

Da# Dämonenkränzchen Konstanz präsentiert:

Thorwal



Standard

Nr. 13

6,80 DM/3,50 EU

Auslandspreise:

Kleingüldenland 3,50 Pfund,
Großferngüldenland 6 \$,
Postehernen#wertzien (nur Devien),
Weltlicher Zwergbergstaat 9,00 SFr,
Ö#tlicher Zwergbergstaat 65 ÖS,
Frochland 33 FF,
Gurkland 9,50 Gulden,
Öreländer 40 Kronen,
Caetarien 9500 L,

13 namenlose Extra-Seiten:

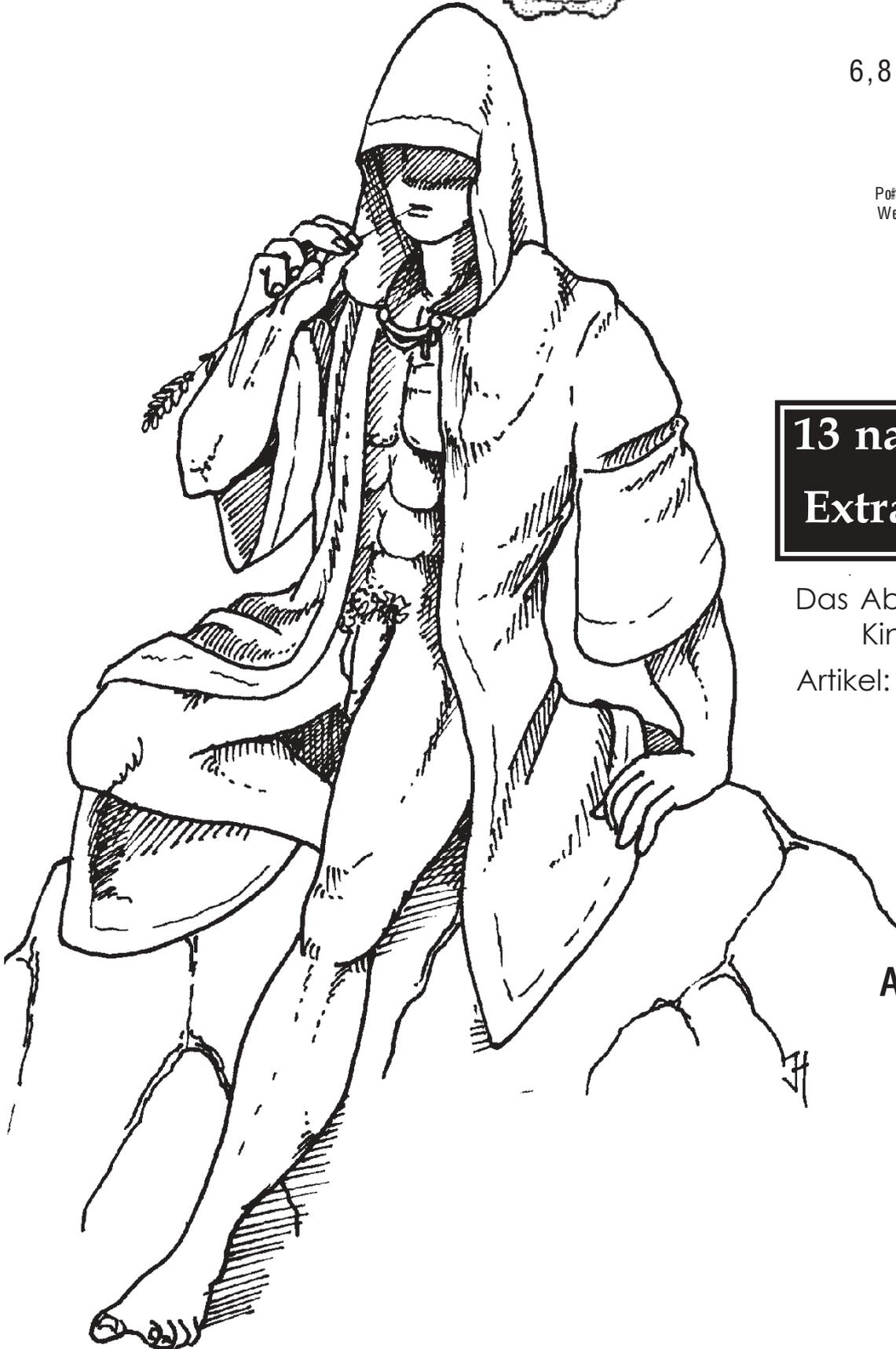
Das Abenteuer "Das
Kind der Sonne"

Artikel: Wie Katz und
Hund

Schwerpunkt:

Thorwal brennt
Thorwal-
Szenario

**Amanthallas
2. Teil**



DIE SPIELEBURG

Alle Spiele zum Ausprobieren !

Familienspiele

Erwachsenenspiele

Kinderspiele

Rollenspiele

Importspiele

Trading-Card-Games

u.v.a.



Öffnungszeiten

Mo.-Fr. 10.00-18.30 Uhr

Sa. 10.00-16.00 Uhr

Theaterstr. 8

37073 Göttingen

☎ 0551-5 67 38 / ☎ 0551-5 67 07

Email: spieleburg@t-online.de

Die Thorwal Standard CD-ROM

Aus dem Inhalt:

Thorwal Standard - das Fanzine

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

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

Aventurische Geschichten

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

Encyclopaedia Arcania Fol. I.:

DIE MAGISCHE BIBLIOTHEK

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

Vier exklusive Audio-Tracks des Schwarzen Barden (Matz von Zedlitz)

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

Alrik der Schmied (live-Version), Das greifenberger Schlaflied, Shemir (zu dem Abenteuer im TS 10) und eine Ballade zum Schwertkönig Raidri

Außerdem findet ihr die Beschreibung von Eskenderun von Michael Hasenöhrle und mehr auf dieser CD

Die CD-ROM gibt es für 14,80 DM inkl. Porto bei uns direkt oder im Fantasy-Fachhandel.

Liebe Leser, liebe Leserinnen,

fast termingerecht ist der TS mit der unheiligen Zahl fertig geworden. Dieses kleine "Jubiläum" feiern wir mit namenlosen Extra-Seiten. Nicht zuletzt durch das offizielle Abenteuer "Namenlose Dämmerung" von Tom Finn ist der Gegenspieler der Zwölfe wieder im Kommen.

Enttäuscht waren wir mit dem "Futter-zurück" nach dem TS 12. Da rufen wir mal nicht ausdrücklich zu Leserbriefen auf und prompt schreibt ihr nichts mehr :-)

Leute, etwas mehr Reaktion ist einer regelmäßigen Erscheinungsweise nur zuträglich.

Drei Zuschriften bekam ich wegen meiner Bemerkungen zu den Auswirkungen des Internets auf das Rollenspiel. Nochmals Dank an die Schreiber, ich habe ihnen bereits geantwortet.

Wie ihr schon in den letzten Ausgaben feststellen konntet, widmen wir uns derzeit verstärkt Thorwal. Da interessiert uns, was haltet ihr von den aktuellen Entwicklungen? Was würdet ihr gern lesen? Mehr thorwalsche Regionalbeschreibungen, Ortsbeschreibungen oder mehr thorwalsche Geschichten oder thorwalsche Zeitungsberichte?

Und wieder wird es nichts mit der Friedland Ergänzung. Inzwischen liegen 2,5 Abenteuer hierzu auf Halde, aber mit Thorwal, der Fortsetzung von Udo und dem Schwerpunkt zum Namenlosen aus gegebenem Anlaß blieb wieder einmal keinen Platz hierfür.

Auf dem RatCon werden wir am 19.8. mit einem Stand präsent sein. Hier könnt ihr uns persönlich treffen und uns eure Meinung zum TS sagen.

Der TS 14 wird zum DSA-Convent auf Burg Bilstein Ende November erscheinen. Wieder werden wir uns als Schwerpunkt mit den aktuellen Entwicklungen Thorwals beschäftigen. Was wird das Hjalding beschließen, was kommt beim Convent der Swafnirgeweihten heraus? Außerdem wird der 3. Teil der Amanthallas Kampagne erscheinen. Ein Höhepunkt stellt die Veröffentlichung des 3. Platzes des Abenteuerwettbewerbs von Hannover Spielt 2000 dar. Das Abenteuer von Kolja Marold spielt im Svellttal und ist ein wahres Meisterstück. Für uns hat er es noch einmal überarbeitet. Das Siegerabenteuer erscheint übrigens als Beilage zum Aventurischen Boten.

Euer

Ragnar

Inhalt:

Impressum	S. 5
Thorwal Briefspiel	S. 6
Thorwal Standard	S. 7
Thorwalsche Regionen von Torben Leutenantsmeyer	S. 23
Meisterinfos und Karten zur aktuellen Entwicklung in Thorwal	S. 25
DIE RÜCKKEHR	
Szenario von Paddy Fritz	S. 35
Amanthallas	
2. Teil: Der dreifache Turm von Udo Kaiser	S. 39
Der (Wahre) Bote	S. 51
Söldner heute	S. 53
Rommilyser Landrufer	S. 56
DAS KIND DER SONNE	
Abenteuer von Michelle Schwefel	S. 59
Wie Katz und Hund	
von Michelle Schwefel	S. 81
Aventurisches Liedgut	S. 82

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)

Noch mehr Thorwal-Texte

Obwohl der vorliegende Thorwal-Teil umfangreich wie nie ist, waren die Originalberichte aus dem Thorwal Briefrollenspiel noch ausführlicher als hier abgedruckt. Wer noch mehr lesen will, dem stehen die Originaltexte auf unserer Homepage zur Verfügung.

Der Thorwal Standard, auf Erfahrung gut!

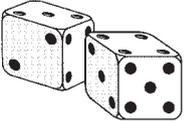
IMP'S SHOP

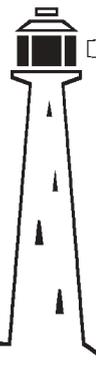
3mal!

Wir fahren das volle Programm!

▫ **ULM (HAUPTGESCHÄFT + VERSAND)**
Herrenkellergasse 20, 89073 Ulm
Telefon 0731 / 61 94 63, FAX 61 95 84

▫ **AUGSBURG (FILIALE)**
Lange Gasse 8, 86152 Augsburg
Telefon 0821 / 159 830 1





RIESIGE AUSWAHL!

- INTERNET

Web: <http://www.impsshop.de>
E-Mail: impsshop@aol.com

Jede Woche die Neuheiten (auch Exoten)!

Restposten (mehr davon im Internet!):
Abenteuer für Fantasyrollenspiele ab 8 DM!

Euer Suchen hat endlich ein Ende!



MINIATUREN - ROLLENSPIELE - KOSIMS

"Ich glaube nicht, daß Rollenspiel-Umsätze wegen des Internet fallen. Fantastische Fantasie-Spiele sind nur in Zeiten weniger gefragt, deren Glauben WERDET REICH heißt. An Friedland stört mich eigentlich nur der Name, der die Gedanken sofort aus Aventurien fortführt (warum nicht, sagen wir, Tsagrund?) (Wäre auch ein netter Name gewesen, aber Friedland sollte ja nicht nur an den Friedländer erinnern, sondern auch an das berühmte Auffanglager in Niedersachsen und die wörtliche Bedeutung war uns auch sehr willkommen). Wie gewohnt pöbeln in Leserbriefen rabiate Thorwaler (können die überhaupt schreiben ;-). Als bekennder Liebfelder stelle ich dennoch die Diagnose: Das real existierende Horasreich ist auf halbem Wege zu einem sinnvollen Zustand steckengeblieben. Die Therapie: entweder zurück zu einem eleganten, parlamantarischen Königreich mit dominantem Kronkonvent (warum nicht in Kuslik?), oder vorwärts zu einem mystisch-theokratischen Kaiserreich mit Beiden Szeptern, Horaspriesterschaft etc.? Der Wahre Bote hat mir diesmal Lachtränen in die Augen getrieben - mit anderen Worten, TS 12 ist GUT. Söldner heute: deftig, kräftig, weiter so. Und Lieder sind natürlich eine der Stärken des TS. Fazit: eine gut gemachte, brauchbare, kompetente Ausgabe des TS!"
Michael Hasenöhr

"Hallo Thorwal Standard, als Reaktion auf die Ankündigung, die Auflage zu verringern, möchte ich mir hiermit erstmal die nächsten vier Ausgaben (ab Nummer 13) sichern. Mir ist es auch lieber, etwas Gedrucktes in Händen zu haben. Und von der Nummer 12 (mein erster TS) war ich ziemlich begeistert, auch wenn sie in der Rezi von Vinsalt nur als „durchschnittlich“ bezeichnet wird. Aber so geht das wohl, wenn man eine

hohe Qualität zum Standard macht." (Endlich mal jemand die unsere Rubrik "Neues" auf unserer Homepage liest. Ja, es ist schon schwierig den Herrn Matheuszik zu begeistern ;-))

Gudrun Wagner

"Da landet der TS in meinem Briefkasten und irgendwie fühle ich mich doch gebeten (?) einige Zeilen zu schreiben. Die Staatswerdung Thorwals - irgendwie widerspricht das meiner Vorstellung von einem Reich wilder Nordmänner. Trotzdem ist der Thorwal Standard gelungen, ebenso wie die Abenteuer. Söldner heute und der Rommilyser Landrufer - mehr davon.

Doch eines hat mich gestört: das Handrohr. Haltet mich für einen Fantasy Puristen, aber ich halte Schußwaffen in Aventurien für einen Anachronismus. Gut gemeint, aber insgesamt zerstören sie das Bild einer mittelalterlichen archaischen Welt, wie ich mir DSA eigentlich vorstelle. Ansonsten weiter so." (Wir selbst haben das Handrohr auch noch nicht in unserem Aventurien eingeführt, aber in unserer Rieslandkampagne und da kam es ganz gut.)

Uwe Gehrke

"Ich würde mich sehr freuen wenn Sie mir das Manuskript zum unvollständigen dritten Teils der Thalun Geschichte zusenden könnten. Ihre Abenteuer sind alle hervorragend, Im Auftrag ihrer Majestät ist eines der besten DSA Abenteuer (schliesst alle offiziellen Publikationen mit ein), das ich je gemeistert habe !! Weiter so!!!" (Ja es ist sehr bedauerlich, daß Eckart seine Kampagne mittendrin abgebrochen hat, aber leider nicht mehr zu ändern. Danke für das Lob, das lese ich doch gern ;-))

Lars Zeschke

Meine lieben Schäfchen!



Wir

haben noch immer Ausgaben der Asthoreth #4 - #7 vorrätig. Die Herfe könnt ihr für je 4DM inkl. Porto bei
Torben Brandt, Lesekampstrasse 3,
25436 Ietersen
bestellen. Die Inhalte

sind

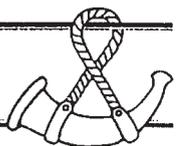
Hasse, viel Rollenspielkrimi und so. Links neben diesem Text seht ihr unseren Vorschlag für den Fandorler des Jahres: Es ist

der Papst.

Wir schlagen ihn vor, weil er zur Zeit ein schon jahrhundert alte laufendes Livereollenspiel masterst - und das so gut, daß einige tatsächlich glauben, das sei die Realität.



Fantholi



Wer den Hornstoß aus dem Horn der weidener Herzöge hört, weiß das Weiden in Gefahr schwebt und wer die gleichnamige Zeitung liest, weiß weshalb dieses so ist. Und wer schon immer wissen wollte, was sich in den Landen zwischen Auen und Trallop so alles ereignet, dem sei die Postille Fantholi anempfohlen, welche die Bewohner und Freunde des mitnächtlichen Herzogtumes getreulich über alle dortigen Ereignisse und Entwicklungen unterrichtet. Neueste Nachrichten aus Weiden, weidener Balladen, Märchen und Sagen, Walpurgas Gefolgschaft und noch vieles mehr steht in jedem Fantholi zu lesen. Zu beziehen ist Fantholi bei:

J. A. Klingsöhr, Sonderburger Str. 30 A, 30165 Hannover
und kostet incl. P&V nur 2,50 DM (in Briefmarken zu höchstens 1,10 DM).
[Ausgabe 6 & 7 kosten wegen des vielen Materials jeweils 4.-- DM]

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.

Die Rechte am Rollenspiel "Aventurien - Das Schwarze Auge" liegen bei Fantasy Production, Erkrath.

Kritik von außen ist nett. Wir weisen aber vorsorglich auf eine ausgeprägte Altersverstocktheit der 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., Anzeigen und Vertrieb), Michelle Schwefel (Exil-AA für alles, Lektorat), Jens Haller (Söldner Heute), Frank "Jay" Hagenhoff (Darpatien, Rommilyser Landrufer, Friedland), Paddy Fritz (Thorwal, verantwortlicher Redakteur)

Weitere Redakteure für Thorwal:

Torben Leutenantsmeyer und Volkmar Rösner

Weitere Mitarbeiter dieser Ausgabe:

Johannes Baier, Jan-Frederik Edlich, Udo Kaiser, Jens-Arne Klingsöhr, Jens Matheuszik, Frank Mienkuß, David Schmidt, Rina Scholz, Jan Wagner, Karli Witzko, Thomas Zinke

Zeichnungen: Björn Berghausen (S. 60, 75-78); Dangerous Arts (S. 24); Jens Haller (Titel, S. 7, 9, 15ff, 21, 38, 43, 51ff); Udo Kaiser (S. 49); Volkmar Rösner (S. 20, 34), Christel Scheja (S. 64, 70); Stefan Trautmann (S. 50) und wie immer geklaute

Karten: dangerous art: S. 31f; Udo Kaiser: S. 50; Volkmar Rösner: S. 30f, 33; Michelle Schwefel: S. 66, 80

Druck: Druckerei Holger Krull, Neuss **Auflage:** 850

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

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

FANPRO präsentiert:

RATCON

48 Stunden Spielspaß!

2000

18. - 20. August 2000

Fritz-Henßler-Haus
Geschwister-Scholl-Str. 33-37
Dortmund-Mitte

Freitag ab 18.00 Uhr
Sonntag bis 18.00 Uhr
Durchgehend geöffnet!

Wie komme ich dahin?
Ganz einfach!
Das Fritz-Henßler-Haus (Haus der Jugend) liegt in der Nähe des Dortmunder Hauptbahnhofs (Fußweg ca. 7 Minuten).
Man kann es auch mit den Straßenbahnlinien 403 und 408 bis zur Haltestelle Reinoldikirche oder mit der U42 bis zur Haltestelle Brüggemannstraße erreichen.

Dortmund Hauptbahnhof

N FHH

W

5

FANPRO

12,00 DM Eintritt

Schiffswerft

Infos vom Thorwal-Briefspiel

Ein Flammenmeer, wohin auch das Auge blickt. Menschen schreien laut auf vor Qual, werden beim lebendigen Leibe verbrannt. Andere sind verzweifelt bemüht, ihre Angehörigen aus brennenden Häusern zu ziehen. Und im Licht des Infernos auf den westlichen Klippen stehen zwei Gestalten, kurzhaarig die eine, langhaarig die andere. Ihre Worte sind kaum zu verstehen, so laut lärmen die Entsetzenschreie vom Bodir und vom Winterhafen her. "Paddy, es ist vollbracht. Wir haben es geschafft!" "Und wie geschickt, Ragnar! Wir haben Thorwal angezündet und es den Horasiern in die Schuhe geschoben. Oh Göttliches Feuer, oh Göttliche Macht!" Und bei den letzten Worten hat der Langhaarige eine Laute hervorgeholt und entlockt unter rhythmischen Kopfbewegungen schreckliche Mißtöne aus dem Instrument, während unter den beiden die Stadt Thorwal zur Hälfte zu Asche verwandelt wird...

Sicherlich hat der eine oder andere sich etwas anderes darunter vorgestellt, als es vor ca. eineinhalb Jahren hieß, ein neues Briefspiel soll die thorwalschen Gefilde aus ihrem Dörrnösenschlaf reißen. Vorher hatten die Thorwaler Kendrar den Nostriern abgenommen und ein Jarltum um Enqui gegründet; und nun brennt halb Thorwal ab, die Nostrier kriegen Kendrar zurück und die Horasier machen sich im Norden breit und annektieren thorwalsche Inseln. Wie kam es denn dazu bzw. wer ist denn der "Schuldige", der sich Kaiser Nero zum Vorbild genommen hat?

Während meines ersten Thorwal-Workshops zusammen mit Ragnar auf dem Fantasy Spielfest Rothenburg / OdT im Juli 1999, in der nach einer möglichen Zukunft gefragt wurde, meldete sich ein Teilnehmer zu Wort und meinte, wenn man wolle, daß aus Thorwal so etwas wie ein Staat werden sollte, dann bräuchten die Thorwaler ein für sie einschneidendes Ereignis (eventuell mit den Horasiern) ähnlich "Pearl Harbor", damit sie einen Grund haben, um enger zusammen zu rücken. Gleichzeitig bräuchte man aber einen Grund für die Handlungsweise der Horasier. Mit diesen Ideen und nach Absprache mit der Redaktion hatten wir ein Grundgerüst stehen, allerdings fehlte da noch die Motivation der Horasier. Zu diesem Zeitpunkt erhielten wir den Wunsch einiger Spieler, eine Einkaufsfahrt in den Süden zu starten und dabei eventuell auch zu plündern. Nach weiteren Absprachen auf der Spiel'99 in Essen entstanden dann so der Raub von Rahjakelch und Horasprinz sowie der von Spielern ausgestaltete Überfall auf Drôl, die beide den Boden für den Angriff der Horasier auf thorwalschem Gebiet bereiteten (der im übrigen ursprünglich ohne Feuersbrunst stattfinden sollte).

Als dann Mitte Februar 2000 die Nachricht von der Feuerattacke den Thorwal-Briefspieler bekanntgegeben wurde (zufälligerweise konnte man kurz davor auf SAT1 den Angriff der Breen auf die Erde und das Sternenflotten-HQ beobachten), war es mit der thorwalschen Ruhe endgültig vorbei. Von fast allen Mitspielern bekam ich Feedback und Vorschläge, wie die Thorwaler denn auf die Ereignisse zu reagieren gedenken; zu Spitzenzeiten erhielt ich 20 Emails am Tag, was dazu führte, daß mein Provider meine Zugangsdaten zeitweilig gelöscht hatte (danke, T-Offline). Somit sind der Kampf um Kendrar, die zwei Tage von Thorwal, die Eroberung Gandars und nicht zuletzt die Schlacht vor Lassir teilweise bis vollständig von Spielern erdacht und verfaßt worden; und dieses ist auch mit dem Erscheinen des Aventurischen Boten 84 Teil des offiziellen Aventurien geworden. An dieser Stelle gebührt Dank ebenso Jörg Raddatz, Thomas Römer und Karl-Heinz Witzko für die gute Zusammenarbeit wie Volkmar Rösner, Christian Pachta, Jan P. Wagner und Torben Leutenantsmeyer für die Hilfe bei der briefspielinternen Koordination. Der meiste Dank gilt aber natürlich allen Spielerinnen und Spieler, die mit Enthusiasmus dieses Stück Aventurien mitgestaltet haben und den Thorwal-Teil dieses TS mit ihren Artikeln und Geschichten zum bisher umfangreichsten haben werden lassen.

DANKE!!!

Als unmittelbar nächstes Ereignis steht das Herbsthjalding 30 Hal an, dessen Verlauf auch im Briefspiel ausgespielt und im nächsten TS zu lesen sein wird; ebenso wird es thorwalsche Aktionen gegen die Horasier geben, doch welcher Gestalt diese sind und ob die Tronde nun die Hunde des Krieges entfesselt, wie viele nun fordern, soll aus Spannungsgründen natürlich noch nicht verraten werden.

Verraten werden darf allerdings, daß mittlerweile der 50.Spieler seine Ottajara in der Briefspiel-Ottajasko abgelegt hat und das Drachenschiff nun voll besetzt ist, d.h. zur Zeit nehmen wir aus organisatorischen Gründen leider keine neuen Spieler mehr auf. Doch alle nun enttäuschten Seelen kann ich versichern, daß wir hier informieren werden, wenn die Möglichkeit an einer Teilnahme wieder gegeben ist.

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/



Vaterländisch, Kriegerisch, Traditionsbewußt, Zupackend, Treu, Tapfer

PRA 30 Hal, 17. Jahrgang

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

Rache für Thorwal!!!

So langsam wird das ganze Ausmaß der Katastrophe sichtbar, die die feigen Horasier über uns gebracht haben. Hilfsbereitschaft ist überall anzutreffen: Hier kümmert sich jemand um die Waisen, dort um die Obdachlosen, andere treiben die Aufräumarbeiten voran. Tronde hat sich zu Beratungen zurückgezogen um Gegenmaßnahmen in die Wege zu leiten.

Inzwischen sind erste Augenzeugenberichte eingegangen.

Thorwal brennt! Augenzeugenbericht der Ronja Narbenbrust

Als am 12. Praios die Horasier in der Bodirmündung vor Anker gingen, um ihre frechen Forderungen zu stellen, waren die meisten von uns sich einig: Um Swafnirs Willen sollte Tronde den Forderungen nicht nachgeben. Viele auswärtige Händler und Besucher verließen die Stadt der Freien.

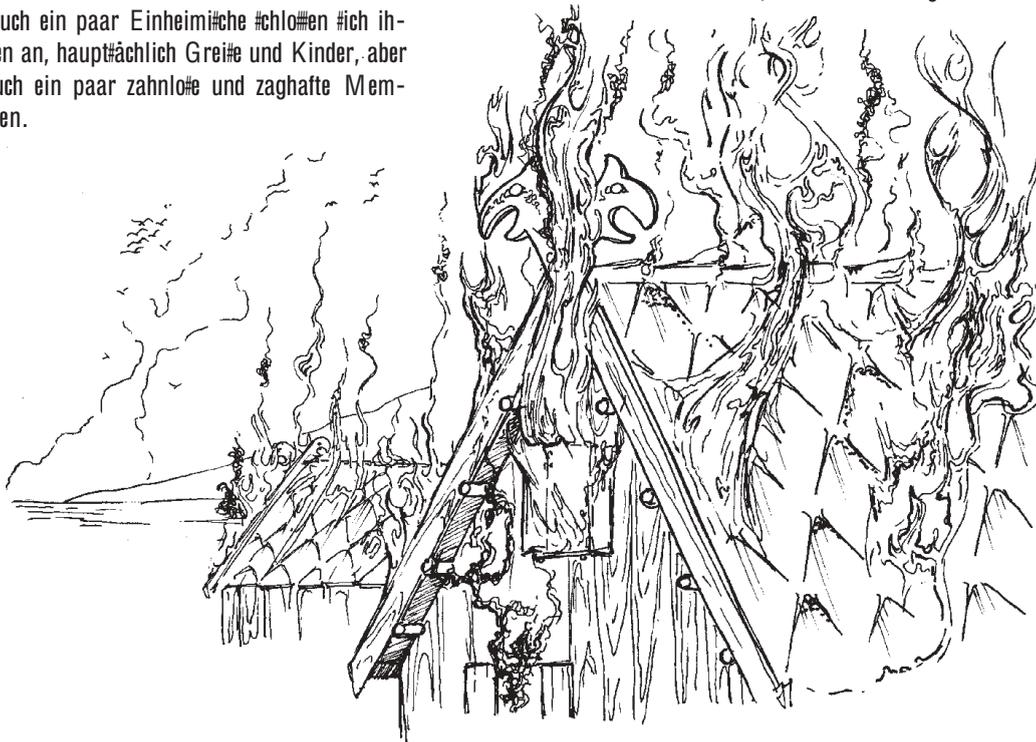
Auch ein paar Einheimische schloßen sich ihnen an, hauptsächlich Greise und Kinder, aber auch ein paar zahnlöse und zaghafte Memmen.

Die Stimmung bei uns Sturmkindern war sehr gut, wir waren kampfbereit und wollten die Liebfelder bis in ihre Heimat prügeln. Wir bedauerten, daß alle Schiffe unserer Ottajasko unterwegs waren. U.a. Unser Hetmann Cern Ragnarsson war mit der „Walwut“ bei Lervik, um mit den Wogenbrechern neue Handelsbeziehungen zu

knüpfen und ihnen beim Wiederaufbau helfen und die „Sturmwind“ war auf Hjalland, wo sie von Thieson & Grupp eine neue Rotze montiert bekommen sollte. Somit waren sehr viele kampferprobte Leute nicht daheim.

Aus dem Zeughaus wurden die Waffen verteilt, waren wir kaum mehr zu halten. Wir sollten uns an einigen strategisch günstigen Punkten in der Stadt sammeln, so z. B. am Swafnir-Tempel, um den horasischen Weicheiern einen heißen Empfang zu bereiten.

Tronde hatte alles gut
(Fortsetzung auf Seite 9)



Was wirklich passierte

Bericht des Hetmanns Tjore Elengarson

"Swafnir zum Gruße, Tronde. Du hast ja schon einiges von unserer kleinen Einkaufsfahrt gehört. Eigentlich ist das ja gar keine so aufregende Sache. Aber bevor du noch ein paar falsche Geschichten zu hören bekommst, berichte ich über die Fahrt in den Süden. Da kannst du dann auch sehen, daß wir nichts ungewöhnliches unternommen haben.

Von unserer ersten Begegnung vor Kendrar mit zwei norwischen Koggen hast du ja schon gehört. Olgerda hat da sofort Zoff angefangen. Doch dazu brauch' ich wohl nicht mehr viel zu sagen, schließlich haben wir dir ja eine "Beute-Kogge" mit Holz für deine Flotte geschickt.

Bei einem kleinen Zwischenfall mit Piraten auf den Zyklopen-Inseln haben wir dann deren Thalukke gekapert und sind danach weitergezogen nach Neetha. Über Neetha kann dir der Frenjar noch mehr erzählen.

Schließlich sind wir bis Dról gekommen, wo unsere Einkaufsfahrt einen gewissen Höhepunkt erreichte. Aber von unserem kurzen Aufenthalt in Dról hat ja auch schon der Ingald erzählt. Olgerda und die Schlangentod-Otta wollten von dort aus unbedingt weiter nach Mengbilla und 'ne Seidenkarawane oder so plündern. Was für 'ne blöde Idee. Bei Swafnirs Flotte, der Reue von uns hatte endgültig genug von Olgerdas Alleingängen, und so beschloßen wir wieder zurück zu segeln.

Auf der Rückreise von Dról über Methumis entlang der Küste fuhr unsere kleine thorwalische Flotte schließlich eines Morgens in den Hafen Belhankas ein.

Die Reise war seit der "kleinen Auseinandersetzung" und dem Tauhandhandel (Gerechtigkeit gegen Beute) mit den Dróler Verlierern ruhig und ereignislos. Also freuten sich schon alle auf einen Landgang mit ein wenig Abwechslung und Kurzweil. Es galt ja auch, die schwindenden Bier- und Schnapsvorräte wieder aufzufüllen.

Schließlich beschloßen wir Hetmänner dieser unglücklichen Stadt am nächsten Morgen den Rücken zu kehren, nachdem die Horas-Kaper uns ein friedliches Immanenspiel auf den Straßen verdorben hatten. Wir hatten bis dahin aber schon alles gekauft und besorgt, was wir brauchten, und auch einige gute Geschäfte abgeschlossen.

Es wurden daraufhin nur noch die letzten Vorbereitungen ge-

troffen und die letzten Mannschaftsmitglieder aus der Stadt geholt, die die Arme voll Andenken hatten. Dann brachen wir am Morgen wieder gen Thorwal auf.

Der Rest der Reise war ziemlich ereignislos. Fremde Schiffe machten einen großen Bogen um uns, und die Bewohner kleiner Küstenorte hatten den selbstamen Drang, landeinwärts zu wandern, sobald sie unsere kleine Flotte als Thorwalisch erkannten. Außerdem haben wir dem Atmaskott das Saufen beigebracht, und die Mitglieder der Trunkenbold-Otta sind richtige Immanfreunde geworden. An sich haben wir uns überhaupt ganz gut verstanden, bis auf Olgerdas beknackte Truppe, die sich ja von unserer Gemeinschaft getrennt hatte.

Also du siehst, diese Reise war doch relativ harmlos. Jedenfalls kann man uns nicht nachsagen, wir hätten großen Ärger mit den Pudergeichtern provoziert. Nur mit der Olgerda haben wir noch ein Hühnchen zu rupfen.

Und von so viel Gerede habe ich jetzt einen wafnirgefälligen Durst bekommen. Hoch die Trinkhörner!

Das Wohl!"

Hjalding verschoben

Wegen der jüngsten Ereignisse hat Tronde das nächste Herbst-Hjalding auf die letzte Woche im Mond Boron verschoben. Ein jeder möge dazu beitragen, daß diese Nachricht in alle Teile Thorwal getragen wird. Tronde sagte wörtlich: "Der feige Angriff auf Thorwal hat uns schmerzlich unsere Schwäche vor Augen geführt. Jetzt gilt es die nötigen Konsequenzen zu ziehen, um für die Zukunft gewappnet zu sein. Es darf keine Wiederholung der Ereignisse in Hjaldingard geben! Wir werden den Canterern ihre Grenzen zeigen! Aber wir dürfen unsere Kräfte nicht zerplittern, ich warne vor Einzelaktionen vor dem Hjalding!"

Swafnir sendet Vision

Versammlung aller Swafnir-Geweihter nach Thorwal einberufen

Die inzwischen zurückgekehrte Hohepriesterin Bridgera Karvolmfara erklärte, daß ihr Swafnir einige Tage nach der Brandkatastrophe eine Vision gesandt hat. Einzelheiten wollte sie noch nicht preisgeben, da zuerst alle Swafnirpriester informiert werden und über die Konsequenzen beratschlagen müßten. Deshalb hat sie für die letzte Woche im Travia-Mond alle Geweihten zu einer großen Versammlung nach Thorwal einberufen. Neben Glaubenfragen soll es auch um ganz praktische Fragen wie den Aufbau der zerstörten Halle des Swafnir gehen.

"Verzagt nicht, meine Kinder. Ich bin bei Euch und Ihr bei mir!" ist die Botschaft Swafnirs, so Bridgera.

Impressum:

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

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

Thorwal brennt! Fortsetzung von Seite 1

organisiert. Laut klangen an diesem Abend die Kriegslieder aus unseren Jolskrimi.

Der 13. Praios versprach, ein guter Tag für einen Kampf zu werden. Mit 30 Leuten machte ich mich auf den Weg zum Sammelplatz. Ganz Thorwal war an diesem Morgen auf den Beinen.

Wir hatten noch nicht die Fährstraße erreicht, als ohne jede Vorwarnung ein Flammenregen auf unsere geliebte Stadt hernieder ging. Von ihren Schiffen bechoßen die canteriichen Haenfüße aus sicherer Entfernung unsere Stadt. Außer normalen Steinkugeln verchoßen die Ratten auch Unmengen von großen, gefüllten Tonkugeln. Wo sie aufschlugen, zerplatzten sie feuerpeiid. „Hylailier Feuer“ rief irgend jemand angterfüllt.

Die #tolze, alte Zwingfeste erwiderte zwar den Bechuß, jedoch waren die Geschütze des „Alten Ugdalf“ bald vom Feuer des Angreifers bezwungen. Zu den ersten Zielen gehörte die Werft An#ir Arils#ons. Ölig-schwarze, #inkende Rauchwolken und viele Schritt hohe Flammen kündeten von den horasi#chen Treffern. Wir waren #o ziemlich die ersten, die zum Lö#chen eintrafen, aber wir konnten gegen die Gewalt des Feuers nichts ausrichten. Brennenden, dämoni#chen Gerippen gleich, waren die neuen Drachen#chiffe, wie auch die Werftanlagen, bereits zer#ört.

Flammen#äulen #choßen förmlich in den Himmel und #etzten andere Gebäude in Brand. Und der Ge#choßhagel ging immer weiter: Die Kräne im Handelshafen wurden #chwer getroffen und gingen, eben#o wie die Schiffe und Lagerhäuser, in heißblodernden Flammen auf. Dutzende Ge#choße gingen über dem Stadttor bei der Fährstation, wie auch über der Station der „Beilunker Reiter“ nieder. Durchgehende Pferde pre#chten durch die Straßen, wo sie #ich im Gewimmel verzweifelter Men#chen, die ver#uchten, ihr Hab und Gut aus den brennenden Häusern zu retten, bald verloren.

Gierig fraßen #ich die Flammen von Haus zu Haus. Es herr#chte ein unglaubliches Durcheinander. Viele ver#uchten, der mörderi#chen Hitze zum Trotz, Eimer um Eimer Wasser in die Flammen zu gießen. Doch #tatt das Feuer zu er#ticken, wurde dadurch alles noch schlimmer, es #chien, als finge Efferds Element #elb#t Feuer. Feurige Fontänen #pritzten empor, entzündeten was noch nicht brannte und verletzten jene, die das Unheil einzudämmen trachteten. Dämonenhänden gleich griffen die Flammen nach Haar und Kleidern der Helfer und verwandelten sie in lebende Fackeln. Sie #chrien laut vor un#äglichen Schmerzen, Ang#t und Ent#etzen.

Man riß Wände und Mauern ein, um ein Übergreifen der Flammen auf andere Gebäude zu verhindern. Wenn aber die brennenden Häuser in #ich zu#ammen#türzten, #toben glühende Holz#plitter und Funken in alle Richtungen und machten alle Bemühungen, das Feuer einzudämmen, zunichte.

Plötzlich er#challte der Ruf: „Un#er Otta#kin brennt!“ Die Gedanken ra#ten in meinem Kopf. Meine Söhne! Anderen erging es genau#o. Kaum nach rechts oder links #chauend rannte ich; aus den Augenwinkeln heraus gewahrte ich, daß das Färberviertel lichterloh brannte. Auf einen Blick ließen #ich die Verwütungen in unserem Otta#kin gar nicht erfa#en. Ausgerechnet im dicht bebauten #üdlichen Teil brannte es lichterloh! Flammenzungen leckten die Balken un#erer Taverne empor. Ich brüllte einige kurze Befehle, die jedoch im Pra#eln der Flammen untergingen und ha#tete weiter.

Überall war lautes Wehge#chrei zu vernehmen.

Ich glühte vor Zorn, ange#ichts dieser Orgie der Zer#örung!

Weiter im Süden, wo die meisten Jolskrimi lodern hell in Flammen #anden, fand ich meinen ältesten Sohn, der mit #einen zehn

Götterläufen fleißig Wa#ereimer #schleppte. Mit Müh' und Not ver#uchten un#ere Kinder und Alten, der Flammen Herr zu werden. Sogleich ge#ellte ich mich zu ihnen und half nach Kräften, aber das Dach des Jolskrim bröckelte in der Mitte weg, glühende Ziegel rut#chten ins Innere und nur wenige Augenblicke #päter #türzte das Dach mit Getö#e hinterher. Durch den Lärm drang das gepeinigste Schreien von Men#chen. Einige ver#uchten beherzt ein Loch in die Rückwand des Langhauses zu #chlagen, um den Einge#chlo#enen eine Fluchtpforte zu #chaffen, doch vergebens. Noch bevor sie durchdringen konnten, neigte #ich die Wand und #türzte ein, die Einge#chlo#enen unter #ich begrabend.

Auch andere Jolskrimi loderten hell. Bei einem konnte man im Feuer#chein die Schemen einge#chlo#ener Men#chen ausmachen, das Feuer lief gleich einer zähen Flüssigkeit an den Hauswänden herab und ver#perrte ihnen den Weg nach draußen. Ihre verzweifelte Schreie gellten in unseren Ohren und Herzen. Wir waren hilflos!

Damit #ich das Flammenmeer nicht noch weiter ausbreitete, arbeiteten wir fieberhaft weiter, die unzähligen Verbrennungen in der enormen Hitze kaum bemerkend. Obwohl bei den Sturmkindern fa#t alle Dächer aus dem legendär unbrennbaren Steineichenholz waren, wurden sie durch das verfluchte Brandöl von der Lohe ergriffen und ließen #ich durch Wasser nicht mehr lö#chen!

Er#t, als wir die Flammen mit Sand er#ticken, gelang es uns, Herr der Lage zu werden.

Von meinen beiden jüngeren Söhnen hatte ich noch nichts erfahren. Keiner, den ich in diesem Durcheinander fragte, wußte etwas.

Überall hing der be#onders widerwärtige Geruch von verbranntem Men#chenfleisch in der Luft. Zu#ammen mit dem ölig#inkenden Qualm verur#achte er #tarke Übelkeit, #o daß #ich viele Leute übergeben mußten.

Viele ent#etzliche und auch heroi#che Ge#chichten ereigneten #ich an diesem Tag in unserer Stadt. So i#t die Mutter unseres Hetmans, die betagte Solva A#leifsdotter, mehrfach in ein #chon gänzlich brennendes Jolskrim gelaufen und trug jedesmal ein Kind heraus. Beim vierten Ver#uch, wurde sie vom ein#türzenden Haus begraben. Wir fanden ihre verkohlte Leiche neben den #terblichen Überresten dreier Kleinkinder. Zu meinem Ent#etzen erkannte ich darunter auch meinen Jüng#ten.

Am #päten Nachmittag kam die „Sturmwind“ aus Hjalland zurück. Sie hatten dort die mächtigen



Die#er Verletzte hatte Glück,
er hat nur einige Splitter abbekommen

Rauchwolken über Thorwal gehen und waren, unterstützt von drei Hjallander Schiffen, der „Krackatauer“, „Aardbreeker“ und „Hjallandstolt“ sofort aufgebrochen. Mit vereinten Kräften gelang es uns, die Brände endgültig zu löschen. Aus den Trümmern konnten wir nur noch Leichen bergen. Einige Opfer waren erstickt, andere bis zur Unkenntlichkeit verbrannt. So fanden wir ein völlig verkohltes Paar, das sich noch im Tode eng umschlungen hielt. Es war uns nicht möglich, die beiden zu trennen und keiner konnte mehr mit Sicherheit sagen, wer Mann und wer Frau gewesen war.

Vom Jandasholm bis zum Kapitän-Kerlok-Kanal ist Thorwal nur noch eine rauchende Trümmerlandschaft. Der Beschuß durch die horasischen Schweinehunde dauerte wohl nur eine Stunde an, aber die Folgen sind unvorstellbar! Doch eines ist gewiß, eure frevelhaften Untaten, Horas-Schweine, werden nicht unbeantwortet bleiben! Unsere Toten klagen euch an. Und wir werden ihre Rächer sein! Unfaßliche Wut aber überkam mich, als ich zu allem Unheil erfahren mußte, daß die niederträchtigen horasischen Götzdiener nicht davor zurückgeschreckt waren, den Tempel Swafnirs, Herz unserer Stadt, Seele unseres Lebens, zu zerstören. Augenzeugen jenes namenlosen Frevels schworen, daß die Flammen blau und grün gewesen seien und daß die Balken geächzt hätten wie der Wal, wenn ihn der Speer des verhaßten Walfängers trifft. Weh euch, die uns und Swafnir dies angetan.

Als wäre das nicht schlimm genug, war der Tempel auch Hauptammelpunkt der thorwalischen Verteidiger gewesen war und so gab es hier entsetzlich viele Tote. Geschoße gingen auch über der Markthalle nieder, die trotz eifriger Löschversuche völlig abbrannte,

ebenso wie der Tempel und auch der Geschützturm der Kriegerakademie fielen den Flammen zum Opfer. Unter dem Beschuß der Angreifer schienen einige Lagerhäuser am Hafen förmlich zu explodieren, anscheinend wurden dort Schnäpse, Öle oder andere brennbare Stoffe gelagert. Ebenfalls durch das Feuer vernichtet wurden große Teile des Orkendorfs und das Färberviertel, das Kontor Storerbrandt mit der bornländischen Bottschaft und die beiden hölzernen Zugbrücken über den Kanal; desgleichen die Hafenkranne, das Zeughaus, der Magistrat der Stadt, die Fährstation, sowie die Freireede und der Handelshafen. Der Phex-Tempel trug nur leichtere Schäden davon und unzweifelhaft durch ein Wunder blieb das Haus der gütigen Travia verschont, eine Insel im Meer der Zerstörung. Unser Ottakin dagegen bietet ein Bild des Jammers. Über ein Dutzend Jolskrimi sind völlig abgebrannt, andere so weit zerstört, daß es fraglich ist, ob es sich noch lohnt, sie wieder aufzubauen. Viele Gebäude wurden ein Raub der Flammen, ebenso der gesamte üdliche Paladenwall. Vom Kapitän der „Sturmwind“, Torgun Ragnarson, erfuhr ich, daß alle Schiffe im Thorwaler Hafen Opfer des Angriffes wurden. Also ist auch unsere große Knorre verbrannt. Die Kleinere lag ganz weit hinten im Winterhafen und wurde zum Glück nur leicht beschädigt. Anders als einige von Trondes neuen Winddrachen, die dort zum Auftakeln lagen.

Am schmerzlichen ist jedoch der Verlust an Menschenleben. So viele, die überlebt haben, haben schreckliche Verwundungen davon getragen. Für diese können wir nur auf Swafnirs und Travias Segen hoffen.

Augenzeugenbericht der Almada-Alwine

Wie sich alles abspielte? Na ja..., also ich arbeite im „Morgennebel“ und da war ich natürlich auch an jenem verfluchten Morgen des 13. Praios. Ich hätte die Stadt zwar auch gerne verlassen, aber Ghairazz Blaufell, dem gehört der „Morgennebel“ meinte, wenn die Liebfelder wirklich angreifen sollten, würden's denen die thorwaler Axtschwinger schon zeigen. Er rechnete mit einem großen Siegesgelage und wollte, daß wir alles dafür herrichten.

Plötzlich war von draußen Lärm zu hören. Erst war's ein Pfeifen, gefolgt von einem Rums – gar nicht so laut, aber dann noch mal und noch mal. Ich schlüpfte schnell in meine Sachen und lief zur Eingangstür.

Unten, vorm Hafen, lagen die Liebfelder Schiffe und schon immer wieder irgendwelche Kugeln auf die Stadt; schwarze Rauchwolken tiegen auf. Weiter vorne, am Bodir, brannte ein Lagerhaus und bald flammten überall in der Stadt Feuerfäulen auf. Der Orkwach lief mit einigen seiner Leute rüber. Sie wollten wohl löschen, aber wo die Geschoße auftrafen, zerplitterten die Wände und die Gruppe wurde von herabfallenden Balken, Holz- und Steinplittern getroffen. Zwei standen nicht mehr auf. Julinka und Nada, die sich im Schankraum unter dem Tisch versteckt hatten, riefen, ich solle wieder reinkommen, ich sei drinnen sicherer, aber ich blieb wie angewurzelt in der Tür stehen.

Aus dem einen brennenden Lagerhaus waren nun schon ein halbes Dutzend geworden. Vielleicht waren's auch Bootschuppen, die da brannten. Jedenfalls breitete sich das Feuer schnell aus. Es erinnerte mich an ein gefräßiges, wildes Tier, oder an einen Heuschreckenenschwarm in meiner Heimat, der über ein erntereifes Kornfeld herfällt. Da waren ja nur einfache Holzhütten und Häuser im Orkendorf, die brannten wie Zunder!

Mir wurde sehr heiß, der Qualm ließ mir die Augen tränen und ich bekam kaum Luft, so daß ich ständig husten mußte. Der Rauch verdunkelte den Himmel. Plötzlich drängelte sich Nada an mir vorbei und rief, ich solle weglaufen. Aber wohin ich auch sah: überall war Feuer und Rauch. Es

war entsetzlich! Voller Angst drückte ich mich enger an den Türrahmen, als mich plötzlich ein behaarter Arm um die Mitte packte und vom Haus wegerrte. Keinen Moment zu spät, denn brennende Holzriegel sausten herunter, eben an der Stelle, wo ich grad noch stand. Ich hatte nicht bemerkt, daß auch der „Morgennebel“ schon Feuer gefangen hatte. Blaufell trieb mich weg und wollte wohl auch die arme Julinka retten, als es laut im Gebälk knackte und das Dach einstürzte. Er konnte grade noch bei Seite springen, ein wahrer Regen aus Funken und glimmenden Holzplittern ging auf uns nieder. Ich starrte auf das Flammenmeer, das mein Heim gewesen war, erwartete, daß Julinka aus den Flammen taumeln würde, aber nichts geschah. Meine Gedanken raften. Wohin konnte ich mich wenden? Ich wollte nur noch weg von den verfluchten Schiffen und dem gräßlichen Feuer! Blaufell schrie „Marktplatz“, der Rest war im Prasseln der Flammen nicht zu verstehen. Er trieb mich vorwärts und ich lief los, zwischen brennenden Schuppen und Häusern hindurch, ich sprang über lodernde Balken und glühende Scheite. Immer wieder mußte ich innehalten, da ich keine Luft bekam. Mein Haar und mein Rock begannen zu schwelen. Die ganze Haut an meinem Körper schmerzte unglaublich, meine Arme waren tiefrot, wohl wegen der Hitze, meine Füße und Beine bekamen Brandblasen. Ständig bekam ich Muskelkrämpfe und weil meine Augen unaufhörlich tränten, hatte ich Schwierigkeiten, überhaupt was zu sehen. Es kam mir wie eine Ewigkeit vor, bis ich endlich den Marktplatz erreichte, doch auch hier standen viele Gebäude in hohe Flammen gehüllt. Der Swafnirtempel und die Markthalle brannten lichterloh, ebenso wie die Brücke über den Kanal und viele Marktstände. Immer wieder sah ich gräßlich halbverkohlte Leichen. Einzig der Travia-Tempel schien noch unverehrt. Also bin ich hingerannt, wie auch ein paar andere Leute, um Schutz zu suchen. Drinnen erfuhr ich, daß einige Brandgeschoße in der Nähe des heiligen Ortes niedergingen, aber keiner traf den Tempel selbst. Für meine Rettung verrichtete ich das innigste Dankgebet meines Lebens.

