöchel des Beines befindet sich ein Eisenring, der durch eine alte, verrostete Kette mit der Wand verbunden ist. Das Bein bewegt sich,



was das Rasseln der Kette verursacht. Dies ist das Geräusch, das die Charaktere begleitet, seitdem sie die unterirdische Anlage betreten haben. Die zweite Kerkerzelle (3b) ist leer.

4: Am Ende eines ebenfalls von Ruß geschwärzten Ganges können die Helden die Überreste einer Folterkammer finden. Neben einer verrotteten Streckbank und den metallenen Überresten einer in sich zusammengefallenen eisernen Jungfrau weisen Daumenschrauben und Brandeisen auf die einstige Bestimmung dieses Raumes hin.

Verweilen die Helden etwas länger in diesem Teil der unterirdischen Anlage, glaubt der Charakter mit der höchsten Intuition, daß er ein Schluchzen hört. Die Suche nach der Ursache indes bleibt vergeblich ...

Verlassen die Helden Raum 2 in südöstlicher Richtung, gelangen sie in einen augenscheinlich natürlichen Höhlenkomplex! In diesen Gängen rumoren einige Ratten, kleinere Spinnen und einige Skelette!

5: Ein ehemaliger Lagerraum, dessen Bestände längst ein Opfer der Ratten wurden.

6: Dies war der Weinkeller der Wachburg. Die Fässer, die hier lagerten sind eingeschlagen und leer. Viele der hier aufbewahrten Flaschen wurden geköpft und ebenfalls geleert.

Helden die einige Zeit hier verbringen, mögen noch zwei oder drei intakte Flaschen finden. Der Korken, der diese Flaschen noch immer verschließt, ist voller Schimmel. Falls trotzdem jemand eine solche Flasche öffnen und den Wein probieren möchte, so kann er feststellen, daß dieser sich bei einer 1-5 auf dem W6 zu Essig verwandelt hat. Bei einer 6 ist der Wein jedoch noch genießbar. Der Kontakt mit dem Schimmel des Korkens und die astralen Energien, denen der würzige Rote kürzlich ausgesetzt war, haben ihn aber verwandelt. Wer den Wein in den nächsten dreizehn Tagen trinkt, erleidet pro Schluck (insgesamt 15 Schlücke!) 1W6 Schadenspunkte und erhält 1W6 Astralpunkte (das gilt auch für nicht-magische Charaktere, die die ungewohnte Kraft allerdings nicht nutzen können). Nach dreizehn Tagen verwandelt sich auch dieser Wein in Essig.

7: Diese Höhle war wohl einst durch eine massive Eichentür verschlossen. Irgend jemand hat die Tür jedoch vor langer Zeit eingeschlagen. Auf den verrottenden Holzregalen in der Höhle ist außer Rattenkot nichts mehr zu finden.

8: In dieser Kaverne stoßen die Abenteurer auf das Skelett eines Ferkinas. Der Schädel des Skeletts ist eingeschlagen, in der schrecklichen Wunde steckt der Kopf eines zerbrochenen Steinbeils. Der Untote hebt Goldstücke auf, die überall auf dem Boden der Höhle liegen, um sie in eine nicht mehr vorhandene Tasche zu stecken. Somit fallen die Goldstücke natürlich wie-

der zu Boden, was das Skelett dazu veranlaßt, sie wieder einzusammeln.

Die Helden können die Höhle ungehindert passieren, solange sie nicht den Untoten angreifen oder eines der Goldstücke an sich nehmen. In einem solchen Fall greift sie nämlich das Ferkinaskelett an:

Goldgieriges Ferkinaskelett

MU 30; AT/PA 10/1; LE 34; RS 2; MR 10; AU ∞; TP 1W+2 (Hände)

Besonderheit: Für jeden Schadenspunkt, den das Skelett einem Helden zufügt, erhält es einen Lebenspunkt (auch über das Maximum hinaus).

Sollten die Helden den Untoten, der seine Münzen und damit die Höhle nicht verläßt, vernichten, können sie insgesamt 24 Golddukataten alter Prägung (Rohals Regierungszeit!) einsammeln.

9: In dieser kleinen Höhle wurden einst Waffen gelagert. Dies verraten die halb zerfallenen Gestelle, die speziell gefertigt wurden, um Speere, Schwerter, Spieße und Streitkolben aufzubewahren. Nun befinden sich hier jedoch keine Waffen mehr. Offensichtlich wurde dieser Raum geplündert, worauf auch die zerbrochene Eichentür am Eingang hindeutet.

10: Diese Höhle ist kniehoch mit Wasser gefüllt, das von der Decke in kleinen Bächen über die südlichen Wände zu Boden strömt.

Sobald die Helden versuchen, diese Höhle zu durchqueren, taucht vor ihnen ein Skelett aus dem Wasser, das einen Magierstab in seinen Knochenhänden hält. Augenblicklich tanzen züngelnde Flammen über die Teile des Untoten, die über die Wasseroberfläche ragen. Das Skelett scheint unendliche Qualen zu erleiden. Haßerfüllt greift es die Abenteurer an, sobald diese sich auf 10 Schritt nähern. Als erstes wirft es einen IGNIFAXIUS (5W6) dem Vordersten der Gruppe entgegen. Dann verwandelt es seinen Magierstab in ein flammendes Schwert und kommt auf die Charaktere zu.

Das brennende Skelett wird den Teich nicht verlassen und sich gegebenenfalls wieder unter die Wasseroberfläche zurückziehen.

Brennendes Skelett (Jurum)

MU 30; AT/PA 15/5; LE 35; ASP 67; RS 4*; MR 25; AU ∞; TP: 1W+9 (Magierstab als Flammenschwert, pro Attacke 2 ASP)

Besonderheiten:

*Feuermantel (*RS: 4)*

Jede Waffe mit hölzernem Schaft etc. fängt, sobald sie das Skelett berührt, Feuer und verbrennt in 1W6 KR (Zauberstäbe ausgenommen). Jede Waffe aus Metall wird unerträglich heiß. In jeder Runde, in der man mit der Waffe kämpft, erleidet der Held SP:

1 SP in der 1. KR 2 SP in der 2. u.s.f. Außerdem muß

man eine Selbstbeherrschungsprobe erschwert um den erlittenen Schaden ablegen, da man ansonsten die Waffe fallen läßt. Leder- oder Wollhandschuhe verschmoren nach 1W6 KR, metallene Handschuhe bieten keinen Schutz.

Lebensraub

Für jeweils 4 Schadenspunkte, die das Skelett mit seinem Flammenschwert anrichtet, erhält es einen Lebens- und einen Astralpunkt (auch über das Maximum hinaus!).

Schwäche

Ein Treffer mit dem verrosteten Schwert des Offiziers aus Raum 2 vernichtet das Skelett augenblicklich. Es zerfällt zu Staub und nur sein Magierstab (unbrauchbar für die Helden) und ein Ring (es ist eine Probe auf Sinnenschärfe+7 nötig um das Schmuckstück durch den Flammenmantel hindurch zu erkennen) bleiben zurück. Ersterer schwimmt auf dem Wasser, während der Ring natürlich zu Boden sinkt und erst nach längerer Suche gefunden werden kann.

Der Ring

Der Ring ist aus Gold, ein kleiner Rubin schmückt ihn. Die Innenfläche des Schmuckstücks ist mit einer Unzahl magischer Symbole übersät. Der Ring zeigt nur dann Wirkung, wenn sein Besitzer ihn an der rechten Hand trägt. Um den dem Ring innewohnenden Zauber auszulösen, muß er eine Faust bilden und dann ruckartig mit Mittel- und Zeigefinger auf ein Opfer deuten. Es entlädt sich dann ein IGNIFAXIUS von jeweils 5W6 (noch 3 Ladungen, der Ring kann nicht wieder aufgeladen werden), ohne daß selbst Astralenergie aufgewandt werden muß (auch ein Krieger oder Streuner kann den Ring benutzen!).

Die Funktionsweise und Wirkung des Ringes kann ein Gildenmagier mittels einer Magiekundeprobe+10 ergründen. Die Anzahl der noch verbliebenen Ladungen bleibt den Helden jedoch unbekannt.

11: Hier befindet sich der völlig verschüttete Aufgang zu einem längst niedergerissenen, vorgelagerten Wehrturm der alten Wachburg.

12: Von dieser kleinen Höhle gehen vier Gänge ab. Aus dem nordwestlichen Gang ist in regelmäßigen Abständen ein Klimpern zu hören (siehe 8). Der nordöstlichen Gang ist auffallend feucht und es ist ein stetes Tropfen zu vernehmen (siehe 15). Die Wände dieses Ganges sind mit einem leicht fluoreszierenden Pilz (völlig ungefährlich) bedeckt. Aus dem südwestlichen Gang dringt kein Laut, während aus dem nach Süden führenden Tunnel Kampflärm an die Ohren der Helden dringt.

13: Von 12 kommend muß man ein feuchtes Tunnelstück durchqueren. Schließlich gelangt man in eine weitläufige Höhle. Die tieferen Stellen des unregelmäßigen Hohlraumes sind mit Wasser gefüllt, doch ist es kein Problem, trockenen Fußes zum südlichen Ausgang zu gelangen. Von dort ist Kampflärm zu vernehmen.

Nähert man sich dem Lärm, kann man sechs Ferkinaskelette dabei beobachten, wie sie gegenseitig aufeinander losgehen. Offensichtlich will keiner von ihnen einen der anderen durch

den südlichen Höhlenausgang lassen. Um sie herum liegen die Überreste zweier Holzkisten, ein Dutzend altersschwacher Schwerter, einige morsche Streitkolben und über zwanzig verrottete Speere mit verrosteten Spitzen.

Aus dem Durchgang scheint ein schwaches Licht, von dem die Skelette offensichtlich angelockt werden. Ein jeder von ihnen will durch den Höhlenausgang zu diesem Leuchten, doch die anderen wollen dies ebenso. Keiner der Untoten scheint sich durchsetzen zu können.

Wenn die Helden also sehen wollen, was das seltsame Leuchten verursacht, müssen sie gegen die Skelette kämpfen, die sich vereint gegen die Abenteurer stellen, sobald diese sich dem Höhlenausgang auf fünf Meter nähern.

Sechs Ferkinaskelette

MU 30; **AT/PA** 8/2; **LE** 20+2W6 (verrottet); **RS** 1; **MR** 5; **AU** ∞; **TP**: 1W+2 (Hände) bzw. 1W+4 (verrostetes Schwert) oder 1W+3 (Steinaxtkopf)

Sobald die Helden die Untoten überwunden haben, können sie die Überreste der beiden Holzkisten untersuchen. Sie finden weitere 138 Golddukaten alter Prägung (Rohals Regierungszeit) und einige völlig unleserliche und bei der geringsten Berührung zerfallende Dokumente.

Dringen die Abenteurer in den Gang hinter dem südlichen Höhlenausgang vor, so finden sie nach etwa zehn Schritt folgende Szene vor: In einer natürlichen Ausbuchtung des Tunnels steht etwa in Brusthöhe eine wunderschön gefertigte Laterne, die ein gleichmäßiges Licht ausstrahlt. An der gegenüberliegenden Wand preßt sich ein Ferkinaskelett gegen den Felsen und starrt auf die Laterne. Dieser Untote verläßt seine Position nicht, wenn die Helden sich nähern. Nur wenn sie irgendwie das Licht der Laterne abdecken oder beschatten wird das Skelett aktiv. In einem solchen Fall versucht es zu fliehen und verteidigt sich, falls die Abenteurer es aufhalten wollen (Werte siehe „Sechs Ferkinaskelette“). Sollten die Helden die Laterne an sich nehmen und davontragen, wird der Untote ebenfalls versuchen, möglichst viel Abstand zwischen sich und die Lichtquelle zu bringen.

Die Laterne des Tuechtigen

Eine Examination der Laterne, brngt zutage, daß in ihrem Inneren kein Öllicht oder sonstwede Flamme brennt, sondern ein strahlender Kristall ruht. Diesem entsrömt auf wundersame Weise ein gleichmäßiges Licht (Reichweite wie FLIM, FLAM, FUNKEL). Die Laterne ist vollständig abblendbar.

Die Helden mögen erahnen, daß sie einen potenten magischen Gegenstand gefunden haben. Arkane Runen bedecken das silberne Laternengehäuse.

Eine Untersuchung mittels einer Magiekundeprobe+10 ergibt, daß das Licht die meisten Untoten vertreibt (mit Ausnahme von Vampiren und Untoten, deren MR größer als 15 ist). Untote versuchen dem Licht des Artefakts tunlichst auszuweichen. Sie werden entweder die Flucht ergreifen oder sich in einen dunklen Schatten zurückziehen, in den das Leuchten nicht vordringt. Physischen Schaden fügt das Licht ihnen nicht zu.

Durch eine gelungene Magiekundeprobe+20 vermag der Held außerdem zu ergründen, daß im Licht des Kristalls jede magische Unsichtbarkeit aufgehoben wird.



Volbert der Tüchtige fertigte dieses Artefakt an, da seine Gegner in dem unheilvollen Krieg um die Macht nicht davor zurückschreckte, untote Kriegerscharen zu erschaffen und ins Gefecht zu schicken. Daß das Artefakt zudem Unsichtbarkeitszauber aufzuheben vermochte, war ein unbeabsichtigter Nebeneffekt, den der Magus gerne hinnahm.

14: Diese natürliche Höhle ist recht trocken. In einer Ecke der Kaverne liegt die mumifizierte Leiche eines in eine ausgebleichene Magierrobe gekleideten Mannes (Volbert). Neben ihm liegt sein Zauberstab, der jedoch für die Helden von keinerlei Nutzen ist. Sobald die Helden die Leiche näher untersuchen wollen, rührt sich diese. Der Untote führt jedoch keinerlei aggressive Aktionen gegen die Gefährten durch. Statt dessen bleibt er liegen. Plötzlich aber erschüttert ein Niesanfall den toten Körper. Jeder Held, der sich in unmittelbarer Nähe des niesenden Untoten befindet, erkrankt unweigerlich am „Blutigen Rotz“, es sei denn, es gelingt ihm eine Körperkraftprobe. Ein zwölfgöttlicher Segen sorgt dafür, daß der Leichnam sich wieder beruhigt und dann innerhalb weniger Minuten zu Staub zerfällt (20 Abenteuerpunkte).

15: Der von 12 nach 16 führende Tunnel ist an dieser Stelle extrem feucht. Der Boden ist hüfthoch mit Wasser bedeckt und von der Decke tropft es ohne Unterlaß. Tropfsteine haben sich an der Decke gebildet, die zum Teil bis zur Wasseroberfläche hinab ragen. Wenn die Helden diesen Höhlenabschnitt durchqueren wollen, müssen sie entweder unter den Tropfsteinen hindurch tauchen (Schwimmen- bzw. Selbstbeherrschungsprobe+5) oder die Stalagtiten abschlagen (insgesamt sind 50 Trefferpunkte nötig, um eine Passage freizulegen).

Jeder Schlag löst mit einer 10%igen Wahrscheinlichkeit einen Erdrutsch aus, der dazu führt, daß der Holzbach die Höhlen überschwemmt.

Die Helden können sich gegebenenfalls mittels einer raschen Fluch zur Wendeltreppe bei 1 retten.

16: An dieser Stelle befindet sich ein weitestgehend verschütteter Aufgang zu Isalens Turm.

Die Wendeltreppe endet an einer Luke, die die Helden nicht öffnen können, da die Magerin, die nichts von dem Abstieg in ihrem Turm weiß, einen Amboß und eine Kiste voller Bücher an dieser Stelle abgestellt hat.

Die Entfuehrung

Spezielle Informationen:

Sobald die Helden die Höhlen unter Holzbach erforscht haben und hoffentlich die „Lanterne des Tüchtigen“ sichern konnten, werden sie sicherlich zum „Erlkrug“ zurückkehren. Die minderen Geister sind derweil größtenteils verschwunden. Und dennoch ist keine Ruhe eingekehrt.

Als die Gefährten sich dem Gasthaus nähern, sehen sie, daß sich die Hochzeitsgäste vor der Wirtsstube versammelt haben. Einige tragen Knüppel und Sensen in den Händen, viele weinen verängstigt.

An der östlichen Außenwand der Schmiede sind zwei Leichen aufgebahrt: Ein Bauer, der offensichtlich durch einen mächtigen Schwerthieb getötet wurde, und Kurim, dessen Antlitz zu einer schmerzverzerrten Maske erstarrt ist. Seine Augen wirken verkohlt. Der Geweihte Ralmut versorgt derweil einige Brandwunden, die Padrim davongetragen hat.

Schließlich wird den Helden offenbar, daß in der Süd- wand des Gasthauses ein gewaltiges, kreisrundes Loch klafft. Aus den Holzbalken züngeln kleine Flämmchen, die gegen den Wind ankämpfen, der durch die Öffnung pfeift.

Meisterinformationen:

Die Rückkehr der Helden scheint die Dorfbewohner sichtlich zu erleichtern. Offenbar hoffen die völlig verängstigten Leute, daß die Abenteurer ihnen in ihrer Not beistehen werden.

Der Markherr persönlich wendet sich an die Gruppe und berichtet folgendes: Nachdem Padrim und die beiden Söldner zum „Erlkrug“ zurückgekehrt waren, normalisierte sich die Lage allmählich wieder: Das Wirken der minderen Geister (der Markherr weiß

selbstverständlich nicht, daß um was für ein Phänomen es sich handelt und wird entsprechend blumigere Worte finden) wurde spärlicher und auch vor dem unliebsamen Besuch weiterer Untoter blieb man verschont.

Baldir von Tarbfest und der Gardehauptmann versuchten die Leute zu beruhigen. Man wies die verängstigten Leute an, sich bis zur Rückkehr der Helden im „Erlkrug“ zu versammeln, da man es für ratsam hielt, in einer solchen Situation beisammen zu bleiben. Aus der Scheune der Ehrenbrechts holte man Sensen, Mistgabeln, Schaufeln und Knüppel, um die anwesenden Wehrhaften damit zu „bewaffnen“.

Alles blieb ruhig, bis vor etwa einer halben Stunde ein violett leuchtender, handtellergroßer Punkt an der südlichen Innenwand der Gaststube erschien. Einige mutige Leute näherten sich vorsichtig diesem Leuchten, das unvermittelt zu einem weiß strahlenden Licht wurde und rasch wuchs. Dieser Vorgang war mit einem niederhöllischen Kreischen verbunden und ein kalter Wind wehte von der Süd- wand kommend durch den Raum. Dann erlosch das Licht und nur ein blauer Flammenkreis von drei Schritt Durchmesser blieb zurück. Im Innern des Kreises konnte man jedoch nicht die Wand sehen, sondern nur absolute Dunkelheit.

Plötzlich traten vier Krieger aus dieser Finsternis hervor. Diese waren schwer gerüstet und ihre Gesichter wurden von abscheulichen Masken verdeckt. In ihren Händen hielten sie Schwerter. Augenblicklich griffen die Fremden die kärglich bewehrten Bauern an, die sich dem Leuchten genähert hatten. Padrim und seine zwei Söldner stürmten mit gezogenen Waffen den Eindringlingen entgegen. Plötzlich aber blieb Kurim wie vom Donner gerührt stehen, Flammen

schlugen aus seinen Augen, dann stürzte er regungslos zu Boden. Später konnte man nur noch seinen Tod feststellen. Es scheint wahrscheinlich, daß der Söldner finsterner Magie zum Opfer gefallen ist, da unmittelbar zuvor einer der Angreifer mit seinem Schwert auf ihn gedeutet und unverständliche Worte gemurmelt hatte.

Fast zur gleichen Zeit warf ein Flammenstrahl, den ein anderer Eindringlinge gewoben hatte, Padrim zu Boden. Pjotr fand sich also allein den Fremden gegenüber. Einer der unheimlichen Krieger packte den verstörten Bornländer und zog ihn mit sich zurück durch den Flammenkreis. Auch die anderen drei suchten nach Opfern unter den Hochzeitsgästen. Bauer Dergenwohl, der sich schützend vor seinen Sohn stellte, wurde kurzerhand mit einem Schwertstreich niedergestreckt. Die Angreifer ergriffen jeweils einen der vor Schreck erstarrten Dorfbewohner und verschwanden mit ihnen durch den Flammenkreis. Kurz nachdem der letzte das seltsame „Tor“ passiert hatte, erstarb das blaue Feuer und ließ das Loch zurück, das nun in der Südwand der Gaststube prangt.

Die Entführer haben Pjotr, Taiba (bzw. Thorben Darboven - siehe Einstieg -), Joster Dergenwohl, den Sohn des erschlagenen Bauern, und Cecillia Kämmerling, die Kräutersammlerin, durch das Portal gezerzt.

Die Helden werden nun sicherlich allerhand Fragen haben, die die Dorfbewohner so gut wie möglich zu beantworten versuchen. Allerdings können die Charaktere einige der nun folgenden Informationen nur dann in Erfahrung bringen, wenn sie sehr gezielt fragen. Außerdem hat nicht jeder Dorfbewohner alles beobachtet, weshalb möglichst viele der Anwesenden befragt werden müssen, um alle Informationen zu erhalten.

- Niemand hat die Entführer zuvor gesehen. Ihre Gesichter und Haare waren hinter grotesken Masken, die an Dämonenfratzen erinnerten, verborgen. Die Masken und Rüstungen der Krieger wirkten seltsam „eckig“. Padrim meint, daß ihn die Rüstungen entfernt an die maraskanischen Holzharnische erinnerten, die er jedoch nur einmal während einer Theatervorstellung zu Ehren Kaiser Retos gesehen hat. Diese seien jedoch auffallend bunt gewesen, während die Rüstungen der unbekannten Angreifer größtenteils schwarz waren. Die Schwerter der Angreifer hatten jedoch nichts marakanisches an sich. Padrim und auch der Markherr beschreiben sie als trefflich gearbeitete Langschwerter mit auffällig dekorierten Parierstangen. Letztere waren bei allen vier Angreifern in Form zweier ausschlagender Katzentatzen gefertigt worden. Außer ihren Schwertern trugen die Entführer augenscheinlich keine anderen Waffen.
- Unzweifelhaft geboten die Fremden über Magie, die sie in Sekundenschnelle durch Gesten und leise gemurmelte Worte wirkten. Untersuchen die Helden die Auswirkungen dieser Magie an Kurim und Padrim und stellen sie entsprechende Fragen, können sie in Erfahrung bringen, daß einer der Angreifer, in dem Moment, als er aus dem Feuerkreis trat, in etwa eine Gestik verwendete, die der eines vorbereiteten IGNIFAXIUS gleicht. Die Brand-

wunden, die der Gardehauptmann erlitten hat, unterstreichen diese These. Die arkanen Restmuster des Zaubers, der Kurim tötete, gleichen denen eines FULMINICTUS (befindet sich kein Magiekundiger in der Gruppe, können die Helden leider nur mutmaßen). Da der Zauber tödlich wirkte, kann davon ausgegangen werden, daß es sich bei dem Unbekannten um einen erfahrenen Magiekundigen handelt (Magiekundeprobe+5).

- Vom Erscheinen des violetten Leuchten bis zum Entstehen des blauen Flammenkreises mag insgesamt eine Minute vergangen sein. Die Angreifer kamen aus der Finsternis, die im Inneren des Kreises herrschte, wie jemand, der aus einem tiefen Schatten heraustritt. Als die Entführer ihre Opfer mit sich durch das „Tor“ zogen, verschwanden sie alle in einer Art und Weise, die an das Eindringen in einen dunklen Schatten erinnert. Nachdem alle Angreifer und die Entführten durch das „Tor“ gegangen waren, verschwand es innerhalb weniger Augenblicke.
- Die Unbekannten haben zu keinem Augenblick laut gesprochen. Sie haben erst gar nicht versucht, mit den Hochzeitsgästen zu kommunizieren. Sie wirkten aggressiv und ihre Aktionen waren kompromiß- und skrupellos. Das Vorgehen der Angreifer schien planvoll, obwohl sie den Eindruck machten, daß sie nicht genau wußten, was sie jenseits des „Tores“ erwartet (kurzes Zögern nach der Materialisation, intensives Umschauen u.s.w.).

Die Helden können mit diesen Informationen und entsprechenden Talentproben folgende Rückschlüsse ziehen:

Kriegskunst + 10

Es ist für keine menschliche Kultur Aventuriens typisch, Hartholzrüstungen zu tragen und gleichzeitig Langschwerter zu führen. Allein die Waldelfen, deren Mammutonpanzer an Hartholzrüstungen erinnern, und deren Wolfsmesser Langschwertern ähneln, tragen eine solche Kombination.

Magiekunde +5:

Anwendung von Magie in Metallrüstungen ist äußerst schwierig, was den Schluß zuläßt, daß die Rüstungen der Unbekannten höchstwahrscheinlich nicht aus Metall gefertigt sind.

Magiekunde +10

Es ist ausschließlich von einigen wenigen Elfen bekannt, daß sie den Fulminictus durch eine Waffe, mit der sie auf ihr Opfer weisen, auslösen können.

Andererseits ist es sehr ungewöhnlich, daß Angehörige dieses Volkes Feuermagie (z.B. den IGNIFAXIUS) beherrschen.

Magiekunde +15:

Der blaue Flammenkreis war vermutlich ein Sphärentor, das zwischen Globulen der selben Sphäre geöffnet wurde. Darauf deuten die Begleiterscheinungen wie violettes Leuchten und weißes Licht hin. Es ist auch möglich, daß ein solches Tor zwei Orte der selben Globule verbindet. Letztere Möglichkeit soll alten Legenden zufolge von den Echsen in der Blütezeit ihres Reiches vielfach verwendet worden sein.

Geographie +5 und Götter und Kulte +10:

In verschiedenen Zivilisationen Aventuriens wird der Katze bzw. ihren größeren Verwandten ein kriegerisches bzw. zerstörerisches Element zugeschrieben. So wird die Kriegsgöttin Rondra häufig als Löwin dargestellt, während die Waldmenschen Kamaluq, den göttlichen Jaguar, anbeten, der Herr über Leben und Tod ist. Die Elfen kennen das Prinzip der Zerzal, die häufig als Luchs in abgebildet wird, und die für Untergang, Krieg und Zerstörung verantwortlich ist. Es fügt sich also ins Bild, daß die Schwerter der skrupellosen Angreifer Parierstangen in Form von Katzentatzen haben. Immerhin sind Schwerter eindeutig Instrumente des Krieges und der Zerstörung.

Die Hintergründe, die zu der Attacke gegen die Holzbacher führten, werden in einem späteren Teil der Kampagne genauer beleuchtet. Dir, dem Meister (und nur dir), sei allerdings bereits an dieser Stelle kundgetan, daß es sich bei den Angreifern tatsächlich um Elfen handelt, Nachkommen der Elfen aus Tie'Shianna.

Die Vorfahren der unheimlichen Krieger gehörten zu Lariels Reitern (siehe *"Die Phileasson-Sage, S. 164 oder 'Insel im Nebel', S. 12/13 - Kapitel 'Reiter über den Wassern'"*). Nach dem Fall Tie'Shiannas bedingten unglückliche Zufälle, daß es ihnen nicht gelang, zu den „Inseln im Nebel“ zu fliehen. Statt dessen verschlug es sie in die Nebenglobule Koltrum. Von dort haben sie bis heute keinen Weg zu ihren Brüdern und Schwestern auf den Inseln gefunden. Das Leben auf der bedingungslos grausamen Nebenwelt hat ihnen über viele Jahrhunderte keine Gelegenheit für eine solche Suche gelassen. Nun aber ist die Zeit gekommen, die Suche nach ihrem verlorenen Volk aufzunehmen. Doch haben die Nachkommen der Elfen von Tie'Shianna nach ihrem fast drei Jahrtausende währenden Überlebenskampf nur noch wenig mit den Hochelfen gemein, von denen sie abstammen ...

Die Forderung

Spezielle Informationen:

Die Helden mögen noch über die seltsamen Vorkommnisse in Holzbach beraten, als plötzlich einer der Männer aufschreit und auf ein violettes Leuchten deutet, das zwei Schritt über der Straße zwischen dem Haus des Jagdaufsehers und der Soldatenunterkunft aufglüht.

Innerhalb einer Minute wächst es zu einem gleißenden weißen Licht, aus dem sich ein blauer Flammenkreis bildet. Aus der Dunkelheit im Inneren dieses Kreises tritt ein schwer gerüsteter Krieger auf einer Riesenspinne als Reittier hervor. Ihm folgen zwei weitere Kämpfer auf Riesenspinnen durch das Sphärentor. Diese beiden führen Joster Dergenwohl zwischen sich.

Meisterinformationen:

Es ist den Helden unter keinen Umständen möglich, das Entstehen des Sphärentores zu verhindern. In

Aventurien wird nirgendwo eine These gelehrt, die dies ermöglichen würde.

Sollten die Gefährten mit gezückter Klinge und fast vollendetem IGNISPHAERO die unheimlichen Fremden erwarten, wird der Anblick des Jungen sie hoffentlich innehalten lassen.

Greifen die Abenteurer trotzdem an, bereitet ein INVERCARNO, den der Anführer der Unbekannten vor zwei KR gesprochen hat, und der noch weitere zwölf Kampfrunden anhalten wird, allen, die die Eindringlinge mittels Magie zu bekämpfen suchen, eine unangenehme Überraschung.

Außerdem sorgt eine Reihe von FORTIFEXEN dafür, daß allzu heißblütige Krieger schlicht vor eine Wand laufen. Offensichtlich sind die Fremden auf einen Angriff gefaßt.

Trotzdem werden sie selbst keine aggressiven Handlungen initiieren. Sie treten aus dem Tor, lassen eventuelle Angriffe der Charaktere an sich abprallen und warten geduldig, bis sich ihnen jemand als Gesprächspartner stellt.

Als dann nimmt der Anführer der drei Unbekannten seinen Helm ab. Die Abenteurer können nun erkennen, daß es sich bei ihrem Gegenüber über einen extrem schlanken, schwarzhaarigen Elfen handelt. Dieser schaut sich arrogant um und verkündet dann in einem akzentbehafteten Hochelfisch:

"Wenn Ihr Eure Freunde lebend wiedersehen wollt, so bringt uns den Kristall des Amanthallas!"