Bericht der Hjallander Skaldin Walpurga Torben#dottir

„Die Sturmkinder-Otta war schon seit Anfang Praios hier in Ljasdahl, wo von Thinmar & Grupp ein neues Geschütz einbaut werden sollte.

Es muß so zur zehnten Stunde gewesen sein, als aus Ljasdahl das Alarmhorn erscholl und wie wir so da hin gucken, sehen wir am Himmel in Richtung Sijdan eine schmale, feine Rauchsäule in den blauen Himmel aufsteigen. Die war aber weit weg, noch hinter den Wäldern. Wir dachten erst, daß da was im Kummerdorf passiert ist und rannten alle vom Hafen zum Marktplatz, wo Thurgan schon versuchte, etwas Ruhe in die aufgeregte Menge zu bringen.

Wir konnten erleichtert aufatmen, als er verkündete, daß das Feuer nicht auf der Insel, sondern an der südlichen Küste des Golfes ausgebrochen ist. Doch dann traf es uns wie ein Schlag, denn wenn das Feuer auf so eine Entfernung zu erkennen ist, dann steht dort mehr als nur ein Reihghaufen in Flammen!

Der Ausguck vom Hafenturm meldete bald, daß der Rauch immer dicker und fetter werde und man konnte die Fahne schon von der Stadt aus sehen, so hoch steigt der Qualm.

Für die Sturmkinder gab es nun natürlich kein Halten mehr und sie rannten auf ihr Schiff und wollten schon fast das erst halb eingebaute Geschütz über Bord werfen, nur um schneller Klar Schiff zu werden.

Unsere Leute konnten ihnen schließlich noch helfen, das klobige Geschütz anständig zu verzurren, während in ganz Ljasdahl schon emsige Vorbereitungen liefen. Die *Haitauer* war ja grad auf Fang weg, aber die *Krakatauer* wurde bemannt und die *Aardbreeker* und sogar die gute, alte *Hjalland#tolt* schleppten sie ins Wasser. Andere brachten Werkzeug und Eimer – was man so braucht, zum Löschen – und auch der alte Branda Sturmtrutz eilte herbei, unterstützt von seinen zwei Jungen, die seine Heilerachsen trugen. Und so brachen wir nach kaum drei Vierteln einer Stunde, nachdem die ersten Rauchwolken gesehen wurden, auf und hingen auch gleich jedes Fitzelchen Tuch in den Wind. Doll war das Lüftchen ja nicht. Die *Krakatauer* und die *Aardbreeker* sind schnelle Schiffe, doch wir mußten uns doch ganz schon in die Seile hängen, um der *Sturmwind* im Kielwasser zu bleiben. Die gutmütige *Hjalland#tolt* blieb bald weit zurück.

Als wir um Hjalland herum waren, hatten wir deutlich die dicke, schwarze Qualmsäule vor Augen, die sich, durch den Wind landeinwärts verzogen, immer noch hoch in den Himmel reckte und wie der chräge Finger eines riesigen Dämonen höhnisch auf die Stadt zu weisen schien.

Der Wind steht ja für eine Fahrt nach Thorwal nie günstig hier im Golf, aber auch der dümmste Schollenfänger konnte sich ausrechnen, wie es bei so einer Rauchsäule in der Stadt aussehen mußte und so griffen wir dann doch alle bald recht ungeduldig in die Riemen, um die Fahrt zu beschleunigen. Trotzdem erreichten wir erst zum Ende der dritten Nachmittagsstunde Thorwal. Die Rauchsäule war schon vorher schwächer geworden. Doch glaubte keiner von uns, daß der Grund darin zu suchen sei, daß man das Feuer unter Kontrolle hätte – eher war ihm wohl die Nahrung ausgegangen!

Als wir in die Bodirmündung einfuhren, teilten wir verwundert fest, wie wenig Schiffe doch hier waren.

Doch alsbald mußten wir zu unserem blanken Entsetzen feststellen,

daß wesentlich mehr Schiffe hier gewesen sein mußten, als wir dachten – doch die meisten davon lagen als verkohlte Wracks im Hafenschlick! In den Hafen kamen wir gar nicht erst rein, da zwei Wracks die Einfahrt blockierten. Also fuhren wir weiter zum Handelshafen. Auch hier mußten wir uns vorsichtig einen Weg zwischen einigen Wracks zum Kai suchen.

Die Sturmkinder hielten sich gar nicht erst lange hier auf, sondern ruderten gleich weiter stromaufwärts bis gegenüber der Freireede, die nur noch aus schwelenden Ruinen bestand.

Oh, was für ein grauerregender Anblick bot sich uns!

Das ganze Stadtgebiet vom Kapitän-Kerlok-Kanal bis zum Jandasholm war nur noch eine einzige rauchende Trümmerwüste, durch die rußgeschwärzte Gestalten irrten, schreiend vor Schmerzen, die verbrannte Haut hing in handtellergroßen Fetzen herab. Andere wühlten in der noch glühenden Asche und riefen ständig die Namen ihrer Angehörigen. Hier und da flackerten immer wieder kleine Feuer auf.

Wir trafen auf Thorwaler, Zwerge, ja sogar Orks, die verzweifelt, doch ohne Hoffnung in den müden Augen, bis zum Umfallen erschöpft versuchten, die wenigen unverehrt gebliebenen Holzhäuser vor den Übergriffen der immer wieder aufflackernden Feuersbrünste zu bewahren. Sie bildeten einen schauerlichen Anblick, überzogen mit einem Schmier aus fettigem Ruß, Schweiß und Wasser, Brandblasen auf ihren Gesichtern, Händen und Armen; Haupthaar, Bärte und Pelze vom Feuer verengt.

Schnell ergriffen wir unser Werkzeug und reichten uns ohne viele Worte mit ein, um zu retten, was denn noch zu retten war.

Merkwürdig still war es, wo doch diese Stadt sonst so voller Lebensfreude brummte. Kaum ein lautes Wort übertönte das Prasseln und Knacken der Flammen. Selbst die Schmerz- und Klagelaute der Opfer klangen dünn und hohl im Wind.

Über allem lag dieser gräßliche, widerliche Geruch, den ich wohl nie wieder vergessen werde. Dieser Geruch nach verbranntem Fleisch von den teilweise noch vor sich hinkohlenden Leichen und dazu dieser schwere, ölige Dunst der ganz wirt im Kopf macht. Irgendeiner neben mir murmelte, daß das der Geruch von diesem Hylailer Feuer sei.

Bis spät in die Nacht hinein brauchten wir, bis auch die letzten Feuer gelöscht waren. Nur mit Sand konnten wir die Flammen erstickten.

Doch irgendwann schließlich konnten sich die Löschrupps zu Tode erschöpft irgendwo zu Boden sinken lassen. Viele hatten zuviel von dem Qualm eingeatmet und husteten jämmerlich.

Da ich mich ein wenig aufs Heilen verstehe, suchte ich nun Verletzten zu helfen.

Dabei traf ich auch unseren alten Branda wieder, der sein mögliches tat. Ihm standen dicke Tränen in den Augen. Im Laufe von fast drei Jahrzehnten hatte er schon viele von uns nach irgendwelchen Gefechten wieder zusammenflicken müssen, aber noch etwas Schlimmes hat auch er noch nie erlebt. Ich versuchte zu helfen, wo es nur ging, doch viele Verletzte hatten schreckliche Brandwunden. Ich hörte immer wieder die Worte „Hylailer Feuer“ fallen und so langsam

dämmerte es mir, daß das hier keine normale Feuersbrunst gewesen war. Bei den ganzen verzweifelten Löscharbeiten hatte ich bisher nicht die Zeit, überhaupt daran zu *Denken*, was denn wohl der Auslöser gewesen sein könnte.

Die Fremdenstadt links des Kanals wies zu meinem Erstaunen bis auf die Hafenanlagen kaum Brandschäden auf, was wohl hauptsächlich daran läge, wie man mir mit tiefen Grimm in der Stimme erklärte, daß sich hier die Botchaften anderer Staaten befinden, mit denen wollte man es sich wohl nicht verderben. Einzig das Kontor Storerbrandt, gleichzeitig auch Botchaft des Bornlandes, brannte bis auf die Grundmauern nieder.

Die Windzwinger-Ottaskin hat auch einen gehörigen Teil abbekommen und auch die Sturmkinde-Ottaskin, die ja ziemlich dicht am Ufer liegt, ist schwer beschädigt. Die armen sind wirklich übel dran, wo doch erst vor ein paar Generationen in Prem ihre Ottaskin ein Raub der Flammen wurde – und jetzt schon wieder. Die Garaldsöhne hingegen hatten großes Glück, ihre Ottaskin liegt zu weit hinten, um von den Geschossen erreicht zu werden. Aber sie haben schmerzliche Verluste an Leuten einstecken müssen, obwohl durch die Bombardierung des Swafnirtempels, wie auch durch die nachfolgenden Löscharbeiten.

Selbiges gilt für die Ottaskin der Hetleute, die auch zu weit vom Hafen weg liegt und dazu noch auf der Steilklippe. Aber auch hier gibt es Verluste unter den Bewohnern, auch Tronde erlitt Brandwunden.

Schwer traf es auch die Kriegerakademie im „Alten Ugdalf“. Die beiden Geschütze feuerten tapfer auf den übermächtigen Gegner und erzielten auch einige Treffer, bis sie durch mehrere Brandölgeschosse zum Schweigen gebracht wurden. Neben den Geschützbesatzungen sind auch die beiden zwergischen Geschützführer ums Leben gekommen – was besonders die Thorwaler Zwerge sehr ergrimmt.

Ich schlief nicht viel in dieser Nacht, schreckte immer wieder aus Alpträumen auf. Es will mir immer noch nicht das leise Stöhnen der Verwundeten und der Geruch nach verbranntem Fleisch aus dem Sinn schwinden.

Früh am nächsten Morgen, kaum daß die Sonne über den Horizont blickte, stieg ich auf zum Alten Ugdalf, um mir von da einen Überblick über das ganze Ausmaß der Zerstörung zu verschaffen und ich gellte mich zu einigen anderen dort, die den gleichen Gedanken hatten. Bei allen Göttern! Wir schämten uns nicht unserer Tränen, die uns heiß die Wangen heruntertropften, als wir sahen, wie geschunden die einst so fröhliche Stadt war!

Im Kanal schwammen einige veräümelte Leichen von Leuten, die schon während des Beschusses verumten, Verwundete an den brennenden Brücken vorbei mit dem Kahn überzusetzen. Einige wurden von den horasischen Geschützen regelrecht zerfetzt.

In der Nacht hatten einige von unseren Leuten auf den Trümmern der Zugbrücken Planken verlegt, so daß man wieder zumindest zu Fuß den Kanal überqueren konnte und nicht mehr jeden Verwundeten einzeln im Kahn übersetzen mußte.

So liefen die Bergungsarbeiten nun auch besser von der Hand. Inzwischen trafen von Land her weitere Hilfskräfte ein. Sie hatten gehört, daß Thorwal besetzt worden sei und kamen, es wieder zu befreien. So konnten sie wenigstens helfen, es von den Trümmern zu befreien.

Den ganzen Tag über barg man noch Leichen aus den Trümmern, mehr als dreihundert waren es wohl. Mindestens die gleiche Anzahl jedoch ist zu Asche verbrannt. Genaue Zahlen wird man wohl nie erfahren. Auch werden wohl noch viele der zahllosen, schwer verbrannten Opfer in den nächsten Tagen ihre letzte Reihe antreten, die sie wenigstens von ihren unmenchlichen Qualen erlösen wird...

Die verkohlten Leichen stapelten wir auf einer noch schwimmfähigen Otta, den ganzen Tag über, und wohl niemand wird diesen Anblick je vergessen können, in welchen Pöten wir einzelne Verbrannte vorfanden, die von den unäglischen Schmerzen künden, unter denen sie gestorben sind.

Bis zum Abend dann hatten wir wohl häüliche Leichen zusammengetragen und so verammelten sich alle Überlebenden und Helfer am Hafen, um die Otta auf die letzte Reihe zu schicken.

Mit einem tiefen, inbrünstigen Gebet hoben wir das Schiff in die Flußströmung und als es weitertrieb, warfen andere von der Mole ihre Fackeln hinein. Die fanden schnell Nahrung und so stand es schon in hellen Flammen, als es am rußgeschwärtzen Ugdalf vorbei direkt in den tiefroten Sonnenuntergang trieb. Es war so still unter den Anwesenden, daß das Kreischen der Möwen wie Dämonenschreie in unseren Ohren gellte. Doch hier und da wurden leise Schwüre geäußert, von einer Inbrunst, daß die Luft zu beben und das Wasser zu brodeln schien.

Nun ist es wieder Nacht, unsere Schiffe sind voll ausgerüstet und mit Waffen und Munition beladen. Bald brechen wir auf.

Keiner von uns, der nicht ständig die schrecklichen Bilder der letzten zwei Tage sieht, wenn er die Augen schließt.

Unser Wort als Pfand,
wir werden furchtbare Rache nehmen !"

Aufruf zum 1. Thorwalschen Turnier zu Orkin

Die Ottajasko der Wellentürmer laden alle wackeren Streiter und Streiterinnen, die sich für stark genug halten, gegeneinander anzutreten ein, an diesem Turnier teilzunehmen!

Das wichtigste; der komplette Gewinn wird den Brandopfern in Thorwal zu gute kommen!!! Auch freiwillige Spenden sind herzlich Willkommen und werden ausnahmslos den Menschen in Thorwal übergeben.

Nach dem Turnier werden wir uns mit unseren beiden Ottas aufmachen, um das Geld persönlich zu überbringen. Zu dieser Fahrt ist jeder eingeladen! Und als Zeichen unserer Loyalität

werden wir einige Zeit da bleiben und bei dem Wiederaufbau auch mit anpacken.

Thorkill Gairson, Hetmann der Wellentürmer

Wenn ihr Interesse habt mitzumachen, schickt eure Helden oder auch Ottas mit einem frankierten Rückumschlag nebst 3 DM für den ersten und 1 DM für den zweiten (alle anderen sind frei) bitte bis zum 15. September an folgende Adresse:

Dominik Hartmann, Freiherr-vom-Stein-Str. 24, 35085 Beltershausen
Eine genaue Übersicht über die veranstalteten Wettbewerbe könnt ihr unter HomeDJ@uni.de bekommen. (Oder frankierten Rückumschlag zusenden)

Neue# vom Wiederaufbau

Von allen Seiten #trömen immer noch Hilfskräfte herbei, um den Wiederaufbau unserer #chwer ge#chundenen Stadt voranzutreiben.

Von Ha#gar Tildas#on erging die klare Anordnung, daß der Aufbau der öffentlichen Gebäude, wie dem Magi#trat und dem Zeughaus, hinter dem Aufbau der Zugbrücken über dem Kapitän-Kerlok-Kanal und von Wohnraum zurückzu#tehen hat, damit bis zum Wintereinbruch wieder alle ein Dach über dem Kopf haben: "Wir mü#ssen jetzt alle ein klein wenig zu#ammenrücken und das bißchen Magi#trat-Krams können wir auch er#t mal vom Ottaskin der Hetleute aus erledigen, das wohl!" Tronde, der #ich gerade von seinen Brandwunden erholt, erklärte, daß #eine Ottajaskos #ich nach Kräften am Wiederaufbau beteiligen und in die#em Sommer nicht auf große Fahrt gehen werden.

Zum Glück blieben ein Großteil der Unterlagen und Akten in den Kellerarchiven des Magi#trats fa#t unver#ehrt, #o daß die#e vorläufig in die berühmte Kartothek der Hetleute ausgelagert werden können.

Am Otta#kin der Hetleute hängen derweil Such- und Verlu#tli#ten aus, die von einem Schreiber den Suchenden vorgele#en werden.

Feiger Angriff

Nichts wiegt unser Schick#al gegen das jener Unglücklichen, die der Kata#rophe von Thorwal miterlebt oder nicht überlebt haben. Dennoch will ich euch von den Ge#chehni#ssen berichten, die zum Untergang der #tolzen *Infiltritis* führten.

Wir Tjalfsporter fuhren, wie #chon unzählige Male zuvor, von Tjalfsport (ca. 50 Meilen #üdlich von Prem) herüber nach Thorwal, um dort einige wichtige Dinge zu be#orgen und ein bißchen Spaß zu haben - in Tjalfsport i#t es die mei#te Zeit über recht ruhig. Wie wir da #o hinüber #chipperten und gerade Runin pa#siert hatten, da dachte ich, daß die da vielleicht eine Art Wettrennen machen, oder so was. Als wir aber näher heran kamen, da haben wir gleich gemerkt, daß das keine Drachen #ind, die da auf uns zu kommen, das waren richtig fette Pötte mit Rotzen und Balli#ten #att und die Horas-Flagge flatterte frech am Flaggenma#t. Ich hab dann vorge#chlagen, einen kleinen Bogen zu fahren, damit wir nicht so nah an die Kerle ran mü#ssen, aber der Hetmann wollte davon nichts wi#ssen und hat geradewegs auf #ie zu steuern zu la#ssen. "Bangbüx", hat er noch zu mir ge#agt. Wir waren noch etwa fünf Schiffslängen entfernt, als die er#ten Steine geflogen kamen. Dem Asleif hat einer von den Brocken den Bauch aufgeri#ssen, und Hjalske hat #ich den Arm gebrochen, als er in Deckung ge#sprungen i#t. Was aber noch #chlimmer war, war daß die *Infiltritis* einiges abbekommen hat und ziemlich #chnell untergegangen i#t. Wie wir dann alle im Wa#ßer waren und ge#schwommen #ind die Angreifer einfach weiter ge#egelt. Wir haben dann ver#ucht (#chwimmend ver#teht #ich) nach Runin zu kommen, aber als wir dann angekommen #ind, waren wir nur noch 15 von ur#prünglich 22.

Katla Eilifdottir

Feige Horasier bedecken auch Premer Hafen mit Feuer

Getreulicher Bericht von Beorn Laskes#on,
Hetmann der Sturm#peer-Otta Prem:

Es war am Morgen des 14. Praios. Ich #aß mit meinem guten Kumpel Thurbold, dem Hetmann der Bärenmut-Otta aus Aryn, bei uns in der großen Halle. Thurbold war mit einigen #einer Jungs und Mädels mal wieder vorbeigekommen, um Prem einen Be#uch abzu#tatten. Plötzlich war draußen Lärm und Ge#chrei und uns wurde gemeldet, daß ein Verband Horasier ge#ichtet worden #ei. Wir #türmten #ofort raus und #pähten hinab in die Drachenbucht. Tat#ächlich! Acht horasi#che Schiffe, vier Schivonen oder Karracken, #o genau konnten wir das nicht erkennen, und vier kleinere Karavellen liefen in Buglinie in die Drachenbucht ein. Thurbold und ich dachten uns #ofort, daß das nix Gutes bedeuten konnte, denn wann hatte man das letzte Mal Horasier vor der Drachenbucht ge#ichtet?

Ich rief #ofort meine Jungs und Mädels zu#ammen, und wir rannten dann zu#ammen mit Thurbold und seinen Leuten hinunter zum Hafen. Dort herr#chte bereits ein heilloses Durcheinander, den die anderen Ottas waren ebenfalls dabei, ihre Boote zu bemannen. Und das bei dem üblichen morgendlichen Durcheinander im Hafen. Bevor wir jedoch etwas ausrichten konnten, waren die feigen Horasier nahe genug heran und eröffneten das Feuer auf die im Hafen liegenden Boote. Dutzende Gescho#e, die kleine Rauchfahnen hinter #ich herzogen gingen auf uns hernieder. Bevor wir uns ver#ahen, #tanden alle unsere braven Ottas in Flammen, der Hafen war in #chwarzen Rauch gehüllt und erfüllt von den Schreien der Verwundeten.

Als #ich der Rauch wieder lichtete, hatten #ich die Horasier bereits wieder aus der Drachenbucht verzogen. Alle im Hafen liegenden Boote waren ein Raub der Flammen geworden. Von unserer treuen Otta *Galeerenknacker* war nix mehr über. Neben den Booten waren noch einige Gebäude in unmittelbarer Hafennähe 'runtergebrannt. Auch hatte die Trutzburg gelitten. Die eigentliche Stadt jedoch hatten die verdammten Horasier Swafnir #ei Dank nicht be#chossen.

Bis zum Abend zählten wir 77 Tote und an die 200 Verletzte, die mei#ten davon mit #chwer#ten Brandverletzungen. Die waren alle nicht mehr #chnell genug von den Booten herunter in Dekkung gekommen. Wieviele von ihnen die näch#ten Tage überleben werden, i#t ungewiß.

Nostrianer besetzen Kendrar!

Hetmann Eldgrimm hatte die Horasi#che Flotte auf dem Weg nach Thorwal ge#ichtet und be#chlossen, denen auf den Zahn zu fühlen. Leider hatten #eine Ottas keine Chance gegen die #chweren Schiffe der Tuchwedler. Auch Eldgrimm's Schiff wurde ver#enkt (er #elb#t überlebte aber). Die#e Gelegenheit nutzen die nichts-nutzigen No#trianer Weicheier, um Kendrar zu be#etzen. Sofort brachen die Sturmkinder, Hjalländer und andere auf, die No#trianer zu vertreiben.

Mißglückte Aktion gegen die Horasier

Nach den schrecklichen Ereignissen gelang es uns, ein Gespräch mit dem neuen Leiter der Kriegerchule zu Thorwal, Klauen Witzkaon, zu führen:

TS: Klauen, es wurden ja einige Stimmen laut, die sagen, daß Tronde mit seinem Brandfloßangriff erst die horasische Beschießung der Stadt herausgefordert hat.

KW: Gequirlte Orkenkacke, das! Die Parfümbeutel hätten so oder so damit begonnen. So nur halt etwas früher. Tronde hat nichts weiter als eine verdammte Pflicht und Schuldigkeit als oberster Hetmann getan und versucht, Unheil von Stadt und Bevölkerung abzuwenden!

Allerdings war dieses Unterfangen aus heutiger Sicht von Anfang an zum Scheitern verurteilt – doch hinterher ist man ja immer klüger!

TS: Wie war die Aktion denn "von Anfang an" zum Scheitern verurteilt? Und wenn dies so ist, was hätte man dann besser machen sollen?

KW: Nun erst einmal haben uns die Perückenträger, so hart das jetzt auch klingen mag, mit heruntergelassenen Hosen erwischt. Auch, wenn jetzt viele ehrenhafte Krieger empört aufschreien werden, so haben wir doch bisher eine fortschreitende Entwicklung ignoriert, die nicht mehr viel mit den thorwalchen Tugenden des persönlichen Kräfternehmens im Kampf zu tun hat.

Die Puderquaten haben zur Zeit die fast uneingeschränkte Möglichkeit, einen Kampf aus sicherer Entfernung durch schiere Feuerkraft für sich zu entscheiden.

Der "Kampf" wird reduziert auf eine bloße, mechanische Tätigkeit des Spannens, Ladens und Betätigen einer Maschine. Dazu brauche ich keine Krieger, da reichen Memmen! Was ist das für ein Kampf, wo man nur nach einen Hebel drückt, statt Auge in Auge mit blanker Klinge dem Gegner gegenüber zu stehen.

TS: Äh, Klauen... Wir waren beim Scheitern...

KW: Ich weiß! Trotzdem sollte man sich auch mal mit der Vorgehichte befassen!

Also, im Nachhinein betrachtet, konnte es mit den Flößen aus folgenden Gründen nicht klappen:

- Sie waren zu hässlich improvisiert und vor allem zu langsam und unbeweglich. Wir hätten gleich ein paar schnelle, wendige Jollen nehmen sollen.

- Die Stäbchenfuchler haben uns gegenüber den Vorteil, daß ihre Magier schon immer für den Kampf ausgebildet wurden und auf dem Gebiet über wesentlich mehr Erfahrung verfügen, als unsere Zauberer, die sich ja immer friedlichen Zielen verschrieben hatten.

Also konnte die magische Tarnung schnell als solche erkannt werden und dann waren die Flöße zu schwerfällig, um den Geschoßen noch ausweichen zu können.

JETZT wissen wir es – und noch mal passiert uns so was nicht!

TS: Sollten wir also in Zukunft nur noch mit schweren Geschützen schießen?

KW: Oh nein, da walte Swafnir! Wir sollten aber unsere Tätigkeiten um ein paar Möglichkeiten erweitern, um unsere Gegner wieder auf das Feld zu bekommen, wo wir schon immer die Überlegenheit hatten: Dem persönlichen Kampf mit der Axt in der Hand und dem Weißen im Auge des Gegners im Blick!

TS: Entschuldige, aber das klingt alles für einen Hjalldinger etwas...

KW: Hochgehothen? Hey, Kleiner! Siehst Du diese Narben hier? Die habe ich nicht, weil ich versucht habe, mit Messer und Gabel zu essen! Ich weiß, wovon ich rede und es ist an der Zeit, daß ich das auch mal tue!

TS: Klauen, wir danken Dir für dieses Gespräch!

Nachrichten aus der Geweihtenschaft

Ihro Hochwürden Shaya, Geweihte des thorwaler TRAvia-Tempels, gab bekannt, daß das Haus der gütigen Göttin des Herdfeuers auch weiterhin jedem Obdachsuchenden offen steht, auch wenn es langsam etwas eng würde.

Der Tempel erfreut sich zur Zeit einer recht großen Beliebtheit, was nachweislich auf die wunderbare Verhöhnung des Gebäudes durch die horasischen Brandgeschoße zurückzuführen ist. Die einschlagenden Flammenbälle erlöchen fast augenblicklich, ohne mehr zu hinterlassen, als einige Rußflecken.

Des weiteren ließ Hochwürden verlauten, daß man auch gerne weitere Sachspenden wie Nahrung und Kleidung für die Obdachlosen entgegennehme.

* * *

Erste Gerüchte besagen, daß der zerstörte Tempel von der Kirche zum Anlaß genommen wird, den Tempel in Thorwal ganz zu schließen. Seine Hochwürden Orian Belther, der Leiter des Tempels, war bislang noch zu keiner Stellungnahme bereit. Der Verlust des SWafnir-Tempels und der Tod vieler Geweihter

trifft die Bevölkerung tief.

Zur Zeit befinden zwei Hjalldinger Geweihte Swafgar Efferdison und Magda Jörgesdottir zur Unterstützung in der Stadt. Die Geweihten haben in einem landesweiten Aufruf verlauten lassen, daß sie um Unterstützung bei der Betreuung der zahlreichen Gläubigen bitten. Als erster eilte Thinmar Ormon, der Swafnir-Geweihte Naakheims, zu Hilfe, gefolgt von Leif Kieferbrecher und Swafnan Liukolfson aus Thos und der wandernde Geweihte Kjaakar Korinon.

* * *

Aus dem heiligen Hause Efferds ist zu hören, daß der Meister der Brandung, Bruder Goswyn sich sehr erfreut zeigte über die Genesungserfolge der dort einquartierten Brandopfer, deren Verletzungen durch das efferdunliebame Element überraschend gut geheilt.

Weiterhin gab Bruder Goswyn bekannt, daß auch weiterhin keine Garküche für Obdachlose geöffnet sei, und daß er wegen des großen Andrangs noch freiwillige Helfer braucht.



Vaterländisch, Kriegerisch, Traditionsbewußt, Zupackend, Treu, Tapfer

TRA 30 Hal, 17. Jahrgang

Preis: 1 ST, 1 Schilling, 2 Groschen, 0,1 Zwergentaler, 1 Dinar, 0,1 Amazonenkronen, 1 Schrumpfkopf

Kampf um Kendrar Hora#ier besetzen Olportsteine !

Bericht der Hjallander Skaldin
Walpurga Torben#dottir

Al#o, das hatte ja nun irgend-
wie was von einem Imman-
Spiel, was da unten abgelau-
fen i#t. Rein-raus und hin-her.
Aber ich fange lieber mal von
vorne an:

Wir #ind al#o am 15. Praios von
Thorwal aus aufgebrochen, die
Sturmkinde mit ihrem Schiff
und wir Hjalländer mit der
"Krakatauer" und der
"Aardbrecker". Fa#t 200 Leute
#ind wir gewe#en, die Sturm-
kinde, die Windbrummer, die
Schollenbrecher und auch ein
paar aus Thorwal, die nach die-
#er feigen Tat der Puderho#en-
Pimperer irgendjemandem kräf-
tig den Achter#teven verbiegen
wollten.

Der Wind #tand gut und #o er-
reichten wir am Morgen des 16.
den Strand vor der Wogen-
brecher-Otta#kin, noch vor Son-
nenaufgang. Die Sturmkinde
kannten kein Zaudern und
#etzten den Kiel auf den Sand-
#trand. Wir taten es ihnen gleich
und #türmten der Ottaskin ent-
gegen.

Mein Herz tat einen Sprung,
als ich der Jubel#chreie gewahr wurde. Als wir den Wall erreichten,
konnten wir erleichtert fe#tellen, daß die Otta#kin nicht nur unbe-
#chädigt geblieben, sondern auch noch ver#tärkt worden war.

Nun ent#pann #ich ein freudiges Wieder#ehen, als die Sturmkinde
ihre Leute, allen voran Cern Ragnars#on, den Hetmann, begrüßten.
Bald darauf drängten #ich #o viele von uns als möglich in das größte



Krieg !!

Nachdem die horasi#chen Mordbren-
ner Thorwal und Prem zu#am-
menge#cho#en hatten, tauchten #ie am
2. Rondra vor Gandar auf, um ihr
blutiges Werk fortzu#etzen. Nach ei-
ner zwei Tage wählenden Schlacht
waren von Goldshjolmr nur noch rau-
chende Trümmer übrig, und die
Horasier begannen sy#temati#ch, die
ge#amte In#sel in ihre geifernden
Lefzen zu bekommen.

Was genau pa#iert i#t, weiß der
Fi#cher Tevil Asleif#on au# Nidavik
zu erzählen; Tevil war der er#te, der
die horasi#che Todesflotte #ichtete:

„[...] Ich #ah die Segel und fragte
mich, wa# wollen denn Liebfelder
Händler auf der In#el? Da# kam mir
#chon irgendwie kom#ch vor, und dann
bin ich eben zurück ge#tiefelt, um der
Hetfrau Swatnild Ragnasdotter
Be#cheid zu geben.

Na ja, die war nicht be#onders er-
freut, hatte die Nacht wegen des
Gewitters nicht #chlafen können und
#o, und dann #agte #ie, ich hau dich
zusammen, wenn's nicht wichtig i#t.
Jedenfall# erzählte ich ihr von den
Schiffen, und dann war #ie hellwach.

Sie #agte, ich #oll mich nicht rühren, wenn mir mein Leben lieb i#t,
und dann ging #ie #ich anziehen. Gemein#am rannten wir dann je-
denfalls zum Strand. Na, und dann #ahen wir auch #chon die
horasi#chen Schiffe, die Kurs auf Goldshjolmr hielten. Die Hetfrau
meinte, das gibt Ärger, und wir #ollten nicht zögern, uns zu bewaff-
nen und nach Goldshjolmr zu eilen, um die Leute zu warnen. Ja,

Fort#etzung auf Seite 17

Fort#etzung auf Seite 20

Seeschlacht von Lassir

"Die Nachricht traf uns überraschend während der Besprechung für den Angriff auf Gandar. Viele hatten noch einen rechten Brummhüdel nach der ausgiebigen Feier des Vortages – die mich natürlich bis in die Stunden des frühen Morgens zog. Einige Schiffe der Pupsköpfe befanden sich auf dem Rückweg von Gandar, so lautete die Botschaft, die uns Hetmänner erreichte. Mit einem Schlag waren alle hellwach, von einer guten Gelegenheit war die Rede, von rauchem Handeln und von Vergeltung. Gandar konnte noch ein wenig warten.

Und so geschah es – ich vermag nicht mehr zu sagen ob jemand Bedenken angemeldet hatte – daß wir uns entschlossen zuzuschlagen. Schnell wurden die letzten Schläfer geweckt, so manch einer benötigte einen Eimer kalten Wassers, um wach zu werden, dann wurden die Schiffe zum Auslaufen bereit gemacht. Bald darauf verließ an jenem Morgen des 13. Tages des Effermonds unsere kleine Flotte die Bucht von Lassir, Kurs auf die Stutzer. In schneller Fahrt ging es dahin, jeder wollte der Erste sein, der seinen Stahl in die feigen Wichte schlägt. Bald darauf waren sie auch schon auszumachen. Fünf Schiffe, stolz und groß, die, als sie uns bemerkten, ebenfalls Kurs auf uns nahmen. In breiter Formation bewegten wir uns auf den Feind zu, laut johlend und Äxte schwingend. Doch die Stutzer schienen davon unbeeindruckt und begaben sich ihrerseits in Gefechtsformation. Bald darauf setzten sie ihre verdammenswürdigen und feigen Fernwaffen ein. Unzählige Geschosse, einige davon brennend, gingen auf unsere Drachen hernieder. Schmerzensschreie

und das Bersten von Holz war zu vernehmen. So man -



cher Drache hatte zudem Feuer gefangen, darunter auch eines unserer Schiffe – der *Sturmdrache*. Nun begannen einige der Olporter Magier die uns begleiteten einen dichten Nebel zu wirken, in dessen Schutz es für die Pupsköpfe schwieriger sein sollte auf uns zu zielen. Efferd und Swafnir waren uns gnädig gesinnt, denn auf dem Schiff vor uns – der *Jurgas Stolz* der Sturmegler-Otta – befand sich wohl ein solcher Zauberer. So gelang es mir zusammen mit meinen Jungs und Mädels die *Efferds Faust* im Schutze des Nebels nahe an eines der Horasischen Schiffe heranzubringen. Das war auch der *Jurgas Stolz* gelungen. Zwei weitere Ottas waren außerdem im Nebel vage zu erkennen. Eine davon war scheinbar schwer getroffen worden, während die andere ebenfalls auf unser Ziel zuhielt. Später sollte ich erfahren, daß beide Drachen ebenfalls zur Ottajasko der Sturmegler zählten. Jetzt erst erkannte ich den Namen jenes Schiffes, dem wir uns näherten. "Fürchtenichts" stand da am Bug in großen Lettern. Schließlich gelang es uns in dem dichten Nebel, der unsere Schiffe umgab und der nun auch einen Teil der *Fürchtenichts* eingehüllt hatte, an Bord der Karracke zu begeben. Doch die Pupsgesichter hatten dies offensichtlich erwartet, denn wir konnten uns kaum umsehen, als schon die ersten Bolzen auf uns abgeschossen wurden. Neben mir brach Trondjar schwer getroffen zusammen und noch bevor ich mich einer annehmen konnte, traf auch mich ein Bolzen an der Schulter. Den *Sturmeglern* erging es kaum anders. Feige, wie die Horasischen Hunde nun einmal sind, wagten sie sich

nicht in einen ehrlichen Nahkampf. Bei Swafnir, wir hatten keine Möglichkeit, es ihnen heimzuzahlen. Viele unserer Kameraden lagen schwer verwundet auf Deck, ebenso viele waren wohl tot. Schließlich blieb uns keine andere Wahl als der Rückzug. Dabei kam uns zugute, daß es uns gelungen war, eines der Geschütze unbrauchbar zu machen, indem wir Hylailier Feuer zum Brennen brachten. Dadurch waren die Magier der Stutzer kurz abgelenkt. Schnell schulterten wir unsere Verwundeten und Gefallenen – die Seidenröcke sollten niemanden von uns in ihre feigen Finger bekommen – dann ging es zurück auf die Drachen. Gemeinsam mit Aleif Raikiron von den *Sturmeglern* und einigen andern deckte ich den Rückzug, und es gelang uns noch, dem einen oder anderen Pupskopf, der sich nun doch heranwagte, selbigen zu spalten. Wahrlich, so hatte ich wohl niemand das Ende dieser Seeschlacht vorgestellt, bei Swafnir! Doch so wahr ich Frenjar Toriron heiße, das letzte Wort ist noch nicht gesprochen! Wir werden unsere Brüder und Schwertern rächen und unsere Rache wird furchtbar sein, das wohl!!!

Bericht des Hetmanns der Lassirer Drachen, Frenjar Toriron

“Despiona” besiegt Neue Hoffnung durch Magie?

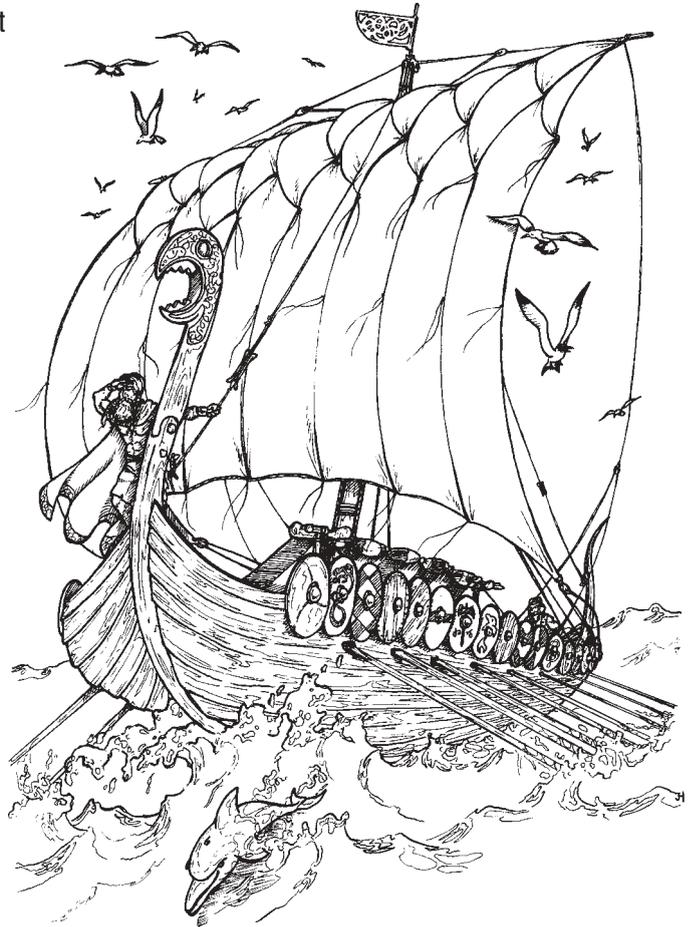
Laut In einem erbitterten Kampf gelang es den *Blutrochen* und den *Nebeldrachen* die Mannschaft der *Despiona* niederzurufen. Dabei wurde durch die Hetmänner Thorondor Salgarson und Roar Eldgrimson erstmals auf neue Wind- und Wettermagie aus Olport zurückgegriffen. “Wir haben das Adlernegetürmt und ihnen einzeln die Federn ausgerissen!”, kommentierte Hetmann Eldgrimson die Schlacht beim abschließendem Gelage, bei dem das Bier durch die Gesamtniederlage dennoch schmeckte.

Die Männer und Frauen der beiden Ottas kämpften tapfer, jeder wie ein Olportwal, was ihnen letztendlich den verdienten Sieg über die Horasier einbrachte, die sich mal wieder ganz ungeniert feiger Mittel wie Granatäpfel und Hylailer Feuer bedienten.

Hetmann Salgarson meinte: “Der Einsatz von Magie war für uns entscheidend. Er brachte uns die Vorteile, die wir letztendlich für den Sieg benötigten.” In der Tat gelang es den Zauberern Iskiral und Thjolgunn während der Schlacht immer wieder, die ausweglosten Situationen doch noch zum Guten zu wenden. Allerdings wollte niemand verraten auf welche Weise die Magier eingegriffen haben. Strenges Geheimnis, hieß es allerorten, und selbst nicht redliche Jungs verwiesen auf den Schwur, den sie getan hatten.

Somit bleibt zu überlegen, ob in Zukunft nicht öfter auf die arkane Kraft zurückgegriffen werden sollte. Die beiden Hetmänner zumindest erklärten, daß sie die neuen Kurs weiter fahren wollen. Auch eine abschließende Befragung der Mitglieder beider Ottas ergab, daß viele die Magier, die von der Olporter Akademie zu Versuchszwecken an Bord der beiden Ottas geschickt worden waren, jetzt mit anderen Augen sehen und die Furcht vor der Macht der Magie geringer geworden

sei. Ein Ausweg für das gebeutelte Thorwal, denn der Kampf gegen die horasischen Eindringlinge wird weitergehen.



Fortsetzung von Seite 15 "Kampf um Kendrar"

Jolskrim, um dem Bericht des Langen Eldgrimms zu lauschen. Mit belegter Stimme erzählte er uns, wie am Morgen des 11. vor der Küste Kendrars ein Verband aus neun horasischen Schiffen gesichtet wurde. Er hatte alle drei Ottas bemannen lassen, um nachzuschauen, was die hier wollten.

Ein einziges Schiff scherte aus dem Verband aus und deckte die Ottas mit Steingechochen ein. Sie sanken, ohne überhaupt auf Entertfernung herangekommen zu sein.

Wenigstens gelang es einem Großteil der Besatzungen, sich mit einem Sprung über Bord in Sicherheit zu bringen. Die Überlebenden bemühten sich, auch die Verwundeten an Land zu bringen. Dort mußten sie dann erschöpft und praktisch unbewaffnet feststellen, daß zur gleichen Zeit von Land her die norrischen Haehenzeren die Gelegenheit genutzt hatten, um hinterrücks im Handreich die Stadt zu besetzen. Also blieb ihnen keine andere Möglichkeit, als sich mit den ersten Flüchtlingen aus Kendrar bis zur Wogenbrecher-Ottaskin durchzuschlagen und vorerst abzuwarten.

Jedoch machten die Plattfischköber keine Anhalten, über den Angra zu setzen, sondern wandten sich die nächsten Tage landeinwärts. So

hatte man hier genug Zeit, die Ottakin zu verstärken. Die Flüchtlinge schickte man weiter in den sicheren Norden.

Später berichteten davon, daß das Norrierpack alle Bauernhöfe in den Ingvaller Marken besetzte und schließlich sogar das nicht verteidigte Skardan besetzte.

Bei der Stadt war es zu Kämpfen mit verprengten Kriegern gekommen, seitdem wurden aber die Wachen verstärkt, was weitere Erkundungsgänge sehr erschwerte. Klar, daß Eldgrim inzwißen recht unruhig das leere Thim zwischen seinen Händen hin und her rollte.

Unser Hetmann Thurgan erzählte, was sich in Thorwal ereignet hatte und auch mir traten wieder Tränen in die Augen. Recht still war es danach, bis auf leises Schluchzen und Zähneknirschen. Doch viele Fäuste ballten sich um die Griffe der Waffen und grimme Blicke gab's allweit.

Soviel war nun klar, die norrischen Plattschwänze würden nicht lange Freude haben an unserer Stadt! Alle waren sich darüber einig, daß wir sie noch an diesem Morgen zurückerobern würden.

Schon wurde gedrängelt, um auf die Schiffe zu kommen, als es sich

am Eingang taute. Eine Frau der Sturmkinder, die in den Flammen ihre Eltern verloren hatte, stand dort wie festgezimbert und starrte in das flackernde Licht einer Tranfunzel. Dann trich sie mit einer entschloenen Bewegung durch die Rußschicht über dem Spiegel und fuhr sich mit den Fingern durchs Gesicht, schwarze Rußstreifen auf Stirn und Wangen hinterlassend.

Und nun, wie aus einem Traum erwachend, blickte sie sich um, ah fragenden Augen auf sich gerichtet, sprach nur: "Rache. Rache für Thorwal", und verließ das Haus. Viele waren es, die es ihr gleich taten und Streifen von Ruß in ihre harten und entschloenen Mienen trichen. Die vier Ottas lagen mit mehr als 250 Kriegeren schon recht tief im Wasser, doch auch so erreichten wir schnell den Hafentrand von Kendrar, dessen alte Stadtmauern gerade, das rötliche Licht des Morgens wiederpiegeln.

Wir setzten die Schiffe auf den Strand und prangen heraus, ein paar junge Baumstämme mitzerrend. Allen voran rannte der lange Eldgrim, eine Axt wild schwingend und rau brandete ein hundertfacher Ruf der noch schlummernden Stadt entgegen: **"Rache für Thorwal!"**

Die erschreckt über die Stadtmauer lugenden Wachen, zogen schnell die Köpfe ein, als neben ihnen die ersten Schneidzähne Putzbrocken von den alten Ziegeln plittern ließen.

Schnell ließen die als Rammböcke benutzen Baumstämme das Tor erzittern, während unsere Haken über die Mauerkrone flogen und kurz danach die ersten unserer Leute über die Zinnen enterten. Auch hielten sich geschickte Kletterer an den Spitzen einiger Baumstämme fest, während zehn bis zwölf weitere diese nun an der Mauer aufrichteten, um so die sich an der Spitze festhaltenden auf die Mauer zu heben. Wenig später öffneten sich uns die schon deutlich mitgenommenen Torflügel, worauf der Rest von uns in die Stadt türmte, bereit, jeden ungepitzt in den Boden zu hauen.

Es regte sich aber kein Widerstand in den Mauern – einzelne, schlaftrunkene Soldaten, machten noch nicht einmal den Versuch, zu ihren Waffen zu greifen. Bald erreichten wir das Nordtor, durch das uns von außen weitere Thorwaler erstaunt entgegenblickten, die schnell als Bewohner Elderbogs und Svafdüns erkannt wurden. Sie hatten vortags erfolglos versucht, das Nordtor zu türmen.

Auf der Straße gen Sijdan nach Salza konnten wir noch die Staubwolke der "ruhmreichen" Verteidiger erkennen, die sich wohl gerade zu einem "Gegenschlag reorganisierten", wie das bei denen immer so schön heißt, wenn sie Fersegeld geben...

Nun, da es so schnell und unblutig vorbei war, fühlten wir uns doch irgendwie alle erleichtert, denn wahrlich, Tote und Verletzte hatten wir genug in den letzten Tagen gesehen!

Langsam kamen auch die ersten Bewohner aus ihren Häusern hervor und begrüßten uns zaghaf. Hier und da nahmen Hausbewohner zerschlossene Banner mit einem Plattfisch drauf von den Hauswänden ab und legten sie fein ordentlich wieder zusammen. Auf meine Frage an einen, was das denn wohl solle, antwortete er etwas verlegen: "Nu je, mer wiße doch nich, wofür dat noch mal gut sein täte. Woll? Siehst ja, dat dat nach all' den Jahren doch noch wat gebracht hat!" Eigentlich hätte ich ihm wohl böse sein sollen, aber wir waren alle so glücklich über den leichten Sieg, daß ich nur darüber lachen konnte, und er stimmte erleichtert mit ein.

Überall ertönten nun Jubelrufe, doch vom Rathaus hörte man auf einmal Kampfgeräusche. Unser Hakon Gundridson war mit ein paar Freunden in der Nähe und marschierte neugierig auf den Rathausplatz. Dort prügeln sich zwei, keine Thorwaler, sondern Nothrier,

der eine in ein Samtwams gekleidet, der andere trug eine wollene Kutte. Eben schickte dieser den anderen in den Staub, ließ aber nicht ab, sondern setzte eifrig nach.

Hakon trat schließlich dazwischen. Der, der noch stand, hielt inne und starrte verdutzt auf Hakon. Schließlich raffte er sich auf und antwortete: "Das siehst du doch, mein Freund! Ich mache die Idioten deutlich klar, was ich von seiner verdammten Verteidigungsstrategie halte!" - "Freund? He! Woher kennen wir uns denn?" Der fremde Kuttenträger lächelte und trat näher, ohne noch weiter auf den am Boden liegenden wimmernden zu achten. "Ja, weißt du das denn nicht mehr? Wir haben uns doch damals in *Bannbaladin* getroffen!"

"Bannba..., ja richtig! Damals! Komm her und laß dich umarmen!" Hakon war überglücklich, einen alten Freund hier wiederzufinden und die anderen waren auch zufrieden. Ein Freund von Hakon und haut Nothrier – der war in Ordnung!

So konnte er sich kaum vor Freundschaftsbekundungen retten, die auf seine Schultern herniederprasselten. Schließlich bekam er genug Luft, um sagen zu können:

"Freunde, das muß gefeiert werden! Geht ihr schon mal vor in die 'Steineiche', ich hole nur noch schnell mein Trinkhorn!", zwinkerte allen noch mal zu und verschwand zwischen den Häuserreihen, während sich die Freunde zur Taverne 'Steineiche' aufmachten. Dort waren auch schon eine ganze Menge andere, denn die 'Steineiche' ist wirklich die beste Taverne in der Stadt. Allerdings ließ Hakons Freund Kutte auf sich warten, bis Hakon schließlich unruhig umhersehend fragte: "Hat denn keiner von Euch meinen Freund gesehen?" - "Wie, Hakon, du hast einen *Freund!*"

"He, du, was soll das heißen? Ich habe ihn damals in Bannbaladin kennengelernt!" "Hakon, hör mal. Bannbaladin ist keine Ortschaft. Das ist ein Zauberpruch..." So kam der Betrug des pitzbüchchen, nothriischen Zauberers ans Licht, der sich inzwischen vom Acker gemacht hatte.

Eldgrim übernahm wieder seine Amtsgeschäfte und die vertriebenen Bewohner zogen in ihre Häuser zurück.