Kaum hat er diese Worte gesagt, ziehen er und seine Begleiter sich durch das Sphärentor zurück. Den kleinen Joster lassen sie zurück. Wenige Augenblicke später erlischt der Flammenkreis.

Ich hoffe, daß keiner der Helden in einem gewagten Sprung den Elfen durch das Tor nachsetzen will. Sollte ihm dies nämlich gelingen, erwarten ihn auf der anderen Seite nur Gefangenschaft und unter Umständen der Tod.

Ein solcher Charakter könnte vorerst nicht mehr an der Kampagne teilnehmen.

Helden, die kein Hochelfisch dafür aber Isdira beherrschen, haben den Inhalt der Forderung sinngemäß verstanden. Für sie mag sich die Botschaft wie folgt angehört haben:

— Eure Freunde leben — wollen—
Ihr uns bringen - Stein von Amanthallas—!

Falls keiner der Helden Isdira ausreichend beherrscht, so kann Ismelda, die Frau des Markherrn, aushelfen, welche die Sprache der Elfen einigermaßen beherrscht und ebenfalls die Worte der Unbekannten mitverfolgt hat.

Keiner im Dorf hat jemals den Namen Amanthallas gehört.

Einzig die Magierin könnte etwas wissen, doch liegt sie noch immer ohnmächtig in einem der Zimmer des „Erlkrugs“.

Der völlig verstörte achtjährige Joster fragt immer wieder nach seinem Vater. Tränenüberströmt fordert er nachdrücklich, zu ihm gebracht zu werden.

Erfährt er, daß sein Vater tot ist, bricht er zusammen und ist auf absehbare Zeit nicht mehr ansprechbar.

Verschweigen die Helden das wahre Schicksal des Bauern, ist es ihnen zwar möglich, den Jungen zu befragen, doch wird er seine Antworten ständig unterbrechen und nach seinem Vater fragen.

In letzterem Falle können geduldige Charaktere trotzdem erfahren, daß sich auf der anderen Seite des „Tores“ ein großer Höhlenkomplex befindet. Dort halten sich Hunderte der

Unbekannten auf. Einige tragen Rüstungen, während andere in Roben gekleidet sind. Letztere bedienen mächtige Maschinen, die um einen mit allerlei Zeichen bemalten Platz aufgebaut wurden. Mehr hat Joster nicht gesehen, da ihn plötzlich Müdigkeit befallen hat und er eingeschlafen ist. Er ist erst wieder erwacht, als die Spinnenreiter ihn durch das Tor stießen.

Sollte jemand Joster genauer untersuchen, kann mittels einer Sinnenschärfeprobe+5 festgestellt werden, daß der Junge sich vor kurzem erbrochen hat. Jemand hat zwar die Reste des Erbrochenen von seinem Hemd entfernt, doch der Geruch, der von den noch immer feuchten Flecken aufsteigt, ist unverkennbar. Joster kann sich nicht daran erinnern, sich übergeben zu haben ...

Ausklang - Teil 1

Alle Hoffnung der Holzbacher ruhen nun auf den Gefährten. Wer außer den Abenteurern hat eine Chance, den „Kristall des Amanthallas“ zu finden?

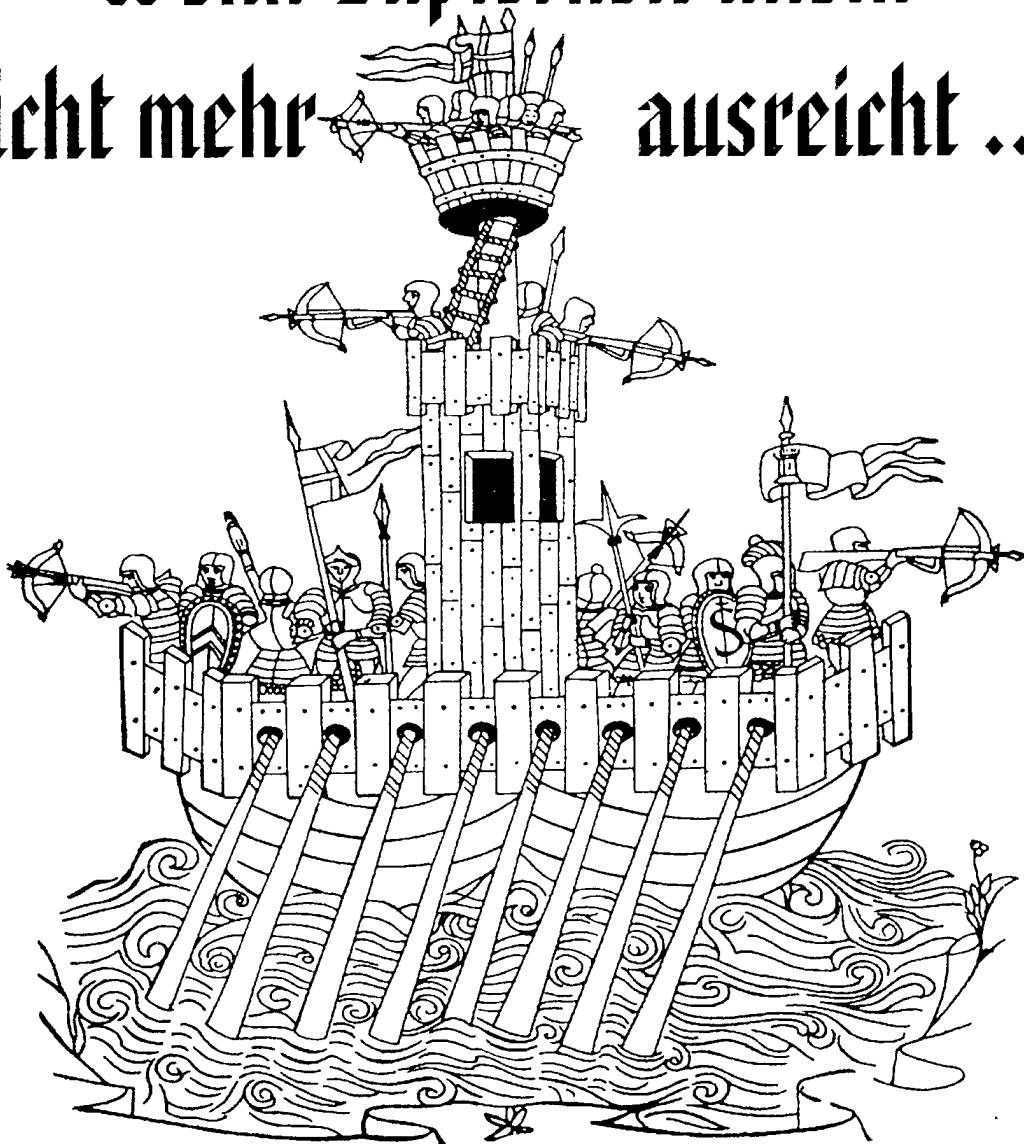
Besonders der Markherr wird an die Gruppe herantreten, da er erkannt hat, daß, wenn überhaupt jemand, nur diese Fremden in der Lage sind, das schreckliche Geheimnis zu lüften und die armen Gefangenen zu befreien. Baldir wird alles daran setzen, die Helden dafür zu gewinnen, ihm und den Holzbachern beizustehen. Selbst mit einigen Goldstücken versucht er, die Sache attraktiver für die Charaktere zu machen.

Damit endet der erste Teil von *Amanthallas*. Es bleibt zu hoffen, daß sich die Helden der Suche nach Amanthallas annehmen.

Im nächsten Thorwal-Standard wird beschrieben, wie die Helden herausfinden, wer Amanthallas war. Außerdem sollen sie erfahren, daß Amanthallas sein Ende tief im Schoß der Erde gefunden hat. Ist dort jener Kristall zu finden, nach dem die Elfen von Koltrum verlangen? Die „Laterne des Tüchtigen“ würde bei einer solchen Expedition sicher von großem Nutzen sein. Oder?



**Wenn Tapferkeit allein
nicht mehr ausreicht ...**



**Hjallander Geschützwerkstatt
Thiesson & Grupp**

Geschäftsführer: Thinmar Thiesson; Werkmeister: Grupp, Sohn des Gonzo
Ljasdahl, Hjalland. Direkt neben der Windbrummer-Ottaskin

* Lieferung von Geschützen nur an thorwaler Kunden.
Lieferung von Munition auch an Liebfelder - per Luftpost !

DER WAHRE BOTE

Unabhängig - Kaisertreu - Patriotisch
Ausgabe PRA 13 Answin

Mehr
Kampfeskraft
mit Kraftosan!
Kraftosan,
das oger-
mäßige
Stärkungs-
tonikum
Nur echt mit
dem Stier **B**

Das Motto
des Mondes:
Willst du die Wahrheit
klar und rein,
schau lieber in den WB rein!!!
lies, was im Gareth
Schandboten steht,
falsch und verfehlt,
standspakt mit dem
Laffenreich. Die Kö-
nigin von Protz und

Gareth vertraulich - Der aktuelle Kommentar

Thorwaler suchen Platz an der Sonne!

Der oberste Hetmann der Thorwaler, Tronde Torbenson, setzte sich mit seinen ersten Bemühungen durch, aus Thorwal eine Nation zu machen.

Erster Schritt ist die Schaffung einer gesamt-thorwalschen Flotte. Eine Flotte, die dazu dienen soll, neues Land im Süden zu nehmen.

Südlich von Thorwal ist zunächst einmal Nostria, schon einmal Ziel thorwalscher Ambitionen, das derzeit ein gewagtes Spiel spielt. Es vertraut blind auf seinen Bei-

standspakt mit dem Laffenreich. Die Königin von Protz und

Prunk hat den Nostrianern versprochen, was das Mittelreich ihnen eigentlich schuldig war und schuldig blieb: Schutz vor den Nordmannen.

Die Zukunft wird zeigen, wie es mit der Spielfigur Nostria weitergehen wird, in diesem Spiel der Mächtigen.

Und ebenso, wie weit der Landhunger die Thorwaler noch treiben wird. Das Reich kann sich in seiner Schwäche keine gemeinsame Grenze mit den Thorwalern leisten. Es kann sich aber ebenso wenig leisten, seine Grenzen durch Liebfelder Pudertruppen schützen zu lassen. Das aber ist derzeit der Fall.

Na Mahlzeit, Mittelreich!

Hirnschwund auch in Gareth!

Reichsregentin Emer ist betroffen!

Schnell breitet sich eine Seuche aus im Mittelreich, die gefährlicher nicht sein könnte, und bevorzugt in die Köpfe hochgestellter Persönlichkeiten zu dringen scheint! Nachdem bereits das Hohe Paar der Travia von der Seuche befallen wurde, hat sich nun auch die Reichsdegenerierte Emer angesteckt. Erschütternd war das Bild, das sie auf dem Hoftag zu Cumrat bot.

Wie in den Dunklen Zeiten von Bardo und Cella saß sie mit ihrem Reichs-(Schm)erz-Kanzler an der Seite auf dem Thron und brabbelte sinnloses Zeug.

Wie ein Papagei gab sie frei von Sinn und Verstand die Worte wieder, wie sie auch dereinst ihr vermaledeiter Gatte, der Ausverkäufer des Reiches, schwachsinniger Sproß des Hauses Gareth, sprach, daß es nämlich den

Adeligen des Reiches weiter untersagt bleibe,



sich im ehrenhaften Duell zu messen.

Doch wiewohl der Affront unmißverständlich war, zeigten die Almadaner, daß sie die Contenance zu wahren wissen. In wohl gesetzten Worten, so daß selbst eine Wischmagd, die just eine Weinlache aufwischte, es kapierte und sich zu der

Äußerung hingerissen sah - "Ach, so ist das mit den Duellen!"-, erläuterten die Edlen ihr Anliegen der abwesend wirkenden Königinmutter. Doch die ließ sich durch Argumente nicht anfechten. Mit schriller Stim-

me wies sie das Anliegen von sich. Duelle forderten weitere Zwigigkeiten heraus und schüfen böses Blut. Wobei ihre Augen unkontrolliert rollten, wie die entsetzten Adeligen nahe dem Thron wohl bemerkten, aber nicht zu bemerken wagten.

Was wohl die Toten der Blutnacht von Rommilyls dazu sagen würden? Hätte ein Duell zur rechten Zeit
(weiter auf S. 4)

Traviakirche untergräbt die Ordnung des Reiches

Schon seit vor Monden das Hochheilige Paar der Fürstin von Darpatien den ihr von Seiner Heiligkeit, dem Ehrwürdigen Hohen Vater Herdfried von Rabenmund t gegebene Titel einer Allertraviagefälligten Herrscherin nach der Rommilyser Blutnacht genommen wurde, wollen die Stimmen nicht verstummen, die weit weniger ehrliche Entrüstung als niedere Motive vermuteten, die zu dieser unfäßlichen Entscheidung geführt haben. "Wenn man das einmal mit

klarem Kopf betrachtet", so eine Angehörige der Traviakirche, "ist es nicht nachvollziehbar, warum man einer erklärten und verdienten Hüterin des Traviaglaubens in einer Stunde, da der Erzfeind uns bedroht, solcherart in Mißkredit bringt. Handelte es sich nicht um die höchsten Repräsentanten der Herrin selbst, der Gedanke läge nahe, der Feind habe seine Hände im Spiel."

Was die Priesterin aus-
(weiter auf S. 3)

Reichsverhüterin düpiert Darpatien!!!

So geht Gareth mit treuen Kämpfern der Krone um Peinlicher Auftritt der darpatischen Delegation

Ein unglaublicher Skandal ereignete sich auf dem Hoftag zu Cumrat. Just war es an den Provinzen, sich mit ihren Anliegen an die Regentin zu wenden, als Darpatien sich erhob und die Krone um eine Minderung des Kaisertalers bat, angesichts der schweren Verluste, die das Land am Darpat im wackeren Kampf gegen die schwarzen Horden hatte hinnehmen müssen.

Doch statt mitfühlend zeigte sich des Reiches Kanzler vielmehr amüsiert darüber, seinen einzigen Widersacher im Reich so offenkundig am Boden zu sehen. Wes Wunder, war es doch der Nordmärker, der als einziger seine Truppen aus dem Krieg gegen den Allbösen herausgehalten hatte. Mit Billigung Ihrer Kaiserlichen Hoheit!!!

Und so machte er sich auch nicht die Mühe, sein offenkundiges Wohlbehagen zu verbergen, als er den "kaiserlichen" Ratschluß (Emer nickte nur mit glasigen Augen) verkündete:

Nein, Darpatien solle auch weiterhin erhöhten Steuerzins zahlen, gleich welche Opfer man habe beklagen müssen. Um so verwerflicher muß einem diese Szene anmuten,



wenn man zudem weiß, daß die darpatische Eingabe schon Stunden zuvor in einer Privataudienz abschlägig beschieden worden war. Doch wollte die Hundsfoth Hartuwal sich den Triumph nicht rauben lassen, die Darpatier vor der Adelsversammlung noch einmal zu demütigen, und hielt sie an, ihre Bitte dort zu wiederholen.

Vergessen die Zugeständnisse, die Greifenfurt und Weiden in solcher Lage gemacht wurden. Es wundert die Beobachterin nicht, daß es ausgerechnet der Kanzler Tobriens war, der sich erhob und dem Erzkanzler beipflichtete, fühlt sich Ohneland doch gleich einem Hofnarren bemüßigt, zu allem seinen Senf hinzuzufügen, seitdem Tobrien im Reich nichts mehr zu melden hat. So wurde er denn auch gleich von seinem Herrn, dem falschen Kanzler, getätschelt.

Eine Eingabe der Hohen Mutter(!), Darpatien Milde zu gewähren, wurde vom Kanzler brüsk abgetan!

Statt dessen enthielt er sich nicht der Frechheit, süffisant den Darpatiern anzubieten, den freiwilligen zusätzlichen 14. Taler, den die Darpatier dem Kaiserhause in wahrer Großmut und Liebe zum Reich gezahlt hatten, einzubehalten. Welch ein Affront. Nicht minder ehrenrührig wie ein Hand-

schlag ins Gesicht. Doch damit hat diese traurige Mär noch kein Ende gefunden.

Denn was taten die Darpatier unter der Führung Wolfrats von Rabenmund, der an Stelle der Fürstin nach Cumrat gekommen war? Statt der Hundsfoth die Stirn zu bieten und ihr den Hohn mit Stolz zu vergelten, huben die Darpaten ein Gewinsel an. Das hätte es früher nie gegeben. Ebenso wenig wie die Darpatier zu Zeiten eines Ludeger von Rabenmund, eines Helmbrecht II. von Rabenmund es hingenommen hätten, daß Hinsk und Kunsch sie öffentlich zu verspotten wagt. Die hätten die Frechlinge zur Verantwortung gezogen. Von der stolzen Fürstin ganz zu schweigen, deren scharfe Zunge die Schelme schon in die Schranken gewiesen hätte. So aber bot die Delegation der Darpatier das Abbild eines geschlagenen Landes: Mutlos und besiegt.

Nein, einen Dienst haben die Darpatier ihrer Herrin und ihrem Land mit ihrem fruchtlosen Auftritt nicht erwiesen. Darpatien ist zum Gespött der Adelsversammlung geworden. Und hat sich noch nicht einmal dagegen gewehrt.

Weh dir, Darpatien.

Weh dir, Irmegunde von Rabenmund.

Walpurga hat im eigenen Haus immer noch nicht für Ordnung gesorgt... ... und muß sich weiterhin der Avancen der Nordmärker erwehren.

Noch immer ist die Lage in Weiden ungeklärt, die Bärin ist nicht Herrin in ihrer eigenen Höhle. Frech tanzt die nordmärkische Viper ihr auf der Nase herum und drangsaliert das alte Herzogengeschlecht mit immer neuen Forderungen. Nun ist es die Tatze der Bärin, nach der der mordmärkische Kanzler für seine Brut giert. Wiewohl eine echte Tochter ihres Vaters, ist Walpurga immerhin so schlau zu erkennen, daß es dem Ehrgeizling nur um eines geht: Ihr das Fell abzuziehen.

Statt aber wohlgemeinte Anersuchen treuer (und - ganz unweidnisch - politisch kluger) Vasallen wie des Grafen von Heldenstrutz zu beherzigen, versteift sich das bezopfte Mädchen auf Weidens Thron lieber darauf, die Mordmärker mit kindischen Forderungen hinzuhalten.

Wach auf, Walpurga, auch wenn es dir schwer fällt, du bist nicht das Prinzeßchen aus dem Märchen. Und hüte dich, denn im wirklichen Leben könnten deine "Wünsche" wahr werden ...

Rondralrik von der Tann, Graf von Heldenstrutz (s. a. S. 4) indes wird nicht müde, seinen heldenhaften Kampf zur Errettung seiner Heimat fortzusetzen. Stolz bietet er den blinden Speichelleckern, von denen es in Weiden dieser Tage gar mehr als in Gareth zu geben scheint, die Stirn. Nicht müde wird er in seinem Streben, den Invasoren im Namen der Metze auf Gareths Thron und ihres machtgerigen Kanzlers die Stirn zu bieten. Wiewohl verzweifelt, seit

die Hoffnung Weidens, Herzog Baeromar, dahinging, gibt er nicht auf.

Der WB senkt ehrfurchtsvoll das Haupt und wünscht ihm den Segen der Zwölfe, Rondra vor!

Und was tut das Blondchen auf dem Bärenthron? Ein Turnier wird abgehalten. Als befänden sich nicht schon genug fremde Ritter

Impressum:

Der (wahre) Bote erscheint halbjährlich im Pro Patria Verlag, Engasal
Chefredaktion:
Corelian von Rabenmund

Traviakirche vs. Gesetz

(Fortsetzung v. S. 1)

spricht, ist nur zu wahr. Stellt sich die Frage, was, wenn nicht der Erzdunkle selbst, hinter dieser Entscheidung steckt?

Hat sich die Traviakirche bislang, wie es ihr gebührt, betont aus der Politik herausgehalten, ist es wohl auffällig, daß sich die Kirche nunmehr von ihrer Zurückhaltung verabschiedet hat. Sollte man mit einem Mal ein Interesse daran haben, selbst an den Fäden der weltlichen Macht zu ziehen, statt sich auf die geistliche zu konzentrieren? Wie sonst ist es zu erklären, daß das Hohe Paar die Fürstin ohne genaue Kenntnis der Geschehnisse während der Blutnacht ihres kirchlichen Titels ent hob? Und damit nicht nur eine Streiterin für Kirche und Reich empfindlich schwächte, sondern zugleich auch abertausende Gläubige in Zweifel stürzte.

Und kurz darauf in Abstimmung mit dem Königshaus die Person der Fürstin weiterhin schädigte, indem diese geradezu aus ihrer Capitale gejagt wurde, als man die Stadt auf vier Götterläufe

in die Obhut der Kirche gab. Man wollte Darpatien strafen und seines Hauptes berauben? In der Tat, das scheint gelungen. Doch stellt sich dem Leser die Frage, wer denn wahrhaftig ein Interesse daran haben könnte, die Grenzprovinz zu ent haupten, das heißt, sie ebenso kopf- wie wehrlos zu sehen? Ist hier doch wieder der schwarze Feind im Spiel? Oder haben korrupte Intriganten das Wohl Darpatiens auf dem Altar der Macht geopfert? Um sich selbst zu bereichern? Um eine wache Kritikerin mundtot zu machen?

Die Fürstin hat durch die Intrigen der vergangenen Monate einen Großteil ihrer Macht eingebüßt. Cui bono? Es ist nicht vergessen, daß die Nachfolge Herdfrieds nicht unumstritten war. Die Wunschkandidatin Aldessia von Rabenmund wurde verhindert und durch die gar ethgewogene Traviata und ihren Gemahl Trautmann ersetzt. Von wem? Gareth? Den auf wundersame Weise so unbehelligt gebliebenen Bregelsaums? Viele Fragen. Der WB wird sich um Antworten bemühen!

Königin der Herzen in tiefer Trauer War es Unfall oder Mord?

Wie erst jetzt bekannt wurde, ist der novadische Prinz Daud ben Shadif im vergangenen Mond tot aufgefunden worden.

Man fand seine Leiche zer schmettert am Fuße eines steilen Abhangs. Der Leichnam war so verstümmelt, daß Prinz Daud nur anhand seines Dolches zu identifizieren war.

Es heißt, der als wagemutig und verwegen bekannte Reiter habe die Kontrolle über sein Roß verloren und sei mitsamt dem Tier in einer engen Kurve in den Abgrund gestürzt.

Rohaja, die Königin der Herzen, ist untröstlich, weil ihr eigenes kleines Herz gebrochen ist. Wütend stampfte sie mit dem Fuß auf, als man ihr die Nachricht überbrachte. "Das darf er nicht! Das darf er einfach nicht. Er darf nicht tot sein. Wobei sie drohend ihre Faust gen Himmel reckte.

Es ist nicht gewiß, ob sie mit ihrem Zornesausbruch ihren unglücklichen Geliebten meinte, oder gar den

Herrn über Leben und Tod selbst!

In jedem Falle muß dem Kind der Ausbruch wohl verziehen werden, bedenkt man ihre Jugend, ihre Un reife und ihren übergroßen Kummer.

Aus dem Umfeld von Hairan Shadif ben Yuksul, dem Vater des Prinzen, war zu vernehmen, daß man mitnichten die Ansicht teile, daß Prinz Daud einem Unglück zum Opfer gefallen sei.

"Man weiß doch, daß die Liebe der beiden dieser Emer ein Dorn im Auge gewesen ist. Was wäre denn auch gewesen, wenn die beiden geheiratet hätten (man munkelt, die beiden hätten trotz Verbot weiterhin Kontakt gehalten - die Red.). Für mich ist der Fall klar, das war Mord. Mord im Auftrage des Gareth Hofes. Und das sollen sie mir büßen." So der verstörte und schockierte Vater. Eine Stellungnahme des Gareth Kaiserhauses blieb bislang aus.

Allerdings wußten für ge wöhnlich gut interessierte Kreise zu berichten, daß es Königin Rohaja nicht ge stattet war, an der Grablegung teilzunehmen. Aus Angst vor Anschlägen, hieß es ...

Und im nächsten WB

- noch mehr tödliche Zweihandwaffen für Magier, die Fortsetzung unseres großen Erfolges aus dem letzten WB
- Wie krieg' ich sie endlich rum, die Hundswache kurzweilig gestalten
- Der A-HA, jetzt noch gefährlicher
- Ich war die Liebessklavin des Schmuddelkönigs - Ein scho nungsloser Bericht aus dem Feldlager Brins

Die Holde des Mondes



Nadeshda (26), freut sich: Seit die Rabenmunds wieder hinter mir her sind, ist die Welt wieder in Ordnung...

Grußbotschaft Seiner Hochwohlgeboren Rondallrik W. von der Tann zu Heldentrutz

Daß in Weiden auch noch wackere Herzen schlagen, davon gibt dieser Brief des Grafen von Heldentrutz Kunde:

Wackere Weidener von jedher und allweit, ob von Stand, frei oder zumindest ehrlich, der Graf von Nordhag entbietet Euch seinen Gruß aus dem Freien Weiden.

Mit Bedauern vernahmen Wir von kleinlichen Anwürfen gegen Mitglieder des uralten Adelshauses Rabenmund. Sicher, jeder gibt gerne zu: Diese Familie hat schwere Schuld auf sich geladen! Aber wo in Weiden wird ein schöner Apfelbaum gefällt, nur weil ein paar faule Äpfel darunter liegen? Dergleichen Unglück ist uns Weidenern aus eige-

Stahl nur singen in unserem Weidener Chor.

Für die Grafschaft Heldentrutz verkünden Wir hiermit, das ein Jeder und eine Jede von Stand intermistisch mit einem Junker gut belehnt wird, so sie wacker streiten wollen für unser Freies Weiden. Sollte mit Rondras Hilfe die Zeit der Besatzung und Belagerung unserer geliebten Heimat durch den Geilen Herzog beendet sein, so wollen Wir bei der Regulierung aller Ansprüche huldvoll jener gedenken, die sich hervorthaten.

Wir sind Uns fürderhin in großem Maße sicher, das unsere von Rondra ausgezeichnete Herzogin in den Verhandlungen nach der Befreiung die Rolle der Freien Grafschaft Heldentrutz als letzte Insel in den schlammigen Fluten des großen Flusses zu würdigen weiß. Mag es in der Vergangenheit auch immer in



Graf Rondallrik, der edle Ritter

dem Herzogshause nur zu bekannt, üben wir uns zu Gefallen des Herren Praios in Demut.

Wir wollen auch nicht vergessen, daß zwischen dem Raben und dem Bären immer schon enge Blutsbande geknüpft waren. So sollten wir jene mit Freuden willkommen heißen, die ihrer darpatischen Heimat durch Neid, Mißgunst und üble Ränke verlustig gingen. Wenn sie denn ihr Schwert zum Ruhme eines Freien Weiden führen wollen, so soll ihr

den Grenzen unserer Herrin Rondra geführte, Auseinandersetzungen gegeben haben: Der Kampf gegen den Usurpator MordDuMal vom Großen Fluß wird in den Augen der Herzogin gewißlich Anerkennung finden.

Rondra mit Uns: Wackerwehrrhaft-Weiden!

Gegeben und gesiegelt durch Graf Rondallrik W. von der Tann, Baron von Nordhag zu Nornnstieg in der Grafschaft Heldentrutz, Freies Weiden.

Reichsregentin hirnerweicht?!!

(Fortsetzung v. S. 1)

nicht die Spannungen gelöst, die sich aufbauten in Darpatien? So aber kochte es im Kessel, bis gewaltsam die Luft entwich ...

"Spielt Boltan oder Piffpaff, wenn Ihr Euch über etwas zankt", setzte Emer noch nach. "Oder fragt Eure liebe, gute Königin, die weiß alles. Wobei Besagte von einem Kicheranfall geschüttelt wurde und offenkundig nicht mehr bei Sinnen war."

Flugs ließ der Mordmärker, die unkontrolliert vor sich hinbrabbelnde von ihren Leibwachen abschirmen, derweil Musikanten ein Lied anstimmten, um von dem Vorfall abzulenken.

Aus berufenen Kreisen kam uns zu Ohren, daß Emer ein

Gebräu eingeflößt wurde, dem eine unbekannte Droge beigemischt war. Daraufhin sank die Königin auf ihrem Thron in sich zusammen und stierte blöde vor sich hin.

Die weitere Audienz fand unter der Federführung des Reichserzverderbers Hartuwal G. vom Großen Fluß statt, der sich manches mal zufrieden über seine Wampe strich, wenn wieder einmal etwas nach seiner Nase entschieden war.

Wo aber, so fragen wir uns, wo bleibt das Reich? Wo sein wackerer Adel? Wo sein treues Volk? Alle scheinen nurmehr ein Spielball des Usurpators, dem die Garether so bereitwillig die Fäden der Macht überliessen. Wehe dir Mittelreich!



Hallo, ich bin der Gandrik. In diesem Leben muß ich mich ständig herumschubsen lassen. Dauernd sagt mir mein Baron, was ich zu tun und was zu lassen habe. Das soll nicht immer so sein! Deswegen bin ich den Boronis beigetreten. Al'Anfaner Ritus - versteht sich! Hier nennen wir Boron bei seinem richtigen Namen: VISAR! Hier bin ich glücklich, denn ich weiß, daß nach dem Tod die Freiheit auf mich wartet.



**VISAR,
die Freiheit
nehm ich mir!**



Aktion Hilfe für Weiden

Angeichts der verzweiferten Lage unserer wackeren Brüder und Schwestern soll die Sammelaktion Unseres geliebten Kaisers Answin diesmal dem gepeinigten Weiden gelten.

Gebt reichlich! Damit auch die treuen Seelen im Norden des Reiches wieder eine Hoffnung haben und an das Gute glauben können.

Verschafft mit Euren Dukaten Weiden die Chance, wieder ein Leben in Freiheit und Gerechtigkeit zu führen. Helft den Weidenern, die schändlichen Besatzer aus dem Land zu jagen.

Jeder Heller hilft!!!