Am nächsten Morgen brachen wir Hjalländer und Elderboger mit über einhundertfünfzig Kriegeren in die Ingvalle Marchen auf, um auch die restlichen Segelpfurer alle zurück über den Ingval zu treiben. Eldgrim blieb mit seinen Leuten und den Svafdünern zurück, um sich um Reparaturen in der Stadt zu kümmern.

Allerdings verliefen die nächsten anderthalb Wochen ziemlich langweilig. Da marschierten wir also bei schönstem Sommerwetter durch das anft hügelige Gebiet, schickten hier und da ein paar Nothrier wieder zurück, die sich auf einem verlassenen Hof häuslich einrichten wollten, besuchten Skardan und schließlich Ingvalla, doch stets waren die nothriischen "Streitkräfte" schon mit ihren berühmten "Umgruppierungen" fertig.

Außer Blasen an den Füßen und jubelnder Bevölkerung war wirklich nix los. Da inzwischen auch unsere Vorräte zur Neige gingen, beschloßen wir, dem Örtchen Lyckmoor auf der anderen Seite des Ingvalla noch mal einen kurzen Besuch abzustatten und wir bauten uns ein paar Flöße zum Übersetzen. Allerdings war auch hier nicht viel los, außer daß uns die Bevölkerung nicht so jubelte. Wenigstens konnten wir hier unsere Vorräte auffrischen und machten uns dann wieder auf den Weg, quer durch die Marchen zurück.

So erreichten wir schließlich am 28. Praios wieder Kendrar, wo sich bis dahin auch keine gegnerischen Truppen wieder hatten sehen lassen. Nun begann es uns aber wirklich langweilig zu werden!

Die Sturmkinder mußten unbedingt nach Thorwal zurück, um sich um ihre eigene Otta#kin zu kümmern und wir hatten auch noch genug zu tun. Unsere Schiffe wurden jetzt dringend gebraucht, wo wir doch in Thorwal und Prem #o hohe Verlu#te an Schiffsraum hatten ein#tecken mü#en.

Wir wußten immer noch nicht, wo denn nun die perückentragenden Brand#tifter hinge#egelt waren. Es be#tand die Gefahr, daß #ie jederzeit zurückkehren konnten, um ihr #chändliches Treiben fortzu#etzen.

Die Wogenbrecher-Ottaskin war inzwischen #o gut wie fertige#tellt und Eldgrimm kam in Kendrar wieder alleine zurecht. Inzwi#chen waren ja genug andere Leute aus den umliegenden Orten da, die ihn unter#ützen konnten.

Al#o brachen wir noch am gleichen Tage wieder auf. Um vor der Kü#te zu kreuzen und nach feindlichen Schiffen Aus#chau zu halten. Tatsächlich hatten wir aber die Salzareelen#chänder unter#chätzt, die inzwischen ein zweites Heer aufge#tellt hatten und Anfang Rondra wieder gen Kendrar zogen. Ach, was #oll ich groß davon erzählen, wie #ie uns #chmählich mit heruntergela#enen Ho#en erwi#chten! Ein paar Höfe haben #ie angezündet vor der Stadt. Nicht lange dauerte es, und es ging das Gerücht "Die Liebfelder hätten den Roten Hahn fliegen la#en. Eldgrimm und #eine Leute #ind natürlich

heraus aus der Stadt, um zu helfen. Und da wurden #ie von den Ha#enfüßen in einen Hinterhalt gelockt. Während die Infanteristen #ich wieder mal nach hinten "umgruppierten", griffen von der Seite die Berittenen an. Damit hatten unsere Leute nicht gerechnet und #ie wurden hart rangenommen. Auch das wäre ja noch zu #chaffen gewe#en, eigendek de#en was in Thorwal ge#chehen war, hatten #o ziemlich alle Hjalddinger die Stadt verla#en. Die Stinkflundern hatten leichtes Spiel. Das war dann doch zu viel und Eldgrimm be#chloß, #ich er#t mal wieder geordnet zur Wogenbrecher-Ottaskin zurück zu ziehen. Nun wiederholte #ich das ganze Spiel erneut, die no#trischen Streitkräfte nahmen wieder Skardan und Ingvalla, #o daß alsbald die Ingvaller Mar#chen wieder ganz unter der Fuchtel der Salzarele #tanden. Diejenigen, die nicht unter den neuen Herren bleiben wollten, zogen von dannen, neue Siedler aus No#tria rückten nach. Doch die#es Mal hatten wir nicht mehr genug Leute, um Stadt und Umland auf die Schnelle erneut zu nehmen. Viele #ind mit dem Wiederaufbau be#chäftigt, neue Schiffe und Waffen mü#en herge#tellt werden und die Ernte #teht auch vor der Türe, wo wir kräftig ranklotzen mü#en, #o wir nicht im näch#ten Winter darben wollen.

So ging die#er Punkt al#o an euch, no#trisches Geschmeiß!
Doch #eid euch #icher: Wir kommen wieder!

Kampf um Kendrar, Teil 2

Nach langer Zeit trifft auch Nachricht aus Svafdún und Elderbog, dem Heimatdorf der Trunkenbold-Otta, ein. Von Hetmann Tjore Elengar#on #tammt der folgende Bericht (niederge#chrieben vom Skalden Ulf Tommarson):

„Bei Swafnirs #arkem Kiefer! Nun kommt's aber knüppeldick! Wir vom Trunkenbold-Otta wurden von den Ereigni#en überrumpelt. Wir waren gerade er#t von unserer Einkaufsfahrt aus dem Süden zurückgekehrt und feierten noch recht ausgelassen, als der ganze Ärger mit den horasi#chen und no#triani#chen Fett#eißen begann.

Am 11. Praios #ichteten ein paar Fi#cher aus unserem Heimatdorf Elderbog die horasi#che Flotte auf ihrem Weg nach Thorwal. Und #chon drei Tage #päter trafen Flüchtlinge aus Kendrar bei uns ein und brachten die Kunde von der Eroberung Kendrars durch die No#trianer. Wir wollten zurückhauen! Son#t fiele eventuell unser Dorf als näch#tes an die no#trianer Schmeißfliegen, und dann Svafdún.

So zog das 20-köpfige Trunkenbold-Otta am 13. Praios unter Jubel und Glückwün#chen gen Kendrar.

Im Dorf Svafdún hatte man gerade Be#uch des Hetmannes Swafwoul Dagir aus Ardahn, der #ich nach langen Jahren wieder mit Hjaldr Thurbolds#on, dem Oberhaupt Svafdúns, traf, als ein Bote aus dem #üdtlich gelegenen Elderbog #chlechte Nachrichten brachte: Kendrar war in die Hände der dreckigen Salzarelen gefallen!! Wenig #päter wurden 20 Svafdúner Kämpfer ausgerü#tet und ver#orgt, die dann am Morgen des 13. Praios in Richtung Elderbog aufbrachen, um den Trunkenbolden zu helfen. Derweil richteten die Dörfler Zelte und Hütten ein, die bald die er#ten Flüchtlinge aufnahmen. Der Swafnirtempel, einige Lagerhäu#er und das Badehaus wurden ebenfalls den Vertriebenen zur Verfügung ge#tellt.

Um gegen einen möglichen Angriff der No#trianer gewappnet zu #ein, begannen die verbliebenen Handwerker bald mit der Befestigung des Dorfes. Am Morgen des 15. Praios erreichten beide Gruppen Kendrar und beobachteten zuerst die Aktivitäten der No#trianer. Da #ich aber am Vorabend die Biervorräte dem Ende zu neigten kam Kri#en#timmung auf. Wir wollten ja keine Belagerung. Al#o befahl ich kurzerhand den Sturm

auf das Nordtor von Kendrar. Doch wir waren zuwenige: Asleif Svangar#on, wurde von einem halben Dutzend Armbru#tbolzen feige niederge#treckt!

Ich mußte meine ange#chlagene Truppe von dem inzwischen brennenden Tor zurück in den nahen Wald ziehen und be#chloß den Sturmangriff vorer#t aufzugeben und eine Taktik der „kleinen Hiebe“ einzu#chlagen.

Am 16. Praios meldete unsere Späherin, daß einige Ottas auf Kendrar zuhielten. Als deren Angriff begann packten wir unsere Äxte und berannten erneut das be#chädigte Nordtor. Es galt die Schande der erlittenen Niederlage wettzumachen. Doch bevor wir das Nordtor er#türmten, öffneten uns die Hjalldänder.

Nachdem Kendrar al#o wieder befreit war, #chloß ich mich mit einem Teil der Trunkenbold-Otta und den 20 Kämpen aus Svafdún der Befreiungsexpedition durch die ingvall#chen Mar#chen an.

Wie bitter wurde mir um's Herz, als wir #päter erfahren mußten, daß die hinterhältigen Nostrier nicht davor fies waren, #ich durch eine Li#t in die Stadt zu #chleichen und unsere arglo#en Jungs und Mädels niederzumachen, die noch dort geblieben waren. Uns war klar, ein#tweilen war da nix zu holen. Wir be#chlo#en, in unsere Heimat zurückzukehren. Wir mußten uns den Weg nach Norden in kurzen, heftigen Scharmützeln freikämpfen. Nachdem wir aber die befestigte Heimat der Wogenbrecher pa#iierten, konnten wir unbehellig in unsere Dörfer heimkehren. Zur Zeit beruhigt #ich die Situation in Svafdún einigermaßen, doch tief i#t unsere Trauer über die Gefallenen in Kendrar. Rund neunzig Heimatlo#e bewohnen nun das Lager, in der Hoffnung ein neues Leben beginnen zu können. Auch die Pali#aden um Elderbog #ind inzwischen in#tandge#etzt worden. Wir #ind immer noch fe#t ent#chlo#en, nicht aufzugeben.

Sieben junge Kämpen der Trunkenbold-Otta haben zu#ammen mit der Landwehr aus Svafdún die ‚Kampfgruppe Ingvaller Mar#chen‘ gebildet, die ab Ende Rondra in Kendrars Umland unterwegs #ein wird. Unterde#en werde ich mit meinen neun be#ten Jungs und Mädels dem Ruf zur Olgerda-Jagd folgen, mit der wir ja noch ein Hühnchen zu rupfen haben.

Das Wohl !“

Horasier besetzen Gandar

Fortsetzung von Seite 15

und das haben wir dann auch gemacht. [...]"

An dieser Stelle unterbrechen wir Tevil# Bericht: Bei Sonnenaufgang entdeckte er die Schiffe, und zwei Stunden später war das gesamte Dorf alarmiert. Etwa 50 Bewohner Nidaviks brachen daraufhin auf, um den Leuten in Goldshjolmr beizustehen.

Die horasische Flotte zog weiter nach Goldshjolmr, wo sie sich mit ein paar Salven zu erkennen gab. Als die verdutzten Anwohner auf ihren Häusern gerannt kamen, brannten die Schiffe im Hafen schon lichterloh. Die feigen Horasier hatten also dafür Sorge getragen, daß ihnen niemand auf die Pelle rücken konnte.

Als sich alle Goldshjolmrer am Strand versammelt hatten, rief der chändliche Chetoba von Bord eines Schiffes seine höhnischen Forderungen: „Hört zu, Thorwalcher Abschaum! Zu lange seid ihr dem Imperium Renascentum Horasi auf der Nase herum getanzt. Unser Reich will euch hiermit zeigen, daß es sich das nicht länger bieten läßt! An den Trümmern eurer Schiffe könnt ihr sehen, wozu wir in der Lage sind. Doch in ihrer unendlichen Großherzigkeit hat unsere Kaiserin Amene-Horas beschloßen, sich gnädig zu zeigen und euer armeliges Dorf zu verschonen, wenn ihr unsere Forderungen auf der Stelle und bedingungslos erfüllt. Erstens: Ihr liefert die chändliche Olgerda Olvarnasdottir und den Rest ihrer götterlosen Bande an uns aus. Zweitens: Ihr gewährt unseren Truppen freien Landgang, damit wir diesen Ort zu Ruhme des allerweihesten Horas in Besitz nehmen können. Drittens: Ihr macht alleamt vor dem Bild der Kaiserin den Kniefall und schwört bei den Zwölfen, fortan nur noch dem wiederentstandenen Reich Horas die Treue zu schenken. Viertens: Wir requirieren ausnahmslos und ohne Widerworte eure gesamte Habe. Was wir nicht gebrauchen können, erhaltet ihr widerrufflich von uns zurück. Ihr seht, das Reich ist sehr großzügig zu

euch; nun ist es eure Sache, die#er Gnade Demut und Dankbarkeit entgegenzusetzen.“

Wie sich jeder denken kann, sorgten die# Forderungen trotz der angespannten Lage für allgemeines Gelächter. Die Kunde von Thorwal war noch nicht nach Norden vorgedrungen, sonst wäre so manch einem wohl das Lachen im Hal#eckengeblieben. Schon kurz darauf jedenfalls beschloßen die Horasier das Otta#kin der Sturmalken, die Langhäuser und den Hafen mit den dort stehenden Menschen. Schon die erste Salve kostete vielen das Leben. Der Rest rannte auf#eucht durcheinander, als ein Brandgeschuß mitten in der Menge einschlug. Pani#ch versuchten die Menschen wegzurennen; einige wollten aus den umliegenden Dörfern Hilfe holen.

Gegen Abend stellten die Horasier das Feuer ein und ihre See#öldner landeten. Die Goldshjolmrer witterten ihre Chance: solange die Söldner an Land waren, würde der Beschuß sicher nicht fortgesetzt werden. Die Friedlosen stürmten auf die anlandenden Söldner los und fügten ihnen große Verluste zu. Schon bald mußten die Horasier sich schmälich zurückziehen.

Niemand weiß, wie viele Menschen bei diesem ersten Feuerangriff bereits ums Leben kamen. War Olgerda unter ihnen?

Am nächsten Morgen begann die zweite Offensive. Mit dem Sonnenaufgang trafen Brandgeschüsse die wenigen Langhäuser, die nach dem ersten Angriff stehen geblieben waren. Wieder deutete sich an, daß die Horasier am Hafen landen wollten.

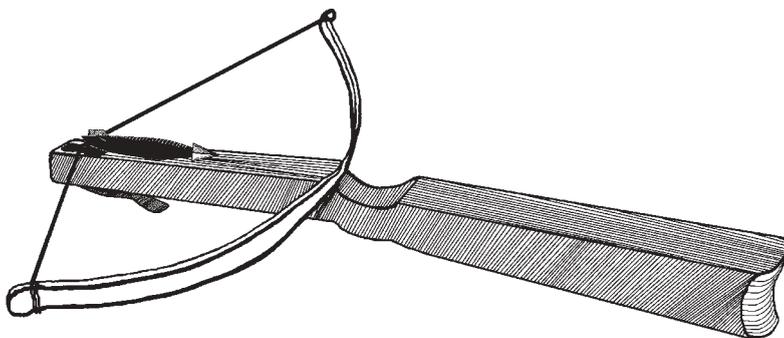
Doch als die Bewohner aus ihren Verstecken kamen, um die Invasion erneut zurückzuschlagen, zogen sich die Söldner blitzschnell auf ihr Landungsboot zurück, und die Geschütze feuerten wieder auf die anstürmenden Kämpfer und deren Deckung. Schrecklich war die blutige Ernte, die die Geschüsse hielten. Kaum ein Verteidiger, der nicht niedergemäht wurde und sein Leben aushauchte. Danach hatten die Horasknechte leichtes Spiel: Bald überfluteten sie mit ihren Seidenröcken die Siedlung und durchkämten die zerstörten Häuser. Die letzten Überlebenden, egal ob Greis oder Kind, wurden sofort getötet oder gefangengenommen. Die wenigen noch kampffähigen Überlebenden hatten sich mit Mühe und Not in den nahen Wald oder die F#etzung geflüchtet.

Als die Leute auf Nidavik eintrafen, waren die Söldner gerade damit beschäftigt, die Ruinen gänzlich dem Erdboden gleichzumachen. Tevil #agte, der Anblick sei schlimm gewesen: Kein Haus stand mehr, überall rauchende Trümmer und die horasischen Söldner, die darin herum tochterten. Es war offensichtlich, daß hier nichts zu wollen war; man mußte auf der Bewohner der anderen Dörfer warten. Die Horasier hatten ge#iegt. Für's erste!

Gegen Abend trafen die ersten Bewohner aus den Nachbardörfern ein; die ganze Nacht überlegte man, mit welcher Taktik der Gegenan-

1. Prototyp der Thorwalschen Armbrust!

Wg. Trauerfall in der Familie billig abzugeben!



Witwe Helga Willemsdottir
Ljasdahl, Hjalld

griff von #tatten gehen #ollte. Gegen Morgen kam dann die Meldung, daß die Kämpfer aus den übrigen Dörfern in einem Waldstück weiter nördlich kampierten. Schon bald fand ein Treffen zwischen den Hetleuten #tatt. Die#e be#chlo#en, ihre Männer und Frauen einen Ring um die Stadt bilden zu la#en, um dann in einem Sturmangriff von allen Seiten die Horasier niederzuringen.

Schließlich war es #oweit. Auf Swatnilds Signal #ürmten die Angreifer au# den Gebächen. Die horasi#chen Söldner waren verduzt und konnten #ich nicht formieren. Mit voller Wucht traf #ie unser Angriff. Den zahlenmäßig unterlegenen Horasiern gelang es aber dennoch, #ich einigermaßen geschlo#en zum Hafen zurückzuziehen und dort die Stellung zu halten. Erneut kam es zum Ein#atz der Schiffsgeschütze, mit denen es den Horasiern #chußendlich gelang, die Friedlo#en #oweit zu dezimieren, daß die Söldner #chließlich ein leichtes



Spiel hatten: Die wenigen Friedlo#en, die das Gefecht überlebten, #uchten ihr Heil in wilder Flucht. Die Horasier hißten einen dreckigen Lappen mit ihrem Schandgeier über der Siedlung, dann wurde im Namen der Horas Gericht gehalten. Wehe denen, die lebendig in die Fänge der Horasknechte fielen: Sie wurden blutig niedergemacht, gleich ob Mann, Frau, Grei#in, Säugling, Pirat oder Bäuerin, #chuldig oder nicht. Und #chon bald darauf wurden auch die anderen Dörfer der In#el erobert, unter ihnen Nidavik...

Obwohl einige es begrüßen werden, daß die Piraten endlich geschlagen #ind, werden auch die#e Leute nicht verge#en, was die Horasier in Thorwal und Prem anrichtet haben. Und nun ni#ten #ich die canteri#chen Sklavenjäger mit unglaublicher Brutalität auch noch häu#lich auf Thorwal#chem Gebiet ein. Thorwaler denkt an Hjaldingard! Rütet euch, nehmt Rache!

Lassir, Nachtrag

(...) Als am Horizont die er#ten Segel auftauchten, haben wir gemacht, daß wir die *Stutzer#chreck* #o richtig in Fahrt bringen und uns kräftig in die Ruder gelegt. Auch die anderen Boote #ind dann los, und die Zauberer haben damit begonnen, #elt#ame Worte zu murmeln und #olche magi#chen Dingsdas gemacht. Was auch immer #ie gemacht haben, nach einigen hundert Herz#hlägen war der Nebel #o dicht geworden, daß ich kaum mehr Hetmann Beorn erkennen konnte, obgleich er direkt neben mir #tand.

Ich hatte gerade begonnen, mich an die dicke Brühe zu gewöhnen, als es plötzlich begann, Steine zu regnen – die horasi#chen Se#elpurger griffen an! Es ging dann auch alles recht #chnell: Beorn brüllte was von "näher ran und die Ar#chge#ichter entern", und plötzlich war da ein ziemlich lautes Ber#ten und das ganze Schiff wurde durchgeschüttelt, als hätte Swatnir per#önlich ihm eins mit der Flo#e verpaßt, das wohl! Ich hab dann wohl was gegen den Kopf bekommen, weil, als ich wieder wach geworden bin, da war ich #chon im Wasser (lag auf einer Planke), von der *Stutzer#chreck* war nichts mehr zu #ehen und von den Horasiern auch nicht. Ich dachte #chon, es wäre alles um#on#t gewesen, dann aber hab ich gesehen, daß in einiger Entfernung auch ein paar von den Mutter#öhnchen herumpaddelten, irgendwas mü#en die anderen Boote wohl doch ver#enkt haben.

Wir haben vielleicht die Schlacht nicht #o richtig gewonnen, aber den Krieg haben wir auf jeden Fall noch nicht verloren, ich für meinen Teil werde jedenfalls #obald wie nur eben möglich nach Tjalfsport zurückkehren und ein neues Schiff bauen. Jetzt wo Beorn auch keines mehr hat, können wir ja nicht mehr bei ihm mitfahren.

Bericht des Hetmanns Jandrin Schlängenzahn von Sturm#peerotta aus Prem

Einberufung de# Thorwalschen Krieg#rate#

Wie er#t jetzt bekannt wurde, hat Tronde noch vor dem Hjalding einen thorwal#chen Kriegsrat einberufen. Dort #ollen die nötigen Maßnahmen geplant und vorbereitet werden, Thorwal zu neuer Stärke zu führen und die Horasier und No#trier von Thorwal#chem Boden vertreibt. Er#te Ergebnisse #ollen dem Hjalding im näch#ten Mond vorgetragen werden. Dem Kriegsrat gehören bislang folgende Per#onen an:

Tronde Torben#on, Torben Eldgrim#on (Vertreter der Swatnir Hohepriesterin), Klau#en Witzka#on (neuer Leiter der Thorwaler Krieger#chule), Carla Töntisdottir (Oberbefehlshaberin der Thorwal#chen Flotte), Sif Jalandrasdottir (Magi#terin der Runajasko zu Olport), Eldgrimm Oriks#on (Hetmann von Kendrar), Frenja Tor#tor#on (Hetmann der La#rierer Drachen), Beorn Laskes#on (Hetmann der Sturm#peerotta aus Prem) und Brinnja Baldersdottir (Hetfrau der Gi#chtreiter-Ottajasko).

Philea#on Foggwulf befindet #ich derzeit leider auf großer Fahrt und wird #päter berufen werden.

Thorwaler helfen Thorwalern!

Die Traviakirche von Thorwal #ucht dringend Spender, um das größte Elend in der zer#törten Stadt zu bekämpfen. Wer etwas für die Bewohner der Stadt entbehren kann, dem #ei Travias Segen gewiß. Spenden werden in Form von Geld, Nahrungsmitteln, Baumaterialien oder auch #on#tigen Gütern entgegengenommen. Gebt Eure Spenden am näch#ten Traviatempel ab.

Eklat in Muryt!

Wie uns zu Ohren gekommen ist, haben die Muryter wieder Probleme. Nach einer Sitzung des Stadthjaldings, auf dem es wegen Meinungsverschiedenheiten bezüglich des Vorgehens gegen die Horasier heiß hergegangen war, kam es zu dem, was man im Süden Eklat nennt. Das ist etwas, was ist, aber nicht sein darf.

Als der Hetmann Torben Swafnildson nach der Sitzung auf dem Weg zur Taverne war, überfiel ihn ein bewaffneter Unbekannter und verletzte ihn schwer. Der Hetmann hat sein Leben einer heranahenden Schar von Tavernengängern zu verdanken, die den Täter durch ihren Lärm in die Flucht schlug. Den Augenzeugen bot sich ein schrecklicher Blick: im Halbdunkeln sahen sie den blutübertrönten Körper des Hetmanns reglos daliegen.

Der schnellen Hilfe des örtlichen Heilers ist es zu verdanken, daß der Hetmann noch lebt. Er soll sich aber auf dem Weg der Besserung befinden.

Die Matriarchin der Nunnur, Janda Nellgarddotter zeigte wenig Anteilnahme: „Der wird schon wieder, das alte Rauhbein. Im Prinzip ist er doch selbst schuld. Einige Leute sehen nicht gern zu, wenn Thorwal an die Horasier verkauft wird. Ich werde aber andere Seiten aufziehen. Die Horasier sollen uns kennenlernen, das wohl!“ Während Jandas kraftvoller Auftritt helle Begeisterung in der Nunnur-Otta hervorgerufen hat, wurde die Rede bei den Wellenbrechern äußerst übel aufgefaßt. Ein Kommentar: „Hört euch die Schlampe an! Dieses miese Stück schreckt noch nicht einmal davor zurück, Friedlose auf unseren Hetmann zu hetzen, um selbst Hetfrau zu werden. Das scheinheilige Stück wird aber noch ein Echo bekommen, das sich gewaschen hat!“

Der enge Freund und Berater des Hetmanns, der Magier Eilif Eldgrimmson, sieht die Sache ähnlich: „Frau Janda hat wohl geglaubt, mit einer derartigen Aktion die Macht an sich reißen zu können. Doch ich sehe diesen Versuch als gescheitert an. Viel zu offensichtlich hat sie die Hebel bewegt. Janda hat sich geschneit, wenn sie glaubt, durch Niedertracht zur Hetwürde zu kommen. Wenn das Hjalding zustimmt, werde ich selbst Torbens Arbeit bis zu seiner Genehmigung weiterführen. Und in der Sache wird es noch eine Untersuchung geben; wer auch immer dahintersteckt, kann schon einmal seine Sachen für Gandar packen!“

Während sich die Lage zu spitzt, ruft die Traviageweihete Malina Thinmarsdotter zur Besonnenheit auf: „Leute, verurteilt niemanden, bevor die Schuld eindeutig bewiesen ist. Wenn ihr euch jetzt zerstreitet, haben die Horasier doch das, was sie wollen.“

Wir werden Euch auf dem Laufenden halten, was in Muryt in weiter passiert.

Neue Version von Dschinn Gieskan's "Festum":

Kendrar!

Refrain:

"Kendrar, Kendrar! Schöne Stadt am weißen Strand - bleibst nicht lang' in Feindeshand!

Hahaha-HA!

Kendrar, Kendrar! Die Gefahr ist bald gebannt - die Nostrier sind schon weggerannt!

Hahaha-HA! Hey!"

Stellungnahme der Olporter Runajasko

Mit Abscheu verurteilt das Kollegium der altehrwürdigen Runajasko zu Olport den alle Göttergebote des Anstands und der Ehre treuenden feigen Überfall der horasischen Truppen auf Stadt und Land Thorwal.

Seine Spektabilität Hadrunic Windweiser ließ verlautbaren, daß die Akademie sich vorbehaltlos auf die Seite der Verteidiger des thorwalischen Reiches stellt. Alle Abgänger der Runajasko seien angehalten, sich in der Akademie einzufinden, um das weitere Vorgehen und die Möglichkeiten zur Unterstützung des Obersten Hetmannes und seiner Kämpen zu beraten. Angesichts der schrecklichen Zerstörung, der die Stadt Thorwal anheim gefallen ist, wandte sich Seine Spektabilität mit folgenden Worten an die Horasier: "Unsere Geduld hat ein Ende gefunden. Die liebevollen Mordbuben werden zu spüren bekommen, was es bedeutet, Thorwal herauszufordern. Die Freien des Landes werden wie ein Kämpfer stehen. Und keine Klinge wird wie Swafnirs Wüten auf sie herniederschlagen und sein Schild wird sein Mut sein.

Und wir werden das unserige tun, den verdammenswürdigen Feind aus unserem Land zu jagen und ihm seine Greuelthaten zu vergelten. Bei Swafnir, bei den Elementen, das wohl!"

Derweil neue Drohgebärden aus Punin das Verhältnis zwischen der Runajasko und dem Haupt der Grauen Gilde zuhätlich trüben. So wurde bekannt, daß ein Bote aus Punin Seine Spektabilität unmißverständlich aufgefordert habe, sich nach Punin zu begeben, um einem Tribunal Rede und Antwort zu stehen. Hadrunic Windweiser wies dieses Aninnen selbstverständlich als völlig absurd zurück. "Die Olporter Akademie gehorcht stets und ausschließlich ihrem Gewissen. Das ist und war schon immer so. Wenn Punin mit einem mal damit Probleme bekommt, muß man sich fragen, wo der Grund liegt: An uns, die wir so handeln wie unsere Ahnen und deren Ahnen oder vielmehr an Punin, das sich mit einem Mal so auffällig nach den Wünschen der großgewordenen horasischen Nachbarn richtet. Der Ton zwischen Grauer Gilde und der Akademie auf dem Windfeldern ist schärfer geworden. Es bleibt abzuwarten, ob die Situation weiter eskaliert. Wir halten Euch auf dem Laufenden.

Thorwal Top Ten

1. (5.) Ein Schwert, ein gutes Schwert, das ist das Beste, was es gibt auf dem Pferd - Die Drei von der Botenstation
2. (8.) Bumm, Bumm, Bumm, Bumm - Ich hau dich einfach um - Die Wengenholm-Jungs
3. (-) Davon geht Thorwal nicht unter - Zarinda Leandra
4. (-) Alle nur geklaut - Die Prinzen von Kendrar
5. (-) Das Lied vom brennenden Thorwal - Istvan Wijnroff
6. (-) Kendrar, Kendrar - Dschinn Gieskan
7. (-) Bau auf, bau auf - Die Blauen Hemden
8. (-) Heilige, heilige Gänschen - Travien Moha
9. (-) Hora ist scheiße - Einsa, Zweia und Dreia
10. (4.) Immer wenn du atmest, falle ich in# Koma - Die Gardisten
10. (-) Wir fahren gegen Hora#land - Zottenbeißer-Otta

Die Insel Gandar

„Die meisten Aventurier betrachten Thorwal als von Hesindes Gaben verlassen. Sie würden ihre Einschätzung aber sicher noch einmal überdenken, wenn sie sähen, was sich auf den nördlichen Olportsteinen abspielt. [...] Die Menschen hausen hier in kleinen Holzhütten. Sie leben von dem Wenigen, was ihnen das karge Land und die Fischerei hergeben. Kaum jemand kann überhaupt seinen Namen schreiben. Einzig die Skalden, von denen es ein paar gibt, wissen, ihr Liedgut notdürftig zu Papier zu bringen. [...] Die größte Insel dieser Kette ist Gandar. Und auf Gandar liegt auch die einzige größere Stadt der Region: Goldshjolmr - die Stadt der Piraten und Friedlosen. Damit ist die Bevölkerung dieses Nestes schon recht gut beschrieben. Bei einem Rundgang durch die Stadt wurden meine Begleiter und ich von mehreren zwielichtigen Subjekten angepöbelt; allein unser diplomatisches Geschick verhinderte Schlimmeres. [...] Der Hafen ist geprägt von schmierigen Kaschemmen und Seelenverkäufern, auf denen die Fischer jeden Tag versuchen, der See ein paar Fische abzugewinnen; sicherlich eher heute als morgen zum letzten Mal. Mehrmals habe ich mitbekommen, daß ein Fischer auf die See hinausgefahren ist - um nicht mehr zurückzukehren. [...] In einer dieser üblen Spelunken saßen - von der unser Führer uns versicherte, das es das beste Haus am Platze sei - heruntergekommene Seeleute mit Augenklappen, die offen irgendwelche Raubzüge planten, vermummte Spieler, die beim Boltan den armen Fischern den letzten Heller aus der Tasche zogen und andere Szenen, die meinen Magen ziemlich unruhig werden ließen. Eins wurde mir klar: Goldshjolmr ist das Zentrum der Gesetzlosen. Hier kommen alle Vogelfreien Thorwals, die von ihren Sippen ausgestoßen wurden, zusammen, um das zu machen, was sie wollen: Unfrieden stiften. [...]"

- Lingard Jandasdottir, ad. Min. der Halle des Windes zu Olport - aus ihrem Bericht für ihre Akademie über ihre Reise durch die Inselwelt Nordthorwals, Peraine 29 Hal.

Diese Zeilen machen deutlich, wie es auf Gandar, Sorkten, Dirad und den anderen Inseln zugeht. Hier wohnen vor allem die Unzufriedenen, die Götter- und Gesetzlosen, die glauben, Regeln beschneiden ihre persönliche Freiheit. Und sie meinen, hier ihre Freiheit gefunden zu haben. Die Insel beherbergt gut 4000 dieser Individuen, Tendenz steigend, wegen Trondes Einigungspolitik. Gut ein Drittel davon wohnt in der einzigen Stadt Goldshjolmr. Offiziell regiert hier Hetmann Raskir Asleifson von Gandar, aber faktisch macht jeder, was ihm selbst gefällt. Recht und Ordnung werden hier recht klein geschrieben, sofern man überhaupt schreiben kann, denn Gesetze machen unfrei. Seitdem Olgerda Olvarnsdottir, Hetfrau der Sturmkalken-Otta offen gegen Raskir rebellierte, ist die "Jarlin von Gandar" faktisch die Herrin von Gandard. Die Verbannten, die als Einzelgänger oder höchstens einmal von ihren in Treue verbundenen Verwandten begleitet, abgeschieden auf der Insel ausharren, vom Fischfang, der Jagd oder Landwirtschaft leben, brauchen auch keine Gesetze. Sie halten sich an das, was sie für richtig halten. Ab und zu reisen sie in die Stadt, um dort ihre Waren gegen etwas Geld oder andere Waren einzutauschen. Und dort sieht es ganz anders aus:

Die Stadt Goldshjolmr

„Wer sie gesehen hat, diese Stadt, in der das Chaos regiert, wo keiner die Kontrolle hat, der wird die rauhe thorwalsche Art weiter südlich als Zärtlichkeit ansehen. Ein Wunder, daß es hier noch nicht zu größeren blutigen Zusammenstößen gekommen ist.“

- Estorik Akison, Kapitän der „Efferdstolz“, Praios 27 Hal

Vom Meer her sieht Goldshjolmr wie ein verträumtes Fischerdorf aus. Geprägt von Langhäusern und Holzhütten ist das Bild der Stadt, im Hafen liegen einige Ottas und Fischerboote. Doch wenn man sich mit dem Schiff nähert, sieht man bald ein anderes Bild: die Kähne sind marode und muschelbesetzt, die Häuser halb verfallen und armselig. Im Hafen wimmelt es von heruntergekommenen Matrosen, die sich hier treffen, um anschließend in einer Kneipe oder Tätowierstube zu verschwinden. Fremde Reisende werden bestenfalls ignoriert oder mißtrauisch beäugt, meistens aber mit einer abfälligen Bemerkung begrüßt, wenn ihnen nicht noch Unangenehmeres blüht.

Goldshjolmr hat mehrere Spelunken der unteren Kategorie, die sich fast ausschließlich in Hafennähe befinden. Gasthäuser gibt es hier keine, denn Reisende verirren sich selten hierher - aus gutem Grund. Tempel gibt es keine, einzig ein kleiner Swafnirschrein steht in der Nähe des Hafens; allerdings wird er des öfteren geplündert, was die Geweihtenschaft in Olport sehr verärgert, sich aber nicht ändern läßt.

Betritt man eine der Kaschemmen, dann bietet sich ein noch traurigeres Bild als von draußen: Tische und Stühle sind ramponiert und notdürftig geflickt. Kein Krug, der nicht gesprungen oder angeschlagen wäre. Man muß stets damit rechnen, daß der Stuhl unter einem zusammenbricht, man sich an einer Scherbe schneidet oder zwischen zwei wütende Thorwaler gerät, die sich mit ihren Krügen die Schädel einschlagen wollen. In den Ecken stapeln sich die Trümmer vom Vortag. Und selten gehen Raufereien so versöhnlich aus, wie man es Thorwal sonst kennt. Oftmals zeigt sich bittere Rivalität in den Kämpfen: die Menschen haben viel erlebt und viel verloren, und sie versuchen, das letzte Bißchen, was ihnen geblieben ist, zu bewahren. So ist es eine Zwangsläufigkeit, daß rivalisierende Piratenbanden sich blutig bekämpfen. Friedfertige Bewohner - auch die soll es auf der Insel geben - halten sich deshalb vom Hafenviertel fern.

„Einer stand auf und zertrümmerte seinen Krug auf dem Tisch, daß die Splitter flogen. Der andere schlug seinen Stuhl entzwei. Langsam gingen sie aufeinander zu, und niemand wagte es, sich einzumischen. Die Spannung war schier unerträglich, und am Tisch gegenüber wurden Wetten abgeschlossen, wer denn den ersten Schlag austeilen würde. Die folgende läßt sich einfach beschreiben: die beiden schlugen so lange aufeinander ein, bis sie blutüberströmt auf dem Boden liegen geblieben und niemand ihnen mehr Beachtung schenkte...“

- Swafnild Egilsdotter, Swafnirgeweihete aus Olport

Im Süden der Stadt steht das Ottaskin der Sturmvögel. Hier leben all jene Einwohner Goldshjolmrs, denen Götter und Gesetz noch etwas gelten und die Schutz und Ordnung in einer traditionellen thorwalschen Schiffsgemeinschaft suchen.

Hetmann Raskir Asleifson, nominell Oberhaupt der gesamten Insel, versucht mit aller Macht, den Zusammenhalt seiner Ottajasko angesichts der chaotischen Verhältnisse zu bewahren. Das fällt ihm in letzter Zeit leichter: Immer mehr Gegner von Trondes Politik lassen sich auf den Steinen nieder, um hier in Ruhe ihrer traditionellen Lebensweise zu folgen. Die Verwegensten von ihnen schließen sich sogar den Piraten an, um mit ihrer Unterstützung dem Obersten Hetmann zu trotzen und seine Pläne zu durchkreuzen. Der weitaus größere Teil aber ersucht um Aufnahme in der Ottajasko.

Außerdem gibt es solche, die sich weder den Piraten noch der Ottajasko verschworen haben, Menschen, die aus verschiedensten Gründen ihre alte Gemeinschaft verlassen haben und keine Neigung zeigen, sich eine neue zu suchen. Sie leben allein oder mit ihrer Familie in den Langhäusern und Holzhütten der Stadt. Auch sie meiden das Hafenviertel und versuchen, sich nach den vom Hetmann festgesetzten Regeln zu richten. Eine hoheitliche Macht, die über die Einhaltung der Weisungen des Hetmanns wacht, gibt es nicht. So passiert es nicht selten, daß Menschen von den Piraten „zu ihrer Freiheit gezwungen werden“.

Seit Trondes Angriff auf Daspota sind die Piraten wieder lauter geworden und lassen die Säbel rasseln. An einem streckte Olgerda Olvarnasdottir dem Hetmann ihren nackten Hintern entgegen und sagte sie scheiße auf das was er sage. Ihre Gefolgschaft tat es ihr nach und seit diesem Tag übernahm sie faktisch die Herrschaft. Raskir blieb nur die, sich mit den Resten seiner Anhängerschaft in sein Ottaskin zurückzuziehen. In Thorwal scheint man sich für die Vorgänge auf Gandard aber wenig zu interessieren: Die Insel ist weit weg, und wollte man das Piratennest ausräuchern, würde das ein unbotmäßig hohes Blutgeld kosten.

Der Markt von Goldshjolmr, der jeden Mittmond abgehalten wird, dient dem allgemeinen Warenaustausch aller Bewohner der Insel. Nur wenige Händler aus anderen Regionen kommen hierher, um ihre Waren anzubieten. Nur ganz verwegene und Übelgelichter, nicht besser als die Piraten, nehmen dies Wagnis auf sich. Und mit Klängen, Brannt und ähnliches läßt sich guter Profit machen - wenn man ihn nur heil nach Hause tragen kann.

Der Felsen von Kap Gjalska

Eigentlich ist der Felsen von Kap Gjalska nur ein öder Felsen, der weit ins Meer hineinragt und eine menschliche Ansiedlung fast unmöglich macht. Rau und zerklüftet ist die Gesteinsformation, doch bieten die Höhlen und Vorsprünge Tausenden von Seevögeln einen Brutplatz. Dem Felsen vorgelagert ist eine etwa 80 Schritt hohe Nadel aus rotem Gestein, die bei Sonnenuntergang beeindruckend schön wie Gold leuchtet. Die Seefahrer nennen diesen Fels die Stolze Swangard, wohl weil ihre Schönheit und Ein-

zigartigkeit sie an die zu Hause gebliebene Gemahlin erinnert. Seit Jahrhunderten ist die Stolze Swangard zu sehen, das höchste Ziel aller Kapumsegler.

Die Gewässer vor Kap Gjalska sind wegen ihre Untiefen sehr gefährlich und haben schon so manchem Seefahrer ein nasses Grab bereitet; häufig auftretenden Unwetter machen das Revier noch gefährlicher.

Um das Risiko für die Seefahrt zu mindern, wurde vor 50 Jahren mit dem Bau eines Leuchtturms begonnen. An einer geeigneten Stelle auf dem Felsen wurde das 30 Schritt hohe Seezeichen errichtet. Anfangs wurde jeden Abend ein großes Feuer entzündet eine mühselige Geschichte, zumal es im Umland nur wenig Brennholz gibt. Doch vor rund 15 Jahren wurde das Leuchtfeuer nach zwergischen Plänen erneuert. Ein Hohlspiegel aus Silber wurde auf einem Ring angebracht, der über ein Wasserrad in Drehung versetzt werden kann. Dadurch konnte die Reichweite des Lichts erhöht werden.

Der Leuchtturmwärter Ahren Olvirson dürfte wohl einer der einsamsten Menschen Aventuriens sein. Einmal im Monat kommt ein Schiff zum Felsen, das ihn mit neuen Vorräten beliefert; seinen Turm verlässt er nur selten. Er fährt dann mit seinem Boot zum nächsten Weiler, der etwa 20 Meilen westlich liegt. Ohne Ahrens Verzicht auf Gesellschaft und Frohsinn, entbehrte die Seefahrt im Norden eines der wichtigsten Seezeichen. Das danken ihm die Seeleute einmal im Jahr am Swafnilds-Tag, wenn sie dem Leuchtturmwärter mit bunt beflaggten Schiffen Geschenke bringen.

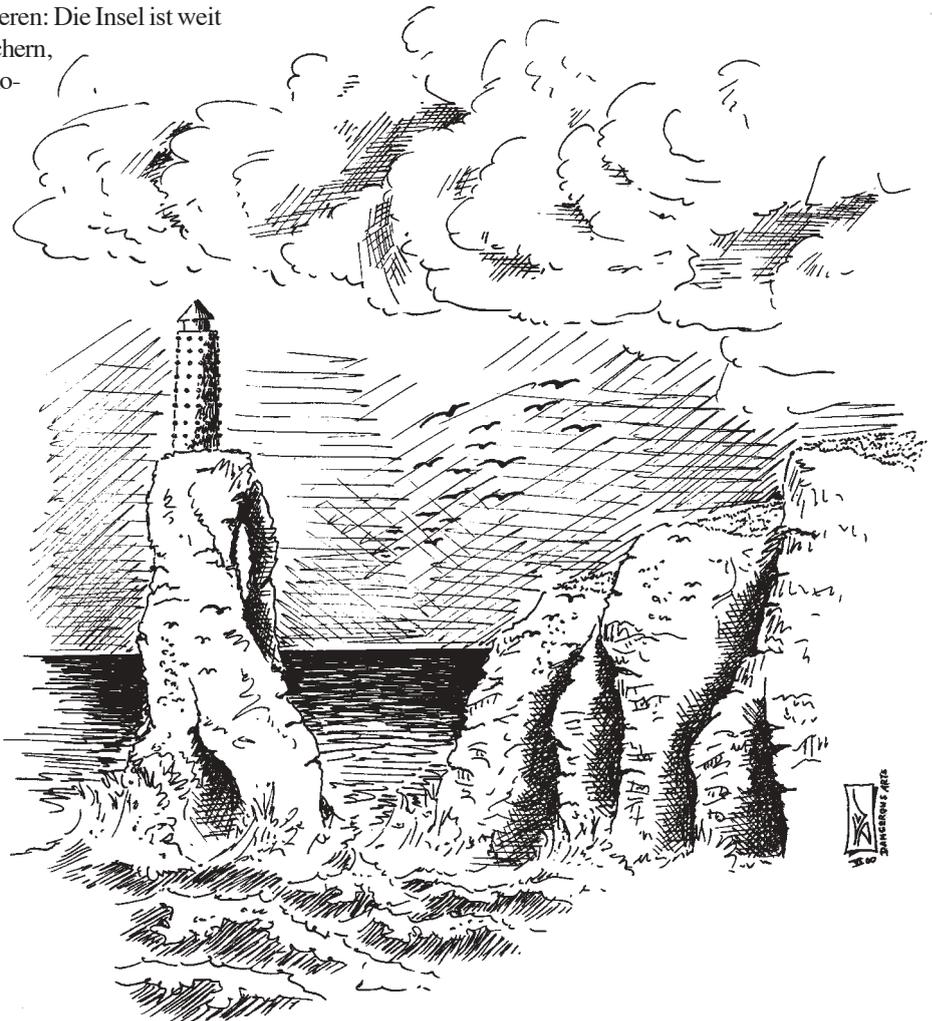


Illustration: A. J.

Unter Barbaren

Aus einem Bericht eines Kaufmannssohnes aus dem Horasreich

(...) Wir waren nun also bereits drei Praiosläufe in dem Ort namens Uddahjal und warteten noch immer auf die vereinbarte Lieferung. So sehr die Nordlandhüner auch unsere Waren begehren, so wenig zuverlässig sind sie doch, wenn es darum geht sie auch zu bezahlen. Und was sollten wir schon machen? Mit leerem Schiffsrumpf wieder fortfahren? Wir wären schlechte Händler, und meine Verlobte daheim in Chababien müßte sich schämen, in so eine unfähige Kaufherrensippe einzuheiraten. Zudem würde der Esquiro Colin ya Cobo, der einen Teil seines Geldes in dieses Unternehmen gesteckt hat, sicher Zeter und Mordio schreien.

Untergebracht waren wir in einem Langhaus, das wohl nur für Gäste errichtet wurde, denn es war kahl und außer ein paar Alkoven mit Stroh gab es nur eine Feuerstelle. Ach ja und natürlich die Verschlüge für die Tiere. Man stelle sich vor, wir waren mit Ziegen, Schafen und Ponies unter einem Dach untergebracht, gerade wie in einem Stall, es fehlte nur noch, daß man uns ein Lamm ins Bett gelegt hätte.

So freundlich und traviagütig diese Menschen auch sind, ich möchte nicht meinen Lebensabend hier verbringen, denn das Essen schmeckt einfach scheußlich.

(...) Wir saßen nun am Strand, um uns herum gingen die Fischer der Ottajasko ihrem Handwerk nach, und ich erzählte der Steuerfrau unserer Karavelle von daheim und beobachtete dabei ein ankommendes Boot, das recht schnell auf den Strand zugeschossen kam.

Kaum war es angelandet, als derjenige, der im Bug stand schon an den Strand sprang und lauthals nach dem Hetmann brüllte. Genauso laut brüllend, dabei aber auch lachend, kam Brangarr Laefson auf ihn zugerannt – anscheinend kannten sie sich. Doch anstatt einer traviagefälligen Umarmung (oder was auch immer die Thorwaler statt dessen tun) redete der Angekommene rasch auf den Hetmann ein. Mein Thorwalsch ist bedauerlicherweise nicht so gut, so das ich nicht mitbekam, worum es ging. Doch anhand der Mimik und Gestik erkannte ich, daß es um etwas wichtiges und dringendes gehen mußte. Sofort bedeutete Brangarr Laefson seinem Freund (?) mit ernstem Gesicht in sein Langhaus zu gehen. Für eine Zeit war Ruhe und niemand wußte so genau was los war, auch die Einwohner Uddahjals nicht, obwohl sie die Schiffsbesatzung des Bootes befragte – doch bekamen sie keine Auskunft. Die Zeit zog sich in die Länge und nur einmal hörten wir einen lauten Ausruf aus dem Langhaus des Hetmanns dringen. Nach etwa einer halben Stunde kam Hetmann Laefson heraus und funkelte mich und meine Freunde böse an. Mir wurde ganz schauerlich zumute und ich wollte lieber nicht fragen, was denn los sei. Dies tat jedoch mein Vater und erntete dafür einen Hieb ins Gesicht, der ihn zu Boden gehen ließ. Der Hetmann ordnete an, uns sofort in Gewahrsam zu nehmen. Einer unserer Matrosen widersetzte sich, was ihm jedoch schlecht bekam. Ohne eine Warnung zog Laefson seine Axt und schleuderte sie ihm in den Rücken. Gleichwohl ich zugeben muß, daß der Wurf in den Rücken ein Versehen war, denn der Matrose drehte sich just in jenem Moment ruckartig um als der Hetmann warf. Hätte er das nicht getan, so wäre die Axt unfraglich in seiner Brust gelandet – wobei das Ergebnis das Gleiche gewesen wäre. Er war auf der Stelle tot. Keiner von uns anderen leistete weiteren Widerstand, als wir von den Thorwalern daraufhin in unser Langhaus gesperrt wurden. Durch eine Ritze in der Wand

konnte ich beobachten, daß der Hetmann die Otta 'Walbiß' klarmachen ließ und dann mit seiner Besatzung fortfuhr. Zwei Tage und zwei Nächte waren wir in dem Langhaus eingesperrt. Plötzlich wurde die Tür aufgerissen und ich blickte in das wutverzerrte Gesicht des Hetmanns. Hinter ihm rottete sich das halbe Dorf zusammen, alle in höchster Aufregung. Er zeigt auf mich und sagte auf Garethi, daß ich Phex und Hesinde danken solle, daß ich schreiben könne und zudem an unserem Ankunftstag als einziger von uns Canterern bereit war, mit ihm einen Premer zu heben. Ich verstand den Sinn seiner Worte erst nicht, doch als auf ein Zeichen des Hetmanns Bewaffnete in das Langhaus eindringen und alle zum Strand zerren, wurde es mir langsam klar. Alle, ja alle, mein Vater, meine Tante, die Steuerfrau, alle Matrosen und sogar die Schiffsmagd wurden auf die Knie gezwungen und mit Äxten niedergemacht. Der Kiesstrand färbte sich Rot vom Blut meiner Freunde. Mit Tränen in den Augen drehte ich mich zu dem grausamen Hetmann um und wollte ihn nach dem Warum fragen, doch versagte mir die Stimme. Obwohl ich es nicht vermutet hätte, erklärte er es mir. Und ich wollte meinen Ohren nicht trauen. Ich hörte davon, daß eine Invasionsflotte der Canterer (so nennen die Nordleute uns Horasier) die nördlichen Olportsteine angegriffen und annektiert hätte, daß Fischerboote mit Hylailer Feuer beschossen wurden, daß Handelsschiffe unter Rotzenfeuer genommen wurden, daß Schiffsbrüchige unter Hornissenbeschuß in den Fluten versanken, daß Alte und Kinder nach Eroberung der Orte hingerichtet wurden und die Erwachsenen die bei den Überfällen nicht zu Tode kamen versklavt wurden. Ganze Dörfer wurden in Brand gesteckt und die Swafnirtempel eingerissen und, ärgste Untat von allen, Thorwal war niedergebrannt worden.