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.

UNSERE GEGNER

Wir alle wissen, wie es da draußen vor sich geht. Es ist ein Dschungel. Und wir alle haben es schon erlebt: man kämpft sich durch zwei, drei Reihen schäumender, geifernder und sabbernder Orken oder Wachen oder was du willst. Hinter einem bleiben Köpfe, abgehackte Gliedmaßen und ein paar Schank Blut zurück. So weit, so gut. Man erreicht die letzte Tür in dem verdammten Bau, die man noch nicht eingetreten hat. Man tritt sie ein, natürlich.

Und was erwartet einen? Der BÖSEWICHT! Der, hinter dem man schon die ganze Zeit her war. Der

Klops der Klopse. Der Schurke schlechthin. Wenn's dumm läuft, sogar dein ganz persönlicher Alptraum. Aber gut, irgendwie kommt man da wieder 'raus. Manchmal sogar halbwegs heil. Und doch... irgendwas war da. Irgendwas, was einem verdammt bekannt vorkommt. Man hat das Gefühl, daß man den Kerl schon irgendwo gesehen hat - nur wo?

Wir alle kennen diese Erfahrung nur zu gut. Jetzt endlich hat einer - ausgerechnet ein Studierter! - herausgefunden, woran das liegt. Hier seine Entdeckung:

DER BÖSEWICHT - eine Untersuchung von Magister Horga Atropin

Was bereits lange vermutet wurde, ist nun Gewißheit. Durch langjährige Forschungen in Ahnengalerien, Archiven und Verliesen, durch detaillierte Befragungen von Betroffenen jeglicher Couleur sind wir nun in der Lage, feststellen zu können:

ES GIBT NUR ZWEI ARTEN VON BÖSEWICHTEN IN AVENTURIEN!

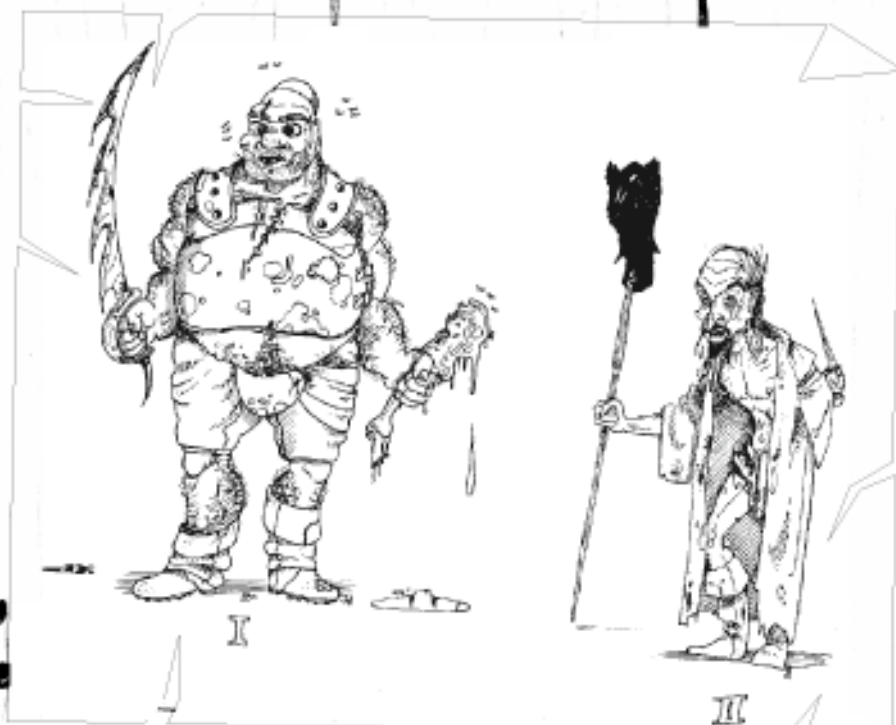
Sicher, dieses These mag zu Anfang revolutionär erscheinen. Aber dennoch: wenn man sich ehrlich befragt, wird man am Ende

nicht umhin können, dem Autor dieses bescheidenen Traktates zuzustimmen:

In Aventurien existieren lediglich zwei grundlegende Arten von Schurken, die zwar verschiedene Subspezies ausgebildet haben, die sich aber im Grunde nicht allzu sehr unterscheiden.

Die erste Variante, von der in dieser Ausgabe die Rede sein soll, ist die „Alte Pottsau“, kurz „AP“ genannt. In der folgenden Ausgabe werden wir dann einen Blick auf den Typus des „Übermächtigen Kämpfers“ werfen.

BLUT, BLUT, BLUT
WIR WAREN IM
GOBLINBLUT!



DIE ALTE POTTSAU

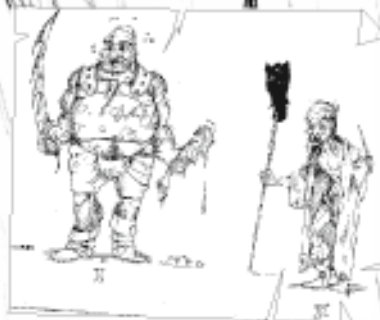
Ein Schurkentypus, der in Aventurien sehr häufig vertreten ist.

Wir wollen hier seine zwei Hauptzweige betrachten: zum einen das Fettige Muskelpaket (Abb. I), zum anderen die Magere Kleine Sackratte (Abb. II).

Das Fettige Muskelpaket ist, wie der Name schon sagt, sehr stark. Mächtige Muskeln verbergen sich unter täuschenden Fettschichten. Meist schielt dieser Typus oder läßt zumindest ein Augenlid hängen. Immer ist ein mehr oder minder starkes Sabbern zu beobachten. Die Körperbehaarung ist stark ausgebildet und fettig. Überall. Das Gebiß ist unvollständig, verbleibende Zähne sind gelb, braun, schwarz oder im übelsten Fall grünlich und stets brüchig. Auch die schmutzigen Fingernägel sind oftmals gesplittert, die Fußnägel wahrscheinlich ebenso. Allerdings ist noch niemand nahe genug an die Füße eines Fettigen Muskelpaketes herangekommen, um diese Annahme zu verifizieren.

1 DIE MAGERE KLEINE SACKRATTE

entspringt demselben Grundtypus wie das Fettige Muskelpaket, ist aber von erheblich kleinerer Statur und von asthenischem, oft geradezu schwächlichem Körperbau. Man sollte sich aber nicht verleiten lassen, Magere Kleine Sackratten zu unterschätzen, denn oft sind sie magisch begabt und wissen ihre Talente aufs Effektivste zu nutzen. Die Brust ist stets eingefallen und haarlos, wie überhaupt der Körper nur spärlich behaart zu sein pflegt. Das Haupthaar ist schütter und lichtet sich in aller Regel stark. Merkwürdigerweise läßt sich dieser Untertypus trotz allem in aller Regel nicht davon abhalten, sich einen Bart wachsen zu lassen, der dann in jämmerlichster Weise die welken Lippen umhängt. In vielen Fällen ist trockenes Husten mit festem Auswurf sowie das unvermeidliche Sabbern zu beobachten. Auch der Körper der Mageren Kleinen Sackratte ist schwärzig und schorfig. In vielen Fällen läßt sich das Phänomen sogar besser beobachten als bei Fettigen Muskelpaketen, da Magere Kleine Sackratten dazu neigen, sich nur mehr spärlich zu kleiden. Der Beobachter ist geneigt zu mutmaßen, daß dieser Umstand in direktem Zusammenhang mit dem beinahe stets vorhandenen übersteigerten Geschlechtstrieb der Mageren Kleinen Sackratte steht. In der Tat wurden schon Sackratten beobachtet, die versucht haben, sich einer Harpyie in geschlechtlicher Weise zu nähern.



In fast allen Fällen finden sich auf den exponierten Körperteilen des Fettigen Muskelpaketes Geschwüre, eitrige Furunkel, Auswüchse und verschorfte Kratzstellen. Die Kleidung eines solchen Schurken ist schmutzig, oft geflickt, immer nur teilweise geschlossen (meist quillen ein fettiger Wanst oder andere Dinge darunter hervor) und verbreitet ungeheure Ausdünstungen. Daher rührt auch das Phänomen, daß der Kopf eines Fettigen Muskelpaketes oft von einem mehr oder minder großen Fliegen-schwarm umschwirrt wird.

Die Bewaffnung solcher Bösewichter besteht meist aus Knüppeln, rostigen Streitkolben oder schartigen Säbeln. All diesen Fällen ist aber gemein, daß die Waffen stets aufs äußerste ungepflegt und im großen und ganzen im selben Zustand wie ihre Besitzer sind. Oft hängen auch noch Fetzen des letzten Opfers an diesen eklen Gerätschaften.

In vielen Fällen erschöpft sich nun das spärliche Gewand in einem fleckigen (alle Körperausscheidungen sind möglich) Lendenschurz und einem ausgefransten, muffig riechenden Mantel oder Umhang. Die Bewaffnung der Mageren Kleinen Sackratte besteht meist aus leicht zu verbergenden Waffen wie etwa schmalen Dolchen, vergifteten Dornen und Mengbilaren. Oft ist auch zu beobachten, daß ein solcher Schurke sich in Begleitung einer Krähe oder eines ähnlichen Vogels befindet, der stets einen zerrupften und kränklichen Eindruck macht.

Söldner des Mondes

Unser neuer Söldner des Mondes ist jemand, den Ihr alle kennen werdet - nein, Ihr kennt ihn natürlich nicht. Aber wenn man ihn kennen könnte, dann würdet Ihr ihn kennen! Niemand hat bis jetzt sein Gesicht ganz gesehen - auf jeden Fall niemand, der noch lebt. Niemand kennt seinen wirklichen Namen - wenn er überhaupt einen hat. Wenn ihn irgend jemand irgendwie nennt, dann nennt man ihn den SCHATTEN. Das Gespräch mit ihm hat unser bewährter Mitarbeiter Wulfhart geführt - lassen wir Wulfhart vorab ein paar eigene Worte sagen:

Ich bin stolz, das Gespräch mit dem SCHATTEN geführt zu haben - aber ganz einfach war's nicht, das kann ich Euch sagen! Es war kalt, als wir uns unterhalten haben... naja, als ich ihm die Fragen gestellt habe... aber er saß halbnackt da, ohne auch nur zu zittern oder blau anzulaufen! Wenn ich ihn was gefragt habe, dann hat er mich vor jeder Antwort eine Ewigkeit lang angeschwiegen. Die Pausen haben wir hier weggelassen. Irgendwann hat's angefangen zu schneien, und eine Schneeflocke ist ihm auf die Lippe gefallen - ich schwör's, sie ist nicht geschmolzen! Auf jeden Fall ist Der SCHATTEN ein ganz besonderer Mann - lassen wir ihn selber zu Wort kommen:

S.H.: SCHATTEN, zunächst mal ein paar persönliche Fragen: woher kommst du?

D.S.: Süden.

S.H.: Nicht etwa aus der Stadt, die mit „Al“ anfängt und mit „Anfa“ aufhört?

D.S.: Möglich.

S.H.: Aha. Du wirst uns wahrscheinlich auch nicht deinen wahren Namen sagen?

D.S.: Nein.

S.H.: Oder dein Gesicht zeigen?

D.S.: Wünsche es dir nicht.

S.H.: Na gut. Wie alt bist du, SCHATTEN?

D.S.: Unwichtig.

S.H.: Wenn du meinst... zu den technischen Fragen: welche Waffe bevorzugst du?

D.S.: Die auf meinem Rücken.

S.H.: Was ist das? Von hier aus sieht es aus wie ein schlanker Khunchomer mit Überlänge und eigenartigem Griff.

D.S.: Sonderanfertigung.

S.H.: Faszinierend. Was trägst du sonst noch bei dir?

D.S.: Besser, du weißt es nicht.

S.H.: Ja, beim Neungezackten... man sagt, du seist einer der teuersten Spezialisten unseres Gewerbes. Stimmt das?

D.S.: Ja.

S.H.: Spezialist wofür?

D.S.: Unwichtig.

S.H.: Ich geb's auf. SCHATTEN, ich danke für das... nun ja, dafür, daß du hier die ganze Zeit gesessen hast.



Der Codex, 2. Teil

Für alle die, wo nicht lesen können.
Oder wollen.
Oder wo haben Auftraggeber, die nicht reden können.
Zumindest nicht so wie du.
Zum draufzeigen und so.



Das Sturmbanner

Wir haben wieder Kapazitäten frei!
Gute Arbeit gegen gutes Gold!
Wir bieten Sonderkonditionen bei
längerfristigen Arrangements
Spezialisten für Aufträge aller Art!
Anfragen an: SH - 12 - SB



Neu!
Demnächst in unserem Angebot:
Speer-Mega-Mädels
Unsere Spezialeinheit für die ganz besonderen Ansprüche.
Höchster Ausbildungsstand garantiert

Wir suchen noch Kriegerinnen von Rang und Niveau!
Ihr wollt mehr wissen?
Dann meldet Euch unter SH - 12 - MK-II

Du bist jung?
Dein Heimatdorf ist dir zu klein?
Du möchtest gerne Abenteuer erleben!
Du bist zu allem bereit und vor nichts fies?

Speer-Megakerls
suchen kräftige, dynamische und zu allem
entschlossene junge Kerls.

Auch Anfänger sind gefragt!

Wir bieten:
Faire Bezahlung nach dem Codex
Echte Kameradschaft in unserer Truppe
Interessante Missionen in aller Herren und
Damen Länder
Zuschläge bei gefährlichen Aufträgen
Weiterbildung an Blank- und
Stangenwaffen

Willst du mehr wissen?
Dann melde dich unter SH - 12 - MK-I



Rommilyser Landrufer

Die unabhängige Zeitung für die Hauptstadt des Fürstentumes Darpatien.
Bote lesen war gestern.

EFF 30 Hal



Truchseß bleibt verschwunden!

Nachforschungen verliefen ergebnislos

Auch Wochen nach dem Verschwinden des darpatischen Truchsessens Ludeger von Rabenmund, Baron zu Dergelsmund konnte keine Spur des Vermißten gefunden werden.

Man erinnere sich: Zwei Tage, nachdem Königin Rohaja das Ende der Kämpfe zwischen Rabenmunds und Bregelsaums verkündete, hatte der fürstliche Truchseß Ludeger von Rabenmund (ä.H.) ein informelles Treffen mit dem fürstlichen Cämmerer Urius von Binsböckel-Nierenfeld anberaumt. Als der ansonsten für seine Pünktlichkeit gerühmte Truchseß auch nach zwei Stunden nicht erschienen war, stellte Binsböckel-Nierenfeld Nachforschungen an. Die Diener des Truchseß konnten nur spärliche Auskünfte geben. Ihr Herr hatte sich am Abend in Begleitung seines langjährigen Leib-Secretarius außer Haus begeben. Auf seine Leibwache hatte Baron Ludeger verzichtet, da er nur eine kurze Besorgung machen wollte.

Über sein Ausbleiben sei man zunächst nicht besorgt gewesen, da der Herr zuweilen im Palast zu nächtigen pflegte.