Und dies, was hier am Strand von Uddahjal geschehen war, war die erste Antwort der Thorwaler.

Ich wurde wieder in das Langhaus gebracht und bekam eine zornige Thorwalerin zur Aufsicht, die mich am liebsten verprügelt hätte, doch ihr Hetmann befahl ihr, mich nicht anzurühren und so beschränkte sie sich darauf, mich phantasievoll und ausdauernd zu beschimpfen.

Am folgenden Tag erfuhr ich, daß ich alles aufzeichnen sollte, was geschehen war und noch geschehen sollte, und der Hetmann sagte er wolle meine Aufzeichnungen ins Horasreich bringen, damit die Canterer erführen, daß man mit Thorwalern nicht einfach machen könne was man wollte.

Die folgenden Tage verbrachten die Thorwaler damit schadhafte Stellen im Verteidigungswall um ihr Dorf auszubessern, Nahrungsvorräte auf Schiffe zu laden und irgendwohin zu bringen (ich vermute, zu den gegenüberliegenden Klippen, denn in den Felswänden sind Dutzende von Höhlen in denen sicher nicht nur Seemöwen nisten). Auch machten sie sich mit unserer Karavelle 'Aeslaics Glück', insbesondere mit den Schiffsgeschützen, vertraut und hielten Wehrübungen ab. Leider muß ich sagen, daß die Krieger durchaus furchteinflößend waren, wenn sie vielleicht auch nicht unbedingt eine Gefahr für unsere horasische Armee darstellen. Fast alle Einwohner hatten sich bewaffnet und sich in zwei Gruppen aufgeteilt. Die einen, bewaffnet mit Breitschwert, Speer und Rundschild, errichteten eine Schildmauer, indem sie die Schilde schuppengleich überlappen ließen, ihre Waffen ragten aus diesem Wall hervor..

Die andere Gruppe sollte wohl die Horaiser darstellen, die mit von erbeuteten Degen auf die Schildmauer zurannten. Es sah einfach lächerlich aus, wie die Hünen mit den für sie ungewohnten, leichten Klingen herumfuchtelten und von den 'Thorwalern' nacheinander 'unter Gejohle abgestochen' wurden. Irgendjemand rollte schließlich ein Faß Schnaps auf das 'Schlachtfeld', und laut lachend begaben sich Sieger und 'Gefallene' zu einem Saufgelage.

Am nächsten Tag rief Brangarr Laefson zu einer weiteren Übung, die weit ernster ablief. Wieder wurde der Schildwall gebildet, allerdings waren die Krieger diesmal unbewaffnet. Ein Thorwaler ritt auf einer Langmähne gegen diese an. Ich staunte nicht schlecht, als ich sah, daß der Wall keineswegs brach - sie gab zwar nach, doch durch die Schuppenformation verteilte sich die Wucht des Aufpralls, so daß die Mauer an der getroffenen Stelle lediglich eingedrückt, aber nicht durch-

brochen wurde. Auch einige Muskeplprotze, die sich mit aller Wucht gegen den Schildwall warfen, vermochten die Formation nicht zu durchbrechen.

Außerdem sah ich die Übung einiger Bogenschützen mit an, die gar nicht mal schlecht waren, aber ihre Kurzbogen sind kaum dazu angetan, schwere Rüstungen zu durchschlagen.

Und wie wohl sie sich mühen und auch furchterregend sind, mit ihrem Gebrüll und Gehabe, wirklich gefährlich werden die Thorwalern uns Horasiern wohl nicht werden können, dazu ist Kampfverhalten viel zu ungeordnet und undiszipliniert.

Hier endet mein erster Bericht, und ich weiß nicht, ob mir vergönnt sein wird, daß ihm weitere folgen. Ich bete zu Hesinde, daß sie meinen Gänsekiel nicht splintern läßt, denn sobald ich nicht mehr schreiben kann, aus welchem Grund auch immer, wird mich der Hetmann Brangarr Laefson eigenhändig aus Tsas Armen reißen und Boron überantworten. J.A.K.

Die Fahrt der Algrid Hjalske

'Oh Swafnir! Dreh den Wind oder sende mir einen Schwarm deiner Kinder, damit ich rechtzeitig nach Thorwal gelange!'

Betend stand ich am Bugstevan des Drachen, der durch den Golf von Prem eilte. Meine Hand lag verkrampft am Hals des grimmigen Drachenkopfes, den ein wahrer Künstler gefertigt hatte. Der Ostwind fuhr mir ins Haar und brachte es zum wehen. Das Praiosgestirn war schon vor einigen Stunden untergegangen und es mochte schon die erste Stunde des 13. Praios angebrochen sein. Weiter und weiter pflügte die *Gischtwind* durch das Meer Richtung Thorwal. 'Oh Swafnir, laß mich nicht zu spät kommen'.

Der Bote, der am Mittag des 12. Praios in Prem eintraf, sprach nur davon, daß das Ultimatum am 13. Praios enden sollte, aber er wußte nicht, ob am Morgen oder am Abend. Und ich wußte, würde ich nicht vermittelnd eingreifen, so würde es für uns Thorwaler übel ausgehen.

„Mutter?“ - „Ja, Rottmar, was ist?“ - „Willst du dich nicht schlafen legen,“ die Stimme meiner Tochter klang besorgt, „du bist schon so lange auf den Beinen.“ - „Wie sollte ich bei der Gefahr, die unserer Heimat droht, schlafen können,“ entgegnete ich meiner Tochter. „Na, na, na, Algrid!

Übertreibst du nicht ein wenig,“ sprach Tore Torbenson, der weitgereiste Skalde und Verlobte meiner Tochter. Er trat zu mir und Rottmar an den Drachenhals. „Vor den Horasiern sollen wir nicht bange sein. Mit den verlausten Orks, den geifernden Praiospfaffen und den Sklavenjägern sind wir schon fertig geworden, da werden uns doch die affigen Horasier nicht klein kriegen.“

„Du unterschätzt die Horasier“, meinte Rottmar zu Tore. „Ich habe lange genug im Lieblichen Feld gelebt, und sie sind uns im Schiffsbau, wie auch in der Waffentechnik weit voraus.“ Tore schwieg betroffen. „Ja,“ beteiligte ich mich wieder am Gespräch, „und wenn wir sie nicht besiegen können, was sollen wir dann machen? Ich glaube, eine zweite Diaspora würde unser Volk nicht überstehen. Wohin sollten wir uns auch wenden?“ „Und du glaubst, Tronde und der liebfeldische Kommandant hören auf deinen Ratschlag,“ fragte Tore zweifelnd. „Sie müssen!“ Mein Blick schweifte wieder nach Osten. „Sie müssen, oder Swafnir steh uns bei!“ Gemeinsam wachend verbrachten wir die Nacht am Bug der *Gischtwind*.

Plötzlich erschien ein Glühen am östlichen Horizont. Ich

Die Nostrische Flotte

Aus einem Bericht an Hetmann Tronde und Flottenchefin Calra Töntisdottir:

17. RONdra, 2450 nJL

Wie wir in unseren zahlreichen Erkundungsfahrten vor der nostrischen Küste feststellen konnten, verfügen die nostrischen Flachwassersegler inzwischen über sechs Schiffe eigener Konstruktion, denen deutlich liebfeldische Einflüsse anzusehen sind.

Uns gelang es sogar, einigen nostrischen „Seeleuten“ während eines Feucht-Verhöres das ungefähre Datum der Stapelläufe zu entlocken, bevor sie lallend unter die Tische sanken.

Name	Schiffstyp, Stapellauf
Furchtbar	Hybridtyp Koggovelle, 200 Quader; 26 Hal Flaggschiff, Nachfolger der Kogge „Flunder von Salza“
Gnadenlos	Hybridtyp Koggovelle, „Furchtbar“-Klasse, 27 Hal
Efferdskrone	Hybridtyp Schivogge, 27 Hal
Wüterich	Hybridtyp Karogge, 27 Hal
Zermalmer	Hybridtyp Karogge, „Wüterich“-Klasse, 28 Hal
Unerbittlich	Hybridtyp Karogge, „Wüterich“-Klasse, 28 Hal

Die requirierte Kogge „Flunder von Salza“ steht inzwischen wieder in ihrer ursprünglichen Verwendung als Handelsschiff.

VR.+K.W.

hoffte schon auf das Aufgehen des Praiosgestirns, als Tores Worte mir das Herz stocken ließen: „Selbst für den Praios ist es zu früh!“ Mit brennenden Augen starrte ich auf das düstere Glühen am Horizont. *Oh Swafnir, warum?*

Gunnar Hjalffsson, der Hetmann der *Gischtwind*, trat neben uns drei und fragte mit stockender Stimme: „Ist... ist das Thorwal?“ Die einzige Antwort war Tores Nicken. Die ohnedies schwächliche Gestalt des Spann messenden Gunnars schien noch mehr in sich zusammen zu sinken. Doch mit einem wilden Funkeln in den blauen Augen warf er den Kopf zurück und rief, nein, er schrie: „Nein. NEIN! Das ist die Flotte dieser Segelfurzer. Unsere Jungs und Mädels geben ihnen Saures. Vorwärts Leute, legt euch in die Riemen.“

Ich hielt Gunnar am Oberarm fest, als er zum Heck eilen wollte, und sagte ernst: „Es ist Thorwal, das brennt! Sieh es ein. Wir können unseren Leuten nicht mehr helfen. Setz lieber Kurs Nordost, denn wir müssen den Liebfeldern ausweichen, sonst sind wir verloren.“ „Ich werde doch nicht kneifen!“ schrie er mich an. „Und auf eine Verräterin wie dich höre ich nicht. Du hast doch Geschäfte mit diesen Affenärschen gemacht.“ Er wollte sich abwenden, doch meine linke Hand, die immer noch auf seinem Oberarm lag, riß ihn wieder zu mir herum und meine flache Rechte klatschte in sein Gesicht. Die kräftige Backpfeife überraschte Gunnar so sehr, daß er auf das Deck klatschte und dort auf seinen dummen Arsch sitzen blieb.

„Nenn mich noch einmal eine Verräterin,“ knurrte ich, „und du kannst deine Zähne mit gebrochenen Händen von den Planken aufsammeln, auf denen du gerade sitzt. Und jetzt setze endlich Kurs auf Nordost, oder ich nehme deine Nußschale mit meinem Töchterchen und Tore zusammen auseinander.“

Gunnar erhob sich, nickte, und ging zum Steuerruder. Seine Ottajasko, die bei meinem Angriff auf ihren Hetmann von ihren Ruderbänken gesprungen war, starrte uns noch ein paar Augenblicke feindselig an, doch dann riefen sie die Befehle ihres Hetmannes an die Ruder, und die Mannschaft folgte. Während der Drache auf den neuen Kurs einschwenkte, starrten Rottmar, Tore, ich und alle anderen, die nicht rudern mußten, auf das rote Glühen, das von Thorwal herüber schimmerte. Jetzt erschien es mir noch mehr wie eine Dämmerung. Doch nicht wie eine hoffnungsvolle Morgendämmerung, sondern wie die Abenddämmerung zur finstersten Nacht unseres Volkes.

Wir waren erstaunt, als wir im erstem Licht des 13. Praios die Flotte der Horasier am Horizont ausgemacht hatten. Sie hatte Kurs West genommen und wir fragten uns, ob ihr nächstes Ziel wohl Prem sei. Aber warum schlugen sie dann nicht den Kurs entlang der Küste ein, um eventuell gefährliche Häfen außer Gefecht zu setzen, wie es die beste Taktik wäre? Verstehe einer, was Hesinde diesen Horasiern eingibt.

Wir segelten nach dieser Sichtung vorsichtig an der Küste entlang, bis wir sicher waren, daß in und um Thorwal kein Liebfelder mehr anwesend war.

Gegen Mittag erreichten wir Thorwal, oder besser gesagt, das, was davon übrig war. Es war furchtbar. Nur wenige Gebäude auf der Seeseite der Stadt hatten den Angriff über-

standen. Ich bemerkte kaum, wie mir die Tränen die Wangen herabließen. Und nicht nur mir: Spätestens als wir die Ruinen des Swafnirtempels erblickten, brachen selbst die härtesten Frauen und Männer in Tränen aus.

Als wir im zerstörten Thorwaler Hafen anlegten, nahm ich Gunnar Hjalffsson beiseite. Es stank furchtbar nach Rauch, Hylailier Öl und verbranntem Fleisch. „Hier, nimm diesen Beutel,“ ich drückte ihm eine meiner Geldkatzen in die Hand, „fahre meine Tochter, Tore und so viele Flüchtlinge, wie dein stolzer Drache fassen kann, nach Prem.“ Gunnar stutzte, warf einen Blick in den Beutel und meinte: „Das ist viel zuviel.“ Ich antwortete: „Dann mach die Fahrt noch mal und hole noch ein paar. Verteil den Rest unter denen, die alles verloren haben. Ich muß weiter, wahrscheinlich wird mich meine Reise nach Vinsalt führen.“

Gunnar steckte die Geldkatze ein und streckte mir die Hand hin. Seine Augen waren frei von Wut auf mich, aber voller Trauer. „Dann gute Reise, Algrid Hjalske,“ wünschte er mir, als wir uns die Hand gaben. „Du hattest recht. Wir wären verloren gewesen gegen die Lackaffen. Danke!“ Seine Stimme war rau, aber ehrlich. Ich klopfte ihm auf die Schulter und verließ mit einem letzten Kopfnicken die *Gischtwind*. Auf dem Kai standen Tore und Rottmar engumschlungen, als wäre jeweils der andere der Rettungsanker im schlimmsten Rondrikan. Ihre Gesichter waren, wie auch meines, von Tränen und Asche verschmiert. Ich trat zu den beiden und umarmte sie gleichzeitig. „Oh Mutter, was sollen wir tun,“ fragte Rottmar verzweifelt. „Keht nach Prem zurück und schickt Hilfe hierher. Als Oberhaupt der Sippe Hjalske befehle ich, daß 20 Fass Rotbrand nach Thorwal gebracht werden sollen. Schickt außerdem einige unserer Zimmerleute, damit sie beim Wiederaufbau helfen. Tore, am bestem führst du den Zug nach Thorwal und du, Rottmar, leitest das Geschäft. Was Olgerda getan hat ist vielleicht unentschuldig, aber nichts auf dem Dererund kann diesen Angriff rechtfertigen. Ich weiß nicht, wie lange ich fort sein werde, daher ordne ich noch an, daß bis auf weiteres kein Rotbrand mehr an die Horasier geliefert werden darf. Vielleicht kann mir dies als Druckmittel auf meine Geschäftspartner hilfreich sein, vielleicht auch nicht, doch wir können nicht einfach weiter mit diesen Unmenschen handeln, als wäre nichts geschehen.“ „Und du? Was willst du machen, Algrid,“ wollte Tore wissen. „Als Erstes werde ich Tronde aufsuchen und ihm klar machen, daß er keinen besseren Gesandten nach Vinsalt schicken kann als mich. Keiner sonst in Thorwal hat trefflichere im Lieblichen Feld.“ „Und dann?“ fragte Rottmar weiter. „Dann werde ich Fiaga ya Terdilion und Torvon Sandfort aufsuchen, und sie bitten, mir eine Audienz bei diesem intriganten Staats-Minister oder dieser verkalkten Amöbe-Horas selbst zu verschaffen.“ „Sei vorsichtig, Mutter!“ „Bin ich, Tochter,“ versprach ich Rottmar und drückte sie und Tore an mich. Danach ließ ich die beiden los und wandte mich in Richtung der Ottaskin der Hetleute, um den Hetmann zu suchen. „Swafnir mit dir,“ rief Tore mir noch nach. Ich drehte mich nicht noch einmal um, sonder hob nur noch einmal eine Hand zum Abschied. *'Mit uns allen'*, dachte ich. *'Oh Swafnir, steh uns bei in diesen schweren Zeiten!'* F.M.

Zeitleiste zu den Ereignissen in Thorwal

Peraine 29 Hal

5. Ingerimm

17. -25. Ing.

10. Rahja

Nach dem Frühlingshjalding brechen zwei Ottas der Lassirer Drachen, ein Drache der Firnglanz-Otta aus Manrek sowie ein Schiff mit Kriegeren der Trunkenbold-Otta aus Elderbog bei Svafduin und der Immanmannschaft aus Enqui zu einer "Einkaufsfahrt" in den Süden auf. Der selbst ernannten "Jarlin von Gandar", Olgerda Olvarnasdottir, Enkelin eines friedlosen Mörders, gelingt es unerkannt, sich mit ihrem Schiff "Schlangentod" dem Schiffsverband anzuschließen.

Nach Überfällen auf nostrische Schiffe und der Kaperung einer zyklöpischen Piraten-Thalukke erreichen die thorwalischen Schiffe das zu diesem Zeitpunkt nur unzureichend bewehrte Dröl, das nach kurzen, heftigen Kämpfen und der Geiselnahme der Magistratin und einiger Senatoren durch Olgerda geplündert wird. Während die restlichen Hetleute und Kapitäne wieder Kurs Firun setzen, segelt Olgerda alleine gen Mengbilla, da sie von der nur wenige Tage bevorstehenden Ankunft der alanfänischen Seidenkarawane erfahren hat.

Die "Schlangentod" trifft im askanischen Meer auf den Gandarer Kapitän Orgen Tevilsson, der sich mit seiner Otta "Galeerenfresser" und einem weiteren Schiff ebenfalls auf Kaperfahrt befindet. Gemeinsam erbeuten sie Teile der Seidenkarawane, die von Mengbilla weiter verschifft wurde.

Nachdem sie, berauscht von ihren bisherigen Erfolgen, am Tag zuvor im Zyklopenarchipel die horasische Schivone "Unbeirrt" erfolglos angegriffen haben, überfallen Olgerda und Orgen die Galeere "Seestute" der Rahjakirche. Sie stehlen den Kelch der Rahja und entführen unwissentlich den horasischen Prinzen Timor, der sich in Verkleidung an Bord befand.



Mitte - Ende Rahja

1. Praioa 30

11. Praio#

Aufgrund des öffentlichen Drucks stellt Staatsadmiral Gilmon Quent eine Strafexpeditionsflotte in Grangor zusammen, bestehend aus den Schivonen "König Tolman", "Grangor", "Methumis", den Karracken "Fürchtenichts", "Bleibtreu" und den Karavellen "Terubis", "Sewamund", "Shumir" und "Despiona". Admiral Rubec von Chetoba übernimmt das Kommando über das Flaggschiff "König Tolman". Nach kurzen Verhandlungen mit Nostria wird deren Hauptstadt sowie Salza als Nachschubhafen bestimmt.

Unterdessen gelingt es einigen Abenteurern im Auftrag der neuen belhankanischen Gräfin Fiaga ya Terdillion, Olgerda nach Gandar zu folgen und Prinz Timor und den heiligen Kelch den Fängen der Räuber zu entwenden und ins Horasreich zurückzubringen.

Die Flotte verläßt Grangor, nicht ahnend, daß Timor und das Heiligtum bereits in Sicherheit sind, und nimmt Kurs auf Salza, wo sie neun Tage später einläuft und ihre Vorräte auffrischt.

Auf der Höhe von Kendrar versenkt die "Despiona" quasi im Vorbeifahren die drei Ottas von Hetmann Eldgrimm dem Langen. Eldgrimm und die meisten seiner Leute können sich unverletzt retten, doch müssen sie erschöpft und waffenlos mit ansehen, wie eine nostrische Streitmacht das praktisch wehrlose Kendrar erobert. Die vertriebenen Thorwaler ziehen sich daraufhin mit Unterstützung der nahegelegenen Wogenbrecher-Otta und einigen Angehörigen der in Thorwal beheimateten Sturmkinder-Ottajasko auf die Ottaskin der Wogenbrecher zurück.

12. Praio#

13. Praio#

14. Praio#

Die horasische Flotte erreicht die Stadt Thorwal. Admiral von Chetoba stellt sein Ultimatum. Die Horasier kreuzen mit ihren Schiffen vor der Mündung des Bodirs und sperren den Zugang für jedes thorwalische Schiff. Im Laufe des Tages verlassen die ersten Ausländer auf ihren Schiffen die Stadt, um sich in Sicherheit zu bringen.

Die nostrischen Streitkräfte beginnen mit der "Rückeroberung" der Ingvaller Marschen. Einzelne Gehöfte werden "dethorwalisiert", die bisherigen Bewohner flüchten über die Grenze.

Nachdem in den frühen Morgenstunden Hetmann Trondes Versuch, die horasische Blockade mit Brandflößen zu durchbrechen, gescheitert ist, beginnen die Horasier mit dem Bombardement der Stadt. Dabei sind die Angreifer in der Wahl ihrer Ziele nicht wählerisch: Neben strategischen Zielen wie dem Hafen, treffen die Feuerkugeln auch Wohnhäuser, den Großen Markt und sogar Tempelanlagen. Der Swafnirtempel wird schwer getroffen und brennt nieder.

In der infernalischen Feuersbrunst, verursacht durch Hylailer Feuer, kommen über 600 Menschen, darunter viele Alte, Schwache und Kinder, ums Leben. Aberhunderte weiterer Menschen, aber auch Zwerge und Orks, werden zum Teil schwer verwundet.

Nach der Bombardierung setzen die Horasier Segel und verlassen unbehelligt die an vielen Stellen lichterloh brennende Stadt Richtung Westen. Die hoch aufragende Qualmwolke ist über den gesamten Golf von Prem zu sehen. Zusammen mit den ab dem frühen Nachmittag eintreffenden Schiffsbesatzungen aus den nahegelegenen Küsten- und Inseln kann man das Feuer in den späten Abendstunden endlich unter Kontrolle bringen.

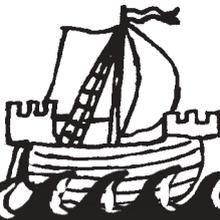
Nach der Kunde vom Fall Kendrars werden in etlichen Dörfern südlich von Thorwal Auffanglager für Flüchtlinge errichtet und die Befestigungsanlagen verstärkt. Die Trunkenbold-Otta gemeinsam mit 20 Kriegeren aus Svafduin auf, mit dem Vorhaben, Eldgrimm bei der Rückeroberung Kendrars zu unterstützen.

Die horasische Flottille erreicht den Hafen von Prem, versenkt alle dort liegenden Schiffe und verschwindet danach auf die offene See.

In den nächsten Tagen kümmert man sich um die Verletzten, bessert die Schäden am Hafen notdürftig aus und sendet sowie Boten mit Hilfsgesuchen in die umliegenden Dörfer und nach Thorwal. Die ersten Bewaffneten treffen wenige Tage später ein.

Die nostrischen Landstreitkräfte erreichen Skardan am Oberlauf des Angra und nehmen es ohne nennenswerten Widerstand. Die Lösch- und Bergungsarbeiten in Thorwal ziehen sich weiter hin. Man findet weitere grausig verbrannte Leichen unter den Trümmern.

Die Zahl der Toten wird auf über 1000 geschätzt.



15. Praio#

Krieger aus Svafðún und von der Trunkenbold-Otta erreichen in den frühen Morgenstunden Kendrar. Sie greifen abends das Nordtor an, das sie auch in Brand stecken können. Dann aber müssen sie der nostrischen Übermacht weichen, suchen in der näheren Umgebung Deckung und versorgen ihre Verwundeten.

16. Praio#

In den frühen Morgenstunden erreichen drei Schiffe der Sturmkinde und Hjälländer die Wogenbrecher-Ottaskin. Ohne Verzug bricht man gen Kendrar auf. Die drei Schiffe landen mit rund 250 schwerbewaffneten und aufgebrachten Männern und Frauen unter Hetmann Eldgrimm am Strand von Kendrar und stürmen das westliche Hafentor, während unabhängig davon die Krieger der Trunkenbold-Otta das Nordtor angreifen. Nachdem das westliche Tor überwunden ist, drängen die Krieger im Sturmangriff in Kendrar ein und öffnen ihren Kampfgefährten das Nordtor. Die nostrischen Streitkräfte haben die Stadt fluchtartig verlassen. Am nächsten Tag machen sich die Thorwaler an die Rückeroberung der umliegenden Ingvaller Marschen. Diese gilt am 22. PRA als erfolgreich beendet.

23. Praio#

Hetmann Beorn Laskesson von der Premer Sturmspeer-Otta beschließt, die Ottas von der Premer Halbinsel für einen Schlag gegen die Horasier zu sammeln und schickt diesbezüglich Boten aus

29. Praio#

Da durch die überraschende Bombardierung Thorwals und Prems fast 80 Schiffe versenkt wurden, fehlt es überall an Schiffsraum. Man versucht trotzdem so etwas wie einen Patrouillendienst im Golf von Prem einzurichten, da man nicht weiß, wohin sich die horasische Flottille gewandt hat und man neuerliche Angriffe fürchtet.



30. Praio#

Die Strafexpeditionsflotte wird zwei Wochen nach dem Angriff auf den Premer Hafen westlich der südlichen Olportsteine gesichtet, worauf die dort ansässigen Ottajaskos aufgrund der mittlerweile aus Thorwal eingetroffenen Nachrichten ihre Ottaskins stärker befestigen.

1. Rondra

Den Beginn des Rondrams als gutes Omen nutzend, fällt unter dem Oberkommando der Fürstedlen Rondriane von Sappenstiel ein neu formiertes nostrisches Heer mit Kavallerieunterstützung in die Ingvaller Marschen ein.

Die horasische Flotte erreicht abends Gandar.

Um die Thorwaler aus Kendrar in eine offene Feldschlacht zu locken, zünden die Nostrier ein paar Bauernhöfe in der Umgebung an. Die Thorwaler, allen voran Eldgrimm, sind über die Brandangriffe hochoberzürnt und stürmen aus der Stadt, wo sie von dem zahlenmäßig überlegenen nostrischen Heer gestellt werden. Ein Teil der Nostrier unter Führung des Prinzen Kasparbald dringt in die praktisch unbewehrte Stadt ein. Die List erkennend, ziehen sich die Thorwaler auf die Wogenbrecher-Ottaskin zurück und überlassen den Nostriern erneut die Stadt. Am nächsten Tag beginnen die nostrischen Streitkräfte mit der "Rückeroberung" der Ingvaller Marschen.

Die Horasier landen auf Gandar und beginnen mit der Bombardierung und Belagerung von Goldshjolmr. Zwei Tage später existieren von der Piratensiedlung nur noch rauchende Trümmer.

2. Rondra

5. Rondra

Admiral von Chetoba nimmt formell den Hafen von Goldshjolmr in Besitz und benennt ihn um in "Neu-Goldenhelm". Man findet eine verkohlte Leiche, auf die die Beschreibung von Olgerda Olvarnasdottir paßt, dienach Aussage von thorwalschen Gefangenen vor drei Tagen das letzte Mal lebend gesehen wurde.

8. Rondra

Nachrichten vom Kampf um Gandar und die Besetzung durch die Horasier erreichen die südlichen Olportsteine. Hetmann Frenjar Torstorson von den Lassirer Drachen entsendet eine Nachricht an die umliegenden Ottajaskos sowie nach Prem, in der er dazu aufruft, die Horasier zu vertreiben. Die Schiffe sollensich in der Ottaskin der Lassirer sammeln.

Das Flaggschiff und die I.Flottille der horasischen Flotte, bestehend aus der "Grangor", der "Fürchtenichts", der "Terubis" und der "Despiona", brechen auf, um Piratennester auf den Inseln nördlich von Gandar auszuheben.

11. Rondra

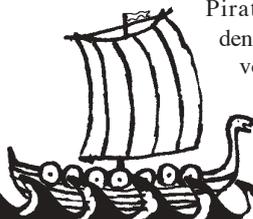
Die gesamten Ingvaller Marschen südlich der Linie Kendrar-Skardan-Ingvalla sind wieder in nostrischer Hand. Die Oberbefehlshaber der nostrischen Streitkräfte, Prinz Andarion und Fürstedle von Sappenstiel einigen sich darauf, das eroberte Gebiet zu halten und keine weiteren Vorstöße gen Norden zu unternehmen. Nach Verhandlungen mit Hetmann Letham Lethamson von Rovamund kommt es zum Austausch von Kriegsgefangenen. In Prem treffen auf den Aufruf von Hetman Laskesson jeweils zwei Boote aus Aryn und Runin sowie jeweils eine Otta aus Haitbuthar und Tjalfsport ein, was mit einem großen Fest in der großen Halle der Sturmspeer-Otta gefeiert wird.

13./14. Rondra

Den Zwist zweier Piratennester ausnutzend, erobern die "Tolman" und die I.Flottille nach drei Tagen am 13. RON die Insel Sorkten.

Der Aufruf aus Lassir erreicht Prem. Der dort zusammengezogene Flottenverband beschließt, sich mit den Lassirer Schiffen zu vereinen. Zwei Tage später verlassen die Ottas Prem.

Am 14. RON kreuzt eine Flotte aus fünf Ottas von der Insel Aso und versucht, die geringere Flottenpräsenz vor Gjoldshjolmr auszunutzen und den Ort zurückzuerobern. Die Piraten unterliegen in der Seeschlacht im Gandarfjord der II. Flottille.



~ ~ ~

16.-19. Rondra 21./22. Rondra Ende Ron 1. Efferd

Auf Lassir treffen im Laufe der Tage zwei Schiffe der Blutrochen-Otta aus Auril und jeweils ein Drache der Nordsturm-Otta, der Eisvogel-Otta, der Nebeldrachen-Otta aus Enskar sowie des Dorfes Santrax ein, worauf man gemeinsam mit den am 14. RON angekommenen Mitgliedern der Firnglanz-Otta euphorisch die bevorstehende Schlacht feiert. Die I. Flottille erreicht Goldenhelm. Admiral von Chetoba erfährt dort von einem weiteren "Piratenjarltum" auf Aso und Serreka.

Die Premer Flotte trifft auf Lassir ein. Es folgen tagelange Beratungen über das weitere Vorgehen. Später werden ausgesandt. Die I. Flottille kreuzt am 22. RON zusammen mit der "Bleibtreu" vor Aso. Zwei Tage später befinden sich die beiden Inseln südlich von Gandar in horasischer Hand; nach zwei weiteren Tagen fällt Narken am 26. RON ohne Kampf an die Eroberer.

Thorwalsche Krieger aus Rybon, Naskheim, Ardahn, Svafdün und dem Jarltum Thoss erreichen das südthorwalsche Gebiet, um gemeinsam mit der Trunkenbold-Otta die in der Nähe der vorläufigen Grenze liegenden Ortschaften zu verstärken.

Admiral von Chetoba verkündet offiziell den Zusammenschluß der Inseln Gandar, Aso, Serreka, Narken, Sorkten, Dirad, Adrak, Karkis, Inirak und dem unbewohnten Sigorast zur neuen Horaskaiserlichen Besitzung "Firunsmeer". Damit haben die Liebfelder auch im Nordmeer eine Kolonie erobert. Vier Tage später bricht die I. Flottille unter Führung der "König Tolman" nach Grangor auf. Die II. Flottille verbleibt bis auf weiteres zum Schutze der neuen Besitztümer.



~ ~ ~

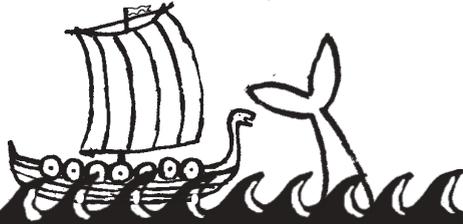
10.-13. Efferd 23. Efferd 1. Travia

Das Hjalding von Muryt beschließt am 13. EFF eine Straffaktion gegen die Horasier. Hetmann Torben Swafnildson verweigert seine Zustimmung und mahnt zur Vorsicht. Die Lage in der Stadt wird gespannt.

Während ihrer Beratung über einen möglichen Angriff auf Gandar erreicht die am 16. EFF auf Lassir versammelten Hetleute und Kapitäne die Nachricht vom Auftauchen der I. Flottille auf Höhe der Insel. Erfüllt von Rachedgedanken beschließt man nach einer kurzen Abstimmung einstimmig, die horasischen Schiffe anzugreifen. In der darauffolgenden Schlacht vor Lassir gelingt es der Blutrochen- und der Nebeldrachen-Otta zwar, die Karavelle „Despiona“ mittels Magieeinsatz zu entern, jedoch endet das Gefecht mit einer Niederlage der thorwalschen Flotte: Ein Drittel der Schiffe wird versenkt, der Rest kann mit teilweise schwersten Schäden dem horasischen Geschützfeuer knapp entkommen.

Nach einem heftigen Streit auf dem Hjalding von Muryt setzt Swafnildson durch, größere Aktionen der Muryter auf die Zeit nach dem Herbsthjalding zu verschieben. Er will sich zunächst über die gesamtthorwalsche Lage informieren, um keine unnötigen Risiken einzugehen. Am 24. EFF wird der Hetmann nach dem Hjalding von einem unbekanntem Attentäter überfallen und lebensgefährlich verletzt.

Die I. Flottille erreicht am Tag der Heimkehr den Hafen von Grangor und löst mit ihrem Bericht im ganzen Horasreich Jubel und Freude aus. Die Aufräumarbeiten in Thorwal und Prem werden noch Wochen dauern. In Kendrar haben sich die Nostrianer, auf den Gandarar Inseln die Horasier auf einen längeren Aufenthalt eingerichtet. Die die Thorwaler haben insgesamt ein Drittel ihrer Drachenschiffe verloren. Das Herbsthjalding wird um einen Monat verschoben, Hetmann Tronde ruft zum Kriegsrat in die zerstörte Stadt.

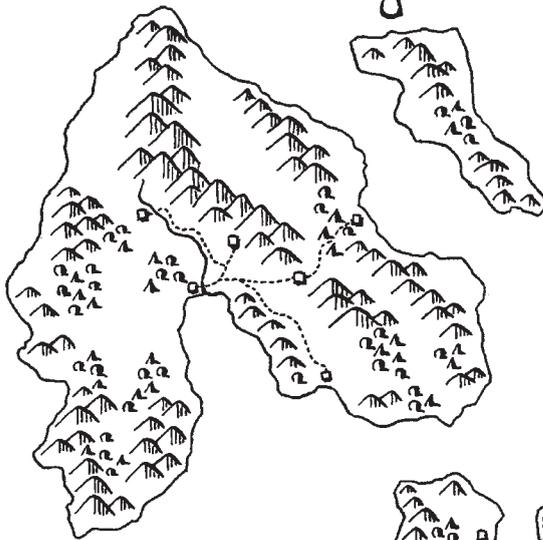


Getreyliche Abbildung
der Olport-Steyne
wie sie da waren im
Jahre 11 nach der Wahl
Tronde Torbenson#
zum Obersten Hetmann
gezeichnet nach der Natur von
Lothmann Dangrid#son



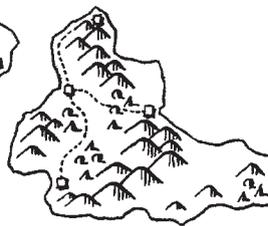
Sorkten

Sigorast



Gandar

Serreka

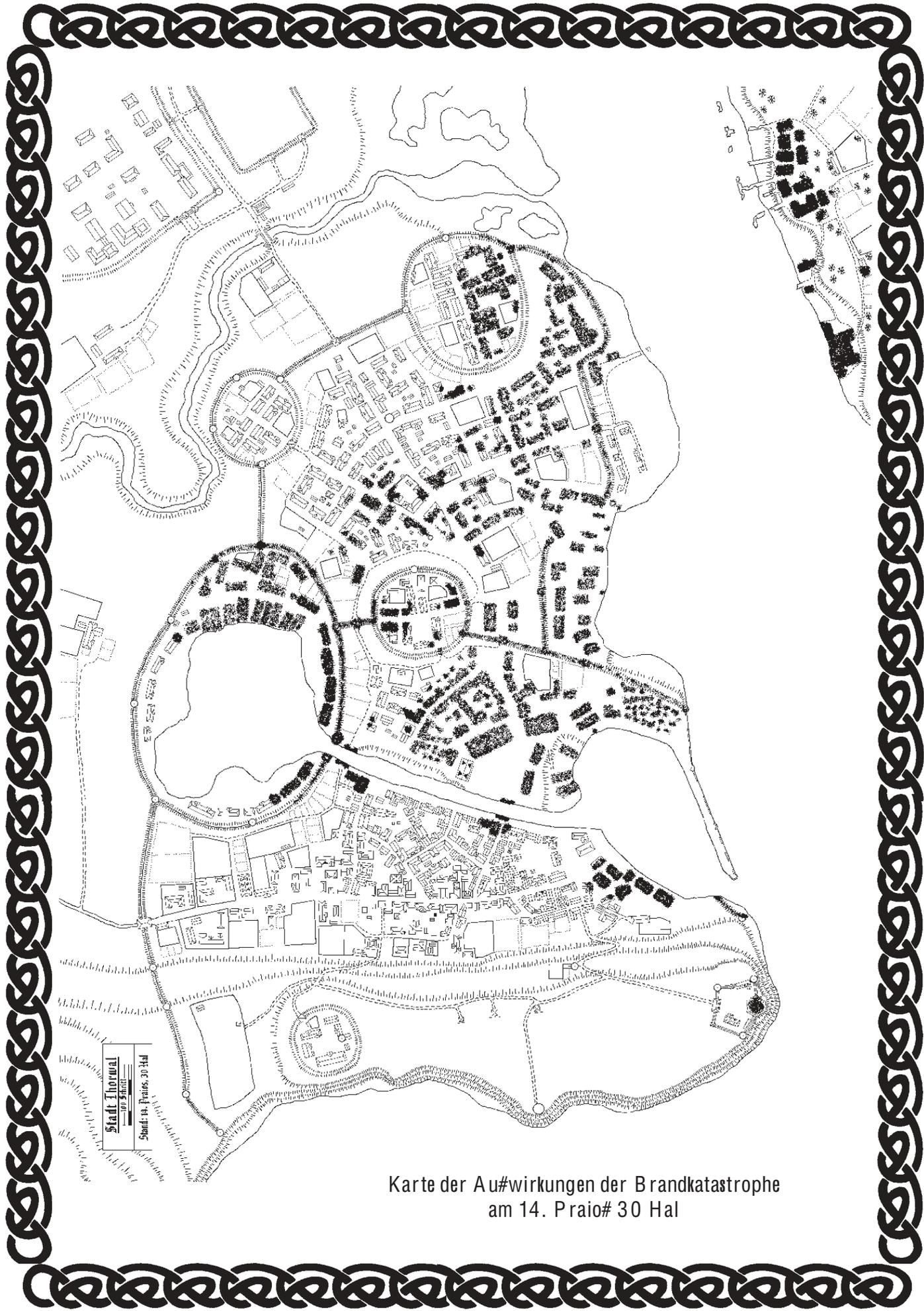


Narken



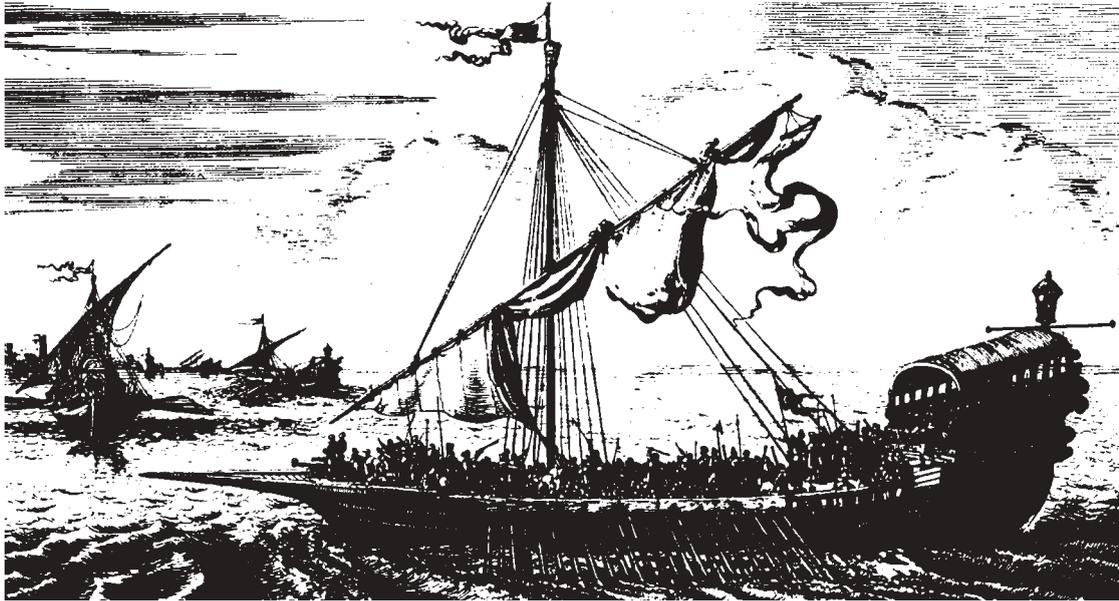
Aso





Karte der Auswirkungen der Brandkatastrophe
am 14. Praios 30 Hal

Wenn die Orknase zu kurz ist...



Wir haben verstanden !

Jetzt besonders günstig:

Geschütze der Serien 1 und 2

in 200er, 300er ud 500er-Gewichts-Klasse !

Neuheiten !!!

Geschütze der Serie 3 - noch zielgenauer !

Noch bedienungsfreundlicher !!!

Hjallander Geschützwerkstatt
Thiesson & Grupp

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

Die Rückkehr

Ein DSA-Szenario im südlichen Thorwal von Paddy Fritz

Dieses Szenario spielt vor dem Hintergrund der ersten Eroberung Kendrars durch die Nostrianer und der vorläufigen Rückeroberung der Thorwaler. Hier ist nur eine Beschreibung des Handlungsverlaufes, der Orte sowie der Dramatis Personae gegeben, so daß der Spielleiter leicht Modifikationen und eigene Ideen einbringen kann und sollte, um das Szenario in der Spielrunde seines Vertrauens umzusetzen.

Ein Mensch zu sein...

Während der Namenlosen Tage treffen die Helden auf den Thorwaler Friedtjof Bryddason. Dabei spielt der genaue Ort der Begegnung eine untergeordnete Rolle. Sie kann in einem Dorf stattfinden, das die Helden zum Schutz vor dämonischen Umtrieben aufgesucht haben, oder in freier Natur. Richte es so ein, daß die Charaktere Friedtjof aus einer bedrohlichen Situation retten. Das kann entweder eine aus den verfluchten Tagen resultierende Gefahr sein oder Dorfbewohner, die Friedtjof aus einem abergläubischen Grund verjagen wollen. Aus Dankbarkeit läßt Bryddason seine Helfer auf die Ottaskin seines Sohnes ein, die Wogenbrecher-Otta wenige Meilen westlich von Kendrar.

Friedtjof Bryddason erzählt über sich, daß er im Jahre 2 v. Hal mit seinem Freund, dem Zwerg Thorgrim, Sohn des Tuagel auf Abenteuerreise ging, welche die beiden unter anderem in den Kosch führte. Dort hörten sie von einem wunderwirkenden Feenwasser, worauf sie beschlossen, den Eingang zum Feenreich zu suchen und sich etwas von jenem Wasser zu besorgen. Doch leider verwandelte der Wächter der Quelle, ein Einhorn, sie in Frösche. Erst ca. 30 Jahre später durch das Eingreifen anderer Abenteurer, die sich ebenfalls auf der Suche nach dem Wunderwasser gemacht hatten, wurden beide wieder in ihre ursprüngliche Gestalt zurück verwandelt (siehe auch „Über den Greifenpass“). Danach verbrachte Friedtjof ein Jahr lang bei der Sippe seines Freundes Thorgrim, wo er schließlich erfuhr, daß der Skalde Simon Asleifsson aus seiner damaligen Ottajasko zusammen mit Friedtjofs Sohn Thorgrim nahe Vaermhag die Wogenbrecher-Otta gegründet hat, und daß Hetmann Simon vor einigen Monden bei einem Brand auf der Ottaskin ums Leben gekommen ist. Nun will er dorthin reisen, um seinen Sohn wieder zu sehen. Er bittet, ja bedrängt die Helden inständig, ihn auf seiner Fahrt zu begleiten. Friedtjof zählt an die 60 Sommer, doch dank seiner Zeit als Frosch sieht er aus wie 30.

Die Wogenbrecher-Ottaskin

Als die Helden gemeinsam mit Friedtjof am 10.PRA die Ottaskin erreichen, ist man dort immer noch bemüht, die Feuerschäden auszubessern und die Langhäuser neu auf-

zubauen. Eine gewaltige Feuersbrunst hat vor knapp sieben Monden große Teile der sich innerhalb der Befestigung befindlichen Jolskrimi binnen weniger Stunden vollständig zu Asche verwandelt. (s. a. Thorwal Standard 10) Die Angehörigen der Otta berichten, daß ca. 40 Menschen, bei der Katastrophe ihr Leben lassen mußten. Das Feuer entstand bei den Winterliegeplätzen der Ottas, während die notwendigen Vorbereitungen für den ersten Schnee getroffen wurden. Auch Hetmann Simon starb bei dem Versuch, sein Schiff vor dem Verbrennen zu retten.

Unterstützt werden die Wogenbrecher und ihr neuer Hetmann, Friedtjof Thorbranntson, dabei von ca. 25 Sturmkind-Handwerkern aus Thorwal, unter Führung ihres Hetmanns Cern Ragnarsson. Ihnen ist das Schicksal der Wogenbrecher-Otta wohl vertraut, denn vor einigen Generationen wurde die Ottaskin der Sturmkinde in Prem ebenfalls durch ein Feuer völlig zerstört.

Friedtjof Bryddason schlägt nicht gerade ungeteilte Wiedersehensfreude entgegen, als er sich zu erkennen gibt. Die, die ihn noch von damals kennen, begegnen ihm zum größten Teil mit Mißtrauen, zu unheimlich ist es ihnen, einen unter sich zu wissen, der bei den Feen gehaust hat, der so jung aussieht, wie damals, als er die Otta verließ, keine Spur des Alters aufzeigt.

Auch sein Sohn Thorgrim will nichts von dem wunderbar zurückgekehrten Vater wissen. Er schneidet und meidet ihn, sobald er ihn sieht, da er seine Frau und ihre knapp zweijährige Tochter bei der Feuersbrunst, sein rechtes Bein bei einem Kampf gegen Schergen des Heptarchiats Oron und seine besten Freunde im Weidener Bürgerkrieg verloren hat, weshalb er befürchtet, seinen Vater ebenso zu verlieren, wenn er wieder zu ihm findet.

Die Helden werden freundlich aufgenommen und können im Kreise der Ottajasko das Willkommensfest für Friedtjof feiern, das dann, nach Thorwaler Manier, allen Vorbehalten zum Trotz ganz lustig ausfällt.

Der Fall von Kendrar

Am Vormittag des 11.PRA wird von der Wogenbrecher-Ottaskin der horasische Flottenverband gesichtet. Man berichtet daß sich angeblich drei Drachenschiffe im Kampf mit einer Karavelle befinden. Hetmann Friedtjof übernimmt das Kommando der „Westwind“ und will gemeinsam mit Hetmann Cern auf der „Walwut“ in Kendrar mal nach dem Rechten sehen. Bryddason und die Helden sind an Bord willkommen.

Vor Kendrar trifft man auf einen Schiffbrüchigen des Gefechts. Von ihm erfährt man, daß die Horasier die Drachenschiffe Hetmann Eldgrimmis vor Kendrar versenkt

haben und daß die Nostrianer die Gunst der Stunde nutzen, um Kendrar zu besetzen (s. a. vorstehende Artikel). Den verbliebenen Thorwalern wurde die Wahl gelassen, sich entweder den neuen Herren Kendrars unterzuordnen oder zu gehen, worauf die meisten Thorwaler fluchend und brüllend, letztendlich jedoch zähneknirschend die Stadt verließen. Eldgrimm und seine restlichen Getreuen sind derweil an einer anderen Stelle gestrandet, mit knapper Mühe und Not konnten sich die Erschöpften und Verwundeten an den Strand nahe Kendrar retten. Nun stekken die Wackeren in der Bredouille, waffenlos und angeschlagen wie sie sind, haben sie den nostrianischen Patrouillen, die das Umland durchkämmen, kaum etwas entgegen zu setzen. Würden aber die Nostrianer Eldgrimm gefangen nehmen, wäre dies die Krone ihres Triumphes über die verhaßten Thorwaler.