Von Truchseß Ludeger fehlt seitdem jede Spur. Weder wußten die Torwachen zu berichten, daß Ludeger von Rabenmund, immerhin ein allenthalben bekannter Mann, die Stadt verlassen habe, noch konnten die Schiffer im Hafenviertel vermelden,

daß der Baron ein Schiff bestiegen habe.

Intensive Nachforschungen durch die Stadtgarde unter Hauptmann Catanius brachten nichts zu Tage. Folgt man dem Ondit, so ist auch die FDEA auf der Suche nach dem Baron. Bislang leider vergeblich!

So räumt man von offizieller Seite inzwischen ein, daß der Truchseß und sein Secretarius mutmaßlich einem Gewaltverbrechen zum Opfer fielen.

Verdächtige gibt es viele: Das Gerücht geht, daß die Familie Bregelsaum einen ihrer ärgsten Gegner aus dem Wege räumte, kaum daß die Friedensworte der Königin verklungen waren. Andere haben die Almadaner Magnaten in Verdacht, die der gewiefte Diplomat während der Falbingen-Affaire vor einem Jahr lächerlich gemacht hatte. Wiederum andere sehen die Hand der Heptarchen über der Angelegenheit, war doch der Truchseß ein ebenso erbitterter wie erfolgreicher Streiter gegen die dunklen Kräfte. Für keine dieser Behauptungen gibt es allerdings Beweise.

Die Bevölkerung Darpatiens wird derweil um ihre Mithilfe gebeten.

Für sachdienliche Hinweise hat die Familie des Verschwundenen eine Belohnung von 350 Dukaten ausgeschrieben.

Wer etwas gesehen oder bemerkt hat, wende sich an die Niederlassung der Garde.

Das Heilige Paar:

Rommilys bleibt Herz Darpatiens!

Das Heilige Paar hat seinen ersten offiziellen Auftritt als neues Stadtoberhaupt von Rommily absolviert. Anlässlich des Großen Herbstmarktes hielten Ihro Ex. Traviata und Trautmann von Rabenmund eine Ansprache an die Bevölkerung.

Sie betonten, daß sich für die Menschen nichts an ihrer Liebe und Ergebenheit zur Fürstin ändern solle und müsse. "Rommilys war und ist das Herz Darpatiens! Zuvor verkörpert durch die Fürstin, jetzt durch die derischen Vertreter der Gütigen Mutter Travia!" Es werde kein neues Rommily geben. Man sei der Gütigen Mutter Travia und Ihrer göttlichen Schwester Peraine sehr dankbar, daß es dem Stadtvogt wieder besser ginge und er im Amt verbleiben könne.

Damit bestätigte das Heilige Paar allerdings indirekt die Gerüchte, die seit einigen Wochen kursierten, wonach Stadtvogt Godefried von Görz-Windwassern stante pede nach der Bekanntgabe des königlichen Ratschlusses dem Heiligen Paar seinen Rücktritt angedient habe, aus "gesundheitlichen Gründen" wie es hieß.

Inzwischen hat der Stadtvogt zum ersten Mal seit vielen Jahren im Hohen Rat der Stadt sein Veto im Namen der Obrigkeit eingelegt. Der Rat hatte seine Erlaubnis erteilt, im Neuen Hafen ein der Rahja wohlgefälliges Haus einzurichten, auf daß die Reisenden nicht länger genötigt seien, sich vor die Mauern der Stadt ins Paradies zu begeben.

Die Familie Finsterbinge, Eigentümer des Grundstückes, wollten sich bislang nicht zu der Entscheidung äußern.

Der Stadtvogt hat in der gleichen Sitzung weitere politische Initiativen angekündigt. Ein ungenannt bleiben wollendes Mitglied des Hohen Rates wurde zitiert mit: "Gnade uns Phex und Rahja, wenn die Gerüchte stimmen, die ich vernommen habe!"

Das ist natürlich nicht weiter Ernst zu nehmen, da die Gnade Phexens und Rahjas niemals im Widerspruch zur Gnade der Gütigen Mutter Travia stehen können.

Die Fürstin zurück vom Pilgerzug

Nach langer Fahrt ist Ihre Durchlaucht Fürstin Irme-gunde von ihrem Pilgerzug zurückgekehrt, den sie nach dem Ratschluß Königin Rohajas in Folge der Unruhen in Darpatien angetreten hatte. Die Bürger der inzwischen unter der Regierung der Traviakirche stehenden Stadt bereiteten der darpatischen Herrscherin einen begeisterten Empfang. Einem Jubelzug gleich war die

Fahrt durch die Gassen: geschmückt waren Häuser und Straßen, wenn auch nicht so üppig wie noch vor dem Krieg. Um so freudiger erregt war das Volk, kaum konnten die *Goldenen Raben* den Weg für die Karosse Ihrer Durchlaucht freimachen. Im Großen Saal des Schlosses nahm die Fürstin danach die Huldigung der Ruhmvollen Darpatiens entgegen.

Fortsetzung auf S. 2

Die Fürstin ist zurück

(Fortsetzung v. S. 1)

Doch nicht lange konnte sich Rommilys an seiner Fürstin erfreuen. Bereits am Tag nach ihrer Rückkehr reiste Ihre Durchlaucht weiter zur ihrem Sommerschloß Neuschwanen in der Mark Rommilys, wo sie von ihrem Bruder Ucurian von Rabenmund, dem Vogt der Mark, willkommen geheißen wurde. Besieht man sich den Troß der Fürstin, so ist anzunehmen, daß Irmegunde für längere Zeit nicht in Rommilys zu weilen gedenkt. Eine offizielle Erklärung gab es bisher nicht. Die Fürstin weilte in den letzten Jahren nur selten auf einem der fürstlichen Lustschlösser. Über den Grund, warum sie sich ausgerechnet jetzt zum Besuch eines solchen entschlossen hat, kann nur spekuliert werden.

Aus gut unterrichteten Krei-

sen konnte der RL jedoch erfahren, daß Ihre Durchlaucht diesen Schritt getan hat, um den neuen Herren Rommilys', dem Heiligen Paar, den Rang durch ihre Anwesenheit nicht streitig zu machen. Eine noble Geste der beliebten Fürstin. Ob die Herrscherin in den nächsten Jahren vornehmlich in der Mark Rommilys residieren wird, bleibt abzuwarten.

Derweil Staats-Advocaten die Entscheidung, die Stadt für die nächsten vier Götterläufe der Traviakirche zu unterstellen, kontrovers diskutieren, widerspricht selbige doch der lex rohal, Geweihten kein Lehen zu geben. Im Jahre 21 Hal wurde dieser Beschluß zwar zum Teil aufgehoben, nichtsdestotrotz ist diese Art der Belehnung Geweihter mit einer Stadt bislang beispiellos.

Denkmal eingeweiht

Unter großer Anteilnahme der Bevölkerung wurde jüngst ein Denkmal für die Gefallenen der Schlacht am Arvepaß vom obersten Borongeweihten Rommilys' feierlich enthüllt.

Der Obelisk aus borongefälligem Basalt zeigt Szenen aus der Schlacht am Arvepaß, jenem Wendepunkt des Krieges gegen die Schwarzen Horden, wo es mutigen darpatischen Bataillonen gelang, den Paß gegen die Überzahl der feindlichen Untoten- und Dämonenheere zurückzuerobern und zu halten. Außerdem sind die Namen all jener eingemeißelt, die in selbstlosem Einsatz für den Schutz ihrer geliebten Heimat bereitwillig ihr Leben gaben. Der Obelisk wurde durch Spenden aus Adel und Bevölkerung Darpatiens finanziert, um jener heldenhaften Kämpen auf immer zu gedenken und ihnen und ihren Familien die all-ewige Verbundenheit Darpatiens für ihr ruhmvolles Opfer zu versichern.

Sperrstunde ausgeweitet

Die Sperrstunde gilt ab dem 1. TRA auch im Paradies.

Angesichts des Fortschritts, beim Bau der neuen Stadtbefestigung sei es nicht länger zu rechtfertigen, daß im Paradies andere Regeln gälten, als in den übrigen Stadtteilen, begründete das Heilige Paar ihre Verordnung, die Stadtvogt Godefried in der letzten Sitzung des Hohen Rates verkündete.

Damit wird die Absicht des Hohen Paares ersichtlich, die travianischen Gesetze in Rommilys weiter zu verankern. Dieser Entwicklung stellen sich jedoch die Händler, Tavernenbetreiber und Besitzer der anderen Amüsier-Etablissements entgegen. Bisher ist die Befolgung der Anordnung auch noch nicht zu beobachten, zumal die Stadthgarde nach wie vor nur selten im Paradies anzutreffen ist.

Neue Kleiderordnung angekündigt

Stadtvogt Godefried von Görz-Windwassern kündigte eine politische Initiative im Hohen Rat an, wonach unter anderem die Kleiderordnung geändert werden solle.

Danach sollen prunkvolle Gewänder nur noch bei passenden Anlässen erlaubt sein. Zuwiderhandlungen (insbesondere auch das Tragen von Gewändern, die gegen die guten Sitten verstießen) würden mit empfindlichen Strafen belegt. Überraschend ist dieser Schritt nicht. Bereits im Vorfeld waren Stimmen aus verschiedenen Fraktionen laut geworden, die einen solchen Schritt begrüßten. Vor allem aus dem Umfeld des Praiostempels wurde berichtet, daß die Vorsteherin Praiadne von Dergelsmund wiederholt gegen die „Kriegsgewinnler“ und das „ausbeuterische Händlerpack“ wettete, die durch Lieferungen an die Armee scheinbar über Nacht reich geworden waren, und sich nun in edle Tuche

hüllten, wie sie kaum einem Grafen anstünden.

Ganz andere Gründe für die Neuregelung sieht man in der Friedensstadt. Dort verweist man auf die allgemeine Situation in Rommilys. Flüchtlinge sind weiterhin ein alltägliches, jammervolles Bild auf den Straßen der darpatischen Capitale. Wie sehr muß es diese Armen, die alles bis auf ihr Leben an die Schwarzen Horden verloren haben, erzürnen, wenn neben ihnen Männer und Frauen in prachtvollsten Gewändern einherschreiten, deren reiner Materialwert ihrer Familie für viele Monde das Überleben sichern würde?

Ist es da nicht möglich, daß sich Wut und Neid aufwerfen und in einer neuen Blutnacht ihren Höhepunkt finden? Und nicht unwahrscheinlich scheint dieses Szenario, wurde doch von mehreren Überfällen auf Händler in der Stadt berichtet, denen neben Geldkatze und Schmuck auch die Kleidung

geraubt wurde, sämtlich übrigen Kreationen des fürstlichen Hofschneiders Dargus Abeltal.

Aus gewöhnlich gut unterrichteten Kreisen ist derweil zu vernehmen, daß die neue Kleiderordnung nur die Speerspitze weiterer Verordnungen dieser Art sein wird.

So wird im Stadthaus überlegt, auch Festivitäten aller Art zu reglementieren, um ausschweifende Orgien wie in den Zeiten von Bardo und Cella zu verhindern.

Gerade in den letzten Jahren konnte man beobachten, daß die Patrizier der Stadt es sich zum Wettstreit auserkoren hatten, wer in der Lage sei, ein möglichst prunkvolles Fest auszurichten. Festmähler, bei denen sich die Tische unter den feinsten Delikatessen und edelsten Getränken nur so bogen, Torheiten wie Speiseeis von den Gipfeln des Raschtulswalls und alananische Pfauen- zungen, aber auch eine allent-

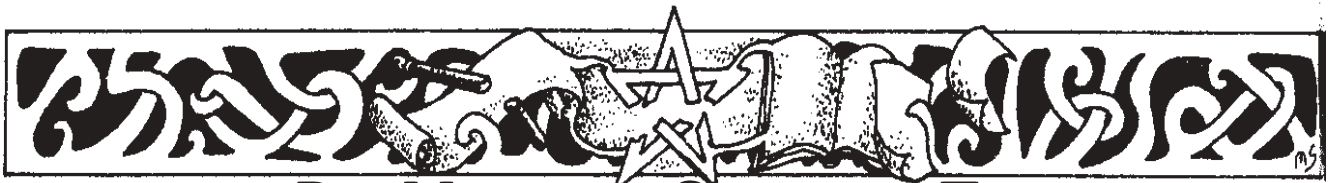
halten zu vermerkende Verirrung in der Ausgestaltung der Gewänder, wo mit Goldfäden, Seidensammet und gar Edelsteinen nicht gespart wurde, hatten das Mißfallen der Geweihten geweckt.

Diesem wenig traviagefälligen Verhalten plant man nun ein Ende zu bereiten.

So sollen per exemplum zu Hochzeiten, Tsatags-Feiern u.ä. nicht mehr als zwei Dutzend Gäste geladen werden dürfen. Die Ausgaben für ein solches Fest sind denn auch möglichst gering zu halten, wobei je nach Stand des Feiernenden, Anlaß des Festes und Rang der Gäste ein bestimmter Betrag nicht überschritten werden darf.

Mit Widerstand aus den Reihen der Patrizier und reichen Händler ist zu rechnen, doch scheint die Front für die Annahme der Initiative breit zu sein.

Der RL wird Euch auf dem Laufenden halten.



Die Magie des Stabes, 4. Teil

Der abschließende Teil meiner Abhandlung über die Geheimnisse der Stabmagie widmet sich den noch verbleibenden Stabzaubern, insbesondere aber dem sechsten dieser Art, einem ganz besonderen Mysterium.

An dieser Stelle möchte ich es nicht versäumen, mich bei all denen zu bedanken, die mich bei meiner Arbeit unterstützt haben. Zuvörderst wären da zu nennen die Runajasko zu Olport, der Drachenei-Akademie zu Khunhom, der Akademie zu Mirham und die Privatgelehrten Alliya Isha Banyeth, Tador Sobrinskij und Nadêshda

von Festum. Bedanken möchte ich mich aber auch bei all jenen, die mir versuchten, auf meinem Weg Steine in den Weg zu legen. Diese haben mich nur um so mehr angespornt. Eines sei jenen mit auf den Weg gegeben: Die Wahrheit läßt sich niemals besiegen!

Mein Dank gebührt außerdem Fürst Ramonte von Friedland, ohne dessen großzügige finanzielle Unterstützung dieses Werk nicht möglich wäre. Gewidmet ist diese Schrift meinem Mentor Tyrbalt von Mirham

Nadêshda von Lowangen, Magistra V°/I

Vom sechsten Stabzauber

Viel ist in gelehrten Kreisen über den sechsten Stabzauber parliert worden, der in seiner Ausformung eine höchst interessante Verquickung der Magica Mutanda und der Magica Transformatorica - zudem vermischt mit einer bislang nicht ausgedeuteten gildenmagischen Form der Seelenwanderung - ergibt.

Dem gelehrten Publikum muß nicht lange erläutert werden, in welcher Form sich die Wirkung dieses Rituals manifestiert. Indes das schiere Verständnis des Wie? nicht zwingend die Einsicht in das Warum? nach sich zieht, wie Äußerungen eines Gutteils jener Kollegen, die diesen Grad magischer Vollendung erlangen, dem aufmerksamen Zuhörer verraten.