Friedtjof und Cern gehen kurz vor Kendrar an Land, wobei sie einige Wachen bei den Schiffen zurücklassen. Gemeinsam mit den Helden sollte es ihnen ein Einfaches sein, Hetmann Eldgrimm vor der Demütigung durch die Nostrianer zu bewahren. Auch Bryddason bietet seine Hilfe tatkräftig an, doch während der Evakuierung geht ihm so einiges schief, was die anderen leicht in Gefahr hätte bringen können. Für die abergläubischen Thorwaler ist dieses ein sicheres Zeichen, daß Friedtjof nach seinem Aufenthalt in der Feenwelt das Pech auf dem Fuße folgt und einige murren über den Unglücksbringer, dem sie an ihrem Feuer Gastung geben.

Die Kendrarer werden zur Wogenbrecher-Ottaskin gebracht (40 Flüchtlinge auf der "Westwind" und ca. 30 Flüchtlinge auf der "Walwut"). Dort angekommen, werden sofort Maßnahmen ergriffen, die Ottaskin zu befestigen, um eine erste Verteidigungsstellung aufzubauen. Boten werden ausgeschickt, die umliegenden Ortschaften zu alarmieren. Während alle wehrfähigen Personen vor Ort verbleiben, werden die anderen in das sichere Hinterland geschickt. Hetmann Eldgrimm ist schwer angeschlagen, die zweifache Niederlage nagt zudem an seinem Stolz. Die horasische Flottille segelt unterdessen weiter gen Thorwal-Stadt.

Die Helden werden von Hetmann Thorbranntson gebeten, bei der Verteidigung zu helfen.

Auf Erkundung

Die Helden können am nächsten Tag Aufklärungsmissionen gen Kendrar und ins Binnenland unternehmen. Sollten sie das nicht aus eigenem Antrieb anbieten, bittet Hetmann Thorbranntson sie um diesen Dienst. Bryddason ist Feuer und Flamme, sich anzuschließen, da er seinen Ruf als Unglücksbringer loswerden will. Auf den Erkundungen wird er sich durchaus als nützlich und geschickt erweisen; in der Ottaskin geschehen jedoch in seinem

Umfeld merkwürdigerweise immer wieder kleinere Mißgeschicke, wo immer Bryddason auftaucht.

Während sich ein Teil der nostrischen "Streitkräfte" in Kendrar häuslich einzurichten beginnen und dabei gegenüber der verschreckten Bevölkerung, die sich an ihre thorwalschen "Besitzer" gewöhnt hatte, mit ihren "Helidentaten" prahlen, werden weiter Patrouillen in das morastige Seengebiet nördlich des Ingvals geschickt, um auch im Hinterland die Grenze zugunsten Nostrias zu verschieben.

Die Thorwalschen Boten erreichen die Hafenstadt Svafdûn, wo sich zur Zeit auch eine Abordnung aus Ardahn am Hjaldingolf aufhält. Hetmann Hjaldar Thurboldson läßt in der Stadt ein Flüchtlingslager und Lazarett errichten und gibt Befehl, die Stadt zu befestigen. Auch das Dorf Elderbog zwischen Svafdûn und Efferdûn ist derweil alarmiert.

Am 13. PRA, dem Tag, an dem die Horasier Thorwal bombardieren, brechen 20 Krieger der Trunkenbold-Otta nahe Elderbog nach Kendrar auf. Die nostrianischen Einheiten erreichen den nur leicht befestigten Ort Ingvalla. Die wenigen Verteidiger müssen sich nach mutiger Schlacht geschlagen geben. Allerdings haben sie den Angreifern deutliche Verluste beibringen können – für nostrische Verhältnisse! Daraufhin erlahmt der Angriffsschwung und man beschließt, sich vorerst mit den strategischen Erfolgen zufriedenzugeben, die eroberten Orte zu befestigen und weitere Truppen zu sammeln.

Ein möglicher Verbündeter?

Die Trunkenbold-Otta erreicht gemeinsam mit 20 Kriegern aus Svafdûn am Morgen des 15. PRA Kendrar und beobachtet die Stadt. Da die Vorräte an Bier und Brannt zur Neige gehen, greifen die Kämpfer kurzerhand das Nordtor an und stecken es in Brand. Der Sturm scheidert am Widerstand der Verteidiger, worauf die Angreifer sich in den nahen Wald zurückziehen. Am Nachmittag erfahren die Helden in der Wogenbrecher-Ottaskin von der Aktion der Trunkenbold-Otta und können, wenn sie wollen, Kontakt mit ihr aufnehmen. Hetmann Tjore Elengarson beharrt jedoch darauf, mit seinen Leuten im Wald zu bleiben, um als Partisanenkämpfer die Nostrianer zu beobachten. Es ist jedoch möglich, sie als Wachposten in die Verteidigungsmaßnahmen mit einzubeziehen.

Eine überraschende Entdeckung

Im weiteren Verlaufe des Tages kommt es zu einem folgenschweren Unfall bei den Arbeiten an den Schutzwällen der Ottaskin, als Ody Hammerson, der Swafnirgeweihte der Wogenbrecher-Otta, beinahe durch einen Baumstamm, der sich gelöst hatte, ums Leben kommt.

Die abergläubischen Thorwaler machen den armen

Thorgrimm für das Unglück verantwortlich, der just in diesem Moment an eben dieser Stelle Hand anlegte. Empört wehrt sich der Unglücksrabe gegen die Beschuldigungen, doch die Lage spitzt sich immer mehr zu. Schon fliegen die ersten Erdbrocken, als Thorgrimm voller Grimm die Siedlung verläßt und davon rennt. Es bleibt zu hoffen, daß der Thorwaler den Helden in der Zwischenzeit so sehr ans Herz gewachsen ist, daß diese sich auf die Suche machen. Notfalls bittet Hetmann Thorbranntson sie darum, da keiner seiner Leute dazu bereit ist.

Friedtjof versteckt sich in einer Höhle in der näheren Umgebung, wo bereits ein 16-jähriges Mädchen untergekrochen ist, dessen Gesicht durch schreckliche Brandwunden entstellt ist. Es handelt sich um die Tochter des verstorbenen Hetmanns, Jurga Simonsdottir, die seinerzeit ihren Vater bei einer abendlichen Inspektion der Reparaturen an der "Wogenbrecher" begleitete. Sie hielt eine Pechfackel in der Hand, von der sich plötzlich in unerklärlicher Weise ein Flammenstrahl auf das Schiff ergoß. Wie angenagelt sah Jurga mit an, wie die Otta bald lichterloh in Flammen stand, wie die Flammen gierig auf die Häuser übersprangen. Erst als ihre Haare Feuer fingen erwachte sie aus ihrer Starre und rannte in wilder Panik davon. Jurga hält sich seitdem versteckt. Ihre Ottajasko glaubt, daß auch sie den Tod in den Flammen gefunden hat. Jurga macht sich schlimmste Worwürfe, hatte ihre Mutter sie doch kurz zuvor ermahnt, nicht zu viel Pech zu nehmen, sonst würde die Fackel tropfen. Tatsächlich war ein Kobold die Ursache für das Unglück. Selbiger mit dem der Flamme innewohnenden Feuerelementar und beleidigte diesen, so dass der Elementar in seinem Zorn erupierte. Zwar hatte Jurga das Wispern gehört, wußte sich aber keinen Reim darauf zu machen.

Die Helden haben nun die Aufgabe, Jurga und Friedtjof die Rückkehr in ihre Gemeinschaft wieder zu ermöglichen. Zum einen sollen sie den Kobold finden (irgendwo in der Ottaskin) und ihn dazu bringen, sich zu entschuldigen. Diesem ist es mehr als peinlich, daß seine Neckerei solch schreckliche Folgen zeitigte. Seinem Wirken ist denn auch zu verdanken, daß einige Todgeweihte wundersame Heilung zuteil wurde. Dennoch konnte er nicht aus seiner Haut. Friedtjof, dem die Aura des Feenreiches anhängt, werde sicherlich Sinn für seine Streiche haben! Dessen „Mißgeschicke“ in der Ottaskin sind also allesamt dem Kobold zuzuschreiben; seine Fehlgriffe während der Rettungsmission in Kendrar waren allerdings wirkliches Pech. Die Helden sollten dem Kobold wie einem kleinen Kind klar machen, daß das, was er gemacht hat, nicht wirklich lustig ist, da ja andere dabei zu Schaden gekommen sind. Schließlich wird er sich der Dorfgemeinschaft offenbaren und sich zerknirscht entschuldigen.

Die Rückeroberung Kendrars

In der Nacht zum 16. PRA erreichen drei Schiffe der restlichen Sturmkinde-Otta aus Thorwal, der Windbrummer-Otta und der Schollenbrecher-Otta aus Hjalland die Wogenbrecher-Ottaskin. Man ist sehr erleichtert, Freunde und Familienangehörige heil wieder zu sehen, allerdings erfährt man erst jetzt von der Katastrophe von Thorwal. Noch bevor der Morgen dämmt, halten Hetleute Thorbranntson, Ragnarsson, Thurgan Jörgeson aus Hjalland und Eldgrimm gemeinsam mit den Helden Kriegsrat. Die Berichte über die Bombardierung lösen auch hier erst Entsetzen und dann grenzenlose Wut aus. Dieser Rat entscheidet, daß Eldgrimm das Kommando über die Rückeroberung Kendrars erhalten soll, solange bis die Nostrianer aus „seiner“ Stadt vertrieben wurden; Hetmann Thorbranntson schickt allerdings keinen der Wogenbrecher mit, da er alle Leute zur Verteidigung braucht, falls irgendetwas schief gehen sollte.

Drei Stunden später landen die drei Schiffe, nun noch durch einige Leute von Eldgrimm's Ottajasko verstärkt, zusammen mit den Helden im Hafen von Kendrar, die etwas schlaftrunkene, für nostrische Verhältnisse aber dann doch recht energische Gegenwehr wird von den zur Weißglut aufgestachelten Angreifern hinweggefegt. Die über 230 Krieger mit teilweise rußgeschwärzten Gesichtern überrennen mit dem Schlachtruf "Rache für Thorwal!" die Stadt. Die Trunkenbold-Otta will die Gunst der Stunde nutzen und das beschädigte Nordtor stürmen, um sich mit den anderen Truppen zu vereinen. Die nostrischen Truppen fliehen in einem heillosen Durcheinander zurück nach Salza.

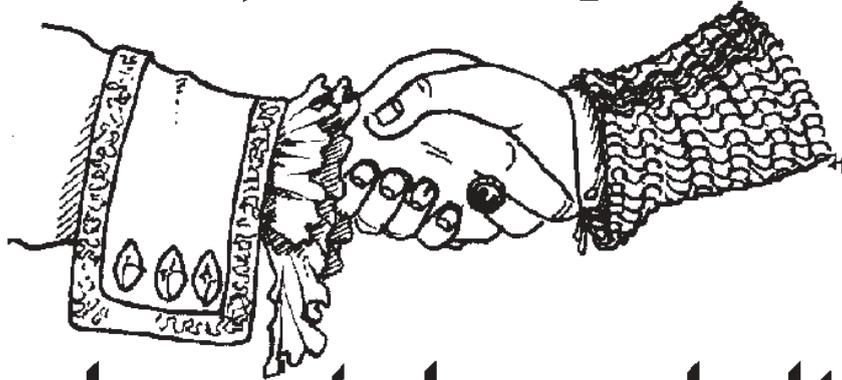
Ein versöhnliches Ende

Angesichts des Leids, das gemeinsam getragen werden muß, der Gefahr, der gemeinsam zu trotzen ist und des Zorns, der alle vereint, ist auch Thorgrimm bereit (mit Nachhilfe der Helden?) sich mit seinem Vater zu versöhnen.

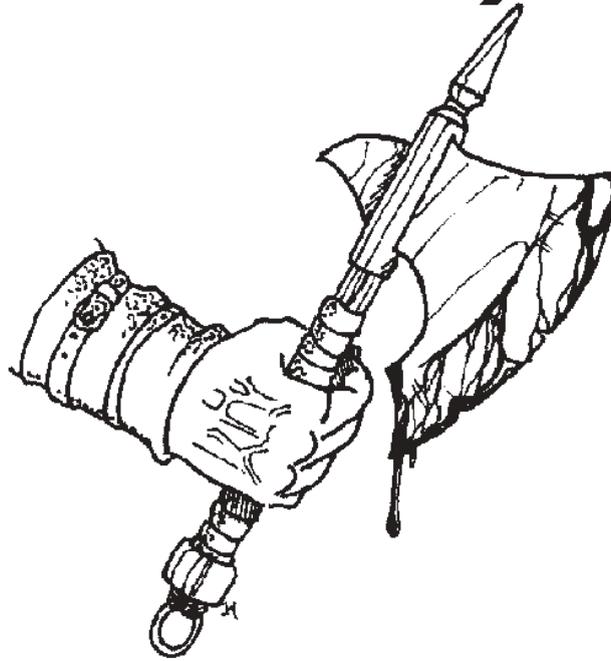
Ach ja...150 AP sowie eine thorwalsche Skraja als Zeichen der Verbundenheit der Ottajakso gegenüber den Helden sollen als Lohn drin sein, eventuell noch ein Fäßchen Premier Feuer für unterwegs sowie ein Svafdüner Landschinken.

Wie die Geschichte mit Nostria weitergeht kannst du den vorstehenden Berichten im Thorwal-Teil entnehmen. Vielleicht wollen sich die Helden ja auch noch bei den (vergeblichen) Vorstößen in Richtung Ingvalla beteiligen. Dann allerdings wird das Ende nicht ganz so versöhnlich,

So wird Frieden gemacht ...



... und so wird er gehalten !



**Wir geben Euch dazu die Möglichkeit !
Waffen von Meister Hardsger !!!**

Beste Qualitätsware aus Thorwal - härter als jeder Schädel !

Waffenschmiede Hardsger, Thorwal

Herstellung, Reparatur und Verkauf
zur Zeit im Eisenhof, 3. Zelt von links

Amanthallas

Eine DSA-Kampagne für 3 - 5 Helden mittlerer Erfahrungsstufe
von

Udo Kaiser

Teil 2: Der dreifache Turm



Rueckblende

Im ersten Teil der DSA-Kampagne *Amanthallas* werden die Helden, die in Holzbach, einem Dorf im Raschtulswall, an einer Hochzeitsfeier teilnehmen, Zeugen äußerst seltsamer magischer Phänomene. Während sie diesen nachgehen und mit minderen Geistern und Untoten konfrontiert werden, attackieren unheimliche Krieger, die durch ein plötzlich entstandenes "Sphärentor" treten, die übrige Festgemeinschaft. Die Angreifer töten zwei der Dorfbewohner und nehmen vier Gefangene, mit denen sie durch das magische Portal verschwinden, das daraufhin zusammenbricht. Unter den Entführten befindet sich auch die frisch vermählte Taiba, eine gute Bekannte der

Helden (falls die Charaktere Taiba nicht kennen, zählt der Auftraggeber und Schutzbefohlene der Abenteurer, Thorben Darboven, zu den Verschwundenen). Mit dieser Situation müssen sich die Charaktere auseinandersetzen, als sie von ihrem Abenteurer in den "Höhlen unter Holzbach" zurückkehren. Niemand kann sich erklären, welchem Zweck dieser Angriff diene, niemand weiß, wer die fremden Krieger waren. Doch diese Fragen werden geklärt, als sich ein zweites "Sphärentor" bildet, durch das auf Riesenspinnen reitende Elfen auftauchen, die den "Kristall des Amanthallas" für das Leben der Entführten fordern ...

Der Auftrag

Spezielle Informationen:

Es ist etwa eine Stunde her, seitdem die fremdartigen Elfen erschienen sind und ihre Forderung stellten. Den verschleppten Joster Dergenwohl ließen sie zurück, bevor sie wieder durch das seltsame Tor verschwanden. Es ist weit nach Mitternacht, doch niemand in Holzbach kann schlafen. Der Tod von zwei Dorfbewohnern und die Entführung von drei anderen sorgen dafür, daß die Menschen in der Mark zutiefst schockiert sind. Niemand kann so richtig begreifen, was geschehen ist.

Der Markherr versucht mit seiner Frau, seine Untertanen zu beruhigen, doch einem aufmerksamen Beobachter wird auffallen, daß die beiden selbst um Fassung ringen.

Hendrik, der vor Stunden erst mit Taiba vermählt wurde, kündigte vor wenigen Augenblicken trotzig an, daß er bis zum Ende der Welt reisen wolle, um jenen verdammten "Elfenstein" zu holen, doch nun schütteln heftige Weinkrämpfe seine zusammengesunkene Gestalt. Aus der Küche des Gasthauses ist das Kreischen von Joster und das Schluchzen seiner Mutter zu hören. Diese hat ihrem Sohn gerade eröffnet, daß sein Vater tot ist.

Meisterinformationen:

Angesichts solcher Verzweiflung sollte es selbstverständlich sein, daß sich die Helden der Suche nach dem "Kristall des Amanthallas" annehmen. Nicht zuletzt haben auch sie eine Freundin (einen Schutzbefohlenen) an die Spinnenreiter verloren.

Schließlich tritt der Markherr an die Abenteurer heran und fragt, ob sie möglicherweise eine Ahnung haben, wo der Stein, den die Elfen fordern, zu finden sei. Die Verneinung dieser Frage mag den Charakteren im Halse stecken bleiben, wenn sie sehen, daß sich mindestens zwei Dutzend Augenpaare hoffnungsvoll auf sie richten.

Falls die Helden trotzdem ehrlich ihre Unkenntnis kundtun, ist die Enttäuschung in den Gesichtern der Anwesenden unübersehbar.

Gib dem Spieler des Helden mit der höchsten Intuition eine Nachricht, daß ihn die Niedergeschlagenheit der Dörfler so anrührt, daß ihm folgende Worte in den Sinn kommen: "Daß heißt aber nicht, daß wir diesen verflixten Kristall nicht finden könnten!" Stelle es ihm aber frei, sich tatsächlich so zu äußern.

Zeigen die Helden sich bereit, den Holzbachern zu helfen, brandet Hoffnung wie eine Flutwelle durch die Gaststube des "Erkrugs", in der sich Helden und Dörfler versammelt haben. Fragen wie "Wißt Ihr, wer Amanthallas war?" und "Wie wollt Ihr das anstellen?" stürmen auf die Abenteurer ein. Der Markherr schlägt dem Kräftigsten in der Gruppe kameradschaftlich auf den Rücken und meint, daß er ja gewußt habe, daß es noch wahre Helden gibt.

Sollten sich die Abenteurer jedoch mit Hilfsangeboten zurückhaltend zeigen, fragt der Ritter sie, ob sie bereit wären, sich für eine Belohnung auf die Suche nach dem Elfenstein zu machen. Er bietet jedem (!) der Helden 50 Dukaten an. Angesichts der Größe von Holzbach muß es sich bei dieser Summe um sämtliche Rücklagen des Markherrn handeln. Seine Frau wird bleich, als sie hört, wieviel ihr Mann den Charakteren verspricht.

Das zukünftige Verhalten der Holzbacher gegenüber den Helden hängt natürlich erheblich davon ab, ob die Abenteurer Geld für ihre Hilfe verlangten oder nicht. So wird man zum Beispiel geldgierigen Helden Kost und Logis in Rechnung stellen, während weniger materialistische Charaktere ständig zu kleinen Leckereien und Freibier eingeladen werden und ihre Unterkunft natürlich nicht zu bezahlen brauchen.

In jedem Fall ist zu hoffen, daß sich die Helden der Suche nach dem "Kristall des Amanthallas" annehmen. Falls Ihre Abenteurer weder durch Geld, noch durch verzweifelte Bitten dazu bewegt werden können, den Dörflern zu helfen, endet für sie an dieser Stelle diese Kampagne!

Die Magierin

Meisterinformationen:

Keiner der Helden hat auch nur die geringste Ahnung, wer Amanthallas war, oder wo sein Kristall zu finden ist. Es gibt weder Aufzeichnungen bei Menschen, Elfen oder Zwergen, die sich mit den Geschehnissen nach dem Fall von Tie`Shianna detailliert beschäftigen. Insbesondere das Schicksal von Amanthallas ist nirgendwo niedergeschrieben, da niemand von seinen Begleitern zurückkehrte, um von dem Weg, den er wählte, zu berichten.

Da die Helden dies jedoch nicht wissen können, werden sie sich höchstwahrscheinlich daran machen, alle verfügbaren Quellen nach dem Namen Amanthallas zu durchsuchen. Wahrscheinlich werden sie diskutieren, ob sie nach Punin oder sogar Kuslik reisen sollen, um dort entsprechende Nachforschungen anzustellen. Bevor man jedoch eine solch lange Reise unternimmt, wäre es angeraten, erst einmal die Magierin Isalen zu befragen, ob sie irgend etwas über Amanthallas weiß.

Da die Maga jedoch noch immer ohnmächtig ist, können die Helden endlich einige Stunden Schlaf finden, bevor sie am nächsten Morgen die dann hoffentlich ansprechbare Isalen befragen.

Falls die Abenteurer ohne das Einverständnis der Zauberin deren Turm durchsuchen wollen, stoßen sie auf die Ablehnung der Dorfbevölkerung, die einen Einbruch in das Refugium Isalens nicht gut heißt, selbst nicht unter diesen Umständen. Zum anderen treiben sich um den Turm noch immer eine Vielzahl minderer Geister herum, die es den Helden einstweilen unmöglich machen, das Gebäude zu betreten.

Spezielle Informationen:

Erkundigen sich die Helden am nächsten Morgen nach Isalen, erfahren sie, daß die Magierin schon sehr früh aufgewacht sei. Die Wirtsleute haben die Zauberin vorgefunden, wie sie in aller Praisofröhe das Loch untersuchte, welches das "Sphärentor" in die Südwand des Gasthofes gerissen hat. Nachdem Gulbert und Yasmin Ehrenbrecht die Maga über die Geschehnisse der letzten Nacht in Kenntnis gesetzt hatten, verlangte diese erst einmal nach einem doppelten Kirschwasser. Danach hat sie sich hingesetzt und nach einem Frühstück gefragt, das sie noch immer einnehme.

Es ist also für die Abenteurer nicht schwer, Isalen zu finden und ein Gespräch über jenen "Kristall des Amanthallas" zu

beginnen. Die Magierin ist freundlich und hilfsbereit, doch sie scheint sehr verwirrt, da sie sich in Gedanken offenbar ständig mit den magietheoretischen Zusammenhängen der gestrigen Phänomene befaßt. Immer wieder unterbricht sie die Helden und fragt nach den Farben am Rande des zweiten "Sphärentores" oder kratzt mit ihrem Messer irgendwelche Berechnungen in die Tischplatte. Es dauert also einige Zeit, bis die Charaktere die Aufmerksamkeit der Magierin auf den Namen Amanthallas lenken können. Nachdem dies jedoch gelungen ist, meint Isalen: "Ja ich habe schon von den Ehrenbrechts gehört, daß die Fremden ein Juwel oder dergleichen als Lösegeld für die Entführten verlangen. Diesen "Klunker des Amanthallas", wenn ich die Wirtsleute richtig verstanden habe. Ich kann mich erinnern, diesen Namen schon einmal gehört zu haben, doch leider fällt mir nicht mehr ein, wann oder wo das war. Ich bin sicher, daß ich im entsprechenden Zusammenhang niedergeschrieben habe. Ich muß also nur durch meine Aufzeichnungen gehen und dann kann ich Euch mehr sagen. Jetzt frühstücken wir aber erst einmal zu Ende und Ihr erzählt mir noch einmal von den Phänomenen, die Ihr beobachtet, als ich das fünfte Flämmchen herbeirief ..."

Die Helden werden abwarten müssen, bis Isalen ihr üppiges Frühstück beendet hat und sich bereit findet, in ihren Aufzeichnungen nach Amanthallas zu forschen. Sie lehnt ab, daß die Helden ihr dabei behilflich sind, da diese ihr ausgefülltes Archivsystem durcheinanderbringen würden.

Sie bittet die Helden im Gasthof auf sie zu warten. In ein, höchstens zwei Stunden würde sie mit der gewünschten Information zurückkommen. Mit diesen Worten verläßt sie die Gruppe und geht zu ihrem Turm.

Meisterinformationen:

Die minderen Geister, die letzte Nacht das Eindringen in den Turm unmöglich gemacht haben, sind inzwischen verschwunden. Helden, die hinter Isalen her schleichen, können beobachten, wie sie ohne Schwierigkeiten, die Tür zu einem kleinen Haus, das an den Turm gebaut worden ist, öffnet und im Inneren verschwindet.

Dies ist jedoch das letzte Lebenszeichen von der Zauberin, die, gleichgültig wie lange die Helden warten, nicht zu ihnen in den "Erlkrug" zurückkehrt.

Falls die Abenteurer daraufhin den Turm aufsuchen, um die zerstreute Maga an ihr Versprechen zu erinnern, hören sie einen kurzen Aufschrei. Alle in der Gruppe sind sich einig, daß dies die Stimme Isalens war ...

Der Turm

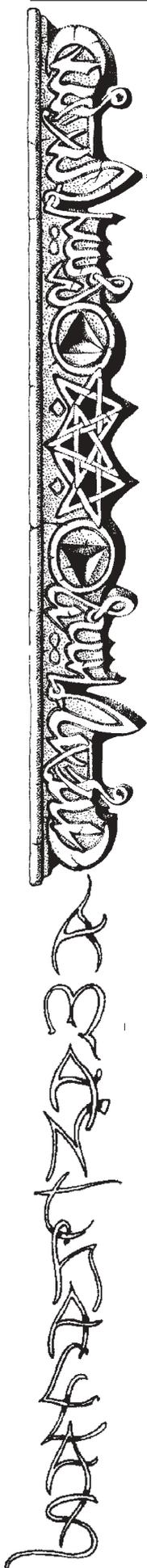
Meisterinformationen:

Folgen die Helden dem Hilferuf folgen und betreten sie Isalens Refugium, werden sie mit einer gewaltigen magischen Anomalie konfrontiert:

Die Helden werden nämlich nicht nur einen Turm nach der Magierin und ihren Aufzeichnungen durchsuchen müssen. Vielmehr müssen sie sich in einem Wirrwarr zurecht finden, das durch die interglobuläre Verschmelzung von drei Türmen entstanden ist.

Durch die ungeheuren magischen Entladungen, die in der

letzten Nacht über Holzbach hinweggingen, ist Isalens Turm erheblich mit arkaner Energie aufgeladen worden. Als die Magierin auf ihrer Suche nach der fraglichen Aufzeichnung im Turmkeller einen FLIM FLAM FUNKEL benutzte, entluden sich diese Energien eruptiv und ihr Turm verschmolz mit Türmen aus zwei Parallelglobulen. Diese Kleinwelten der dritten Sphäre haben das exakte Ausmaß des Magierturms und sind erstanden, als vor etwa sechs Jahren ein Experiment der Zauberin nicht den gewünschten Effekt zeigte und überhastet abgebrochen werden mußte.



Damals versuchte Isalen einen minderen Elementargeist zu beschwören und an den Turm zu binden, damit dieser fortan für Ordnung und Sauberkeit in ihrem Refugium sorgen sollte. Isalen hatte über Monde geforscht und war sicher, die richtigen Paraphernalia und auch den idealen Zeitpunkt für eine solche Convocatio bestimmt zu haben. Kurz vor der Mittsommernacht bemalte sie die Wände des Turmes und ihres kleinen Hauses mit entsprechenden arkanen Symbolen, die den Elementargeist an das Gebäude binden sollten, und begann dann mit der langwierigen Beschwörung. Alles schien nach Plan zu verlaufen, als sie wenige Minuten vor Vollendung des Rituals bemerkte, daß irgend etwas aus dem Limbus versuchte, die Tangente, die Isalen zwischen der zweiten und dritten Sphäre geöffnet hatte, zu nutzen, um nach Dere zu gelangen. Die Zauberin beendete sofort die Beschwörung und zerstörte wenige Augenblicke bevor die fremde Kraft sich in ihrem Turm materialisieren konnte den Beschwörungskreis.

Zu diesem Zeitpunkt befanden sich der mindere Elementargeist und auch das Fremde aus dem Lim-

bus bereits im Strudel der geöffneten Beschwörungstangente. Da beide die Tangente nicht in Isalens Turm verlassen konnten, entstanden zwei alternative Türme, die sogenannte Parallelglobulen darstellen. In der einen materialisierte sich der Elementar, in der anderen der ungebetene Gast aus dem Limbus. In beiden existierte auch für den Bruchteil eines Lidschlags eine "Parallel-Isalen", doch die Energien, die bei der Entstehung der relativ kleinen Alternativwelten aus dem Limbus strömten, waren nicht ausreichend, um diese Duplikate mit "vis vitalis" zu versorgen. Der Elementar und die Existenz aus dem Limbus, die ihre eigene Lebenskraft mitbrachten, konnten jedoch in den Parallelglobulen existieren und durch die arkanen Zeichen auf den Wänden der Türme waren sie permanent an diese gebunden.

In der letzten Nacht kam es nun zu einer Verschmelzung der drei Türme, die nun gleichzeitig am selben Ort existieren. Von außen ist dies nicht zu bemerken, doch im Innern des Refugium werden die Helden mit äußerst verwirrenden Phänomenen konfrontiert.

Bewegung und Spiel im 'dreifachen Turm'

Meisterinformationen:

Zur Verdeutlichung der Verhältnisse im "dreifachen Turm" dient die Karte "Isalens Turm"! Auf ihr ist das äußere Erscheinungsbild des Refugiums skizziert, während die Zeichnungen im unteren Teil der Karte die drei Türme im Längsschnitt darstellen.

Der Grundriß des Gebäudes wird auf der Zeichnung "Isalens Turm (Grundriß)" dargestellt. Haus und Turm umfassen gemeinsam sechs Räume, die je nach Globule mit Zahlen (Realität), lateinischen (Ordnung) oder griechischen Buchstaben (Chaos) bezeichnet wurden. Die Räume haben ein bis drei Ausgänge. Diese verbinden Räume, die gemäß des Grundrisses neben- oder übereinander liegen. Sie verbinden jedoch nur selten Räume der gleichen Globule.

So führt z.B. die nach unten führende Treppe im Raum (2) nicht nach (1) sondern nach (α). Geht man durch die kleine Tür des gleichen Raumes in den Turm, gelangt man nicht nach (4) sondern nach (D).

Vom Hof (H) gelangt man über den einzigen Zugang in den Turm immer nach Raum (1). Will man von Raum (1), (A) oder (α) das Gebäude verlassen, gelangt man im Gegenzug stets auf den Hof (H), der sich auf Dere befindet. Falls die Helden aus einem Fenster blicken, schauen sie immer auf das Holzbach, das sie kennen. Verlassen sie den Turm durch ein Fenster, gelangen sie in jedem Fall nach (H). Die einzigen passierbaren Fenster befinden sich übrigens in Raum (1), (A) bzw. (α). Steigt man durch ein solches Fenster in das Gebäude ein, gelangt man immer nach (1)!

Es ist möglich vor dem Betreten eines Raumes erst hinein zu blicken. Es ist jedoch unmöglich, daß sich materielle Objekte (auch Lebewesen!) in zwei Globulen gleichzeitig für länger als eine Sekunde be-

finden. Dies bedeutet, daß ein Seil, das Alrik an einem Ende von (D) nach (2) trägt, während Emer das andere Ende in (D) festhält, nach einer Sekunde in zwei Teile zerfällt. Ein kurzes Aufflammen über der Türschwelle zwischen den Räumen ist das einzige Anzeichen für die limbischen Energien, die die Globulen trennen. Ein Lebewesen, das über einer solchen Türschwelle verharrt, spürt die spaltenden Kräfte und hat die Gelegenheit, die Trennzone rechtzeitig zu verlassen. Verharrt es jedoch, können die Folgen tödlich sein. Warne deine Spieler ausreichend, bevor du einen der Helden verstümmelst oder tötest! Eine Sekunde im Turm kann sich am Spieltisch unter Umständen auf mehrere Minuten erstrecken, da auch der wortgewandteste Spielleiter nicht die Geschwindigkeit eines Nervenstranges simulieren kann.

Falls ein Magier versucht, mit seinem Zauberstab, der unter Umständen ja auch in ein Seil verwandelt werden kann, den limbischen Trennungskräften zwischen den Globulen zu widerstehen, führt dies ebenfalls nach einer Sekunde zu Energieentladungen, die jedem, der das unzerstörbare Artefakt berührt, 1W20 SP (pro KR!) zufügen. Falls die Globulenüberbrückung trotzdem für mehr als 5 Kampfrunden aufrecht erhalten wird, kommt es zu einer gewaltigen Explosion, die im Umkreis von fünf Schritt 5W20 SP anrichtet.

In ihrem Zentrum kann auch ein Zauberstab durchtrennt werden!

Die Abschnitte der Wendeltreppe im Turm gehören jeweils zur selben Globule, zu der auch der Raum gehört, durch welchen sie verlaufen. Die Trennlinie zwischen den einzelnen Globulen erreicht ein nach oben gehender Held, wenn er die Stufe betritt, die in den nächsten Raum führt (diese Stufe ist auf der Grundrißzeichnung weiß markiert!). Falls man nach

unten geht, betritt man eine neue Globule, sobald man eben diese Stufe verläßt. Die limbischen Trennungskräfte werden senkrecht über der Trittkante der Stufe aktiv und reichen bis zur Decke im Treppenschacht.

Die Treppe in Küche und Labor gehört entweder zu (1), (A) oder (α). Die Trennungsebene zur Globule des Schlaf- und Lesezimmers ist identisch mit dem Bereich senkrecht über dem Rand der Lukenöffnung am oberen Ende der Treppe.

Im folgenden sollen die einzelnen Räume beschrieben werden. Es werden die sich entsprechenden Zimmer in den drei Türmen gemeinsam in einem Abschnitt dargestellt. Unterschiede gibt es nur beim Inventar. Der Grundriß der einzelnen Räume und die Verbindung zu benachbarten Zimmern (Durchgänge, Treppen und Türen) ist allen drei Türmen gleich.

Küche und Labor:

(1): Ein großes Regal voller Pfannen, Töpfe, Geschirr und Besteck an der Wand links von der Eingangstür und ein Herd, auf dem ein großer Kessel steht, deuten darauf hin, daß der nordwestliche Teil des Raumes für die Zubereitung von Essen genutzt wird. Die Tatsache, daß im Kessel die angebrannten Überreste einer Erbsensuppe zu finden sind, und daß auch die unordentlich und zum großen Teil kaum gesäuberten Kochutensilien im Regal Spuren ähnlicher Mißgeschicke aufweisen, deutet darauf hin, daß Isalen der Kochkunst nur wenig Aufmerksamkeit schenkt.

Unter der nach oben führenden Treppe in der nördlichen Ecke des Zimmers befindet sich eine kleine Vorratskammer, in der neben einigen Lebensmitteln auch Schimmelpilze, Mehlwürmer, zwei Mäusefamilien, dreizehn Asseln, vier Spinnen und eine fünf Finger lange Nacktschnecke zu finden sind. Vorräte, die in Kisten, Säcken und Fässern auf dem Boden des Lagers stehen, sind größtenteils unbrauchbar geworden. Nur die Lebensmittel, die auf zwei Regalen an der Rückwand aufbewahrt werden, können noch verzehrt werden.

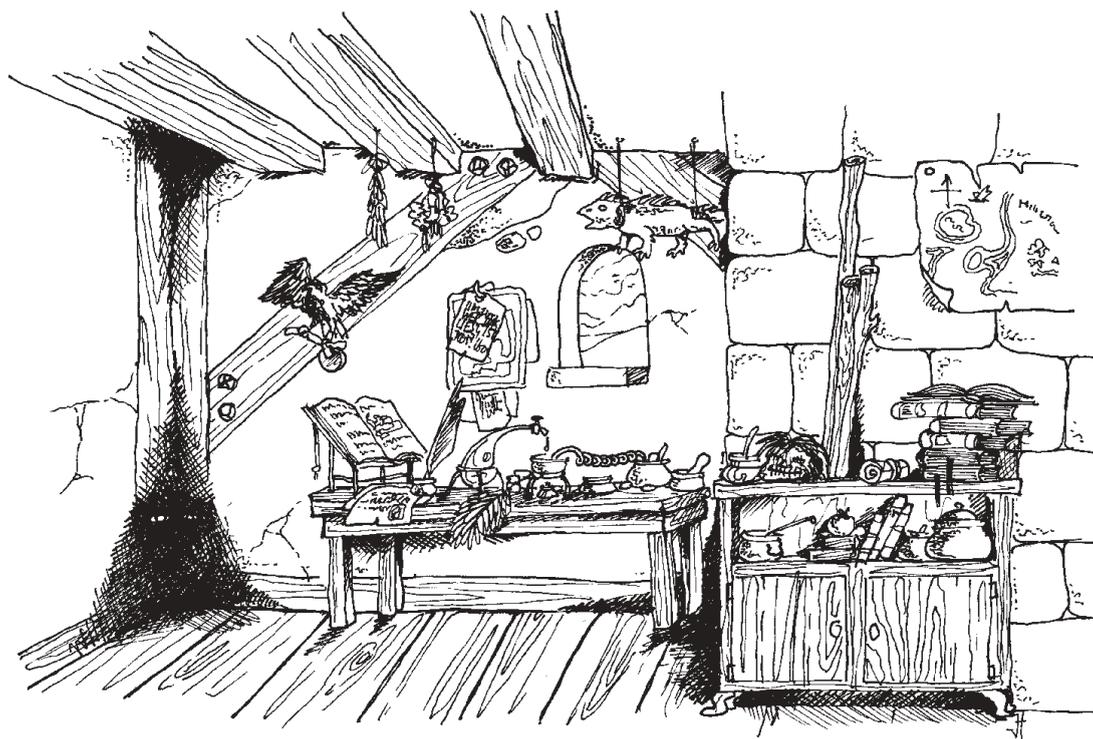
In der Mitte des Raumes steht ein Tisch, auf dem neben einigem Geschirr, ein mit Schimmel überzogenes Brot, eine leere Flasche Kirschwasser, zwei Bücher und eine Unmenge Papier liegen. Die Bücher sind alchemistische Werke, deren Einbände Verätzungen aufweisen und deren Seiten darunter gelitten haben, schon seit Jahrzehnten den Dünsten, Spritzern und kleineren Explosio-

nen ausgesetzt zu sein, die in einem Labor nun einmal vorkommen. Eines der Bücher enthält unzählige Rezepte zur Zubereitung von Tränken verschiedenster Art (dritter Band des Groszen Paramanthus" in einem erbärmlichen Zustand!). Das andere Werk mit dem Namen "Der Geist des Wassers" befaßt sich mit den Grundbegriffen der Schnapsbrennerei. Auf die losen Blätter sind Notizen und Berechnungen in einer fast unleserlichen Handschrift gekritzelt worden, die auch dem klügsten Helden für immer ein Rätsel bleiben müssen. In der östlichen Ecke des Raumes befindet sich ein großer Arbeitstisch, der voller Glaskolben, Mörser und anderer alchemistischer Instrumenten ist. Eine größere Apparatur dient offensichtlich der Destillation von Pflanzensäften und in einem mit grünlicher Flüssigkeit gefüllten, großen Glasgefäß züchtet Isalen gelbe Kristalle an Kupferdrähten, die vom Rand des Kolbens in die Lösung hängen. Letztere Anordnung dient dazu, hühnereigroße Mindoriumsulfite zu herstellen, die die Magerin bei der Beschwörung und Bindung von Feuerelementaren einsetzt.

Diese Kristalle entzünden sich, sobald sie mit Luft oder Wasser in Verbindung kommen. Die Lösung im Glasgefäß basiert auf einer Mischung aus Vitriol, Glycerin und Schwefelsäure im Verhältnis 2:10:1! Einem Maß Flüssigkeit müssen für sieben Wochen täglich zwei Skrupel Mindoriumstaub zugefügt werden, um ein gleichmäßiges Wachstum der Kristalle zu gewähren (Alchemieprobe +10!).

Mit einem brennenden und ausreichend großen Mindoriumsulfite fällt die Beschwörung von Feuerelementaren um zwei Punkte leichter. Das Binden solcher Wesenheiten ist um einen Punkt erleichtert! (Magiekundeprobe +10)

In den Regalen im südlichen Teil des Zimmers befinden sich neben weiteren Kolben, Spachteln und Feuerzangen auch eine Unzahl kleiner Schachteln und Phiolen, in denen Isalen alchemistische Grundstoffe, Kräuter und auch einige fertige





Tränke aufbewahrt. Sorgfältig suchende Helden mögen in dem ungeordneten Durcheinander nach einigen Minuten zwei Heiltränke (C und F), einen Zaubersant (E) und ein Charismaelixier (E) entdecken. Falls die Abenteurer irgend etwas aus diesem Raum entwenden, wird dies später kaum auffallen, da die Zauberin sich nur selten daran erinnert, was sie in welchen Quantitäten wo aufbewahrt.

(A): Küche und Labor in dieser Globule sind fein säuberlich aufgeräumt. Alle Töpfe, Pfannen und Kessel blitzen und blinken, und scheinen schon seit Jahren nicht mehr benutzt worden zu sein. Sie sind wie das Geschirr und das auf Hochglanz polierte Besteck ordentlich in das Regal neben der Eingangstür geräumt worden.

Die Vorratskammer ist aufgeräumt und keinerlei Ungeziefer lebt hier. Außer etwas Salz sind alle Lebensmittel aus dem Verschlag entfernt worden.

Der Tisch in der Mitte des Zimmers ist leer. Die beiden Stühle stehen einander exakt gegenüber an jeweils einer der kurzen Seiten des offensichtlich erst vor kurzem polierten Möbelstückes.

Auch der alchemistische Arbeitstisch ist frei geräumt. In den Regalen im südlichen Teil des Raumes befinden sich Kolben und anderen Glasgefäße in einem Fach, während Tiegel und Porzellantöpfchen neben Spachteln und Feuerzangen in einem anderen Abteil aufbewahrt werden. Alle Gefäße sind leer. Auch die vielen kleinen Schachteln, die sich in einem dritten Regalfach befinden, sind zwar ordentlich aufgereiht, jedoch ohne Inhalt.

(α): Diese Räumlichkeit ist ein Schauplatz des Chaos! Eine verheerende Explosion muß in der östlichen Ecke des Raumes stattgefunden haben. Wo in (1) der Arbeitstisch und das Regal an der Südostwand standen, zeugen hier nur einige verkohlte Holzbretter und verrußte Glas- und Porzellansplitter davon, daß sich an dieser Stelle einst ähnliche Möbel befanden.

Falls die Helden die Tür zur Vorratskammer unter der Treppe öffnen, quellen aus dem Verschlag die gräulichen Reste einer an den eigenen Stoffwechselprodukten eingegangenen Schimmelpilzkultur, die die Kammer sicherlich einen Schritt hoch anfüllen. Mit ihnen wird eine Wolke voller Pilzsporen freigesetzt, die jedem Helden der sich nach Öffnen der Tür ungeschützt in (α) auffällt, das Atmen schwer macht. Weiterhin erkrankt jeder, der die Sporen einatmet, am nächsten Tag am "Blutigen Rotz" und mit einer Wahrscheinlichkeit von 40% sogar an der "Blauen Keuche".

Auf dem Tisch in der Mitte des Raumes gedeiht eine Flechte, die die dort liegenden Bücher, Papiere, Essensreste, Teller und Tassen bedeckt. Ausleger des Gewächses hängen wie Eiszapfen von der Tischkante zu Boden, wo sich die Flechte bereits über einige Rechtschritt ausgebreitet hat. Sie verbreitet ein rötliches Schimmern und verursacht einen Schadenspunkt, wenn ein Held sie mit den Händen oder ande-

ren ungeschützten Körperteilen berührt. Die von ihr bedeckten Bücher und Papiere zerfallen zu Staub, wenn man sie zu bergen versucht. Kleidung und Ausrüstungsgegenstände der Abenteurer, die mit dem Gewächs in Berührung kommen, mögen im Laufe der nächsten Woche ein ähnliches Schicksal erfahren. Die Flechte und ihre Ableger, die sich durch ihr rötliches Leuchten verraten, können jedoch mit Seifenlauge unschädlich gemacht werden!

Im Regal westlich des Durchganges zum Turm befinden sich wie in (1) kleine Schachteln und Glasphiolen. Diese sind aber alle geöffnet worden und die Inhalt der verschiedenen Gefäße wurde offensichtlich willkürlich miteinander vermischt. Die Helden finden außer einem wunderschönen, jedoch sehr filigranen Gebilde aus erstarrtem Schaum hier nichts interessantes.

Schlafraum und Lesezimmer:

(2): Dieser Raum wird von einem großen, weiß gekachelten Ofen mit Sitzbank an der nordwestlichen Wand dominiert. Die übrigen Möbel sind weniger auffällig, wenn man einmal von den Schnitzereien auf den Türen des Kleiderschranks an der südwestlichen Wand absieht. Auf der rechten Tür ist Travia mit einer Wildgans dargestellt, während auf der linken Tür Peraine und ein Storch abgebildet wurden.

Der Raum wird durch kleine Öffnungen belüftet, die sich direkt am Übergang von der Wand zum Dach befinden. Das Stützgebälk bildet mit einer wasserdichten Riedschicht die Decke des Zimmers. Die verschiedenen Balken benutzt Isalen, um ihre Wäsche zu trocknen. In den höheren Bereichen des Gebälks können neugierige Helden ein Sammelsurium von ausgestopften Tiere finden. Diese sind völlig verstaubt und viele verlieren bereits ihre Haare bzw. Federn. Nur eine Schleiereule scheint erst kürzlich hier hinauf geschafft worden zu sein. Wenn die Helden sich dem Tier nähern, müssen sie erkennen, daß es sich um eine lebende Eule handelt, die hier ihr Nest hat. Der aus seinem Schlaf aufgeschreckte Vogel flieht durch eines der Belüftungslöcher und hinterläßt drei Eier. Eines der Eier ist deutlich größer als die anderen. Es ist rot und golden gesprenkelt.

Falls die Helden dieses Ei an sich nehmen, so werden sie im Laufe der nächsten Tage Zeuge, wie ein Taschendrache schlüpft. Er erkennt in den Abenteurern seine Eltern, die mit ihm einen hungrigen, zum Teil sehr nervigen, andererseits aber auch sehr nützlichen Freund gewonnen haben. Der Taschendrache wird schnell die Sprache seiner "Eltern" lernen. Mit wenigen Monaten wird er seiner Fähigkeit Feuer zu spucken gewahr, was, da er hierin nicht von Seinesgleichen unterrichtet wird, zu so manchem Unfall führen dürfte!

Isalen hat das Ei vor wenigen Wochen in den Bergen gefunden und in das Nest ihrer alten "Freundin" Bianca gelegt. Inzwischen hat sie höchstwahrscheinlich vergessen, daß sie es jemals zuvor gesehen hat.

Im Schrank befinden sich neben der Alltagskleidung von Isalen auch einige Beschwörungsroben, die die Magierin eindeutig als Elementaristin ausweisen.

Auf dem Bettschränkchen befindet sich ein Stapel leerer Papiere, ein großes Tintenfaß und mehrere, größtenteils abgenutzte Schreibfedern. Beschriebene Papiere liegen überall im Raum herum. An einigen Stellen ist das Mobiliar bzw. der Fußboden nicht mehr zu sehen, so hoch türmen sich die Stapel.

Die meisten Manuskripte sind magietheoretische Abhandlungen aus Isalens Feder, die die Helden wohl kaum verstehen (Die Maga fragt sich häufig selbst, was sie mit dem gerade fertiggestellten Pamphlet eigentlich sagen wollte ...). Andere Papiere enthalten Labor-, Expeditions- oder Forschungsberichte, die weniger verworren sind. Falls sich einer der Helden intensiver mit diesen Papieren befaßt, findet er unter einer dicken Staubschicht eine dreiseitige Abhandlung, die sich mit den Vorbereitungen zum Ritual, das schließlich zur Entstehung der beiden Parallelglobulen führte, beschäftigt. Auf der letzten Seite hat die Zauberin unter das Ende der eigentlichen Ritualbeschreibung notiert: "Interferenz mit Entität aus Limbus. Mußte abbrechen. Neuer Versuch nächstes Jahr!"

(B): Grundsätzlich gleicht der Raum dem, der unter (2) beschrieben wurde. Auffällig ist jedoch, daß im Gebälk keine trocknende Wäsche hängt und all die ausgestopften Tiere abgestaubt wurden. Letztere stehen ordentlich aufgereiht auf den Balken. Von "Bianca", der Schleiereule, ist nichts zu sehen.

Kein einziges Manuskript befindet sich in diesem Raum. Das Bett ist gemacht und die Kleidung im Schrank ordentlich zusammengelegt.

Öffnen die Helden die Befeuersklappe des Kachelofens, stellen sie fest, daß hier neben Holz auch Papier verbrannt wurde. Eine intensive Suche in der Asche mag einige eiserne Buchverschlüsse und die Überreste von ledernen Einbänden zu Tage bringen. Auch die Schlacke verschiedener alchemistischer Substanzen, einige verrottete Glasscherben, die Trümmer eines zerbrochenen Mörsers und eine Vielzahl von Scharnieren und Nägel sind hier zu finden.

(β): In dieser Version des unter (2) beschriebenen Raumes hat irgend jemand die ausgestopften Tiere aus dem Dachgebälk herunter geholt, um dann mit ihren Einzelteilen eine Monstrosität zu bauen, die nun in der Mitte des Zimmers steht. Als Füllmaterial dieses Geschöpfes, das sicher die Größe eines Bären hat, dient Papier, das zu einem großen Teil beschrieben ist.