Zeigt sich nämlich die Mehrzahl der Collegae, eingeschlossen jene des Fachbereiches der Magica Transformatorica, höchst phlegmatisch und wenig experimentierfreudig in Bezug auf die Rituale des Stabes, an jenem sechsten Zauber haben sich weit mehr Magier unserer Zeit versucht, als an allen anderen Stabzaubern.

Wie kaum ein anderes entzweit dieses Ritual die Gelehrtenschaft: Ist er den einen eines der Juwelen in seinem Kleinod, empfinden ihn andere lediglich als lästiges Übel auf dem Weg der Vervollkommnung ihres wichtigsten Werkzeuges. Es hat gar mannigfache Experimente gegeben, selbiges Ritual obsolet zu machen und sogleich das abschließende Band zwischen Stab und Zauberer zu schmieden oder wenigstens beide Rituale in solcher Weise zu verschmelzen.

Über positive Ergebnisse wird viel gemunkelt, mir ist indes im Verlauf meiner Studien nicht ein College untergekommen, von dem glaubhaft zu berichten war, daß ihm dies gelungen sei. Dennoch läßt sich die Idee nicht ausräumen, es scheint als handle es sich dabei um ein ähnliches Phänomen wie der Stein der Weisen der Alchemiker - ein unerreichbarer Zustand - die Quadratur des Kreises - nach dem man sich dennoch ernstlich streckt. Jener Hang zur Modifikation des Zaubers läßt den Schluß zu, daß die meisten Magier, zumal solche, die sich nicht den Zweigen der veränderlichen Magie geweiht haben, den Nutzen jenes Rituals nicht zu schätzen wissen.

Es mutet ihnen an, bemißt man den Aufwand, kaum lohnenswert, wozu einen der Zauber ermächtigt. Zumal insbesondere nordaventurische Kollegen nicht ganz zu Unrecht anmerken, daß Chamäleon und Speikobra kaum Wesensformen sind, die in kühlem und feuchtem Klima sich zu Hause fühlen - und seien sie auch zauberischer Natur.

Hierin zeigt sich nicht zuletzt der Ursprung jener Ausformung dieses Rituals - nicht von ungefähr handelt es sich bei beiden Varianten um Echsentiere, was ohne weiteres den Schluß zuläßt, daß auch der Zauber - wie so viele - echsischer Herkunft ist.

Meine Studien indes haben zu weitergehenden Erkenntnissen geführt. So ist den Quellen zu entnehmen, daß das Ritual in seiner Urform es dem echsischen Magier nicht ermöglichte, seinen Geist in einen Echsenleib fließen zu lassen, der aus dem Stab entstanden war, vielmehr diente der Stab als Medium, mittels dessen der Magus seinen eigenen Leib in die neue Form transformierte - ähnlich dem elfischen Spruch des Adler, Wolf und Hammerhai.

Wobei die echsischen Magier zu keinem Zeitpunkt die Perfektion der Elfen erreicht haben, sich in Tierformen annähernd jeder Spezies verwandeln zu können, gleich ob Warm- oder Kaltblüter, gleich ob schuppig, gefiedert oder behaart, ob flugfähig, deregebunden oder im Wasser beheimatet. Der echsische Magier war - das legen die spärlichen Bilddokumente offen - nicht in der Lage, die echsische Form zu verlassen - auch wenn er immerhin fähig war, schwimm- wie flugfähige Echsenformen anzunehmen.

Durch seine in seiner derzeitigen Form so eingeschränkten Fassung aber ist das sechste Ritual vielen Kollegen nicht mehr als eine meditative Stufe auf dem Weg zur Vollendung.

Eimal mehr hat intensives Quellenstudium indes ergeben, daß diese - einzige uns geläufige - Ausformung des sechsten Stabzaubers längst nicht die einzige ist, die in den Jahrtausenden angewandter Magie Verbreitung gefunden hat.

Es gibt, wie bereits zum ersten Stabritual ausgeführt, deutliche Hinweise, daß der sechste Stabzauber in ähnlicher Weise zu individualisieren ist.

Wieso aber müssen Magier sich heutzutage mit jener auffallend auf den südlichen Lebenskreis zugeschnittenen Variante begnügen? Die Antwort liegt einmal mehr in den dunklen Zeiten der Magierkriege verborgen, während derer so unendlich viel Wissen unwiederbringlich verloren ging. Übrig blieben allein die in Stein gemeißelten Aufzeichnungen der echsischen Adeptae, die die Zeiten überdauerten und aus denen wir große Teile unseres heutigen Wissens schöpfen - weit mehr als manchem Magus bewußt und lieb ist.

Wie die meisten Kollegen richtig erkannt haben, ist die Ausformung des sechsten Rituals eine unabdingbare Voraussetzung, den Stab auf den siebten Stabzauber vorzubereiten. Warum aber ist das so? Die Antwort liegt näher, als man denken mag. Stellt selbiges Ritual üblicherweise die Vollendung des persönlichen Bandes zwischen Stab und Magus dar, die sich denn auch in jener unverbrüchlichen Verbundenheit ausdrückt, die den Ein-



geweihten dieser Grade vertraut ist, so kommt dem sechsten Zauber die Aufgabe zu, den Stab auf jenes letzte Ritual vorzubereiten, so wie man ihn auf die Aufnahme des ersten Stabrituals vorbereiten muß.

Ist die vollendete Bereitung des Stabes aber in der Tat erreicht, wenn ein jeder Magus ihn mit einem Ritual versieht, das in erster Linie den formverändernden Disziplinen, dabei vornehmlich der Magica Mutanda, zuzuordnen ist?

So betrachtet erscheint einem das Procedere zu recht absurd. Weit näher wäre einem Antimagier ein Stab, der mit einem seiner Fachrichtung entsprechenden Zauber belegt wäre, wie zum Beispiel dem Bann von untotem Gezücht, wie man ihn als Kugelzauber kennt. Die Auslegung der mir zur Verfügung stehenden Quellen hat ergeben, daß solch eine Ausformung des sechsten Stabzauber zu Zeiten der Magierkriege gang und gäbe war. Wie so vieles Wissen ist auch dieses in den Wirren der Zeit untergegangen und kann nur mehr bestenfalls mühsam rekonstruiert werden.

Ist dies bezüglich des ersten Stabzaubers bereits in Ansätzen gelungen, bedarf die Modifikation des sechsten Stabrituals noch intensiver Arbeit – wobei zum heutigen Zeitpunkt nicht gesichert ist, ob die Quellenlage ausreichend ist, um diese Bemühungen zum Erfolg zu bringen.

Als Beispiel für einen solchen personalisierten Stab sei ausgerechnet einer der herausragenden Vertreter der borbaradianischen Magie zu Zeiten der Magierkriege genannt – Quexkalon, ein Nigromant, vermochte mittels seines Stabes Terra selbst die Kraft in einem Umkreis von vielen hundert Schritt nehmen. Des weiteren war sein Stab mit der Macht ausgestattet, diese Kraft dazu zu nutzen, untote Kreaturen zu erheben.

Selbiges Beispiel habe ich nicht etwa aus kindlicher Faszination für die Fähigkeiten der dunklen Seite gewählt, sondern vielmehr deshalb, weil es für die Kraft dieses Stabes Augenzeugen gibt. *(siehe auch den Bericht von Magistra Khurrem H. al'Quivir, geheime Verschlusssache in der Akademie zu Fasar)**

Zum siebten Stabzauber sowie weiterführenden Ritualen

Wie zuvor bereits ausgeführt, dient das siebte und abschließende Ritual dazu, den Stab endgültig an den Magus zu binden, eine Bindung, die selbst physische Hindernisse überwinden kann. Magus und Werkzeug werden eins. Ein Magus, der einen Stab in dieser Vollendung verliert, erduldet immer einen erheblichen Verlust, der physische und psychische Folgen zeitigt, sei es in Form einer körperlichen Schwächung, sei es in einem Verlust des Selbstvertrauens. Die einschlägige Literatur weiß mit etli-

chen Beispielen aufzuwarten, deren Lektüre dem Interessierten anzuempfehlen sei.

Ich will an dieser Stelle nicht weiter auf dieses Ritual eingehen, muß ich doch eingestehen, daß ich mich erst selbst auf dem Pfad zu dieser Stufe der Erkenntnis befinde. Sobald meine Einsicht gewachsen und mein Geist gereift ist, werde ich mich in einer späteren Publikation zu diesem Thema äußern.

Von einigen Erzmagi wird zum Teil glaubhaft berichtet, daß diese in der Lage seien, ihren Stab mit einem achten, neunten oder gar zehnten Stabzauber zu belegen. Doch finden sich in der Literatur nicht minder viele Hinweise, daß Versuche, den Stab über den Scheitelpunkt hinaus zur Perfektion zu formen, damit enden, daß der Stab ob der übergroßen Menge astraler Energie, die in ihn gebunden werden soll, birst und seine Kraft mit einem Schlag verliert – mit den entsprechenden fatalen Konsequenzen für Leib, Leben und Geisteskraft des Magus.

Kundige entsprechenden Grades, von denen man munkelt, dass es ihnen gelungen sei, den Astralleib des Stabes insofern zu formen, daß er über das übliche Maß hinaus Kraft aufzunehmen vermöge, hüllen sich für gewöhnlich über die Ergebnisse ihrer Forschungen in Schweigen. Zwar mag man es ihnen nicht verdenken, wiewohl der Forschung sicher weit mehr gedient wäre, wenn diese Studien einer breiteren Öffentlichkeit zur Verfügung gestellt würden. Man muß sie ja nicht gleich an die Akademietür zu Khunchom schlagen.

Ich will ob der bislang so dürftigen, rein spekulativen Informationslage denn auch keine weiteren Ausführungen über diese geheimnisumwobenen Rituale anfügen.

**Der Stab des Quexkalon indes weist noch eine weitere Besonderheit auf: So war seine Macht, anders als man es von gewöhnlichen Zauberstäben kennt, auch für andere Zauberkundige nutzbar, auch verlor er seine Kraft nach dem Ableben seines Meisters nicht gänzlich, auch wenn sie allmählich versiegte. Es gibt verschiedene Theorien, was diese Phänomene angeht: zum einen nimmt man an, daß es Quexkalon gelungen sei, den Stab mit Zaubern über den siebten hinaus zu belegen, während andere Theorien sich auf die Annahme stützen, daß es vielmehr Quexkalon im Moment seines derischen Ablebens gelungen sei, in den Stab zu fahren und diesen zu beseelen. Mithin wäre der Magus nicht wirklich tot, die Bindung zwischen Zauberer und Stab intakt, wenn nicht gar zu einer besonderen Form der Vollendung gekommen.*

Der Spieleladen 



**Die Adresse in Hannover
für Brett- und Rollenspiele.**

**Jeden Dienstagabend
ist Spieleabend!!!**

**Ab 50 DM Lieferwert verschicken wir Eure
Bestellungen versandkostenfrei!**

Gretchenstr. 6
30161 Hannover
Tel.: 0511/388 73 23 - Fax: 0511/388 73 24
DerSpieleladen@t-online.de

Das Handrohr

eine optionale Regelergänzung

von Thomas Muhle

(1994 bereits in einer Auflage von 150 Stück im Eigenverlag erschienen)

Im Jahre 23 Hal führte ein Grangorer Kauffahrer nach einer langen, gefährlichen Reise aus dem Gildenland zwei Dutzend Handrohre nach Aventurien ein. Hierbei handelt es sich um einen frühen Vorläufer der irdischen Musketen, der weder Schaft noch eine Visiervorrichtung besitzt.

Er bestand lediglich aus einem Rohr mit einem Handgriff. In der Hoffnung auf einen Adelstitel und Vermögen veranstaltete der Kaufmann ein Demonstrationsschießen für die Kaiserin. Da er aber versäumte einen erfahrenen Schützen mitzubringen oder sich selbst in die Geheimnisse einweihen zu lassen, endete dieser erste Einsatz von Feuerwaffen in Aventurien in einem Fiasko.

Seine unzulänglichen Kenntnisse über die Zubereitung von Schießpulver führten zu einer Detonation, die nicht nur eine der kostbaren Waffen zerstörte, sondern auch seinem Eigentümer das Leben nahm. Doch trotz dieser Misere gewannen die Berater der Kaiserin die Erkenntnis, daß die unverhoffte Erbschaft faszinierende Möglichkeiten bot. Mit dem wenigen, das über die Rezeptur des „Zundkrautes“ und die Bedienung der Waffe bekannt war, versuchten sich erfahrene Söldner und Alchimisten an der Anwendung der Waffe.

Ergebnisse wurden als Staatsgeheimnisse behandelt, und auch wenn mittlerweile die Existenz dieser Waffe kein Geheimnis mehr ist, so sind doch nur die Elitesoldaten der neuen Vinsalter Handrohrkompanie im Umgang mit dem Rohr versiert.

Bei den Experimenten gingen sehr wahrscheinlich mehr als fünf der seltenen Exemplare verloren. Versuche des Kaiserreiches neue Rohre zu importieren, scheiterten bis jetzt alle an den Tücken des Meeres. Auch erwies sich die aventurische Metallurgie nicht in der Lage, eine geeignete Legierung zu finden, um selber Rohre in der Qualität herzustellen. Stattdessen sind erste Rohre aus Bronze gefertigt worden, die aber an unberechenbarer Materialermüdung leiden. Auch die Kenntnis über das optimale Mischungsverhältnis des Pulvers ist nur wenigen Alchimisten geläufig. Die zwei Experten, die für die Handrohrkompanie arbeiten, haben alle Hände voll zu tun, dem Verbrauch der Handrohrkompanie nachzukommen. Sollte das Handrohr sich weiter verbeiten, ist nicht auszuschließen, daß gute Alchimisten ebenfalls Schwarzpulver herstellen können, doch sollte der Meister dann die Tabelle 4 je nach den Fertigkeiten des Pulverherstellers (bzw. je nach Ergebnis der Alchimieprobe) abwandeln. Zwar ist ein fähiger Alchimist sehr wohl in der Lage, die genau Zusammensetzung des Pulvers zu bestimmen, leider jedoch sind die aventurischen Pulverhersteller dazu gezwungen, zwei der im Gildenland gebräuchlichen Substanzen durch einheimische Substitute zu ersetzen, da beide in aventurien nicht aufzutreiben sind. Dringend abraten können wir nur den Helden, die irgendwann so ein Rohr ihr eigen nennen, sich selbst an die Herstellung des Pulvers zu machen (Mindestvoraussetzung ist ein TAW von 4 in Alchimie und eine kompetente Unterweisung durch einen sehr guten Alchimisten).

Doch nicht nur die Bewaffnung der Handrohrkompanie ist neu, sondern auch ihre Struktur. Sie stellt die erste kämpfende Ein-

heit dar, die innerhalb einer solch kleinen Gruppe mehrere Waffengattungen vereinigt. Wegen der langen Ladezeiten besteht sie nicht nur aus Schützen, sondern auch aus Nachladern, Pulvermischern, Hellebardieren als Geleitschutz sowie einer Transportkutsche für die schwere Ausrüstung. Die Nachlader dienen zudem noch als Reserve-schützen. Die Einheit dient in Friedenszeiten als Palastwache und soll im Kriegsfall die schwere Reiterei brechen.