Sobald die Helden den Raum betreten, bewegt sich das Ungeheuer in der Mitte des Raumes. Es wird von der dämonischen Wesenheit, die während des Experiments von Isalen in diese Parallelglobule verschlagen wurde, gelenkt. Bei diesem Dämonen handelt es sich um einen **Jolhu-Toth**, einem zweigehörnten Dämon aus dem Gefolge Asfaloths. Er war vor sechs Jahren auf Maraskan von einem borbaradianischen Magier beschworen worden, um ihm bei der Erschaffung einer Chimäre behilflich zu sein. Da sich der Jolhu-Toth jedoch wenig kooperativ zeigte und sich daran machte, größte

res Chaos im Laboratorium des Borbaradianers anzustellen, schleuderte dieser ihn mittels eines "Auge des Limbus" in das Nichts zwischen den Sphären. Dort gelangte er durch einen Zufall in die Nähe der Beschwörungstangente, die Isalen in die zweite Sphäre errichtet hatte, und folgte dieser, was die bereits beschriebenen Folgen nach sich zog.

In seiner grenzenlosen Langeweile hat der Jolhu-Toth seinen Körper mit den Überresten der ausgestopften Tiere umgeben. Er kann den Turm nämlich nicht aus eigenen Kräften verlassen. Nach der Globulenüberlappung ist er nun sogar in (β) gefangen, da er nicht nach (A) oder (4) gelangen kann. Er ist an seinen Turm gebunden und kann kein "anderes" Gebäude betreten!

Der Dämon greift die Helden augenblicklich an, da sie ihn zutiefst abstoßen. Er versteht die Bewohner der dritten Sphäre mit ihrem Bedürfnis nach Ordnung und Sicherheit nicht. Es hat ihn fast wahnsinnig gemacht für lange Zeit in einer ihrer Wohnstätten gefangen zu sein. Nichts hat sich über die Jahre verändert, alles blieb wie es war! Als nun auch noch Vertreter dieser Sphäre sein Gefängnis betreten, wird ihm angesichts der Konformität der Wesen fast schlecht. Solche Ausgebirten der geistigen Starrheit, solche Verehrer der ideo-losen Gleichheit müssen vernichtet werden.

Jolhu-Toth

Beschwörung: +27; Beherrschung: +13

Wahrer Name: vermutet

Kosten und Dienste:

(44 ASP; benetzt bis zu drei bereits gefesselte Wesen mit seinem Speichel, der Zurbarans Tinktur gleicht!)

Kampfwerte in Form des Tierkörpergolems:

MU 30; **AT/PA** 14/6; **LE** 40; **RS** 2; **TP** 1W6+3; **GS** 4; **AU** unendlich; **MR** 20

Besonderheiten:

in dieser Form kann der Dämon bzw. seine Golemhülle mit normalen Waffen verletzt werden!

Sobald die Golemhülle zerstört ist, entschlüpft ihr der Dämon und greift die Helden in seiner natürlichen Form an, die einem sich in Form und Farbe ständig verwandelnden Humanoiden gleicht. Seine beiden Hörner zeigen sich an den verschiedensten Körperteilen, um kurz darauf wieder zu verschwinden und anderswo neu zu entstehen. Manchmal ist die Entität von grüner Haaren bedeckt, wenige Augenblicke später schützen rosa Schuppen den Körper.

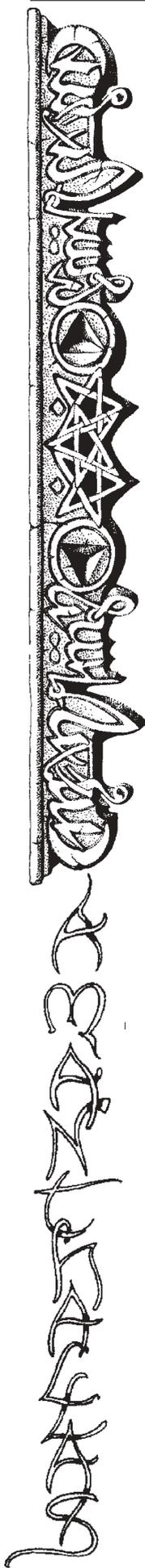
Kampfwerte Jolhu-Toths:

MU 30; **AT/PA** 15/13; **LE** 75; **RS** 1W6+1 (am Anfang jeder KR neu festlegen!); **TP** 3W6-3 (ständig sich ändernde Waffenenden an den Armen); **GS** 7; **AU** unendlich; **MR** 20

Besonderheiten

kann nur mit magischen oder geweihten Waffen verletzt werden!

Falls der Dämon die Helden zu besiegen droht, können diese jederzeit aus dem Raum flüchten. Der Jolhu-Toth kann ihnen nicht folgen! Wenn die Helden später zurückkehren, hat



sich der Dämon wieder mit einer Golemhülle versehen. Diese hat nur noch RS: 1 und LE: 25. Sobald sie zerschlagen wird, stehen die Abenteurer erneut dem Dämon gegenüber, welcher 1W6 LE pro 24 Stunden regeneriert! Werden sie wieder gezwungen zu fliehen, verfügt der Dämon beim nächsten Aufeinandertreffen über keine Golemhülle mehr.

Sobald der Jolhu-Toth überwunden wurde, können die Helden das Zimmer näher untersuchen. Sie entdecken, daß die Möbel des Schlaf- und Leseraums größtenteils zerschlagen und unbrauchbar sind. Unter den überall herumliegenden Papieren finden sie auch die Beschreibung des verhängnisvollen Rituals, das zur Entstehung der Nebenglobulen führte. Allerdings entbehrt diese Fassung der nachträglichen Eintragungen Isalens auf der letzten Seite.

Auf die Sitzbank am Kachelofen wurden die beiden ausgehängten Schranktüren gestellt. Die Darstellungen von Travia und Peraine (siehe (2)!) sind durch Verformen des Holzes (ähnlich dem HARTES SCHMELZE), in das sie geschnitzt wurden, verändert worden. Sie zeigen nun einen Geier mit einem Menschenkopf, der die Eingeweide der vor ihm liegenden Gans verpeist, bzw. eine jungen Frau, aus deren Mund und Nasenlöcher Maden kriechen, während vom Storch an ihrer Seite nur noch ein von Fliegen umschwärmtes Skelett übrig geblieben ist.

Abstellraum:

(3): In diesem Raum lagert Isalen alte Möbel, Gebrauchsgegenstände und Werkzeuge. Es finden sich Andenken an ihre Zeit in der Akademie von Punin neben Mineralproben von ihren Expeditionen in den Raschulswall. Gesprungene Destillierkolben stehen neben einer Kiste voller Nägel. Eine große Truhe im Südwesten des Turmzimmers enthält alte abgetragene Kleider, in einem der Regale bewahrt Isalen über 50 Kerzen auf und ein Schrank neben der Wendeltreppe enthält außer einem Schwert und einem Kriegsbeil auch ein in seine Einzelteile zerlegtes tulamidisches Astrolabium. Ein gigantischer Kupferkessel beherbergt Zaumzeug und alte Pferddecken, während an der Wand darüber ein altes Ölgemälde hängt, das eine unbekannte Burg darstellt. Hinter einem der Regale steht eine Wasserpfeife aus Unau, die auf einer Kiste voller Kletterhaken ruht.

Die Helden können in diesem Raum Stunden verweilen und immer noch etwas Neues finden. Falls du den Charakteren etwas außergewöhnliches - ein ungewöhnlicher Ausrüstungsgegenstand, ein skurriles Andenken oder gar ein magisches Artefakt - zukommen lassen möchtest, so mögen die Abenteurer es hier oder auch in (6) finden. In dem Durcheinander mag sich schier alles verbergen (Meisterentscheidung). Im folgenden sollen einige Beispiele für Artefakte gegeben werden:

- ❖ Das Schwert im Schrank könnte einem Beilunker Magier gehört haben. Es handelt sich um eine

magische Klinge, die mit einem SENSATTACCO belegt wurde. Der Zauber wird beim nächsten Kampf gegen einen Dämon oder Untoten ausgelöst. Der Zauber erhöht die Wahrscheinlichkeit einer guten Attacke auf Fünf! Die in der Waffe gebundene Magie verfliegt, wenn der Spieler auf 2W6 eine 8 oder höher würfelt. Dies muß nach jedem Kampf gegen Dämonen oder Untote überprüft werden. Eine solche Waffe wäre im Kampf gegen den Jolhu-Toth in (β) unzweifelhaft sehr hilfreich.

- ❖ Bei den abgetragenen Kleidungsstücken in der Kiste könnte sich ein Elfenmantel befinden, der Verstecken-Proben in der Wildnis um 7 Punkte erleichtert. Der Träger verspürt jedoch fortan häufig das Bedürfnis, die Wunder der Natur genauer zu betrachten. So mag er z.B. einem flatternden Schmetterling folgen und seine Freunde völlig vergessen, die einige Schwierigkeiten haben dürften, ihren durch den Mantel bestens getarnten Kameraden wiederzufinden.
- ❖ Das Astrolabium könnte fachkundig zusammengebaut die Berechnung von für Beschwörungen günstige Sternkonstellationen so erleichtern, daß die Beschwörung um ein bis drei Punkte leichter fällt! Das Astrolabium wiegt jedoch über vierzig Stein und eignet sich kaum für den reisenden Abenteurer.

Diese Liste kannst du beliebig erweitern oder abändern. Bedenke jedoch, daß magische Gegenstände im Überfluß das Gleichgewicht in einer Spielwelt unbillig zu Gunsten der Helden verändern können. Dies hat häufig zur Folge, daß das Spiel uninteressant wird. Versieh also alle Artefakte mit einem Nachteil, einer begrenzten Anzahl "Ladungen" oder einer Wahrscheinlichkeit, daß die Magie verfliegt!

(C): Dieser Raum ist fast völlig leer. Allein ein sechs Spann durchmessender, grauer Wirbel direkt vor dem Zugang zur Wendeltreppe versperrt den weitem Durchgang!

Es handelt sich um einen Limbusstrudel. Dieser bildete sich bei der Entstehung der Nebenglobule, als durch unglückliche Zufälle eines der arkanen Symbole, die Isalen überall im Gebäude anbrachte, in dieser Variante des Turmes verwischt wurde.

Die Helden können an den Wänden und auf dem Boden der Kammer überall entsprechende Symbole erkennen. Diese Zeichen sind in allen Räumlichkeiten der Parallelglobulen zu finden. In der derischen Version des Gebäudes hat Isalen sie jedoch schon längst entfernt.

Aufmerksame Magiethoretiker können feststellen (Magiekundeprobe +10), daß das komplexe Geflecht der Runen unvollständig ist. Dieser Fehler ist an einer Stelle aufgetreten, die sich außerhalb des Wirbels an der Wand im Südwesten des Zimmers befindet. Falls die Helden sich sichern (Gewichte um den Sog zu mindern oder in das Mauerwerk getriebene Kletter-

haken als Haltegriffe!), können sie einigermaßen problemlos dorthin gelangen. Allerdings sollten tunlichst Sorge tragen, daß sie den Strudel möglichst weit umgehen. Vor Ort läßt sich erkennen (Magiekundeprobe +5), daß die unvollständigen Symbole der Grund für den Wirbel sind und ihre Vervollständigung das arkane Phänomen beenden könnte.

Wenn die Helden diesen Raum betreten, geraten sie in den Sog des Limbusstrudels, der ähnlich wie ein "Auge des Limbus" (siehe Codex Cantiones S. 81! bzw. Compendium Salamandris S. 114) wirkt. Mit entsprechenden Gewichten versehen, schlittert ein Held nur dann auf den Sog zu, wenn ihm eine Körperkraftprobe -2 mißlingt! Ist der Abenteurer mit Seil und in die Wände geschlagenen Kletterhaken gesichert, stellt der Strudel keine Gefahr dar.

Trifft der Held keinerlei Vorsichtsmaßnahmen, muß ihm eine KK-Probe +5 gelingen, um nicht von dem Sog erfaßt zu werden.

Der Sog ist so stark, daß er im Laufe der Zeit den gesamten Inhalt dieses Zimmers verschlungen hat. Die Helden können den Strudel nur schließen, wenn sie die arkanen Symbole mit der richtigen Kreide (siehe (5)!) wieder vervollständigen. Nur auf diese Weise können sie nach (6) gelangen, wo sich Isalen befindet.

Neben der richtigen Kreide benötigen die Abenteurer zur Vervollständigung der Symbole entweder entsprechendes Wissen (Magiekundeprobe +5) oder die Fähigkeit, vorhandene Symbole exakt zu kopieren (Zeichnenprobe +10).

Falls einer der Helden in den Strudel gerät, wird er unweigerlich in den Limbus geschleudert, von wo ihn nur aufwendige Rettungsversuche seiner Kameraden zurückholen können. Falls deiner Gruppe solche Mittel nicht zur Verfügung stehen, materialisiert sich das Opfer des Wirbels in der Mitte des Beschwörungskreises in Raum (ε) (ein Effekt der ungewöhnlichen Globulenverschmelzung!).

(χ): In dieser Spielart des Abstellraumes herrscht unbeschreibliches Chaos. All die Dinge, die hier lagerten, sind entweder zerschlagen worden oder in dem unübersichtlichen Durcheinander nur schwer zu finden. Es ist fast unmöglich, das Turmzimmer zu durchqueren, da man über Gerümpel hinweg steigen muß, das unter einem wegzurutschen droht (GE-Probe +2 oder Körperbeherrschungs-Probe +5).

Stürzt einer der Helden bei dem Versuch, den Raum zu untersuchen oder zu durchqueren, besteht die Wahrscheinlichkeit, daß er sich an einem scharfen oder spitzen Trümmer oder Ausrüstungsstück, das aus dem Durcheinander herausragen, empfindlich verletzt (TP: 5W6-10, negative Ergebnisse bedeuten, daß kein größerer Schaden verursacht wurde).

Wenn es dir gefällt, können die Abenteurer hier Kopien der magischen Gegenstände, die in (3) zu finden sind, aufstöbern. Diese besitzen jedoch in dieser Globule keinerlei besondere Fähigkeiten.

Bibliothek:

(4): Dies ist Isalens Bibliothek. Im Vergleich zu den anderen Räumen ihres Refugiums herrscht hier Ordnung! In den verschiedenen Regalen sind die Bücher, Zeitschriften und Pamphlete nach Spezialgebiet (Von Antimagie über Botanik und

Elementarismus bis zur Zoologie!), Erscheinungsdatum und Autor geordnet. Die Magierin mag wenig Leidenschaft für die Säuberung ihrer Küche oder ihres Schlafzimmers aufbringen, doch ihr Literaturarchiv ist makellos (ein Ergebnis ihrer Ausbildung in Punin durch den Bibliothekar der Akademie).

Falls die Helden auf irgendwelche magischen Fragestellungen stoßen, die sie nicht beantworten können, so können sie die Antworten in dieser Bibliothek finden (Lesenprobe +7). Die Sammlung der Maga enthält einige überaus wertvolle und interessante Werke (Meisterentscheidung, welche in den Regalen zu finden sind), doch Isalen wird höchstwahrscheinlich feststellen, wenn etwas aus ihrer Bibliothek entwendet wurde und sich wenig begeistert zeigen, wenn ihr ihre Habe niederträchtig entwendet wird.

Die Magierin lagert hier auch Schreibutensilien, unbeschriebenes Papier und eine Truhe mit eingöhlten Lederhüllen, die offensichtlich dazu dienen, Bücher einzuschlagen. An jedem Regal hängt ein kleines Messinggefäß mit einer Substanz, die Holzwürmer und andere Schädlinge fern halten soll.

(D): Der Raum ist vollständig leer. An der Decke hängen nur einige aus Holzplättchen und Schnüren gefertigte Windspiele.

Der von Isalen gerufene Elementargeist hat diesen Raum gestaltet. Nachdem er alle Bereiche des Turmes gereinigt und aufgeräumt hatte, entschied er, zumindest eines der Zimmer zu seinem persönlichen Wohlbehagen "einzurichten". Er entfernte all die Bücher und Papiere, die jedes Mal, wenn er durch den Raum kam, wieder in Unordnung gerieten. Dadurch wurden auch die Regale und anderen Möbel unnötig, die er wie all den anderen Unrat und das lästige "Flutterzeug" im Kachelofen (siehe (2)) entsorgte.

Im Augenblick befindet sich der Elementar in diesem Raum. Er kann diesen auch nicht verlassen, da er wie der Jolhu-Toth an "seinen" Turm gebunden ist und den Limbuswirbel in (C) nicht überwinden kann. Bei der elementaren Wesenheit handelt es sich um einen **Vindwicht**, eine intelligente Manifestation des Elements Luft!

Der Vindwicht wird die Helden nicht angreifen, doch die Unordnung, die sie machen, geht ihm schon auf die Nerven. Er fährt durch ihre Haare, um ihnen eine anständige Frisur zu geben. Er bläst mit einer heftigen Böe den Staub aus ihrer Kleidung, um dann zum 4278sten mal den Boden "fegen" zu müssen.

Der Vindwicht stellt keine Gefahr für die Helden dar. Sollten diese ihn dennoch angreifen, zieht er sich zur Decke im Raum zurück, wo die Abenteurer ihn nur schwer erreichen können. Der Elementar ist Pfeilschnell, und wenn ein Held ihn treffen will, muß ihm mindestens eine AT+5 gelingen.

(δ): In diesem Raum erwartet die Helden eine Armee von Ungeheuern! Dies ist zumindest der erste Eindruck, den die Abenteurer gewinnen, wenn sie in diese Version der Bibliothek hinein sehen. Dort stehen nämlich überall abscheuliche Wesen, die der Jolhu-Toth mit Hilfe von Papier und Speichel angefertigt hat. Die Papierkreaturen sind unbelebt, doch sie wirken äußerst bedrohlich.

Eine nähere Untersuchung zeigt, daß der Dämon Papier mit



irgendeiner klebrigen Flüssigkeit (seinem Speichel!) tränkte und mit der Masse diese unheimlichen Wesen formte. Nach dem Trocknen erstarrte die Mischung zu einer recht harten Substanz, die eine braune Farbe annahm.

Überall auf dem Boden liegen die Ledereinbände der Bücher, deren Seiten der Dämon dazu nutzte, seine Papierarmee zu erstellen. Kein einziges Buch ist noch brauchbar und auch die Zeitschriften und Manuskripte sind nun alle Teil der braunen Abscheulichkeiten.

Sollte einer der Helden eine der Figuren in Brand stecken, vergeht sie in einer grellen Stichflamme, die weitere Papierkreaturen entzündet. Bereits Augenblicke später ist der Raum mit schwarzen Qualm gefüllt, die Hitze ist schier unerträglich (2W6 SP pro Kampfrunde in (δ)!). Das Inferno wird mit Sicherheit auch die Regale in Brand setzen, weswegen Rauch und Hitze für einige Stunden einen Aufenthalt in diesem Zimmer äußerst unangenehm gestalten werden!

Beschwörungsraum:

(5): Dieser Raum ist ein typischer Beschwörungsraum. Ein großer Beschwörungskreis und ein kleinerer Schutzkreis für den Zauberer sind die bestimmenden Elemente dieses Zimmers.

Die Linien der beiden Polygone bestehen aus Furchen, die in den Steinfußboden gemeißelt und anschließend mit einem gelblichen Metall gefüllt wurden. Um und im Beschwörungskreis wurden kleine Mulden angebracht, in denen goldene Schalen zur Aufbewahrung der Paraphernalia ruhen.

Letztere befinden sich in einem Regal im Südwestteil des Raumes. Hier kann man verschiedenste Kristalle, Pflanzen- und Tiererteile neben gelben, roten, schwarzen und weißen Kerzen finden. In dem heillosen Durcheinander befinden sich auch ein Mutelexier (C) und ein Zauberspruch (E).

In einem anderen Regal bei der Treppe lagern absonderlich geformte Kerzenhalter, einige Dolche und eine Schachtel mit Phosphorkreide. Letztere leuchtet im Dunkeln und kann benutzt werden, um die Fehler im Geflecht der arkanen Symbole in (C) auszubessern (siehe (C)!).

In einem Schrank im nordöstlichen Teil des Zimmers befindet sich Isalens prächtige Beschwörungsrobe und ihre magische Schale!

(E): Dieses Zimmer gleicht (5) weitestgehend. Hier sind nur die Regale auf- und bis auf wenige Dinge ausgeräumt worden. Die Kerzenhalter und die Kerzen sind noch vorhanden, doch die Mineralien, Pflanzen- und Tiererteile wurden wie die staubige Phosphorkreide entsorgt. Fünf Phiolen, in denen sich wahrscheinlich einst Tränke befunden haben, befinden sich gründlich geleert und gespült ebenfalls hier.

(ε): In diesem Raum wurden - offensichtlich durch Laienhand - verschiedene Experimente durchgeführt, die dazu führten, daß Teile des Beschwörungskreises zerstört sind. Die wenigen nicht verbrauchten oder

zerschlagenen Paraphernalia sind über den Fußboden verstreut. Die Phosphorkreide wurde bis zum letzten Skrupel dazu verwendet, schreckliche Fratzen an die Wände zu malen, die nun die Helden bedrohlich anstarren.

Die völlig zerfetzte Beschwörungsrobe ist über ein Gestell gestülpt, das aus den Überresten der beiden Regale und des Schrankes angefertigt wurde. entfernt erinnert das Gebilde an einen Bären oder Affen. Das Ungetüm trägt eine zersprungene Zauberschale als Kopfbedeckung. In diesem Raum können die Helden nichts brauchbares mehr finden.

Turmkeller:

(6): In diesem Raum verstaubt Isalen all die Dinge, von denen sie glaubt, daß sie sie vorerst nicht mehr benötigt. Kurz darauf vergißt sie, daß sie das Verstaute jemals besessen hat, was dazu führt, daß sich über die Jahre hier mehr und mehr Gerümpel angesammelt hat. Neben alten Möbeln befinden sich hier Kisten voller Bücher und Papiere, die zerfallenen Überreste einer Rotze und Truhen voller Kleiderstücke. Im Südosten des Kellers steht ein großer Tierkäfig, in dem sich eine geöffnete Truhe befindet, aus der Seekarten herausquellen. In einem großen Regal, das in der Mitte des Raumes steht, kann man verschiedene Theatermasken, Perücken und ein großes Repertoire eingetrockneter Schminken finden.

Zwischen all diesem Gerümpel sitzt Isalen und liest im Lichte eines FLIM FLAM FUNKEL in einem schmalen Bändchen, das sie offensichtlich aus einer der Kisten geholt hat. Ohne von ihrer fesselnden Lektüre aufzuschauen, meint sie zu den Helden, als diese den Keller betreten: "Ich hab es gefunden! Wie ihr seht, ist meine Archivierung unschlagbar!" Mit diesen Worten deutet sie auf ein neben ihr liegendes Buch! In diesem ist eine Seite mit einem Eselsohr gekennzeichnet. Hier steht zu lesen:

22. Travia, 12 Hal

Heute bin ich auf meiner Suche auf Vertreter des kleinen Volkes gestoßen. Sie scheinen in dieser Wildnis eine Kupfermine zu unterhalten. Ich fragte sie, ob jemand von ihnen hier in der Gegend Spuren von Tarkonit oder Rotfelsspat gefunden hätte. Ein alter Zwerg, offensichtlich der Vorstand der Sippe, meinte darauf nur: "Wenn du hier nach magischen Metallen suchst, dann mußt du schon hinab zu den Stollen des Amanthallas steigen. Kein Angroschim, der bei Sinnen ist, würde jedoch dorthin gehen, weshalb auch keiner von uns Rotfelsspat gesehen haben kann!" Daraufhin wandte sich der alte Griesgram ab und ich setzte meine Suche fort ...

Das Tagebuch enthält keine weiteren Hinweise auf die Zwerge oder auf die "Stollen des Amanthallas". Dagegen kann man darin detaillierte Beschreibungen Isalens finden, wie sie über drei Wochen im Raschtulswall erfolglos nach Mindorium suchte.

Wenn die Helden die Zauberin fragen, kann sie sich noch verschwommen an das Zusammentreffen mit den

Zwergen erinnern. Sie glaubt sogar zu wissen, wo es stattfand, und kann den Abenteurern eine grobe Wegbeschreibung zur Mine der Angroschim geben.

Während Isalen den Helden erklärt, wie sie zum Bergwerk der Zwerge kommen können, stutzt sie plötzlich und hält inne. Sie schaut die Abenteurer verwundert an und meint dann: "War dort oben auf der Treppe nicht ein Limbusstrudel? Ich habe mich tierisch erschrocken, als ich fast in ihn hinein gelaufen wäre (Erklärung für den Schrei!). Wie habt Ihr ihn eigentlich überwunden?"

Die Helden können der Magerin nun mitteilen, was vorgefallen ist. Isalen will daraufhin das Phänomen des dreifachen Turms mit eigenen Augen sehen und beendet ihren FLIM FLAM FUNKEL. Dies leitet durch arkane Zusammenhänge, die hier nicht ausreichend detailliert erklärt werden können, die Trennung der drei Globulen ein. Charaktere, die sich noch in Räumen der beiden Parallelglobulen befinden, haben nun etwa ein oder zwei Minuten Zeit in die derische Variante des Turmes zu fliehen, da sie ansonsten in einer der beiden Nebenwelten gefangen sind, was früher oder später zu ihrem Tod (Nahrungs-, Wasser- und Sauerstoffmangel!) führen würde. Die Phänomene, die auftreten, während die Globulen langsam auseinander driften, sind bizarr: Leuchterscheinungen erhellen die Räume, die plötzlich um ein tausendfaches angewachsen sind. Jeder Schritt der Helden scheint Meilen zu messen und ihre Bewegungen verlaufen unglaublich langsam. Trotzdem sollte es den Abenteurern gelingen, sich rechtzeitig in Sicherheit zu bringen!

Isalen stellt enttäuscht fest, daß ihr Turm wieder so gewöhnlich ist wie je zuvor. Falls man eine Magierbehausung jemals als gewöhnlich bezeichnen kann. Natürlich müssen die Helden ihr tausend und eine Frage beantworten.

Übrigens existiert, verborgen unter einem Amboß und einer Kiste voller Bücher, einen weiteren Ausgang aus diesem Keller, der in die "Höhlen unter Holzbach" führt (siehe Thorwal Standard 12 S. 46).

(F): Diese Version des Turmkellers entspricht mehr oder weniger der unter (6) beschriebenen Räumlichkeit. Der Vindwicht konnte niemals den Limbuswirbel überwinden, um hier für Ordnung zu sorgen, weshalb hier alles so blieb, wie es vor sechs Jahren war. Natürlich befindet sich hier keine Isalen!

Wenn die Helden die Luke des verborgenen Abgangs aus diesem Raum öffnen, schauen sie direkt in das graue Nichts des Limbus!

(φ): In diesem Raum herrscht eine unvorstellbare Unordnung. Überall stehen monströse Gebilde, die der Dämon aus dem hier gelagerten Gerümpel angefertigt hat. In der Mitte des Raumes quillt eine Limbusblase durch die geöffnete Luke am Boden des Kellers in das Zimmer. Diese Blase pulsiert und scheint zum Platzen gespannt ...

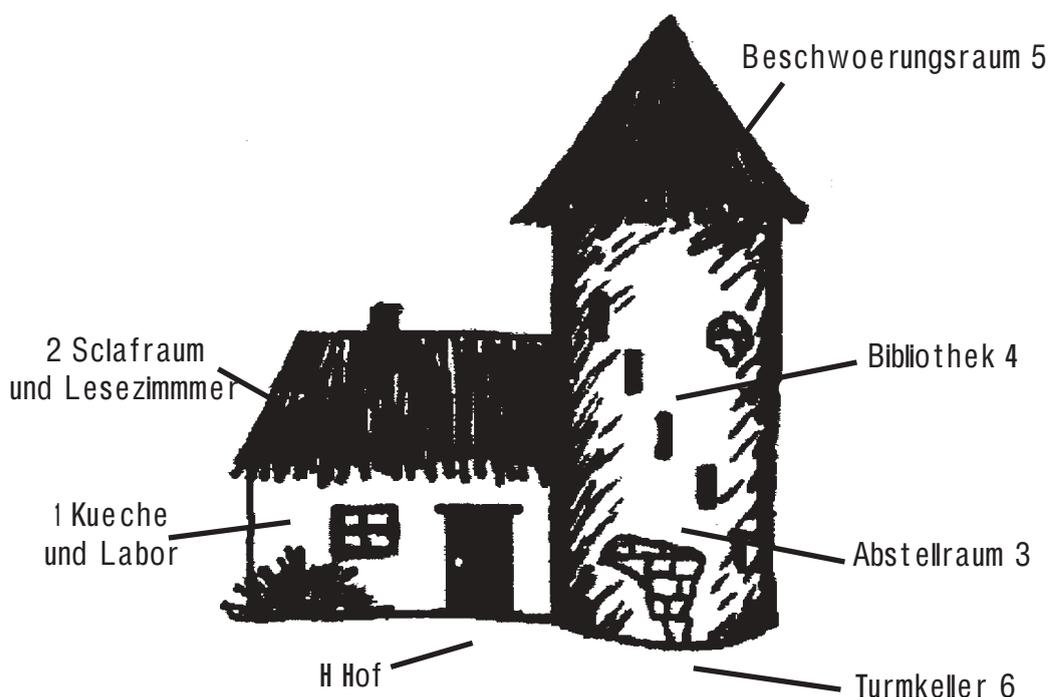
Jede Bewegung in dem Durcheinander, das diesen Raum anfüllt, könnte die Blase zerreißen lassen, was ungeahnte Folgen haben könnte (Meisterentscheidung!).

Ausklang - Teil 2

Die Helden haben also herausgefunden, daß irgendwo in den Tiefen des Raschtulswalls die "Stollen des Amanthallas" zu finden sind.

Im nächsten Abschnitt dieser Kampagne reisen sie zu den Kupferminen der Zwerge, die Isalen Kunde von der Mine gaben - und erleben eine böse Überraschung!

Isalens Turm



DER WAHRE

BOTE

Unabhängig - Kaisertreu - Patriotisch
Ausgabe HES 13 Answin

Das Motto des Mondes:

Amöbe-Horas ist eine Sau, findet und tötet die Frau!

Amöbe-Horas ist vielleicht aber ein Mann, dann tötet eben den Tyrann!

Thorwal weint!!!

Und Gareth schweigt ...

Nun haben die Horasknechte endlich gezeigt, was sich hinter ihrer puderüberzogenen, parfümierten Larve verbirgt: Die Fratze der Unmenschlichkeit!

Rücksichtslos und feige sind die Söldlinge Amöbe-Horas' über die wehrlose Stadt Thorwal hergefallen und haben diese mit Feuer und Krieg überzogen. Wobei die feigen Horas-

hunde sich tunlichst davor drückten, sich

den tapferen Nordkriegern Auge in Auge, Schwert gegen Schwert zu stellen! Nein, das ist die Art der Puderbeutel nicht! Sie zogen es vor auf ihren Schiffen sitzen zu bleiben und die Stadt aus sicherer Entfernung mit Brandgeschossen zu bombardieren. Schrecklich: Vornehmlich Schwache, Alte und Kinder kamen in der Flammenhölle um! Sie hatten keine Chance!!!

Wes Geistes Kind die blutgeifernden Aggressoren sind, zeigt, daß sie bei der Aus-

(weiter auf S. 2)

Unfaßlich!!! Das Gesicht des Namenlosen!

Draconiterschülerin macht unglaubliche Entdeckung!!!

Es war mitten in der Nacht zum 13. BOR, als ein gelender Schrei das Kloster der Draconiter zu Al'Chabeb (Raschtulswall) aus dem Schlafe riß.

Die aufgeschreckten Glaubensgefährten und ihre Schüler fanden auf dem Dach des Turmes, der u.a. zu Observatio der Gestirne dient, die gerade 14-jährige Novizin Bismailla auf dem Boden kauern, die Hände vor das Gesicht geschlagen.

"Es war schrecklich", berichtet ein Augenzeuge, "unsere Schwester zitterte wie Espenlaub. Zwischen ihren Fingern sickerte Blut hervor!" Seine Mitschwe-

ster fügte hinzu: "Ihre Augäpfel waren rot von Blut. Man konnte keine Pupille,

ACHTUNG!!! Warnung!!!

Blättert nur um und blickt auf das Bild des Grauens, wenn Ihr nicht unter schwachem Herzen leidet!!!
Betrachtung auf eigene Gefahr!!!

Die Redaktion des WB kann keine Garantie für Folgeschäden wie Schlagfluß und nervöse Angstzustände übernehmen!!!

keine Iris mehr erkennen. Alles war rot, nur rot! Das Blut rann aus ihren Augen wie Tränen, strömte

über ihr leichenblasses Gesicht. Niemand konnte sich erklären, was geschehen war." Bismailla war vor Schreck wie gelähmt und vermochte nicht eine Silbe zu sprechen, geschweige denn, daß sie Auskunft über das, was geschehen war, geben konnte.

Der Abt des Klosters kam dem Geheimnis auf die Spur. Das Mädchen mußte sich mitten in der Nacht hier oben hergeschlichen haben, um durch das Sehrohr den Sternenhimmel zu beobachten? Nur warum? Gefährten der Novizin berichteten, daß ihre Schwester behauptet hatte, Stimmen zu hören. Stimmen, die

ihr Geheimnisse verrieten. Man hatte den Worten des Mädchen keinen Glauben geschenkt. Bis heute!!! "Wenn wir doch nur früher reagiert hätten!" macht sich ihre beste Freundin schwere Vorwürfe.

Als der Abt einen Blick durch das Fernrohr werfen wollte, um Licht ins Dunkel des mysteriösen Vorfalls zu bringen, gab das Kind einen schrillen Schrei von sich, daß die Linsen des Sehrohres zersprangen und einem Bruder das Trommelfell barst.

Dann tastete Bismailla hektisch umher, ihr Finger umklammerten zittrig einen Silberstift. Man reichte ihr ein Pergament und Bismailla begann zu zeichnen. Ohne etwas sehen zu können!

Unheimlich!

Die Zeichnung versetzte ihre Glaubensgefährten in noch größeres Erschrecken, als es die mysteriösen Vorfälle es bereits getan haben. Das Bild zeigte einen Himmelskörper. Doch die narbige Steinhaut des Trabanten formte sich vor den Augen der Entsetzten

(weiter auf S. 2)

wahl ihrer Ziele nicht gerade zimperlich waren! Vornehmlich Wohnhäuser und stadtbekanntere Versammlungsorte wie der Markthal waren die Ziele. Selbst vor zwölfgöttlichen Tempeln machte man nicht halt! Eine Augenzeugin, eine stolze Kriegerin, schluchzend: "Ich hatte meine Mutter mit meinen drei Kindern in den Swafnirtempel gebracht, um Schutz zu suchen. Ich hatte eben die Schwelle überschritten, als es ein gewaltiges Krachen gab. Dann stand auch schon das Dach des Tempels in Flammen. Schneller als der Wind griff das Feuer um sich, wegen des verdammten Öls, daß die Schweine benutzten. Und es ließ sich nicht löschen. Sie sind tot, alle tot. Und ich konnte nichts tun!!!"

Hunderte weinten an diesem grauenvollen Tag um ihre Toten!

Und als sich der thorwalsche Widerstand formierte, verschanzten sich die Horasknechte auf einem Eiland, das sie hastig besetzten, bevor die Thorwaler ihrer habhaft werden konnten. Der schale Vorwand für die feige Attacke: die Piratenbande einer thorwalschen Gesetzlosen hatte die "Seestute" angegriffen. Lächerlich! Statt die Piraten zu jagen und ihrer gerechten Strafe zuzufügen, sollen hunderte unschuldiger büßen? Und das ist Gerechtigkeit? Pah! Vielmehr steht die sattsam bekannte Gier der Horas nach mehr und mehr und mehr Land dahinter. Nach den Zyklopeninseln, Dröl und den Inseln im Südmeer giert sie nun nach einer Kolonie in den Nordlanden. Gemeinsam mit den leichtgläubigen Nostriern versucht sie dies zu verwirklichen!

Und was sagt Gareth dazu? Wie immer! Nichts!!! Amöbe-Horas bricht vor den Augen der Schattenkaiserin und ihres Speichelleckers, des Reichsschmerzkanzlers, den Weidlether Vertrag. Jener Vertrag, der gegen den heftigen



Gilia (19): Wenn Du willst, kannst Du mir mit Deinem Schwert begegnen! Jederzeit ...

Widerstand aufrechter Adelige des Reiches mit ehernem Druck und falschen Versprechungen durchgepreßt wurde. Und jetzt, 3 Jahre später, zeigt sich, was der Horas der Vertrag wert ist: Nicht das Papier, auf dem er geschrieben ist!!!

Daß die tumbe Möchtegernprinzessin auf Gareths Thron nicht kapiert, was vor sich geht, wen soll das wundern? Was aber bekommt der Nordmärker dafür, daß er sein Maul hält? Wofür hat er das Mittelreich diesmal verschachert?

Exklusiv!!! Die Fratze des Bösen!!!

(Forts. von S. 1)

zu einer Maske des Grauens! Es war ein Gesicht, eine schreckliche Fratze!!! Ein namhafter Praiospriester, den man zu Rate zog, bestätigte die schlimmen Befürchtungen: "Unzweifelhaft." so Ucurian Helios. "Die üblen Gefühle, die jeden Rechtgläubigen beim Anblick des Bildnis beschleichen, die düstere Ahnung einer unermeßlichen Gefahr, das unendlich Böse, daß uns aus diesem Bild entgegenstarrt. Es handelt sich um das Antlitz des Namenlosen!

Der WB legte eine Kopie des Bildes weiteren hohen Repräsentanten der Kirchen

vor. Alle waren sich einig: Das ist ein Abbild des Allbösen!!!



Lange haben wir uns in der Redaktion beraten, ob wir das Bildnis überhaupt abdrucken sollen. Doch ist

der Feind, dessen Antlitz man kennt, ein weit ungefährlicherer Feind als der, den man nie gesegen.

Aus Rücksicht auf Gebrechliche, Schwachherzige, und Kinder hat der WB sich entschlossen, dieses sensationelle Bildnis nur im Innenteil der Leserschaft vorzustellen.

Und damit nicht genug! Auch wenn bislang kein weiterer Wissenschaftler den Blick in den Himmel gewagt hat, in einem sind sie sich einig! Das unheilvolle Ding am Firmament rast direkt auf Dere zu!!! Betet, all ihr rechtgläubigen, Betet!!!

Ältere Ausgaben des **Thorwal Standards** verpaßt? Traurig? **Dazu besteht fast kein Grund:**

Als Nachdrucke und Sammelausgaben gibt es die Thorwal Standards 1-9 leider nicht mehr.

Aber dafür bieten wir die:

Thorwal Standard CD-ROM

Auf ihr findet ihr nicht nur unser Web Angebot zum Offline-surfen, sondern auch einen Großteil unserer Bilder von Jens Haller, und anderen (auch bislang nicht veröffentlichte) zum Stöbern und genießen.

Für **14,80 DM inkl. Porto** könnt Ihr diese Datenbank des Thorwal Standards bestellen. Fast alle jemals im TS veröffentlichten Texte sind hier zu finden und mehr. Das Liedgut aus dem TS zum hören: 4 Lieder des Schwarzen Bardens! Bestelladresse und Bankverbindung findet ihr im Impressum.

Und im nächsten WB

- der (vorerst)abschließende 13. Teil unserer Erfolgsserie Tödliche Zweihandwaffen für Magier
- Zyklopäas heiße Strände - die lausigsten Buchten, die besten Schenken, die heißesten Jungfern, die knackigsten Knaben
- Der Doppel-A-HA, eine Alternative für Hünenhafte?
- Ich bin der wahre Vater der Kaiserlichen (pah) Zwillinge! Bekenntnisse des Hochstaplers Felin Strull
- Nach der Answin-Lüge: Die Borbarad-Lüge!!! - Wie die Füchse von Gareth versuchen, uns dumm zu verkaufen. Der Ausverkauf des Reiches wird anderen in die Schuhe geschoben

Impressum:

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

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.

WAFFENKUNDE

Aus aktuellem Anlaß verschieben wir die Fortsetzung des Berichtes über klassische aventurische Schurken. Statt dessen möchten wir uns an dieser Stelle von Hauptmann Burak Schlominger, der früher Lehrer an der Wehrheimer Akademie (jaja) war, etwas über zwei Waffen erzählen lassen, die man in letzter Zeit öfter hat aufeinander klirren hören: das Breitschwert und das Rapier.

Diese beiden Waffen sind lange nicht so unverträglich - oder ihre Chancen nicht so ungleich verteilt - wie man auf den ersten Blick glauben möchte. Sicherlich trifft ein Breitschwert sein Ziel mit verheerender, knochenzermalmender Wucht - aber diese Wucht nützt nur dann etwas, wenn sie das Ziel gerade und sauber treffen kann. Es ist freilich ein einigermaßen schwachsinniger Einfall, einen Schwerthieb direkt mit dem Rapier parieren zu wollen: die viel leichtere Klinge wird, ohne ernsthaften Widerstand zu bieten, von der schweren, oft beidhändig geführten Schwertklinge beiseite geschlagen, zerbrochen oder mitgeführt, was noch zusätzliche Verletzungen verursachen kann. Nicht zu unterschätzen ist jedoch die bei weitem größere Beweglichkeit, die ein Rapierfechter mitbringt, da er zum einen durch das Gewicht

seiner Waffe weit weniger behindert wird und zum anderen nicht in dem Maße auf große, weite Bewegungen angewiesen ist wie ein Schwertkämpfer. Das Rapier verläßt sich zu zwei Dritteln auf die Stoßkraft der Spitze. Schläge sind zwar möglich, werden aber in den meisten Schulen lediglich zur Unterstützung der Stiche und Stöße gelehrt. Des weiteren beinhaltet der Umgang mit dem Rapier in weit höherem Maße als der Schwertkampf ausweichende Beinarbeit, verbunden mit hängenden und gleitenden Paraden, die recht weit vom Körper geführt werden und es einem Rapierfechter durchaus ermöglichen, die zerstörerische Kraft des Breitschwertes abzulenken. Wir halten also fest: zwar ist die schiere Gewalt und Wucht des Breitschwertes bei weitem größer als die des Rapiers, und direkte Treffer richten einen weit aus größeren Schaden an, aber es ist mehr als einmal vorgekommen, daß ein wackerer Schwertfechter entdecken mußte, daß der machtvolle Hieb, der seinen mit einem Rapier bewaffneten Gegner hätte entzweihauen sollen, mit leichter Bewegung ins Leere geleitet wurde, dafür aber die scharfe Spitze der gegnerischen Waffe mit Blitzesschnelle einen Spalt in des Schwertlämpfers Rüstung gefunden hat.

КНУПЧОМЕР КОДЕКС (3. ТЕИЛ)



SÖLDNER DES MONATS

Auch diesmal haben wir für die Reihe "Söldner des Monats" einen ganz besonderen Gast aufgetrieben. Nachts hätten wir ihn allerdings nicht suchen dürfen, da hätten wir ihn nicht gefunden. Das Gespräch führte Afra Barken.

S.H.: Panhahe, du bist eine recht seltenen Erscheinung in unserer Zunft - auf jeden Fall bist du der erste Mohasöldner, der mir begegnet.

P.: Moha? Du paßt besser auf! Du nennst mich noch einmal Moha, und du siehst aus wie einer von denen hier! *(hält einen der beiden Schrumpfköpfe hoch, die er um den Hals trägt)* Ich bin Utulu!

S.H.: Utulu. Ahha. Ich werd's mir merken. Sag mal, ein gewöhnlicher Schrumpfkopf ist das aber nicht, oder? Sieht mir irgendwie orkisch aus. Erzähl doch mal.

P.: Ist ein Ork. Nein, er war ein Ork. Stammt aus den Bergen, die man Kosch nennt. Ich habe sie im Winter mit ein paar Gefährten überquert, und fünf und zwei oder drei der Haarigen haben uns angegriffen. Diese zwei *(tätschelt die Schrumpfköpfe)* habe ich erlegt.

S.H.: Na, du scheinst mir ja weit 'rumgekommen zu sein. Erzähl mal, was hat dich in unseren Stand getrieben?

P.: Sklavenhändler haben meinen Stamm ausgelöscht. Alle mitgenommen, die sie nicht getötet haben, auch mich. Ihr Schiff ist gekapert worden. Leute aus dem Norden, Thorwaler. Haben mich mitgenommen und mir Heimat geboten. Eine Zeitlang bin ich dort gewesen, bei Hjaldar, und ich habe versucht, ihn zu beruhigen, wenn er seine Wut bekommen hat. Ich habe das nicht immer gekonnt, und etwas danach hat Hjaldars Otta ihn gehen geheißen, und ich bin mitgegangen. Wir sind Söldner geworden.

S.H.: Aha, das ist doch eine Laufbahn, wie man sie so oder so ähnlich immer wieder antrifft. Die wenigsten machen allerdings den Umweg über walwütige Thorwaler, das muß ich zugeben. Aber da wir schon beim Handwerk sind: wo liegen denn deine Stärken?

P.: *(überlegt)* Ich bin qualifiziert.

S.H.: Ah. Und worin?

P.: *(überlegt wieder)* Ich bin qualifiziert.

S.H.: Hm. Ich verstehe. Also... was kannst du denn besonders gut?

P.: Oh. Ich schieße gut mit dem Bogen, werfe den Borendorn auf viele Schritte ins Ziel und kann gut Leute flachlegen.

S.H.: Ach was? Na gut, wenn wir beim Thema sind: hast du vor, dich mal niederzulassen und eine Familie zu gründen?

P.: *(denkt lange nach)* Ich bin der Letzte meines Stammes.



Ich weiß noch nicht. Viel später, vielleicht. Kann ich jemanden grüßen?

S.H.: Äh... ja, natürlich. Wen denn?

P.: Tesla. Ich grüße Tesla sehr.

S.H.: Gut. Hast du zum Schluß vielleicht noch einen guten Rat an Neulinge in unserem Beruf?

P.: Hm. Ja... weißt du, man muß immer gut auf Kamaluq achten. Oder auf Kor, das ist fast dasselbe. Niemals unterschätzen darf man sie, dann hat man viele Vorteile.

S.H.: Panhahe, ich danke dir - und alles Gute weiterhin. Übrigens, hast du dir schon mal überlegt, dich auf Nachtkampf zu verlegen?

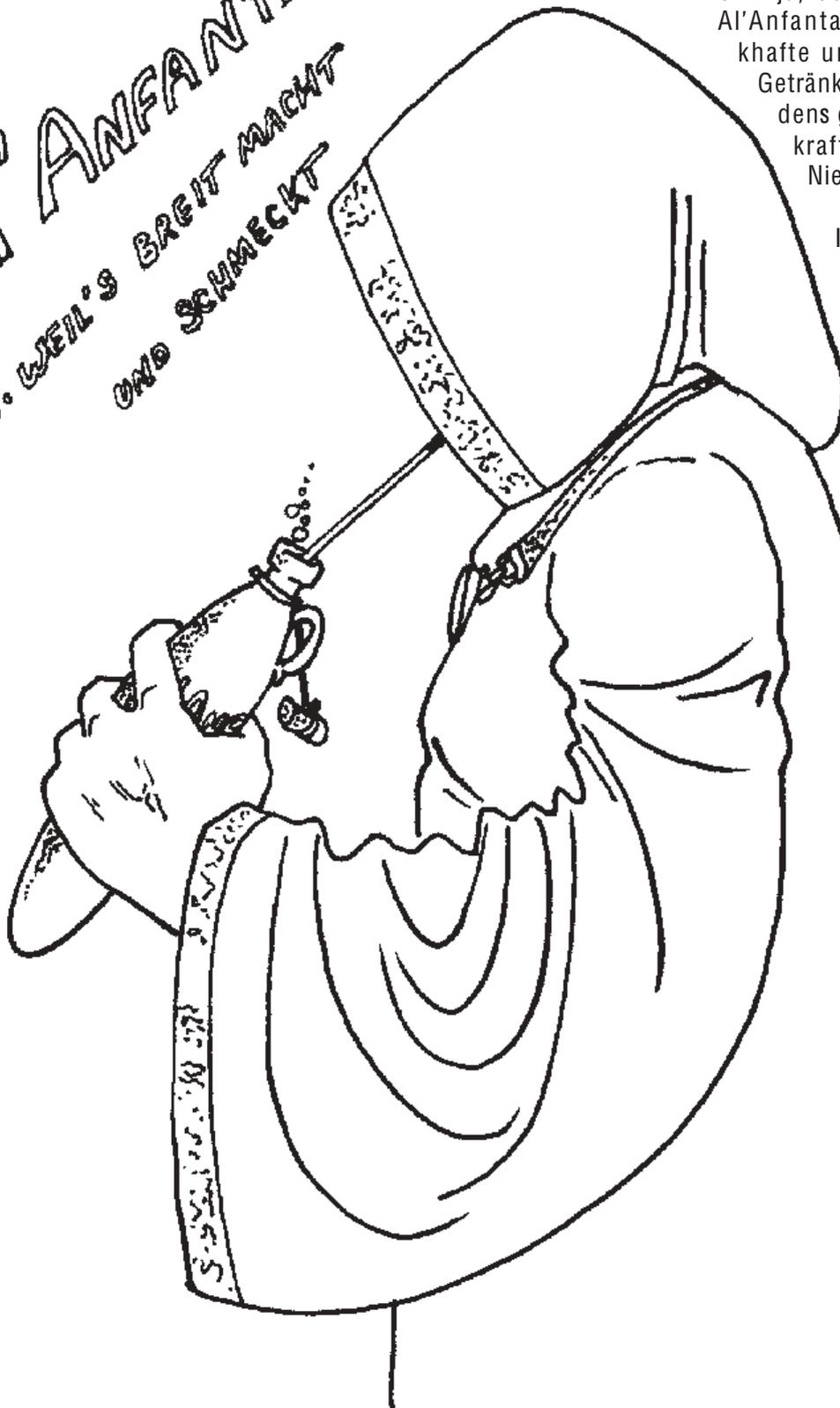
P.: Nachtkampf? Nein, warum?

S.H.: Nur so ein Gedanke.

AL'ANFANTA - DAS ZEITGEMÄßE ERFRISCHUNGSGETRÄNK

Seid Ihr morgens oft müde und abgespant? Fragt Ihr Euch manchmal: „Was soll denn dieses ganze Töten?“ oder „Hat all dieses Meucheln überhaupt noch einen Sinn?“

AL'ANFANTA
... WEIL'S BREIT MACHT
UND SCHMECKT



Wenn ja, dann wird es Zeit für Al'Anfanta! Das neue, schmackhafte und beinahe ungiftige Getränke aus der Perle des Südens gibt Euch neue Spannkraft und die Freude am Niedermetzeln zurück!

In Al'Anfanta sind ausschließlich natürliche Produkte enthalten - viele pflanzliche Stärkungs- und Aufbaumittel, zum Beispiel. Und alle sind aus kontrolliert patriarchalischem Anbau, auch das Tröpfchen Sklavenschweiß, das für den unverwechselbaren Geschmack sorgt. Schon nach dem ersten Schluck Al'Anfanta spürt Ihr, wie neue Kräfte - und noch ein paar andere Sachen - in Euch fließen!

Jetzt neu: Al'Anfanta „leicht“, mit dem Hauch von Gruft und Rabenfedern! Nur echt mit dem Schädel auf dem Amphorchen!

**Al'Anfanta -
weil's breit
macht und
schmeckt!**



Rommilyser Landrufer

Die unabhängige Zeitung für die Hauptstadt des Fürstentumes Darpatien.
Bote lesen war gestern.

HES 30 Hal



Unruhe unter Flüchtlingen Anzeichen für Verbrechen?

Der Winter steht vor der Tür und noch immer sind nicht alle Flüchtlinge, die vor den Stadtmauern lagern, auf die Baronien der Umgebung verteilt worden. Die Folge ist drangvolle Enge in den Notunterkünften, gepaart mit der wachsenden Sorge, ob es gelingen wird, der Not der Flüchtlinge und den Bedürfnissen der Bürger gleichermaßen gerecht zu werden.

Insbesondere die Bauern von Litzelstatt klagen, daß die Zahl von Diebstählen zunehme. Die Stadgarde lasse sich zu selten bei ihnen draußen sehen, berichtete eine Gesante der Gemeinde vor dem Stadtvogt voller Zorn.

Doch damit nicht genug, auch unter den Flüchtlingen nimmt der Unmut zu. Sie mutmaßen, vergessen worden zu sein. Ohne Einkommen sind sie auf Almosen angewiesen. Zwar tut die Traviakirche, was sie nur kann, und dennoch ist die Not so groß, daß jegliche Mühe nurmehr wie ein Tropfen auf den heißen Stein wirkt. Scharen verwaister Kinder ziehen durch die Vorstädte und die Zahl der Bettler ist sprunghaft angestiegen.

Schon gibt es die ersten Zusammenstöße zwischen Flüchtlingen und Bewohnern des Katzlochs, die argwöhnen, daß keiner sich länger um ihr Schicksal schert.

Doch damit nicht genug, ist es in jüngster Zeit zu unerklärlichen Vorfällen gekommen: Bruder Trivianus von den Badilakanern berichtete dem Flüchtlings-Ausschuß der Traviakirche davon, daß

in jüngster Vergangenheit einzelne Flüchtlinge spurlos verschwunden seien. Zuerst habe man sich nichts dabei gedacht. Es sei den Flüchtlingen zwar untersagt, auf eigene Faust weiterzuziehen, doch wie soll man angesichts der Massen den Überblick wahren? Inzwischen häufen sich aber die Anzeichen dafür, daß Menschenfänger gezielt kräftige junge Flüchtlinge entweder mit rosigem Versprechungen anlocken oder gar entführen. Ein tobrischer Junge von 13 Jahren behauptete beharrlich, von zwei Männern überfallen worden zu sein. Diese hätten ihn auf einen Karren verfrachtet, wo man ihn unter der Ladung versteckt habe. Phex sei dank, sei er rechtzeitig wieder zu sich gekommen. Er konnte den Entführern entfliehen. Wie glaubwürdig die Aussage des Jungen ist, muß aber erst noch überprüft werden, so Trivianus.

Hinter vorgehaltener Hand war aus der Stadgarde zu erfahren, daß man nach ersten Ermittlungsdavon ausgehe, es mit 20-30 solcher Fälle zu tun zu haben. Allerdings gibt es noch keine brauchbare Spur. Offiziell heißt es dazu, daß man sich nicht an Spekulationen beteiligen wolle. Noch sei nicht gewiß, daß man es mit Verbrechen zu tun habe.

In Sachen der Diebstähle räumte Hauptmann Catanius aber durchaus Versäumnisse ein. Er wolle sofort dafür sorgen, daß die Garde in den Vororten mehr Präsenz zeige.

Verbot der Ehrenhändel

Wie groß der Bedarf nach Reformen im Sinne Travias in Rommilys ist, beweisen die jüngsten Edikte des Heiligen Paares. Um dem grassierenden Waffengebrauch zum Schutz der Ehre entgegenzutreten, erließ das Hohe Paar nunmehr das „Lex wider das pervalsche Turnier“. Darin wird Nicht-Adligen die Teilnahme an jedwedem Ehrenhändel untersagt.

Notwendig geworden war diese Maßnahme nach einem Zwischenfall, in den Luderia Bärenfels verwickelt war, die Zunftmeisterin der Schreiner in Rommilys. Sie war mit einem Offizier des fürstlichen Leibregiments in Streit geraten und zu einem „Turnier nach pervalschen Regeln“ gefordert worden, nachdem eine gütliche Einigung von beiden Parteien abgelehnt wurde. Bei dem Kampf wurde der Handwerkerin die linke Hand abgeschlagen, wobei ein Medicus das Schlimmste verhindern konnte. Trotzdem wird die Bärenfels ihr Hand-

werk nicht mehr ausüben können. Dies brachte das Faß zum Überlaufen.

Unter der Herrschaft der Traviakirche soll solches nicht mehr vorkommen. Jedweder Person, die das rommilyser Bürgerrecht besitzt und die nicht von adliger Abkunft ist, ist es nunmehr untersagt, jedweden Kampf aus Gründen der Ehrabschneidung zu initiieren oder anzunehmen. Das Hohe Paar ließ mit Unterstützung des Praiostempels verlauten, daß „es Leuten, welche nicht von Stand, unangemessen ist, sich wie Edelleute zu benehmen. Es ist das Privileg des Ritters, seine Ehre im Kampf mit der Waffe einer Prüfung zu unterziehen. Das gilt aber nicht für den einfachen Handwerker und Bürger. Noch weniger gilt dies für dahergelaufenes Gesindel (*vulgo* „Abenteurer“, *d. Red.*), welches sich erdreistet, Ehrenrechte des Adels einzufordern. Ein solches Verhal

Fortsetzung auf S. 3

Verordnungen zum Schutz der öffentlichen Moral

Die bislang einzeln niedergeschriebenen jüngst erlassenen Anordnungen der Traviakirche zur Aufrechterhaltung der öffentlichen Moral, wie z.B. die Kleiderordnung oder das "Allrommilyser Dekret zur allgemeinen Wahrung der Nachtruhe vor Mitternacht" sollen zu einer Verordnung zusammengefaßt werden. Der Vertreter der Traviakirche im Hohen Rat räumt ein, daß einzelne Bestimmungen noch nicht die ihr zugeordnete öffentliche Wirkung entfaltet hätten. In

dem Zusammenhang kritisierte er auch die Stadgarde, die zu wenig auf die Einhaltung der neuen Bestimmungen achtete.

Der Stadtvogt stellte sich aber schützend vor die Garde: "Was soll sie denn noch alles leisten: mehr Präsenz in den Vororten, Diebstähle aufklären, die Banden unter Kontrolle halten." Da könne man sich mit den bestehenden Kräften unmöglich um jeden Verstoß gegen die Kleiderordnung oder säumigen Zecher kümmern.

Amene Horas beschenkt das Fürstentum

Unsere Fürstin und die Herrscherin des Horasreiches klären ihre Mißverständnisse

Mark Rommilys/Vinsalt. Überraschende Kunde bringt die horaskaiserliche Ambassadorin zu Rommilys, Esquiria Rondane ya Sirensteen-Schelf, dem Fürstentum Darpatien. Wie erst jetzt bekannt wurde machte sie unmittelbar nach der Heimkehr der Fürstin von ihrem Pilgerzug Ihrer Durchlaucht die Aufwartung auf Schloß Neuschwanen in der Mark Rommilys.

Als Esquiria Rondane im Sommerschloß der Fürstin den prächtigen Thronsaal betrat und dort nach einer Huldigung der Fürstin Schriftrolle entfaltet war alles ruhig.

Mit in den ersten Augenblicken etwas unsicheren Worten – wiewohl ihre Stimme sich schnell faßte – las die Esquiria den Text der Schriftrolle vor:

“Ihre Horaskaiserliche Majestät Amene Horas-Firdayon übermittelt die treulichsten und besten Wünsche Ihrer Durchlaucht, Fürstin Irmegunde Miria von Rabenmund, und hofft, daß der Pilgerzug gen Grassingen zu einem guten und göttinnengefälligen Ziel führte.

Wir blicken ehrfürchtig in den aventurischen Osten, wo das stolze Fürstentum Darpatien als ein Bollwerk gegen die finsternen Schergen das zwölfgöttliche Aventurien beschützt. Knapp ein Drittel darpatischer Erde ist in den Klauen der götterlästerlichen Feinde und Darpatien hatte und hat einen nicht geringen Blutzoll zahlen müssen.

Das Fürstentum Darpatien ist aller Lasten ungeachtet seinem traviagefälligen Ruf gerecht geworden und hat zahllosen Flüchtlingen, die nur Leib und Leben retten konnten, eine neue Heimat oder genügend Nahrung mit auf dem Weg in den Westen Aventuriens gegeben.

Auch freut es uns sehr, daß trotz der schweren Zeiten die Krone Darpatiens, unseren Söhnen und Töchtern vom

Zug der Edlen, eine traviagefällige Heimstatt auf Burg Sturmfels geboten hat.

Deswegen gebührt dem Fürstentum Darpatien nicht nur Unser Dank, sondern der Dank des gesamten wiedererstandenen Reich des Horas von Nervuk bis nach Neu-Bosparan, und Uns er-



scheint es auch nicht überheblich, wenn Wir sagen, daß dem Fürstentum der Dank aller zwölfgöttlichen Lande Aventuriens gebührt. Und so erlauben Wir Uns dem stolzen Darpatien Unsere Unterstützung für sein göttergefälliges Wirken - die Unterbringung der Flüchtlinge und die Anwerbung neuer Söldlinge - angedeihen zu lassen. Zu diesem Zweck haben Wir unsere Camerlengii angewiesen, Darpatien – das einst als Königreich Rommilys Mark, von unserer Ahnin Svelinya-Horas gegründet wurde – die Summe von 12*12 Horasdor (2880 Dukaten) zu senden.*

Des weiteren haben Wir beschlossen, den zwischen dem Bankhaus Bosparan und dem Fürstentum Darpatien geschlossenen Kredit zu übernehmen, mit allen Konsequenzen. Die von der darpatischen Krone gebote-

nen Sicherheiten sollen nicht länger eingefordert werden können, noch soll sonst jemand aus Unserem Reiche Forderungen aus besagtem Credit an das Fürstentum Darpatien und sein Haupt, die Fürstin, zu stellen..

Es ist dies nur ein bescheidenes Entgelt für die schwe-



ren Lasten, die seit Anbeginn des Krieges auf den unbeugsamen Schultern der Darpatier ruhen. Kein Gold, keine Preziosen können vergelten, was dies wackere Volk für alle civilisierten Lande, für Mittelreich und das Horasiat, getan haben.

Wir wissen, daß unser bescheidenes Entgegenkommen nur ein Anfang auf dem Weg in sorglosere Zeiten sein kann, doch möge dies ein Zeichen sein, daß das Wiedererstandene Reich des Horas dem Fürstentum Darpatien in Zeiten der Not beisteht."

*Amene Horas-Firdayon
Horaskaiserin
Königin von Yaquiria*

Nach einer merklichen Pause setzte die Botschafterin wieder an: “Dies sind die Worte ihrer horaskaiser-

lichen Majestät, die ich Eichj in Ihrem Namen übermittele. Die Euch angelobten 12*12 Horasdor wird Euch ein treuer Gardist der Horaskrone überreichen, derweil ich Euch im Namen Ihrer Majestät den Vertrag über den geschlossenen Kredit überreiche, der Eurem Belieben überstellt wird.”

Ihre Durchlaucht, Fürstin Irmegunde von Darpatien, erwiderte sichtlich gerührt: “Wir – und auch das gesamte darpatische Volk – danken Ihrer horaskaiserlichen Majestät und dem Wiedererstandenen Reich des Horas für seine traviagefällige Großzügigkeit. Dieser Akt der Freundlichkeit, der um so höher ausfällt, da das Fürstentum in diesen dunklen Zeiten arg bedrängt wird, wird unzweifelhaft eine Hilfe sein, die alten Mißverständnisse zwischen dem Fürstentum und dem Reich des Horas zu mildern.” Alsdann Ihre Fürstliche Durchlaucht der Gesandten eine private Audienz gewährte, ihren ob des unerwarteten Segens freudig überraschten Hofstaat zurücklassend.

Über den weiteren Verlauf und Inhalt der Gespräche ist leider nicht mehr bekannt, als daß die Esquiria sich erst einige Stunden später wieder auf dem Weg nach Rommilys machte. Bislang zeigte sich Ihre Fürstliche Durchlaucht noch zu keiner offiziellen Äußerung bereit.

* = Camerlengo, Camerlengii = horasische Bezeichnung für einen bzw. mehrere Kämmerer

Verbot von Ehrenhändeln

Fortsetzung von S. 1

ten stelle die praisgefällige Ordnung auf den Kopf und verletzt den traviagefälligen Frieden in der Stadt.“

Widerstand scheint sich jedoch schon zu formieren. Gerade das nicht-adlige Stadtpatriziat will es nicht hinnehmen, von seinem dem Adel nachstrebenden Lebensstil abzulassen. Zumal bereits die Verschärfung der Kleiderordnung für einiges Murren sorgte.

Um so mehr regt sich Unmut, als das Verbot schon erste Früchte trug: Als ein Mitglied des Hohen Rates der Stadt wegen einer Beleidigung einen Wehrheimer Junker forderte, wurde er von den Bediensteten des Adligen auf dessen Geheiß wie ein Hund fortgeprügelt. Ob sich durch das neue Edikt der Frieden in der Stadt wahrhaftig festigt, bleibt deshalb abzuwarten.

Egelda von Kalmbach öffnet ihr Sommerpalais für tobrische Flüchtlinge

Eine der angesehensten und geschätztesten Bürgerinnen unserer Stadt, Freifrau Egelda von Kalmbach, deren traviagefälliges Handeln den Bürgern Rommily's seit Jahren wohlbekannt ist, setzt durch eine weitere aufsehenerregende Tat ein deutliches Zeichen. "In diesen schweren Zeiten, da der Winter mit seinen Schrecken bereits an unsere Pforte pocht, ist es an der Zeit, den Geboten der Heiligen Travina zu folgen und das in Demut zu teilen, was einem die Zwölfe geschenkt haben, wie es uns die Heilige einst vorlebte. Ihrem Beispiel will ich treulich folgen. Und so möchte ich die armen, dauernswerten Flüchtlingen in ihrer Pein zumindest einer Sorge entheben, nämlich der um ein festes Obdach für diesen Winter.

Das Sommerpalais derer von Kalmbach steht ab sofort bedürftigen Flüchtlingsfamilien, aber auch den vielen verwai-

Am vergangenen Markttag kam es zu einem schweren Zwischenfall, als ein Mob aufgebracht Rommily'ser Handwerker sich zusammenrottete, um mit Knüppeln und Werkzeugen bewaffnet auf den Schafmarkt zu ziehen.

Dort fielen sie über tobrische Händler und Handwerker her, die dort ihre nicht-zünftigen Waren feilboten, nicht selten zu einem weit niedrigeren Preis als ihn die Zunftordnung verlangt.

Die aufgebrachte Menge zerschlug Waren und Stände und man gerbte den Tobriern mit Knütteln ordentlich das Fell. Nur dem rechtzeitigen Eingreifen der Stadtwache ist es zu verdanken, daß es bei Schrammen, Beulen und Platzwunden blieb.

Der Schafmarkt ist ein sogenannter wilder Markt, abgehalten von tobrischen Flüchtlingen, die sich an jedem Markttag an der Stadtmauer des

sten Kindern, die sogar des Trostes ihrer Eltern entbehren müssen, zur Verfügung. Ich habe mit Mutter Edalbeta vom Heiligen Tempel der Hochgütigen gesprochen, diese wird in der kommenden Woche damit beginnen, Bedürftige auszuwählen. Mutter Edalbeta wird zudem dafür sorgen, daß Brüder und Schwestern des Tempels sich um den Seelenfrieden und die Hege der armen Menschen kümmern. Derweil ich dafür Sorge tragen werde, daß für das Leibeswohl der Menschen gesorgt wird."

Die Ankündigung der hochgeschätzten und einflußreichen Bürgerin hat einiges Aufsehen erregt. Nicht nur die Traviakirche hofft darauf, daß viele Bürger sich von diesem leuchtenden Beispiel der Mildtätigkeit dazu bewegen lassen, über das bisherige Maß hinaus ihre traviagefällige Pflicht zu tun.

Übergriffe zünftiger Handwerker

Katzloches einfinden, um dort selbstgefertigte Waren feilzubieten.

Der Markt folgt nicht dem strengen Marktgesetz der Stadt, das jeglichen Handel abseits der ausgewiesenen Märkte verbietet. Und doch hatte man es bislang versäumt, dem Treiben im Katzloch ein Ende zu bereiten.

Damit muß nun Schluß sein, fordern die Gilden und Zünfte der Stadt einhellig, die ob der fremden Händler arge Einbußen beklagen. "Es kann doch nicht angehen, daß die Kerle uns unseren Handel mit ihren minderwertigen, billigen Waren versauen und uns andererseits die Bettelschale entgegenrecken, auf daß wir sie durch den Winter füttern!" so einer der Aufgebrachten.

Wiewohl der Ärger der Zunftleute verständlich ist, lenkt er doch zugleich den Augenmerk auf die besondere Notsituation vieler Flüchtlinge. In ihren

Heimatorten angesehene Handwerker, sind sie in Rommily's nach dem Zunftgesetzender Stadt mit einem mal unzünftig, und damit von jeglichem damit rechtmäßigen Handel und Handwerk ausgeschlossen.

Zu einer Öffnung der Zunftrolle und Aufnahme der tobrischen Meister zeigen sich die Handwerker bislang nicht bereit; man fürchtet, daß ein Übermaß an Handwerksstätten dazu führe, daß die Zunftmitglieder ihr Auskommen verlören. Auch das eine berechtigte Sorge.

Leicht wird es nicht fallen, in diesem Konflikt beiden Seiten gerecht zu werden. Nichtsdestotrotz wird man eine Lösung finden müssen, soll das Verhältnis zwischen Rommily'sern und Tobriern nicht nachhaltig vergiftet werden.

Der Hohe Rat wird sich noch in diesem Mond über die Sache beraten.

Rommily'ser Händlerfamilie setzt ein Zeichen der Versöhnung

Nicht nur Spannungen bestimmen das Leben zwischen Rommily'ser Bürgern und tobrischen Flüchtlingen. Wiewohl man viel Gejammer ob der Situation in der Stadt hört, gibt es doch auch immer wieder Anzeichen dafür, daß sich Alteingesessene und Neubürger allmählich zusammen finden.

Ein ganz besonderes Symbol dieser wachsenden Verständigung setzte jüngst die Familie Thalbach, angesehene Handelsherren der Stadt.

Man gelobte Darinella, zweitjüngste Tochter des Hauses und gerade 17 Jahre alt, Jergoin, dem ältesten Sproß der tobrischen Familie Sigelsheim an, einer renommierten Kaufmannsippe aus Mendena, die ob ihrer Flucht vor den schwarzen Horden jegliches Hab und Gut verloren hat.

Melina Thalbach, Oberhaupt

des darpatischen Handelshauses erklärte dazu, daß ihr Haus sich mit dem der Sigelsheims allzeit eng verbunden gefühlt habe, und daß diese tiefe Freundschaft nicht dadurch ende, daß ihre Freunde schuldlos in Not geraten seien.

Velidan Sigelsheim, der glückliche Schwiegervater, zeigte sich ob dieser Worte zutiefst gerührt. Der Witwer, der seine Gemahlin und Mutter seiner sechs Kinder auf der Flucht verlor, erklärte daraufhin, daß er hoffe, daß es die Götter der Familie Thalbach ihre Treue vergelten werden, so er zu Lebzeiten nicht mehr dazu in der Lage wäre.

Es steht zu hoffen, daß dies nicht das letzte Beispiel für darpatisch-tobrische Verbundenheit bleiben wird.

Das Kind Der Sonne

Ein Szenario für 3 – 5 Helden mittlerer bis höherer Stufe und einen Spielleiter
nach dem Cthulhu- Abenteuer "Garden of Earthly Delight" von Lucy Szachnowski und Gary
'Conell (aus "Strange Aeons" von Chaosium)

Sommer in Darpatien. Noch immer liegt der Schatten des All bösen schwer über den Landen der rechtschaffenen Menschen. Zwar ist die Zeit der großen Feldzüge seit dem Sieg über Borbarad vorbei, zumindest einstweilen; doch die Heptarchien sind ein kaum minder schrecklicher Feind. Kriegerische Horden suchen die grenznahen Regionen Darpatiens heim, verbreiten Angst und Schrecken, stehlen Vieh, verschleppen Menschen in die Sklaverei. Flüchtlinge aus den Schwarzen Landen suchen nach wie vor einen sicheren Hort jenseits der Grenzen, doch ist ihre Zahl weit geringer geworden als noch vor einem halben Götterlauf.

Höchst unterschiedlich versuchen die Menschen mit der neuen Situation – der Etablierung der sieben Reiche des Bösen – fertig zu werden: Während die einen sich resignierend in ihr Schicksal fügen, werden andere nicht müde, den Kampf weiterzuführen. Sei es mit dem Schwert, sei es mit dem Verstand, sei es mit dem Glauben.

Für aufrechte Helden gibt es viel zu tun in diesen dunklen Tagen. Und die Aufgaben, die ihrer harren, verbindet alle eines: ein jedes Mal wagt man Leib und Leben. Und seine Seele dazu ...



Die Helden

Angesichts des Auftraggebers empfiehlt es sich, daß zumindest einer der Helden der Praios- oder Traviakirche nahe steht. Alternativ mag auch einer der Helden adeligen Blutes sein und einen entsprechend guten Ruf genießen. In jedem Fall muß es sich bei der Gruppe um untadelige Streiter handeln.

Ein Wort zu Zauberkundigen: Die Praioskirche wird es kaum dulden, daß in ihrem Auftrage ein „Zauberischer“, insbesondere hexischer oder sonstiger zweifelhafter Abkunft, die Lande bereist. Einzig ein Absolvent der reichstüchtigen Akademien Beilunk, Gareth oder Rommilys' wird zähneknirschend geduldet werden. Alle anderen Zauberkundigen sollten sich tunlichst bei der Anwerbung im Hintertreffen halten. Doch sollten die Helden selbst genug Gespür besitzen, dies zu regeln.

Stehen euch keine diesen Anforderungen gerecht werdenden Helden zur Verfügung, bleibt die Möglichkeit eines alternativen Ein-

stiegs. Dann nämlich geraten die Helden zufällig auf einer Reise – im Rahmen eines anderen Auftrages? – in das Dorf Trollkopf und die Ereignisse um das Kind der Sonne. Doch verfügen die Helden dann weder über die Hintergrundinformationen, die ihnen die Praiosgeweihte mit auf den Weg gibt, noch über den Geleitbrief, der ihnen Aufnahme bei dem Edlen von Trollkopf garantiert.

Solltet ihr das Szenario in der Zeit vor dem Fall Borbarads ansiedeln wollen, empfiehlt es sich, die Helden im Auftrag der darpatischen „Kommission wider die Umtriebe reichsfremder Magier“, der der Bruder der Fürstin, Ucurian M. von Rabemund angehört, auszuschicken (siehe TS ? und AB ?). Die Kommission beschäftigt sich zum einen damit, reichsfeindliche magische Handlungen aufzuspüren und zu unterbinden, aber auch harmlose Magier vor Übergriffen zu bewahren.

Die Anwerbung

Ausgangspunkt des Abenteurers ist Rommilys, Capitale der heftig bedrängten Provinz, der der majestätische Darpat seinen Namen gegeben hat (*die ausführliche Beschreibung Rommilys' findest Du auf der Thorwal-Standard CD-ROM Plus, im TS 6 - 8 und unter www.rommilys.de*). Hier, wo das Herz der Traviakirche beheimatet ist, suchen besonders viele aus den verheerten Ostlanden Geflohene Zuflucht. Hier befindet sich auch das Herz des Widerstandes gegen die dämonischen Tyrannen jenseits der Sichel, sammeln sich Militär, Geweihte und Reichsmagier, um das besetzte Land baldmöglichst zu befreien.

Mit bloßer Schwertermacht, das hat der lange währende Krieg gezeigt, kann man gegen Dämonengezucht und Söldlingsheere, gegen Untote und Zauberei auf keinen Sieg hoffen. Der Beistand der Zwölfe, dessen ist man sich gewiß, ist das einzige, was den Kampf zu Gunsten der Mittelreicher und ihrer Verbündeten wenden kann.

Und so geriet die hohe Priesterschaft zu Rommilys in helle Aufregung, als ihr von einer Traviapriesterin aus einem Dorf mit Namen Trollkopf die Nachricht zu Ohren kam, daß einem Mädchen in ihrem Dorf ein Alveraniar erschienen sei, der ihr mitgeteilt habe, sie solle das Kind des Güldenens empfangen, um der Welt einen Streiter für die Gerechtigkeit zu schenken.

Sollte dies der Hoffnungsstrahl im Kampf gegen die Heptarchien sein? Das lange erwartete Zeichen der Zwölfe? Oder mußte man vielmehr eine Schliche der Schergen Borbarads befürchten, eine verderbte Boshaftigkeit, um den Menschen den Glauben an die Götter zu rauben?

Hin- und hergerissen zwischen Bangen und Hoffen beschloß man, eine Gruppe ebenso wohlbeleumundeter wie kampferprobter Recken zu entsenden, um dem Geheimnis auf die Spur zu kommen: Deine Helden.

Die Gefährten erhalten eine schriftliche Einladung, sich am nächsten Tag zur Mittagsstunde im Inquisitionsturm einzufinden. Dieser befindet sich im Praiosviertel. Den Wachen am Tor sei der Name Anselmus mitzuteilen. Über die Einladung ist in PRAios Namen unbedingtes Stillschweigen zu wahren.

Finden sich die Helden zur genannten Zeit am „Turm der Freuden“, wie das Gemäuer im Volksmund geheißen wird, ein und nennen sie die genannte Parole, führt man sie empor in den fünften Stock, in einen Warteraum. Etwa eine Viertelstunde vergeht, die die Helden dazu nutzen können, die zwölfgötterbaulichen Fresken an den Wänden und die kunstvoll geschnitzte mit gol-

denen Ornamenten verzierte Tür, die die Fleischwerdung Ucuris zeigt, eingehend zu betrachten. Schließlich aber öffnet ein Diener der Inquisition die Pforte und bittet die Wartenden hinein.

Die Helden gelangen in ein geräumiges Turmzimmer, das von einem schweren Schreibtisch aus Mohagoni beherrscht wird. Ein Bücherschrank, ein Schreibpult und zwei Ledersessel komplettieren das Mobiliar.

Die Wände sind bis in Augenhöhe mohagonigetäfelt, darüber finden sich ähnliche Bilder wie in dem Vorzimmer. Insbesondere das Gemälde an der Kopfseite fängt den Blick der Besucher ein, es zeigt die erste Dämonenschlacht, als Praios, Rondra, Ingerimm und Efferd sich an die Seite der Menschen stellten. Anders als auf sonst üblichen Darstellungen der Ereignisse haben die Götter hier kaum menschliches: Ingerimm ist nichts als lodernes Feuer, Efferd ein tosender Sturm, Rondra das tödliche Blitzen von Stahl. Praios ist ein strahlendes Gleißern, so grell, daß einem beim längeren Betrachten Tränen in die Augen steigen und man alle Symptome einer Blendung zeigt. Die Helden vermögen nicht zu ergründen, wie es dem Künstler gelungen ist, dem Gemälde solch einen Effekt zu verleihen, es sei denn, daß göttliches Wirken selbst das Werk durchdrungen hat.

Die Helden werden von einer streng aussehenden Mittvierzigerin in der Robe einer Hochgeweihten des Praios erwartet. Es handelt sich um Praiadne von Dergelsmund, Hochgeweihte des Praios zu Rommilys. Die hochgewachsene, ernst dreinblickende Frau trägt ihr Haar in einem festen Knoten, ihre dunklen Augen mustern die Helden eindringlich. Sie begrüßt die Gefährten mit knappen Worten und bietet ihnen Platz an. Zugleich befiehlt sie dem Tempeldiener, der die Helden angemeldet hat, für weitere Sitzgelegenheiten zu sorgen.

Ohne lange Umschweife kommt die Hochgeweihte auf ihr Anliegen zu sprechen. Sie gibt den Helden folgende Informationen:

- ❖ vor knapp einer Woche ist ein Bote aus Trollkopf eingetroffen, ein Händler, der dem Traviatempel einen



Brief der dortigen Traviageweihten Xarinda überbrachte. Darin berichtete sie von einer Tochter ihrer Gemeinde, der in einer Vision ein Alveranier Praios erschienen sei, ihr Kunde davon zu geben, daß sie auserkoren sei, einen Streiter gegen die dunklen Horden zu gebären, ein Kind des Güldenen selbselbsten. Die Traviakirche unterrichtete augenblicklich die Praioskirche von dieser Nachricht.

- ❖ Die Traviageweihte hat das Mädchen, das als besonders fromm und untadelig gilt, daraufhin genauestens examiniert. Tatsächlich zeigt sie alle Anzeichen einer Schwangerschaft, obgleich ihre Jungfräulichkeit unzweifelhaft bewahrt sei. Mutter Xarinda schätzt, daß die Niederkunft in etwa vier Monden zu erwarten sei.
- ❖ Außerdem habe die Geweihte eines abends eine güldene Aureole um Travinias Haupt leuchten sehen, was Xarinda als sicheres Zeichen göttlicher Präsenz deutet.

Ein Kind, von Praios gesandt, wäre fürwahr ein Zeichen der Hoffnung in diesen düsteren Tagen. Doch was, wenn es sich um eine gemeine Lüge handelt, in die Welt gesetzt von einer skrupellosen Person? Oder, nicht weniger schlimm, einer Verrückten? Das Wirken Borbarads und die Schrecken des Krieges haben schon mehr als einem die Sinne verwirrt, warum nicht einem einfachen Bauernmädchen. Blamage und Reputationsverlust für die Kirche wären ungeheuer, wenn man sich leichtgläubig, ohne Prüfung auf die Geschichte einließ.

Nicht zuletzt aber fürchtet man eine böse Täuschung des Feindes, der auf diesem Wege die Rechtgläubigen von ihren Göttern entzweien will, um Wankelmüt in ihre Herzen zu pflanzen und sich einen Pfad in ihre Seelen zu öffnen. Aus diesem Grund soll die Geschichte durch fachkundige Gesandte im Namen der Zwölfe, Praios vor, überprüft werden, bevor man die gute Mär dem Volk kundtut.

Der Hochgeweihten wäre wohlher zumute, könnte sie anstelle der Helden Ritter der Inquisition gen Osten senden. Doch liegt man noch immer im Krieg, so daß kein Streiter zu entbehren ist. Zudem würde eine Delegati-

on der Bannstrahler zuviel Aufmerksamkeit wecken. Weshalb man sich den Helden anvertraut. Selbige sollen den Praiospriester (und geheimen Inquisitionsrat, was auch den Helden einstweilen verborgen bleiben soll) Aurelian von Greifenhöh nach Trollkopf begleiten und seine Untersuchungen nach Kräften unterstützen. Sollte mindestens einer der Helden in der Praioskirche über eine ausreichend hohe Reputation verfügen, daß man ihm oder ihr eine solche Mission bedenkenlos anvertrauen würde, kannst du darauf verzichten, Aurelian zu entsenden. Dann allerdings muß sein Part (s.u.) durch einen der Helden besetzt werden.

Schweigen und Diskretion sind in dieser Sache höchste Gläubigenpflicht, insbesondere dann, wenn die Untersuchung zu einem Ergebnis gekommen ist. Dieses ist schnellstmöglich dem Tempel zu Rommily zu überbringen. Desgleichen das Mädchen, wenn sich die Hoffnung als begründet herausstellt. Was mit ihr passieren soll, wenn sie sich als Betrügerin herausstellt, führt die Geweihte nicht aus und zeigt sich auch nicht bereit, schon jetzt, wie sie sich auszudrücken pflegt, über ungelegte Eier zu disputieren. Man gemahnt die Gefährten zur Eile, fordert aber höchstmögliche Gewissenhaftigkeit bei der Untersuchung. Als Belohnung sind 10 Dukaten pro Person für Reiseaufwendungen und Entgelt für Unbilden vorgesehen. Zum Handeln zeigt sich die Geweihte wenig geneigt, schließlich befindet man sich hier unter der Ägide des Götterfürsten, nicht in Phexens vernebelten Hallen.

Einzig wenn einer der Helden konkreten Bedarf an einem der Geweihten sinnvoll erscheinenden Gut (Zaubertränke u.ä. gehören definitiv NICHT dazu!!!) im Vorfeld äußert, der zudem keine exorbitante Summe kosten wird, zeigt Praiadne sich bereitwillig und sorgt dafür, daß der gewünschte Gegenstand – wenn möglich - herbeigeschafft wird. Die Helden erhalten außerdem einen Geleitbrief, der versichert, daß sie im Auftrag der Praioskirche unterwegs und nach Kräften zu unterstützen sind.

Die Reise

Es würde den Rahmen dieses Szenarios sprengen, wollte ich hier alle Ereignisse, die den Helden auf der Reise widerfahren könnten, aufzeigen. Ich will mich hier auf den Einfallsreichtum und das Gefühl des Spielers verlassen. Außerdem möchten wir auf die Beschreibung der Vogtei Dettenhofen, Schauplatz des Szenarios, verweisen (TS 5, TS-CD, www.darpatien.de). Eine Karte findest du im Anhang.

Nur so viel zu den äußeren Umständen: Wiewohl die östliche Grenze Darpatiens heftig von den schwarzen Horden berannt wurde und viel gutes darpatisches Land den üblen Tyrannen anheimfiel, sind die Helden durchaus in der Lage, sich einen Weg nach Trollkopf zu suchen, bei dem sie Berührungen mit den Schergen Borbarads weitgehend vermeiden können. Typische Begegnungen sind demzufolge rings um das Ochsen-

wasser Bauern, Händler, Flüchtlinge und mittelreichische Patrouillen sowie die unvermeidlichen bunt zusammen gewürfelten Truppen von Glücksrittern, zum Teil zwielichtige Gestalten, die es eher mit Phex als mit Praios halten, abenteuerlich gekleidete Magier, kampfgestahlte Kriegerinnen und sogar einer des Kleinen oder des Schönen Volkes, die alle zu einem Behufe hier sind, ihr Glück im Kampf gegen die Schwarzen Armeen zu machen ...

Man begegnet den Helden je nach Gemüt mit Argwohn, Gleichmut oder Neugierde, allerdings entbehrt man des ansonsten auf dem Lande allfälligen Staunens über die weitgereisten Fremden, zuviel fremdes Volk ist in den vergangenen Monden hier durchgezogen.



In den Bergen trifft man vornehmlich auf für die Trollzacken übliche Wildtiere, verirrt Vieh von ausgeraubten Höfen, bisweilen Goblins, teils auf der Jagd, teils selbst auf der Flucht, denn sie leiden nicht minder unter den schwarzen Horden. Vereinzelt trifft man in den Bergen auf Flüchtlinge – oder deren Überreste und auch eine Begegnung mit Trollbergern ist möglich. Ob sie freundlich oder feindlich ausfällt, liegt vornehmlich am Gebaren der Helden. Alles in allem ist im Gebirge die Gefahr, unangenehm überrascht zu werden, ungleich größer, vereinzelt wagen sich Banden aus den Heptarchien auch in die als sicher geltenden Gebiete vor.

Steinschlag, unbrauchbar gewordene Straßen und Pfade, wilde Tiere, jäh aufziehendes schlechtes Wetter und ähnliche Unbilden sind Fährnisse, mit denen der Reisende allzeit zu rechnen hat.

Sollten deine Helden nach Scharmützeln, nächtlichen Überfällen und permanenter Gänsehaut gieren, ist es kein Problem, für sie eine Route zu wählen, die weit mehr den Geschmack von Abenteuern birgt.

In Brambauer gilt es die Paßstraße über den Wolfskopfpaß zu verlassen und einen steinigen und von den Muren des Winters mitgenommenen Bergpfad zu beschreiten, der nach Trollkopf führt.

Ein grausiger Fund

Kurz bevor die Helden ihr Ziel erreichen, machen sie eine schaurige Entdeckung: Als sie einem Steinschlag aus mächtigen Felsblöcken ausweichen, den Ingerimm in seiner Ungnade im letzten Winter auf den Pfad niederstürzen ließ, werden sie eines gewaltigen Schwarms metallisch schimmernder Schmeißfliegen gewahr, die brummend und summend auffliegen, als sich die Schar

ihnen nähert. Es tost den Helden für einen Augenblick in den Ohren, man wagt nicht zu atmen, so viele Insekten umschwirren sie. Ihre Reittiere reagieren ob der summenden Fliegen nervös (Abrichten-Probe +5, sonst scheut das Pferd und es braucht 2 W6 KR und eine um den Wert, um den die Abrichten-Probe daneben ging erschwerte Reiten-Probe, es wieder unter Kontrolle zu bekommen. Bei einem Patzer geht es durch und galoppiert blindlings 2 W20 KR in eine beliebige Richtung, ohne sich darum zu scheren, daß und ob es noch einen Reiter auf seinem Rücken trägt, was insbesondere bei Felsvorsprüngen und tief hängenden Zweigen schmerzhaft bis fatale Folgen nach Maßgabe des Spielleiters haben kann).

Unter einem Geröllhaufen schimmern bleiche Knochen hervor, von denen dörres Fleisch in Fetzen herabhängt. Eine genauere Betrachtung (TA-Probe -2 ob des Ekels, für Elfen -4) ergibt, daß es sich um die Überreste eines Maulesels handelt. Legen die Helden den Kadaver des Tieres frei, stellen sie fest, daß der Muli einen Packsattel auf dem Rücken trägt. Etwaige Gepäckstücke finden sich indes nicht. Wie das Tier zu Tode gekommen ist, läßt sich nicht zweifelsfrei feststellen. Augenfällig sind keine Knochen gebrochen, doch bedürfte es eines Tieranatoms, wollte man das fachmännisch begutachten.

Eine erfolgreiche Sinnenschärfe-Probe + 4 für alle Helden mit einem Sinnenschärfe TaW von mindestens 6 macht auf einen Langdolch aufmerksam, der unweit des Kadavers zwischen den Steinen liegt. Es handelt sich um ein auffälliges verziertes Stück, der Obsidianheft ist mit kunstvoll gearbeiteten Gravuren versehen, die ein Skelett mit einem Schnitter zeigen. Einzig Söldner können sich bei einer erfolgreichen Kriegskunstprobe + 6 daran erinnern, daß dies das Symbol des „Schwarzen Haufen“ ist, einer Söldningstruppe aus Mengbilla und Umgebung. Bei sehr gutem Gelingen weiß der Held zudem, daß diese Truppe sich angeblich dem dunklen Herrscher angeschlossen hat.

Trollkopf

Als die Helden das Tal erreichen, bietet sich ihnen ein eben so friedvoller wie lieblicher Anblick. Das Dörfchen schmiegt sich eng in die Talsenke, graue Steinhäuser und -katen, wie sie hier in den Bergen üblich sind. Um die zwanzig Häuser zählen die Helden, dazu eine Handvoll Gehöfte an den Hängen. Eines davon ist ein größeres Gutshaus, Heimstatt von Freibauern, wie anzunehmen ist. Ziegen und Schafe grasen auf den Hängen, hier und da auch mal eine der zähen, kleingewachsenen Gebirgskühe. Ein Bächlein, das am Rand des Dorfes zu einem Mühlteich gestaut ist, quert das Tal. Dort liegt auch ein weiteres

großes Gut. Beherrscht wird die Szenerie jedoch von einem trutzigen, mauerumfriedeten Herrenhaus aus grauem Bruchstein. Gewiß, vergleicht man das Anwesen mit denen der Edlen im darpatischen Flachland, mutet es wenig eindruckgebietend an, hier aber ist es ein deutliches Symbol der Herrschaft über diesen Flecken.

Es bleibt den Helden überlassen, ob sie sich zuerst ins Dorf begeben oder ob sie zuerst dem Edlen von Trollkopf ihre Aufwartung machen.

Ankunft in Trollkopf

Die Helden folgen dem gewundenen Pfad hinab ins Tal. Dieser führt auf den Dorfplatz, wo unter einer ausladenden Linde ein Brunnen zu finden ist. Auf der Brunnenmauer sitzt eine junge

Frau (17 J., langes, rotblondes Haar, blaue Augen, hübsch) in der Tracht darpatischer Bauern. Sie weint und scheint die Helden zunächst gar nicht zu bemerken. Ein genauerer Blick fördert zutage, daß das Mädchen schwanger ist.

Es handelt sich um Friedlinde, die Tochter eines der Bauern. Ihr heimlicher Liebhaber, Caris, der älteste Sohn der wohlhabendsten Bauernfamilie am Ort, hat ihr gestern abend eröffnet, daß er nicht daran denke, ihr

die Hand zum Traviabund zu reichen und bestreite, daß das Kind von ihm sei.

Als sie der Fremden gewahr wird, packt sie ihren Wassereimer und eilt hastig von dannen.

Einige Kinder laufen herbei und starren die Neuankömmlinge neugierig und furchtsam an. Ihnen gesellen sich bald weitere Dörfner hinzu, darunter die Traviageweihte des Dorfes, Mutter Xarinda. *(Einen Plan von Trollkopf findest du im Anhang)*

Das Dorf

Wiewohl unweit des Grenzverlaufes der Schwarzen Lande sind die Trollkopfer weitestgehend von den Folgen des Krieges verschont geblieben. Sicher, auch aus diesem Dorf sind eine Handvoll Frauen und Männer zum Dienst in der Landwehr gerufen worden. Auch hier ist das Brot in diesem Jahr weniger reichlich, weil Sonderabgaben schwer drücken. Und auch hier haben sich



unweit des Dorfes Flüchtlinge aus dem tobrischen in einem Lager niedergelassen, von den meisten wohlwollend aufgenommen, von einigen jedoch argwöhnisch beäugt, fürchtet man doch, daß sich diese vermealeiten Oberdarpater hier, wo es viel schöner ist als jenseits der Sichel, niederlassen könnten, statt nach gebotener Zeit weiterzuziehen und anderen Leuten auf dem Säckel zu liegen.

Aber das Dorf liegt fernab der großen Paßstraße, über die die Armeen marschieren, und ist zu unbedeutend, als daß sich schwarze Schergen die Mühe gemacht hätten, hier auf Seelenfang zu gehen. Und so sind die Schrecken des Krieges kaum mehr als ein schlimme Geschichte am Herdfeuer für die meisten Dörfler, mit Ausnahme von Jergen Silfbald, dem Köhler, dessen Frau auf dem Feld geblieben ist, im tapferen Kampf um den Arvepaß.

Der Tempel

Das geweihte Haus der Travia unterscheidet sich kaum von anderen dörflichen Tempeln Darpatiens. Ein halbes Dutzend der geheiligten Wildgänse sucht auf dem Dorfplatz Futter. Eine gemalte Gans zielt den Giebel des schlichten Gebäudes. Das einflügelige Portal, das mit einfachen, travia- und perainegefalligen Schnitzereien versehen ist, bietet Einlaß zum Andachtsraum. Inmitten des Raumes befindet sich der heilige Herd, auf dem allerlei Opfertagen von der Frömmigkeit der Leute künden. Einfache Holzbänke laden zum Verweilen ein. Gleich beim Herd befindet sich auch das Bildnis der Göttin, eine hölzerne Tafel, die Travia als gütige Mutter und Behüterin ihrer Kinder zeigt. In ihrem Schoß finden jedoch nicht nur Menschen Schutz und Trost, sondern überraschenderweise auch Tiere, vornehmlich Haustiere – eine Katze reibt ihren Kopf an ihrem Knie, auf einem Arm hält sie ein Zicklein, zusammen mit einem Bündel Ähren. Kenner Darpatiens wissen, daß hier, wo anders als in allen anderen Regionen des Mittelreiches, die meiste Verehrung Travia gebührt, Travia gerade in kleinen Gemeinden nicht selten die Rolle Peraines als Fruchtbarkeitsgöttin und Spenderin reicher Ernten ebenfalls zuteil wird. So erklären sich auch die Opfertagen, die größtenteils aus Speiseopfern bestehen, aber auch aus der letzten Ähre des Jahres, einem Lämmerfell u.ä.

Die Wände des Tempels sind ringsum mit Gemälden versehen, die traviagefällige Szenen zeigen, wie die Speisung der Bedürftigen, aber auch Bilder von örtlichen Heiligen, wie dem Heiligen Travinian, der gerade in den Trollzacken sehr beliebt ist. Die Qualität der Bilder ragt über die übliche Volkskunst hinaus, ein wandernder Hesindepriester hat vor Jahren den Betraum ausgeschmückt. Selbiger hat auch dafür gesorgt, daß ein jeder der Zwölfe sein Plätzchen in den Gemälden gefunden hat, hier verbirgt sich die heilige Esse des Ingerimm, dort sieht man im Hintergrund einen Jäger bei der firungefälligen Waid, dort erhebt sich über einem Gebirgszug strahlend der Greif. Die Bauern sind sehr stolz auf ihren Tempel und tragen Sorge, daß die Farben stets erneuert werden, wenn Satinavs Zahn daran nagt.

Derzeit ist Rivanna dafür verantwortlich, ein junges Bauernmädchen von 14 Jahren, das sehr geschickt im Umgang mit Farbe und Pinsel ist. Mutter Xarinda hofft,

daß Rivanna dem Ruf der gütigen Mutter Travia folgen und sich ihr als Novizin anvertrauen wird.

An der Rückseite des Tempels befindet sich das Quartier der Geweihten, das durch eine von einem Vorhang verdeckte Tür auch durch den Andachtsraum zu betreten ist. Ihr Haus steht zu allen Zeiten jedem offen, keine der beiden Türen weist einen Riegel, geschweige denn ein Schloß auf. Es handelt sich um einen kleinen Raum, der dem spärlichen Mobiliar zum Trotz dennoch anheimelnd und gemütlich aussieht. Ob das an den Gaben liegt, die Xarinda und ihre Vorgänger von Generationen von Dorfkindern zu den hohen Festtagen bekommen haben und mit denen sie die Wände geschmückt hat – Traviapüppchen aus Lumpen oder Stroh, geschnittene Gänse, Tongefäße in Gänseform, traviagefällige Bildchen und Stickereien u.s.w. – oder ob der Segen der Göttin auch das Domizil ihrer Dienerin erfüllt, wer mag das wissen.

Mutter Xarinda befindet sich bei den Dörflern, die den Helden entgegenseilen, als sie das Dorf betreten. Sie begrüßt die Gefährten herzlich und zögert nicht, als sie sich davon überzeugt hat, daß die Gewappneten nicht in feindseliger Absicht kommen, ihre Gastfreundschaft - und damit des ganzen Dorfes - im Namen der Herrin anzubieten.

Was Mutter Xarinda zu sagen hat

- ❖ Die Geweihte empfiehlt den Helden Junker Virian um Gastung zu ersuchen. Auf seinem Herrnsitz werden der Geweihte und seine Begleiter standesgemäße Aufnahme finden. Hier im Dorf findet sich kaum ein passendes Quartier, selbst das Gutshaus der Mendans bietet nicht genügend Platz, alle Reisenden angemessen unterzubringen. Ein Gasthaus, selbst eine Schenke gibt es nicht, wiewohl Jerko, der Mann der Grob- und Hufschmiedin Arila Wagenschmidt, für sein selbstgebrautes Kräuterbier bekannt ist und dieses an Festtagen ausschenkt.
- ❖ Aurelian stellt pflichtgemäß, wie bei jeder Untersuchung, die Frage, ob der Geweihten jedwede Form der Ketzerei, des Unglaubens etc. bekannt sei. Mutter Xarinda verneint das nachdrücklich.
- ❖ Das Mädchen, um das es geht, heißt Travina Köhler. Sie und ihre Eltern sind aufrichtige und fromme Leute. Mutter Xarinda war selbstverständlich zunächst skeptisch, als Travina ihr von ihrer Vision erzählte. Allerdings bestätigte die Hebamme und Heilerin Leandra nach einer Untersuchung des Mädchens, daß dieses trotz der nicht zu leugnenden Schwangerschaft noch immer alle Zeichen der Jungfräulichkeit aufweise. Als Mutter Xarinda dann auch noch Zeugin wurde, wie Travinas Haupt eines abends von einem goldenen Leuchten umgeben war, was sie als Zeichen des Götterfürsten deutet, war sie



endgültig davon überzeugt, daß die junge Frau die Wahrheit sagt.