Das Handrohr im Spiel

Es ist nur natürlich, wenn es die Spieler reizt eine solche Waffe ihr eigen zu nennen. Doch möchten wir vor einer Einführung als Standardwaffe warnen. Nicht nur, daß diese Waffe gar nicht so überlegen ist, wie sie auf den ersten Blick zu sein scheint, sondern auch, weil dir, dem Meister, dadurch ein Köder für mindestens ein neues Abenteuer verloren geht.

das Handrohr zeichnet sich durch eine enorme Feuerkraft beim ersten Schuß aus und könnte damit die Schlüsselrolle in einem waghalsigen Gefecht spielen. Wenn du eine solche Waffe gerne einmal einsetzen möchtest, dann beschränke dich darauf, sie den Helden leihweise zur Verfügung zu stellen. Angesichts der langen Ladezeiten und der hohen Kosten pro Schuß werden die Spieler sowieso bald zu ihren Standardwaffen zurückkehren. Eine Weiterentwicklung, auch unter Mithilfe der Helden, ist in Aventurien in der Lebensspanne eines Helden nicht zu erwarten (es sei denn solche Weiterentwicklungen kämen aus dem Gildenland).

Fünfzehn Schritte zum Laden:

- 1.) Handrohr von der Gabel nehmen.
- 2.) Rohr reinigen.
- 3.) Lutenöffnung reinigen.
- 4.) Lutenöffnung verstopfen.
- 5.) Pulver einfüllen.
- 6.) Pulver stopfen.
- 7.) Verdichtung einschieben.
- 8.) Munition einführen.
- 9.) Munition leicht nachdrücken.
- 10.) Handrohr auf die Gabel legen.
- 11.) Lutenöffnung öffnen und Lunte einführen.
- 12.) Lunte anzünden.
- 13.) Ziel anvisieren.
- 14.) Rechtes Auge schließen.
- 15.) Feuerstoß abwarten.

Wenn man diese Liste sieht, verwundert es wohl niemanden, wenn selbst geübte Schützen mindestens 15 KR benötigen, um einen Schuß abzugeben. Auch benötigt der Schütze eine Vielzahl an Ausrüstungsgegenständen, die alle in einer Art Gürtel, dem Bandelier, untergebracht werden. Neben den vorbereiteten Pulverportionen und einem Beutel mit Kugeln werden hier noch die Abdichtungen, Fett-

lappen, Wischzeug, ein Zinnfläschchen mit Öl, eine Nadel zum Säubern der Luntöffnung, die Lunte sowie Stopf- und Reinigungsstab untergebracht. Darüber hinaus muß man noch eine stabile Gabel als Stütze und natürlich das sehr schwere Handrohr mitführen.

Doch auch die Kosten liegen um ein Vielfaches über denen einer Armbrust oder eines Langbogens. Die Kugel aus 2 Unzen Blei ist hierbei mit ca. 7 Heller noch recht günstig, daß Pulver hingegen kostet für eine Treibladung (ca. 4 Unzen) sage und schreibe ca. 22 ST. Dazu kommen noch Kosten für Lunte, Abdichtung und Öl, insgesamt ca. 13 Heller pro Schuß. Zusammen kostet also ein Schuß fast 25 ST.

Wir können davon ausgehen, daß sich unter den Spielern keine ausgebildeten Schützen befinden (solche mit Berufstalent). Deshalb möchten wir ein improvisiertes Rohrschützentalent anbieten. Dabei wird erst einmal der Basiswert ermittelt, indem man KL+FF+KK durch 5 teilt. Des weiteren sollte ein Schütze in Alchimie und Mechanik nicht weniger als 1 und in Selbstbeherrschung und Körperbeherrschung je mindestens 5 Talentpunkte haben. Für jeden Talentpunkt unter diesen Richtwerten bekommt er einen Maluspunkt auf sein Rohrschützentalent.

Danach wird nach den üblichen Fernkampfgeregeln gespielt. Die Gefährlichkeit und Unberechenbarkeit der Kampfstärke des Kampfrohrs rührt nicht zuletzt von der Güte des Pulvers her. Zu starke Mischungen können die Waffe förmlich zerfetzen, zu schwache lassen die Kugel aus den Lauf rollen. Ein Probenergebnis von M sollte mit erheblichen Gefahren für den Pulvermischer verbunden sein. Die Tabelle 4 beruht auf einem Pulver der Stufe E, jede andere Stufe sollte den Meister zu Modifikationen ermutigen.

Wegen der fehlenden Visireinrichtung kommt es gerade im Bereich sehr klein und winzig zu extremen Sprüngen. Da der Zündzeitpunkt durch die Lunte bestimmt wird und nicht geregelt werden kann, wirken sich Bewegungen noch extremer auf die Zielgenauigkeit aus, als bei anderen Schußwaffen.

Die Trefferpunkte schwanken allein durch die unterschiedlichen Pulvermischungen so erheblich, daß wir auf die Modifikation aufgrund der Entfernung verzichten haben.

Die Auswirkungen eines Patzers sind nicht nur schlimmer als bisher, sondern treten auch gehäuft auf. Ein Patzer liegt deshalb schon bei einer 17 vor oder wenn ein Schuß maximale Trefferpunkte erzielt.

Tabelle 1:

	Trefferpunkte	Gewicht	Reichweite	Preis
Handrohr	Siehe Munition	10 Stein	150 Schritt	Nicht im Handel erhältlich

Tabelle 2:

Munition	Trefferpunkte	Gewicht	Pulvergewicht	Pulverpreis
Bleikugel	3W20	2 Unz.	4 Unz.	22 ST
Kiesel (Schrot)	1W20+5	3 Unz.	6 Unz.	33 ST
Nägel (usw.)	1W20+10	2 Unz.	4 Unz.	22 ST

Tabelle 3:

	Winzig	Sehr klein	Klein	Mittel	Groß	Sehr groß
Extrem nah	+ 6	+3	0	-2	-4	-5
Sehr nah	+8	+5	+1	-1	-3	-4
Nah	+12	+8	+3	0	-2	-3
Mittel	+17	+12	+5	+3	-1	-2
Weit	+25	+17	+8	+6	0	-1
Sehr weit	-	+25	+17	+8	+4	0
Extrem weit	-	-	+15	+11	+7	+5

Tabelle 4:

W20	Vorfall	Wirkung
1	Springt von der Gabel	Zufallstreffer (eventuell in den eigenen Reihen)
2-3	Abdichtung vergessen	Nicht genügend Treibkraft, ¼ TP
4-6	Zu starke Mischung	Schuß verrißt, Zufallstreffer
7-10	Zu schwache Mischung	Verpufft, keine Schadenswirkung
11-13	Lunte ist feucht	Es kommt nicht zum Schuß
14-15	Pulver ist feucht	Es kommt nicht zum Schuß
16	Nicht ordentlich gereinigt	Explosion beim Laden, W10 TP
17	Lunte brennt zu schnell ab	Zufallstreffer (jetzt auch Schütze inbegriffen)
18	Auge nicht geschlossen	W 10 TP, bei einer 10 Auge für immer verloren
19	Materialermüdung	Rohr explodiert, 2W20 TP (nur bei Waffen aus Bronzelegierung)
20	Fatale Mischung	Rohr explodiert, 2W20 TP
TPmax	Zu starker Rückstoß	W6 TP, bei 6 Schulter gebrochen

Die Ballade von Frenja, der Piratenbraut

Es war im schönen Prem, wie wohl jeder weiß.
Die Sonne im Peraine schmolz das letzte Eis.
Ja, es war die Zeit für die große Fahrt.
Und es jauchzte wohl vor Freude so mancher Pirat!

He, ho, he ho!
Swafnir sei bei uns hier und irgendwo!
He, ho, he, ho!
Wenn ihr zum Bug hin schaut,
Seht ihr Frenja, die Piratenbraut!

Ihr Haar war blond, ihre Augen blau,
Kaum ein Mann hatte so viel Kraft wie diese Frau,
Maß nur einen Schritt und dreieinhalb Spann
Und vertrug mehr Feuer als ihr Steuermann.

Es wohnte auch ein Pirat in Prem.
Sein Name war Tore; er war jung und schön.
Frenja, die Piratenbraut, liebte ihn sehr,
Und er - welch ein Glück - liebte sie noch mehr.

He ho, he ho,
Swafnir sei bei uns hier und irgendwo.
He ho, he ho,
Wenn ihr zum Bug hin schaut,
Seht ihr Frenja, die Piratenbraut.

Sie wollte hinaus, auf's weite Meer.
Tore stand am Ufer, sah ihr hinterher.
Die Segel strafften sich, es hob sich der Kiel,
Doch da war etwas, was ihm gar nicht gefiel.

Es waren die Wolken, sie zogen dahin.
Ein schrecklicher Gedanke kam ihm in den Sinn:
Eine Schlange, sie kam von den Wolken herab.
Ihm wurde kalt bis an das Grab.

Da rief er die Liebste durch Windgebraus
Fahr nicht! Fahr nicht hinaus!
Doch sie hörte nicht, kam nie zurück.
So verlor er denn sein grosses Glück.

He, ho, he ho!
Swafnir sei bei uns hier und irgendwo!
He, ho, he, ho!
Wenn ihr zum Bug hin schaut,
Seht ihr Frenja die Piratenbraut.

Doch geht ihr hinaus zu den Ufern von Prem,
Dann seht ihr Tore am Ufer stehn...
Und Frenja, ihr seht ihr Schiff am Horizont,
Wie sie zu dem Liebsten kommt...
Wie sie zu dem Liebsten kommt...

Worte und Musik: Twina Toresdotter, Skaldin aus Prem

Abschied von Thorwal

Leb wohl, o Kapitän-Kerlock-Kanal,
Schwarzer Finger, mach es gut.
Ich reise fort ins Gùldenland
Mit nichts als meinem Mut.

(Refrain:)
So leb denn wohl, mein lieber Schatz,
Kehr' ich zurück, dann trennen wir uns nicht.
'S ist nicht der Abschied von Thorwal,
Der mich so sehr schmerzt,
Doch mein Liebling, wenn ich denk an dich.

Es geht nun auf ins Gùldenland
Durch der Sieben Winde Meer;
Und Swafnir schicke einen Gruß an Dich,
Wird mir das Herz einst schwer.

(Refrain)

Ich fahre auf diesem Drachenschiff,
Das man ängstlich „Jurga“ nennt,
Und Garulf heisst der Kapitän,
Und es heißt, daß sie durch Stürme rennt.

(Refrain)

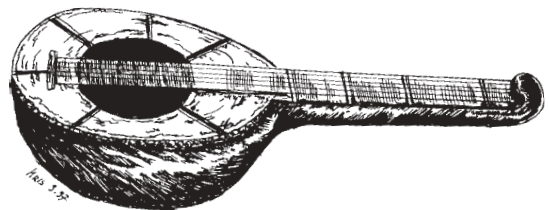
Einst fuhr ich schon mit Garulf fort,
Ich denk' ich kenne ihn.
Bin ich Thorwalerin, so kehr ich heim,
Sonst werd' ich zu Swafnir gehn.

(Refrain)

Leb wohl, „Zum brünstigen Eber“,
„Steile Treppe“, „Letzter Held“.
Schmeckt das Feuer dort auch nochmal so gut,
War's doch zum letzten Mal bestellt.

(2x Refrain)

thorwalscher Text: Twina Toresdotter, Skaldin aus Prem
Melodie: The Leaving of Liverpool;
irdischer Text: Oliver Hohlstein



Wenn Yshija tanzt

1)
Die Tänzerin Yshija ist berühmt auch hierzulande
d d* e a
Sie ließ die Heimat hinter sich, Oasenstadt im Sande
d d* e a
Saht Ihr auf ihren Reisen sie, ganz anders als im Tanz-
gewand
e C d a
War's lang ihr Blick voll Traurigkeit, an dem Ihr trefflich
sie erkennt
d C e a

Ref)
Doch wenn Yshija tanzt, ist jeder Trübsinn verpufft
C a G F
Ja, wenn Yshija tanzt, erfüllt ein Zauber die Luft
C E F D G
Und läßt die Zuschauer träumen - von einer wunderbaren
Welt
C E F D G
Es sollte sie nicht versäumen - wer sie zu seh'n die Gele-
genheit erhält
C E F D G C

2)
Yshijas Schönheit ist wohl in demselben Maß entzückend
d d* e a
So wie ihr Tanz es schafft, uns aus dem Alltag zu entrük-
ken
d d* e a
Doch war sie lange Zeit oft selbst in eine and're Welt
entrückt
e C d a
Und tiefer Schmerz und auch Verzweiflung sprachen dann
aus ihrem Blick
d C e a

Ref)
Doch wenn Yshija tanzt, ist jeder Trübsinn verpufft
C a G F
Ja, wenn Yshija tanzt, erfüllt ein Zauber die Luft
C E F D G
Und läßt die Zuschauer träumen - von einer wunderbaren
Welt
C E F D G
Es sollte sie nicht versäumen - wer sie zu seh'n die Gele-
genheit erhält
C E F D G C

3)
Die Zwillingsschwester Ajishy, vor langer Zeit entschwun-
den
d d* e a
Ward von Yshija, die sie suchte, lange nicht gefunden
d d* e a
Und wenn Yshija an sie dacht und Ihr saht in ihr Aug'
hinein
e C d a

Wenn Ihr dann nicht selbst traurig ward, habt Ihr gewiß
ein Herz aus Stein
d C e a

Ref)
Doch wenn Yshija tanzt, ist jeder Trübsinn verpufft
C a G F
Ja, wenn Yshija tanzt, erfüllt ein Zauber die Luft
C E F D G
Und läßt die Zuschauer träumen - von einer wunderbaren
Welt
C E F D G
Es sollte sie nicht versäumen - wer sie zu seh'n die Gele-
genheit erhält
C E F D G C

4)
Um Ajishy zu finden, mußte sie sehr weit noch gehen
d d* e a
In den Farindel voll Gefahr und dann in's Reich der Feen
d d* e a
Als sich die Schwestern widersah'n, wollt Ajishy doch
nicht zurück
e C d a
Yshija ließ sie bei den Feen, wo ihre Schwester fand ihr
Glück
d C e a

Ref) x2
Und wenn Yshija tanzt, ist jeder Trübsinn verpufft
C a G F
Ja, wenn Yshija tanzt, erfüllt ein Zauber die Luft
C E F D G
Und läßt die Zuschauer träumen - von einer wunderbaren
Welt
C E F D G
Es sollte sie nicht versäumen - wer sie zu seh'n die Gele-
genheit erhält
C E F D G C

Text und Melodie: Der Schwarze Barde



Welch' überraschende Wendung die Wahl zum Angbarer
Reichsvogt nahm, wieso Fürst Blasius heldenhaft die Enten
des Yasamirer Weihers zählte, welche Schrecken die
Wengenhölmer Wälder heimsuchen, wer nun der Vogelkaiser
Ablomon ist und wessen 'Begegnungen im Nebel' der brave
Dappert Pansenblüth beobachtete ... All dieses und was sich
sonst noch tat im Koscher Land, berichtet der KK Nr. 26.
Zu bestellen für 3 DM (in kleinen Marken) bei **Stephan
Schulze**, Westerheideweg 4, 59077 Hamm,
kosch-kurier@vinsalt.de <http://www.vinsalt.de/Kosch>