- ❖ Selbstverständlich mag den Helden auffallen (wenn nicht ihnen, dann Aurelian), daß die Abendstunden ein höchst ungewöhnlicher Zeitpunkt für ein Zeichen Praios seien. Xarinda räumt das ein – augenscheinlich ist ihr dieser Einwand zuvor gar nicht gekommen – fügt aber hinzu, daß die Wege der Götter oft unerklärlich seien (wie wahr) und ein Zeichen Praios, das die tiefe Dunkelheit erhellt, doch sehr wohl als praiosgefällig gedeutet werden könne.
- ❖ Zu ihrem Fund in den Bergen befragt, kann sich Mutter Xarinda daran erinnern, daß die Dörfler berichtet hätten, daß sie einen gerüsteten Soldknecht mit einem Maulesel beobachtet hätten, der sich seinen Weg abseits der Pfade gesucht habe. Man hat den Junker alarmiert, doch als dieser seine Leute ausgesandt hätte, nach dem Burschen zu suchen, war nichts mehr von ihm zu finden, sehr zur allgemeinen Erleichterung.
- ❖ Xarinda ist mittlerweile sehr überzeugt von ihrer Deutung und hat etliche der Dörfler auf ihre Seite gezogen. Es bedarf schon handfester Beweise, sie von ihrem Glauben abzubringen.

Was die Dörfler wissen

- ❖ Das Auftauchen des Praiospriesters erfüllt die Trollkoper mit Respekt, einige sogar mit Furcht (und letztere sind mitnichten nur solche, die etwas auf dem Kerbholz haben). Selbstverständlich ahnt man, warum der Priester und seine Begleiter hier sind, denn Travina hat aus ihrer Vision keinen Hehl gemacht. Die meisten glauben dem als fromm bekannten Mädchen, zumal die Priesterin nicht an ihr zweifelt. Es ist ebenfalls bekannt, daß Mutter Xarinda das goldene Leuchten beobachtet haben. Nur wenige argwöhnen, daß etwas Travinas Geist umschatte. Ob sie diesen Verdacht offen äußern, liegt ganz am Gebaren der Helden bzw. des Inquisitors.
- ❖ Es gibt wohl keinen Menschen, der ein ganz reines Gewissen hat. Wer hat nicht schon einmal gelogen, wer nicht schon einmal die eine oder andere kleine Sünde begangen. Der Praiosgeweihte sorgt unwillkürlich dafür, daß lange beiseite gedrängte Gewissensbisse sich einen Weg ins Bewußtsein bahnen. Die Leute gehen ganz unterschiedlich damit um. Während die einen ihre Verfehlungen Aurelian oder Xarinda gegenüber eingestehen, suchen andere, den Verdacht von sich abzulenken, indem sie andere anschwärzen.
- ❖ Fast alle wissen, daß Friedlinde ein Kind von Caris erwartet. Im Laufe der Tage sickert auch die Kunde durch, daß

Caris die Vaterschaft verneint und die junge Frau nicht ehe-lichen will (weswegen Mutter Xarinda ihm noch gehörig ins Gewissen reden will).

- ❖ Jedermann weiß natürlich von den Heilkünsten der Hebamme Leandra. Wiewohl sie sich großer Beliebtheit erfreut und auch Xarinda fest von ihrer Aufrichtigkeit und Rechtgläubigkeit überzeugt ist, gibt es doch einige, die die Hebamme der Hexerei bezichtigen, um von ihren eigenen Verfehlungen abzulenken, namentlich Arvid, Tarina und Falina, die Frau des Säufers Edril, die sehr abergläubisch ist.
- ❖ Leandra mußmaßt, daß Rana Kätner mitnichten so rechtgläubig ist, wie sie vorgibt, glaubt aber nicht an Ketzerei, sondern daß Rana heimlich dem Satuarienkult anhängt. Sie wird deshalb Stillschweigen bewahren, es sei denn, sie wird zur Aussage gezwungen.
- ❖ Leandra bestätigt Xarindas Angabe, daß sie Travina untersucht und zu dem Ergebnis gekommen sei, daß sie trotz Schwangerschaft jungfräulich sei. Insgeheim vermutet Leandra zwar einen weit weltlicheren Grund für Travinas Schwangerschaft, allerdings wird sie sich hüten, dies gegen die Einschätzung der Dorfgeweihten preiszugeben.
- ❖ (hinter vorgehaltener Hand) Mit des Junkers Sohn geht nicht alles mit rechten Dingen zu. Das zeige allein sein Klumpfuß, ein deutliches Zeichen dafür, daß er mit dem Bösen im Bunde sei.
- ❖ Taleb Kätners Frau hat bei ihm nichts zu lachen. Seit einiger Zeit ist der Kerl dem Suff verfallen und seitdem schlägt er sie auch.
- ❖ Über den Söldner weiß man nichts weiter zu berichten als die Helden bereits von Xarinda erfahren haben.
- ❖ Edril ist ein Säufer und Spinner. Er faselt ständig etwas von Schatten, die durch die Nacht schleichen. Seine Familie kann einem wirklich leid tun.
- ❖ Ferin hat ein Techtelmechtel mit Rana. Kein Wunder, daß Taleb so schlecht auf den Junkerssohn zu sprechen ist.

Du kannst nach eigenem Wunsch weitere Gerüchte ersinnen, um falsche oder auch richtige Fährten zu legen.

Ein paar Worte zur Untersuchung:

Auch wenn Aurelian Geweihter der Praioskirche und damit Anführer der Kommission ist, er ist ein zurückhaltender und umgänglicher Mensch – zumal für einen Praiospriester. Er ist bislang nur selten aus seinem Kloster herausgekommen, seine Erfahrungen in Untersuchungen sind rein theoretischer Natur und, anders als man das sonst von den selbstbewußten Geweihten des Götterfürsten kennt, ist er sogar dazu bereit, sich seine Unzulänglichkeiten einzugestehen. So zeigt er sich erfreut, wenn die Helden auf eigene Faust Nachforschungen anstellen – so lange sie sich dabei getreu den Gesetzen der Praioskirche verhalten – und wird sie sogar dazu ermuntern. Seine Behinderung (*Siehe Anhang- Personae Dramatis*) verbietet es von selbst, daß er längere und anstrengende Exkursionen ins Gebirge unternimmt, er wird sich vornehmlich im Herrenhaus im Dorf oder bei Mutter Xarinda aufhalten.



Was tatsächlich geschehen ist

Leider hegt die Hochgeweihte von Rommilys zu recht Zweifel daran, daß die miraculösen Geschehnisse in Trollkopf auf das Götterwirken zurückzuführen sind. Zumindest nicht auf das Wirken der Zwölfe ...

Dem Sohn des Junkers, Ferin, und seiner Halbschwester Rana, die sich beide vom rechten Glauben losgesagt haben und ihr Heil in einem düsteren Kult suchen, ist ein uraltes Schriftstück in die Hände gefallen, das ein sinistres Geheimnis barg: ein Ritual, um eine daimonische Spezies aus dem Gefolge des dreizehnten Gottes nach Dere zu rufen.

Sie warteten, bis die Sterne günstig standen. Als das nötige Blutopfer, um das Ritual zu vollziehen, mußte ein Söldling Borbarads dienen, der, nachdem sein Banner durch Dämonen der eigenen Seite blutig aufgerieben worden war, sein Heil in der Flucht suchte. Weit sollte er nicht kommen. Als er nahe Trollkopf auftauchte, sahen die Kultisten, die zuvor Überlegungen gehegt hatten, einen der Tobrier zu entführen, ihre Chance gekommen. Den würde niemand vermissen! Ein geschickter Wurf mit Talebs Schleuder besiegelte den Anfang vom grausigen Ende des Söldlings. Seinen Maulesel tötete man ebenfalls und versteckte ihn am Wegesrand, vergeblich, wie die Helden wissen, deren Schritte Ingerimm auf den Weg der Erkenntnis lenkte.

Die Beschwörung gelang, es tat sich eine Pforte in die siebte Sphäre auf, durch die 17 jener Unkreaturen

schlüpften, die allein hohe Diener des Namenlosen und einige Dämonologen unter dem Namen Yal' Ayshagh kennen (siehe Anhang). Die Niederhöllenkreaturen fuhren in Rana und Ferin ein, die restlichen verbargen sich einstweilen in der lichtlosen Grotte, wo das Ritual vollzogen wurde. Nach und nach übernahmen weitere Daimoniden des nachts die arglosen Dörfler. Zu dem Zeitpunkt, da die Helden nach Trollkopf kommen, sind 9 Menschen „infiziert“, darunter Taleb, Travina und Cella (s.u.).

Doch damit nicht genug: Die in der dritten Sphäre anfälligen Unwesenheiten trachteten danach, einen Weg zu finden, sich dauerhaft in dieser Sphäre zu manifestieren, um ihrem Herrn zu dienen und neue Jünger für ihn zu gewinnen. Unter ihrer Weisung vollzogen Rana, Taleb, Ferin und vier weitere „Wirte“ ein weiteres Ritual. In diesem wurde die Brut der Daimoniden in den Leib Travinas „gepflanzt“. Die Mischwesen, die daraus entstehen sollten, sind Entitäten beider Sphären, unendlich machtvoller als in ihrer Urform, weit weniger verletzlich und anfällig.

Als die Helden in Trollkopf ankommen, wittern die Yal' Ayshagh ihre Chance: Mithilfe der Gefährten können sie unerkannt nach Rommilys und von da aus ins ganze Reich gelangen – als willenlose Wirtskörper und unfreiwillige Diener des Allbösen!

Willkommen auf Schloß Trollkopf

Der Sohn des Junkers

Als sich die Helden auf den Weg zum Herrenhaus machen, erwartet sie am Fuß des Hügels ein etwa 20-jähriger Jüngling, der im Schatten eines ausladenden Apfelbaumes im Gras sitzt, in ein Buch vertieft. Als er der Gefährten gewahr wird, blickt er auf und erhebt sich. Er ist gut gekleidet, wie es einem Adligen ansteht, seine Gewänder entsprechen der neuesten Rommilyser Mode (was indes nur ein Held weiß, der sich für derlei interessiert). Er verneigt sich vor dem Geweihten und nickt den anderen Helden zum Gruße zu. Alsdann stellt er sich als Junker Ferin vor, Sohn des Junkers Virian von Trollkopf. Er erbietet sich an, die Gäste zu seinem Vater zu geleiten. Ferin scheint hocheifrig über die Neuankömmlinge, die Abwechslung in seinen Alltag bringen. Auf dem Weg vertraut er den Gefährten an, daß er erst vor kurzem aus Rommilys zurückgekehrt sei, wo er u.a. Schüler von Elidane von Trappenhain, einer in Rommilys bekannten Gelehrten, gewesen sei.

Der junge Mann macht einen gebildeten und standesbewußten Eindruck. Er macht keinen Hehl daraus, wie sehr ihn das Provinzleben langweilt und wie gern er lieber heute als morgen seine Studien fortsetzen würde.

Augenfällig ist sein Hinken das, bei näherer Betrachtung, auf einen mißbildeten Fuß zurückzuführen ist.

Schloß Trollkopf

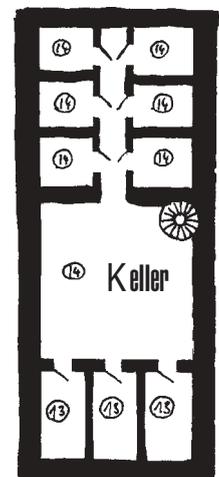
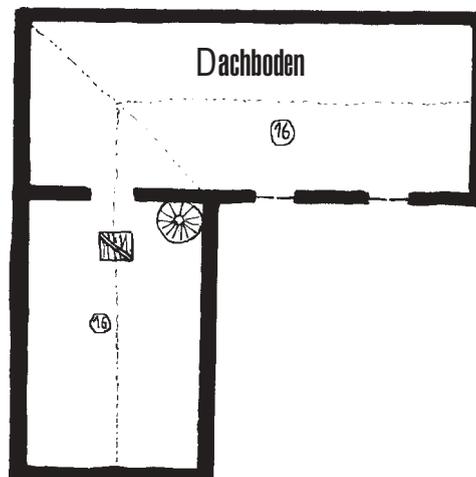
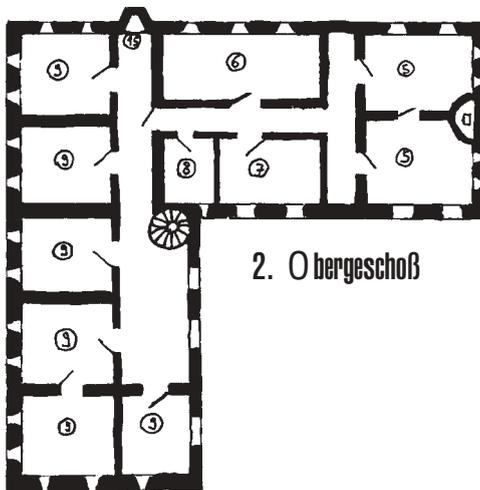
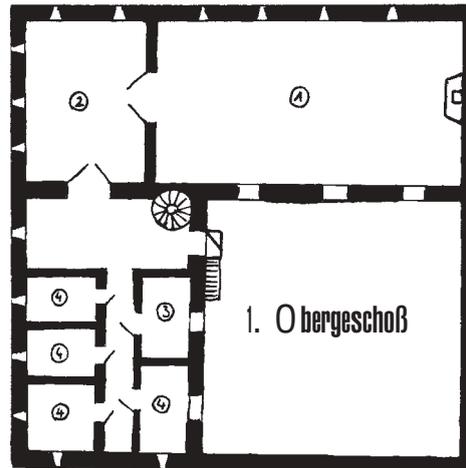
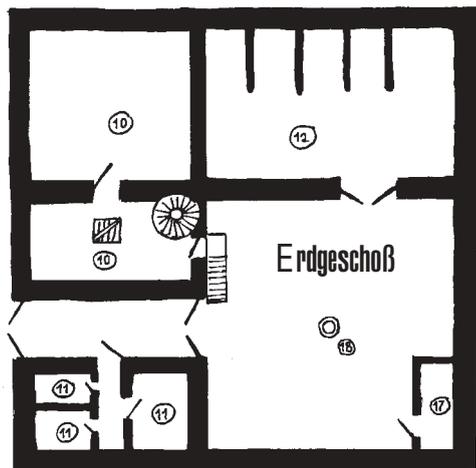
Schloß Trollkopf ist ein zweiflügeliges Herrenhaus, drei Stockwerke hoch, aus dem Fels der Trollzacken festgefügt. Schießschartenartige Fenster weisen nach außen, wiewohl man sich zum Innenhof den Luxus von etwas größeren Fenstern gönnt, die bei Kühle mit Pergament verschlossen werden. Für den Kriegsfall hält man schwere, steineichene Läden bereit, die mit Aussparungen für Bogenschützen versehen sind.

Dicke, hohe Mauern umfrieden den Innenhof mit Brunnen, zu dem ein großes, zweiflügeliges Tor führt, das nachts wie tags von zwei Wachen bewacht wird. Allerdings greift der Junker für Wachdienste häufig auch auf dienstpflichtige Bauern zurück. Zwar hat er mit Unterstützung des Grafen von Ochsenwasser fünf Gardisten ständig unter Waffen, doch patrouillieren davon mindestens drei in den umliegenden Ländereien.

1: Saal: Hier spielt sich das gesellschaftliche Leben der Burg ab. Der Steinboden ist mit Binsen bestreut, angesichts der hohen Gäste werden ab dem Abend duftende Kräuter verstreut. Ein mächtiger Kamin sorgt bei kühler Witterung für leidliche Gemütlichkeit, in seiner Nähe steht die Tafel, ein Tisch für etwa 12 Personen, umringt von schweren Stühlen aus Eiche. Sollten einmal mehr



Schloß Trollkopf



Gäste auf dem Herrnsitz bewirtet werden, finden sich in einer Abstellkammer Tischböcke und -platten, sowie Bänke, um die Tafel u-förmig zu erweitern

Zum Teil schon etwas fadenscheinige Gobelins mit Jagdmotiven und Szenen aus dem Leben des heiligen Trivians nehmen den ständig feuchten Wänden ein wenig die Klammheit. Vor die Fenster hat man lederbespannte Windfänge gestellt, damit man nicht dem Zug ausgesetzt ist.

2: Jagdzimmer: Hier bewahrt der Hausherr Jagdwaffen und -trophäen auf, darunter auch den Haarzopf eines Trollzackers, den er als junger Mann tötete. Inmitten von Jagdspießen, -messern, Saufedern und Bögen hängt auch ein prachtvolles maraskanisches Schwert, das seine Schwester Gunelda weiland erbeutete. Außerdem befindet sich hier eine abgeschlossene Truhe mit dem Wappen des Junkers. Darin findet sich ein silberner Halsschmuck (güldenländisch, aber das kann nur jemand wissen, der mit güldenländischen Waren zu tun hat) und ein runenverzierter Silberdolch mit dem Zhayad verwandten Zeichen, die aber hartnäckig jeglicher Entschlüsselung widerstehen. Ein aufmerksamer Betrachter (Sinnenschärfe +9) entdeckt, daß sich der Knauf des Dolches lösen läßt. Das Heft der Waffe ist hohl, aber leer. Hierin befand sich das güldenländische Manuskript mit den Fragmenten des Rituals, das Ferin gefunden hat. Auch diese Stücke stammen aus dem Erbe Guneldes, die diese Artefakte ebenfalls auf Maraskan erbeutete.

3: Ferins Gemach:

Die karg möblierte Kammer ist zweckmäßig und wenig gemütlich eingerichtet. Eine einfache Bettstatt, eine Truhe, ein grobgezimmertes Schreibpult. In der Truhe befinden sich neben einigen Kleidungsstücken mehrere Bücher und Dokumente, größtenteils wissenschaftliche Abhandlungen über Philosophie, Rechtskunde und Historie sowie die persönlichen Aufzeichnungen Ferins über seine Studien. Die Notizen sind alles andere als sauber geführt, es scheint, als sei Ferin nicht der eifrigste Student gewesen. Hinweise auf seine dunklen Machenschaften indes finden sich hier nicht, weder das Tagebuch des kleinen Dämonenbeschwörers noch die 13 Abhandlungen über den Namenlosen.

4: Kammern für Bedienstete (alle anderen schlafen entweder in der Küche oder in der Halle)

5: Das Schlafgemach des Junkers: Eine Kammer mit einem Baldachinbett, einer großen Truhe mit Wäsche und anderen Kleidungsstücken, einem Bettstuhl und einem Polsterschemel.

Eine Tür führt zu einem benachbarten, ähnlich möblierten Gemach, doch sind die Möbel mit Tuchbahnen abgedeckt und es fehlen jegliche persönlichen Gegenstände.

Beide Kammern sind mit einem Kamin ausgestattet, während man die anderen Zimmer bei Bedarf mit Kohlepfannen heizt.

6: Bibliothek: Eigentlich mehr ein Salon, um Gäste zu empfangen. Eine wuchtige Polsterstuhlgarnitur und ein mit Schnitzereien verzierter runder Tisch laden zum Verweilen ein. In einem Regal steht die Sammlung des Junkers, immerhin neun Werke, vornehmlich Romane, die Epochen der mittelreichischen Geschichte zum Thema haben, aber auch ein Gedichtband mit rondragefälligen Epen und ein Bändchen mit glaubensertüchtigenden Allegorien. Prunkstück ist ein Werk des berühmten Staatskündlers Randolph von Rabenmund, „Der Ringende Herr“. Virian erhielt das wertvolle Stück von Fürstin Hildelind, als Belohnung für treue Dienste in der Ogerschlacht.

7: Das Arbeitszimmer des Junkers: Aufzeichnungen und Bücher des Junkerngutes finden sich in der Schublade eines ausladenden Schreibtisches, dazu Briefe persönlicher wie offizieller Natur. Sämtliche Unterlagen enthalten keinerlei Hinweis auf dunkle Umtriebe des Junkers, weder betrügt er den Vogt von Dettenhofen über Gebühr, noch hängt er dunklen Kulturen an.

8: Jenos Kammer

9: Gästequartiere

10: Küche und Vorratskammer (wo man auch einen Badezuber bereit hält, der auf Wunsch in eines der Gemächer geschafft wird)

11: Wachstube und Schlafstellen der Wachen

12: Stall und Remise: zur Zeit sind hier das Pferd des Junkers, ein Ersatzpferd und Ferins Roß untergebracht. Die Pferde der Helden werden ggf. auf dem Gut untergestellt.

Junker Virian

Ferin führt die Gäste zum Arbeitszimmer seines Vaters. Der Junker zeigt sich alles andere als angenehm überrascht, als er seinen Sohn erblickt. Ferin stellt die Reisenden formvollendet vor, dann verläßt er mit einem Lächeln den Raum – um an der Tür zu lauschen, kaum daß diese geschlossen ist.

Junker Virian begrüßt die Gäste mit der gebotenen Höflichkeit, allerdings wirkt er sichtlich angespannt. Was

13: Zellen die mit festen Türen und Schlössern versehen sind.

14: Lager- und Vorratsräume

15: Abtritt

16: Dachboden, Lagerraum

17: Backhaus

18: Brunnen

Weder Räume noch Schubladen sind in der Regel verschlossen. Die Helden können also mit etwas Geschick auch die persönlichen Dinge der Bewohner heimlich untersuchen. Allerdings sollten sie sich davor hüten, dabei erwischt zu werden, insbesondere, wenn sie es auf die Zimmer des Junkers oder seines Sohnes abgesehen haben. Solch eine Tat bedeutet einen schimpflichen Verstoß gegen die Gesetze der Gastfreundschaft, die hier in Darpatien noch mehr als anderswo heilig sind.

Auch wenn der Junker seine hochgestellten Gäste nicht öffentlich anklagen wird, droht doch, daß er sie aus seiner Gastung entläßt, will sagen, daß sie sein Land binnen Tagesfrist zu verlassen haben. Die Gefahr der Entdeckung besteht insbesondere durch die Bediensteten des Junkers, namentlich seinen Leibdiener Jenos, der wohl bemerkt, daß sein Herr angesichts des Besuches nervös wird und deshalb ein Auge darauf haben wird, daß die Gäste ihre Nasen nicht zu tief in die Angelegenheiten des Junkers stecken.

auch immer des Junkers Gewissen belasten mag, er fühlt sich in Gesellschaft des Praiospriesters offenkundig unwohl. Doch entspannt Virian sich im Verlauf des Gesprächs, als er erkennt, daß nicht er der Grund für den Besuch der Fremden ist. Er offeriert den Gefährten traviagefällige Gastung in seinem Haus. Heute abend soll es ein Abendessen mit den Gästen und den honorigsten Leuten Trollkopfs geben.

Das tobrische Lager

Unweit des Dorfes haben ein dutzend Flüchtlinge aus Oberdarpatien ihr provisorisches Lager aufgeschlagen. Unfraglich wären sie von den Dörflern freundlicher aufgenommen worden, wären nicht drei der Tobrier an einer mysteriösen Seuche erkrankt, die ihnen ein Weiterziehen unmöglich macht. So beschränken sich die Kontakte der Dörfler und Flüchtlinge im wesentlichen auf Besuche von Mutter Xarinda, die Vorräte vorbeibringt, und Leandra, die sich um die Kranken kümmert.

Allerdings ist Caris in den letzten Tagen häufiger um das Lager gestrichen, hat er es doch auf eines der Flüchtlingsmädchen, eine 18-jährige Jungfer, die mit ihrem kleinen Bruder den schwarzen Horden entkom-

men konnte, abgesehen, die jedoch bislang seinen Avancen widerstanden hat.

Die Krankheit der drei Unglücklichen rührt von einem unglücklichen Zusammentreffen mit Ghulen her, die des nachts die Flüchtlinge überfallen haben. Zwar gelang es dem größten Teil der Flüchtigen, den Ungeheuern zu entkommen, doch wurden drei durch die seuchenverpesteten Fänge der Unholde verletzt. Diese leiden nun an einem schweren Fieber, das nicht weichen will und die Kranken auszehrt. Außerdem werden sie von schrecklichen Alpträumen gepeinigt. Ein fauliger Geruch schwebt in dem Zelt, wo die drei Siechen auf behelfsmäßige Lager gebettet sind.



Leandra versucht ihnen mit fiebersenkenden Umschlägen und kräftigenden Tinkturen beizustehen. Ein Heilmittel gegen die Totenfäule ist ihr nicht bekannt. Magische Heilung kann den Kranken nur insoweit helfen, als daß sie Lebenskraft gewinnen, um sich weiter gegen die Krankheit aufzubäumen. Ansonsten helfen nur Gebete. Ansteckend ist die Krankheit nur, wenn man mit dem verseuchten Blut der Kranken in Berührung kommt. Nicht zuletzt ob der Sorge um die Siechen ist die Stimmung im Lager der Tobrier gedämpft. Man zeigt sich aber dankbar über wohlmeinende Besuche, Almosen und jedweden Beistand. Die Flüchtlinge können willkommene Verbündete der Helden im Kampf gegen die Daimoniden sein, ist es diesen doch bislang noch nicht in den Sinn gekommen, sich auch in den Köpfen der Tobrier einzunisten. Allerdings können Rana oder Ferin jederzeit auf die Idee kommen, dies zu ändern ...

Die Totenfäule

Krankheit ST 9. Einen Tag nach Ansteckung stellt sich hohes Fieber ein, das die Kranken auszehrt (2W6 SP je Tag, KK, GE, FF halbiert, CH -1/je Tag) und das 13 Tage währt.

Die Krankheit greift das Blut der Erkrankten an, es bekommt eine schwärzliche Färbung, wirkt dickflüssig und riecht faulig. An den darauffolgenden Tagen (2W6 klingt das Fieber allmählich ab. Die Erkrankten erleiden keinen weiteren Verlust an LE, doch regenerieren sie in dieser Zeit auch nicht und sind für jegliche andere Krankheit extrem anfällig.

Permanente Folgen der Krankheit: TA +1, KK, GE, FF je -1, LE -1W3.

Das Fieber tobt am Tag der Ankunft der Helden seit 7 Tagen.

Der Götterdienst

Angesichts der seltenen Gelegenheit und besonderen Ehre, einen Geweihten des Götterfürsten zum Gast zu haben, fordert Mutter Xarinda Aurelian auf, den Götterdienst am Abend zu vollziehen. Aurelian willigt auf ihr Drängen ein, auch wenn er es vorzöge, die Zeremonie am Morgen zu leiten.

Während des Götterdienstes gibt es eine leichte Unstimmigkeit, als nämlich Mutter Xarinda nach dem ersten Gebet verkündet, daß Travina von Praios selbst gesegnet sei und daß die Reisenden deshalb nach Trollkopf gekommen seien. Aurelian ist es sichtlich nicht recht, daß die Traviageweihte die Karten auf den Tisch legt, zügelt seinen Unmut jedoch und hält seine Predigt, ohne jedoch auf Travina oder seine Absichten einzugehen. Aurelian predigt wie gewohnt, mitreißend und herzerwärmend, so daß selbst die einfachen Dörfler, für die die Huldigung des Götterfürsten eher ungewohnt ist, von den hohen Praiosfeiertagen einmal abgesehen, sich dem Gott verbunden wie nie fühlen. Auch an den Helden geht die Predigt nicht spurlos vorbei: Selbst solche unter ihnen, die sich einem der anderen der Zwölfe verschworen haben, haben den Eindruck, als habe das Licht Praios sie erleuchtet. Nicht eifernd, nicht voller Strenge, nicht mit unerbittlichem Gleißeln, wie man es sonst gewärtigt wird, sondern strahlend schön und voller erhebender Wärme.

Abendessen

Zum Abendessen sind außer den Gästen Mutter Xarinda, Alwido und Frenja Sipplingen sowie Arvid und Tarina Mendan eingeladen. Wollten die Mendans eigentlich ihren ältesten Sohn mitbringen, hatte dieser sich, als er von der Einladung hörte, verdrückt, denn er kann sich kaum etwas langweiligeres vorstellen als ein Abendessen in Gesellschaft eines Praiosgeweihten und

der Traviapriesterin. An seiner Statt hat Tarina ihre älteste Tochter Dalina gedrängt mitzukommen, in der Hoffnung, der Junkersohn könnte auf das Mädchen aufmerksam werden. Bastard hin oder her, Tarina ist sich sicher, daß Junker Virian seinem Sohn die Anerkennung nicht länger verweigern würde, wenn der eine Familie gründen würde. Dalina indes spielt nicht wie geheißen mit, statt vor dem jungen Edelmann zu kokettieren, zieht sie es vor, sich den größten Teil des Abends mit Mutter Xarinda und Aurelian zu unterhalten. Und auch Ferin zeigt an dem blassen und schüchternen Mädchen keinerlei Interesse, er hält sich lieber an die Helden und lauscht deren Erzählungen.

Der Junker wird nicht müde, von seiner kühnen Ahnfrau Gunelda, seiner älteren Schwester zu berichten, die im Dienst des Reiches auf Maraskan gegen die Aufständischen kämpfte, und die für ihren Heldenmut vielgerühmt wurde. Auch erzählt er von den Kämpfen gegen die Oger im Jahr 10 Hal, an denen er teilgenommen hat. Befragt, ob er auch gegen den gegenwärtigen Feind ins Feld gezogen sei, wechselt Virian hastig das Thema.

Im Verlauf des Mahles erwähnt der Junker gegenüber Mutter Xarinda und Aurelian, daß er plane, sein Land einem religiösen Orden zu vermachen. Er liebäugelt mit dem Orden des Heiligen Travinian, fürchte aber angesichts der dunklen Zeiten möge es sich für seine Untertanen als besser erweisen, einem Rondra- oder Praiosorden anvertraut zu werden.

Sollte Ferin der Plan seines Vaters noch nicht bekannt gewesen sein, hält er sich ausgezeichnet, er verzieht nicht eine Miene. Junker Virian, auf seinen Sohn und dessen Erbrecht angesprochen, fügt nur hinzu, daß für ihn gesorgt werde, er den zwölfgöttlichen Kirchen aber weit größere Pflichten entgegenbringe.

Schatten in der Nacht

Bevor sie zu Bett gehen, teilt Jenos den Gästen mit, daß sie ihre Schuhe/Stiefel vor die Türen stellen sollen, damit Padraig sie reinigen kann.

In dieser Nacht haben die Helden finstere Träume. Wahrträume, wie sich herausstellen wird. Mit Ausnahme von Traum 2 rühren sie vom Einfluß jener unheiligen Macht her, die das Tal, bislang von den meisten unbemerkt, bereits fest in ihren Fängen hält. Es steht dir frei, weitere Träume zu ersinnen.

Die namenlosen Wesenheiten haben beschlossen, sich Cellas zu entledigen, da sie zu recht fürchten, daß diese sich dem Inquisitor oder den Helden anvertrauen und das Geheimnis des Kultes verraten könnte.

Ferin vollzieht die blutige Tat, doch um Verwirrung zu stiften und seine Spuren zu verwischen, sendet die Yal 'Ayshag einem der Helden – bevorzugt jenem, der die Vertrauensperson der Hochgeweihten Praiadne ist – einen düsteren Traum.

Am nächsten Tag wird sich der Held mit erschreckender Klarheit an diesen Traum erinnern und in Zweifel geraten, ob es sich nicht vielmehr um Erinnerungen als um ein Traum handelt.

Zugleich wird eine der namenlosen Kreaturen, jene, die zuvor Cella kontrolliert hat, Aurelian heimsuchen und sich in seinem Kopf festsetzen. Es braucht eine gewisse Zeit, bis der Daimonid so weit Kontrolle über sein Opfer bekommen hat, daß es ein willenloses Werkzeug ist. Das wird in etwa der Fall sein, wenn es zum Aufstand kommt (s.u.).

Traum 1

Jemand klopft an deiner Tür. Es ist Cella. Sie sagt, daß sie dich sofort sprechen müsse. Ein schreckliches Geheimnis belaste ihr Gewissen und sie müsse sich jemandem anvertrauen. Ihr Blick ist flehentlich. Als du sie hereinbittest, nimmt sie auf der Bettkante Platz. Noch immer ruhen ihre Augen auf dir, ihre Augen sind wie dunkle Seen, die dich gefangen zu nehmen scheinen. Du spürst, daß du deinen Blick nicht mehr abwenden kannst, fühlst, wie sich deine Sinne trüben.

Dann erhebt sie sich wieder und nimmt dich bei der Hand. Ohne daß du etwas dagegen tun kannst noch willst, folgst du ihr in den Stall. Plötzlich verschwimmt ihre Gestalt vor deinen Augen, verformt sich zu einem Zerrbild des Grauens. Lederartige Schwingen wachsen aus ihren Schultern, ihr Antlitz die Fratze eines Dämonen. Spannenslange Krallen schießen auf dich zu, mit unmenschlicher Kraft packt dich das Dämonenwesen und umklammert dich. Du windest dich voller Verzweiflung in ihrem ehernen Griff, versuchst freizukommen, vergeblich. Du kannst deinen Blick nicht von dieser Unkreatur abwenden. Blindlings tastest du umher, deine Finger finden den Stiel einer Mistgabel.

Hastig greifst du danach, schwingst die wenig taugliche Waffe mit der Kraft der Verzweiflung. Tief dringen die Spitzen der Forke in den widernatürlichen Leib der Dämonin. Schwarze Flüssigkeit quillt aus ihren Wunden, sie bäumt sich auf, windet sich in Agonie, dann bricht sie zusammen. Einige Male zuckt ihr Körper noch, dann ist alles still.

Du fühlst wie Ekel und Anspannung dich übermannen, dir wird schwarz vor Augen und du brichst ohnmächtig zusammen.

Traum 2

Du befindest dich wieder in Rommilys, im Amtssitz der Hochgeweihten, und stehst vor jenem imposanten Gemälde der ersten Dämonenschlacht, das dich schon bei eurem ersten Besuch fasziniert hat. Erneut ruht dein Blick auf der Darstellung Praios in seiner Herrlichkeit. Das Bild ist von einer Macht durchdrungen, die dich, nun da du Muße hast, es genauer zu betrachten, erbeben läßt. Plötzlich scheint es dir, als würden sich die Gestalten auf dem Bild bewegen, die Heere der Menschen rennen mutig gegen die feindlichen Stellungen, Alveraniare fahren im Gefolge ihrer göttlichen Herrscher auf Dere hernieder. Und auf einmal ist dir, als würde Praios selbst zu dir sprechen. Er bedeutet dir niederzuknien, damit du durch seinen Geist erleuchtet wirst. Voller Staunen, aber auch voller Göttervertrauen läßt du dich auf die Knie fallen und die Alveraniare, schattengleiche Kreaturen mit rauchgleichen, rußfarbenen Schwingen fahren durch Mund und Nase in deinen Kopf. Dich überkommt ein Würgen, du hustest und ringst verzweifelt nach Luft, dann schwinden dir die Sinne und alles um dich ist dunkel.

Traum 3

Du schläfst schlecht und wälzt dich auf deinem Lager hin und her. Schreckliche Alpträume quälen dich und mehrfach schreckst du schweißgebadet hoch. Doch wenn du dich daran zu erinnern versuchst, was du geträumt hast, kannst du dich nicht darauf besinnen. Schließlich, der Morgen dämmt schon, fällst du endlich in einen tiefen, traumlosen Schlaf.

Der zweite Tag

Ein schreckliches Erwachen

„Cella! Cella!“ Schriill gellen die Schreie des Stallknechts Padraig über den Hof und wecken jäh jeden, der noch in den Federn liegt. „Cella! Cella liegt da draußen im Stall. Cella ist tot! Tot!“

Im Stall, bietet sich ein Bild des Grauens: Die Magd wurde von einer Mistforke durchbohrt, der Stoß war so fest, daß der Angreifer sie regelrecht an die Stallwand genagelt hat. Augenblicklich fällt Held A sein nächtlicher Traum ein. Und in der Tat ist alles so, wie er es in der vergangenen Nacht geträumt hat ...

Als die Helden den Junker sehen wollen, treffen sie auf seinen Leibdiener Jenö, der bleich und übernächtigt wirkt. Er versucht die Helden davon abzuhalten, in die Gemächer des Junkers vorzudringen. Sein Herr, so sagt er, sei nicht mehr er selbst, sein Verstand sei umnebelt. Schließlich aber gibt er dem Drängen Aurelians nach. Es ist, wie Jenö es beschrieben hat. Der Junker sitzt auf seinem Bett und wiegt sich wie ein krankes Kind hin und her, wobei er unzusammenhängende Silben brabbelt. Auch auf Anruf reagiert er nicht und es macht nicht den Anschein, als erkenne er jemanden. Eine etwaige magische Untersuchung fördert nichts zutage. Virian ist ebenfalls das Opfer einer Attacke der Schwarzschnigen geworden, doch sollte es dem Dämoniden nicht gelingen, dem Junker fal-

sche Gedanken einzupflanzen. Bevor dies geschehen konnte, fiel Virian dem Wahn anheim.

Ferin ringt sichtlich mit seiner Fassung, als man ihm die bösen Nachrichten überbringt, Tränen schießen in seine Augen. Er gesteht den Helden nach einer Weile, daß er und Cella ein Paar waren und daß er sie heiraten wollte. Sein Vater aber, dem er sich vor drei Tagen anvertraut hatte, wies ihn unwirsch zurück und verbot ihm klipp und klar, sich unter seinem Stand zu vermählen. Insbesondere diese Äußerung machte Ferin bitter, verweigert sein Vater ihm doch in allen anderen Dingen seine Anerkennung und damit den Stand, den er von Geburt einnimmt.

Aurelian spendet Ferin nach Kräften Trost und fordert ihn schlußendlich auf, sich seinen Pflichten zu stellen, da er, nun da sein Vater nicht in der Lage ist, seinen Aufgaben als Herr der Domäne nachzukommen, dies übernehmen muß.

Ferin willigt nur zögerlich ein. Er bittet die Helden inständig, Schweigen über den wahren Zustand seines Vaters zu bewahren. Er hofft, daß sein Vater den Schock, der seinen Geist getrübt hat, überwindet, bevor man die Dörfner einweihen muß. Öffentlich wird verkündet, daß der Junker von Unwohlsein geplagt wird.



Untersuchungen

Es liegt bei Held A, ob er sich seinen Gefährten anvertraut oder nicht. Im tröstlichen Licht des Tages betrachtet sollten die Helden schnell zu dem Schluß kommen, daß er nicht der Mörder sein kann. Seine Füße bzw. Schuhe sind nicht beschmutzt, was der Fall gewesen wäre, wenn er in den Stall gegangen wäre. Auch weist sein Nachtgewand keine Spuren des Kampfes oder von Blut auf, was angesichts der Wunden, die man Cella zugefügt hat, wenig wahrscheinlich ist.

Es ist abzunehmen, daß der Mörder unter den Bewohnern des Herrenhauses zu finden ist, denn das Tor ist des nachts fest verschlossen und der Wache ist nichts aufgefallen. Eine genaue Untersuchung fördert jedoch nicht den mindesten Beweis zutage, der die Helden auf die Spur des Mörders führen könnte. Ferin hat fein säuberlich alle Spuren verwischt.

Eine magische Interrogation wäre denkbar, empfiehlt sich aber zum einen wegen Aurelians Anwesenheit nicht, zum anderen bedarf es schon eines handfesten Verdachtes, um einen an sich unbescholtenen Bürger des Reiches einer solche Untersuchung zu unterziehen. Bremse gegebenenfalls den Eifer der Helden diesbezüglich und lasse sie Rechtskunde-Proben machen. Insbesondere Magier der reichstreuere Schulen wissen, daß eine solche Untersuchung zumindest anrüchig wäre. Doch selbst wenn sich die Helden nicht davon abbringen lassen, schadet es nichts: Ferins Geist ist durch den Daimoniden vor Hellsichtzaubern geschützt, und das auf besonders perfide Weise. Der Daimonid ist in der Lage, Hellsichtzauber zu erkennen und dem Zaubern den vorzugaukeln, der Zauber täte die gewünschte Wirkung – indes er genau das erfährt, was das Unwesen ihm mitzuteilen wünscht.

Das Mädchen Travina

Wiewohl der grausame Mord an Cella die Helden beschäftigt wird, sollten sie nicht ihre Aufgabe vergessen, die sie hierher geführt hat. Sollten die Helden keine Anstalten machen, Travina aufzusuchen, ermuntert sie Aurelian dazu.



Sie finden Travina auf einer Bergwiese bei ihren Ziegen (das gilt im übrigen auch, wenn die Helden sie bereits zuvor aufgesucht haben). Das Mädchen hockt verträumt im Gras und blickt den ziehenden Wolken nach. Travina ist ein hübsches und freundliches Mädchen, gerade 17 Lenze alt. Daß sie schwanger ist, ist deutlich zu erkennen.

Sie begrüßt die Helden freundlich, wenn auch ein wenig schüchtern. Bei einem der Gefährten (bevorzugt ein stattliches, blondes und männliches Exemplar ...) stutzt sie einen Moment, ihn blickt sie immer wieder an, als erinnere er sie an jemanden.

Travina antwortet bereitwillig auf alle Fragen, die man ihr stellt. Im wesentlichen bestätigt sich durch ihre Aussage das, was Mutter Xarinda den Helden bereits erzählt hat. Wiewohl Travina es in andere, weniger wohlgesetzte Worte kleidet, ein wenig umständlich erzählt und allerlei Umschweife macht. Auch

hier gilt, daß Hellsichtzauber keinen Aufschluß darüber geben, ob das Mädchen lügt oder nicht. Travina ist zutiefst überzeugt davon, daß ihre Vision wahr ist. Für alles andere sorgt der Daimonid in ihr.

Als sich die Helden verabschieden wollen, nimmt Travina oben genannten am Arm und flüstert ihm zu: „Ich wollte es erst nicht glauben, aber, Ihr müßt mir glauben, hoher Herr, der Bote des Götterfürsten ..., er ... er glich Euch bis aufs Haar ...“

Letzteres ist nichts anderes als ein übler „Scherz“ der Daimoniden, wie der mörderische Traum in der vergangenen Nacht.

Was die anderen Dörfler derweil tun

- ❖ Wiewohl alle schockiert über den Mordfall sind und dieser das Gesprächsthema ist, haben sich doch die meisten Dörfler nach der ersten Aufregung an ihr Tagwerk gemacht.
- ❖ Mutter Xarinda trifft die nötigen Vorbereitungen für Cellas Beerdigung, deren Leichnam man im Traviatempel aufgebahrt hat. Ferin und Athina halten dort die Totenwache, während Pdraig und Alrik, ein Landarbeiter der Mendans, ein Grab ausheben.
- ❖ Leandra kümmert sich um Edril, dessen Rücken von heftigen Striemen verunziert ist, Resultat der „Strafaktion“ einiger Dörfler, die Edril vor zwei Tagen aufgelauert und ihn verprügelt haben, um ihm sein untraviagefälliges Verhalten auszutreiben. Sollten die Helden just zu diesem Zeitpunkt bei Leandra auftauchen, steht sie ihnen bereitwillig zu dieser Geschichte Rede und Antwort, sobald Edril sich getrollt hat. Sie hat keine Ahnung, wer ihm das angetan hat. Wohl ist sie der Auffassung, daß Edril eine Zurechtweisung verdient hätte, so wie er seine Familie behandelt, doch ist sie empört darüber, wie übel man dem Mann mitgespielt hat. Edril beteuert, nicht zu wissen, wer ihn gezüchtigt habe.
- ❖ Caril Mendan schläft einen Rausch aus. Arvid trägt Sorge, daß die Arbeiten auf seinen Feldern vorangehen. Tarina gibt ihren Töchtern eine Lektion in Etikette, was bei beiden höchst unterschiedlich fruchtet. Nach einer halben Stunde schleicht sich Dalina unter einem Vorwand davon, um Mutter Xarinda zuzusehen.

Bei Rana und Taleb Kätner

Der Hof wirkt verlassen, niemand arbeitet auf den Feldern, kümmert sich um das Vieh oder bestellt den Garten. Einige Hühner flattern umher, die sich augenscheinlich aus ihrem Gehege befreit haben, doch macht niemand Anstalten, sie einzufangen. Im Haus treffen die Helden auf Rana, die damit beschäftigt ist, Wolle zu kämmen, um sie zum Spinnen vorzubereiten. Sie sieht verhärtet und übernächtigt aus, tiefe Schatten liegen unter ihren Augen, außerdem verunziert ein blauer Fleck ihre Wange. Ihr Ehemann liegt im Nachbarraum und schläft seinen Rausch aus. Im Dorf geht das Gerücht, daß Taleb seine Frau schlage. Allerdings streitet Rana das ab, wenn man sie darauf anspricht. Allerdings wirkt sie nervös und fahrig. Laß die Helden getrost in dem Glauben, daß Rana bei ihrem Mann wenig zu lachen hat. Tatsächlich sind es die nächtlichen Rituale, die ihr den Schlaf rauben.

Bestehen die Helden darauf, mit Taleb zu sprechen, rappelt dieser sich widerwillig hoch. Auch er hat schwarze Ringe unter den Augen und ist offensichtlich arg verkatert. Er reagiert auf die Fragen der Helden mürrisch, ja unverschämt. Auf seine Frau angesprochen, erwidert er aufbrausend, daß das seine Angelegenheit sei.

Die Zweite Nacht

Am Abend werden die Helden Zeuge einer unschönen Szene. Taleb bezichtigt Edril, ihm ein Huhn gestohlen zu haben. Taleb hat den heftig torkelnden, kaum zu einer Gegenwehr fähigen Edril gepackt und macht Anstalten, ihm für seine Missetat die Finger einzeln abzuschneiden. Die Aufrühr hat eine größere Menge angezogen, die die Kontrahenten umringen. Edril bettelt lallend um Gnade und beteuert, daß er das Huhn vor seinem Haus gefunden habe (was der Wahrheit entspricht). Falls die Helden es nicht tun, greift Aurelian ein und beendet die abscheuliche Szene. Edril wirft

sich seinen Rettern regelrecht zu Füßen, dankbar stammelt er schwer Verständliches.

Sollten die Helden Taleb gefangen nehmen wollen, wird dieser sich heftig wehren, er flucht götterlästerlich, spuckt und tritt nach Leibeskräften – auch wenn er schlußendlich den kampferprobten Gefährten kaum etwas entgegenzusetzen hat.

Als alles vorbei ist, zerstreut sich die Menge allmählich und die Helden haben den unguten Eindruck, daß etliche Leute unzufrieden über den Verlauf der Dinge sind.

Der dritte Tag

Wie sich die Ereignisse weiterentwickeln, hängt im wesentlichen davon ab, wie die Helden agieren.

Folgendes wird unabhängig von ihrem Wirken geschehen:

- ❖ Rana erkennt, daß Travinas „Niederkunft“ unmittelbar bevorsteht. Sie informiert Ferin. Als dann machen sich beide daran, das notwendige Ritual unter Anleitung der Yal' Ayshagh vorzubereiten.
- ❖ Ferin kümmert sich darum, daß weitere Dörfler unter die Kontrolle der Daimoniden geraten. Vier weitere Trollkopfer werden von den Unkreaturen besessen.
- ❖ Am Nachmittag findet Cellas Grablegung statt (s.u.)
- ❖ Am Abend kommt es zu weiteren Ausschreitungen. Beeinflußt von den Daimoniden erheben die Dörfler ihre Waffen gegen die Helden und versuchen diese gefangenzunehmen (s.u.)

Die Helden ihrerseits können entweder im Dorf weiter ihren Nachforschungen nachgehen. Dann entwickelt sich die Geschichte wie folgt beschrieben.

Sollten sie aber ihre Untersuchung in die Umgegend ausdehnen, kann es sein, daß sie zuerst auf die verborgene Höhle stoßen, die als Kultstätte dient (s.u.).

Die Beerdigung

Am späten Nachmittag findet Cellas Beerdigung statt. Der Zustand des Junkers hat sich nicht gebessert. Sein Fehlen bei der Zeremonie überrascht die Dörfler sichtlich und es gibt einiges Gerede. Insbesondere Athina ist darüber aufgebracht und läßt sich darüber aus, daß der Junker oder sein Sohn in die Sache verwickelt seien. Nur mühsam gelingt es ihren Freunden, die Aufgebrachte davon abzuhalten, sich auf den trauernden Ferin zu stürzen. Dieser zeigt sich tief betroffen und entsetzt über den Ausbruch der Landarbeiterin, will aber nichts davon wissen, als einer der Gardisten die Frau festsetzen will. Die Dörfler sind sehr überrascht über diesen Akt der Gnade, den sie kaum von Ferin erwartet hätten. Sie ahnen ja nicht, daß Ferin in diesem Moment beschlossen hat, Athina in ein willenloses Opfer der Daimoniden zu verwandeln, um sich ihrer zu bedienen.

Ein Ausbruch des Hasses

Nach Einbruch der Dämmerung kommt es zu einem weiteren Zwischenfall. Athina stürmt wutentbrannt auf

einen der Helden zu, als dieser gerade einen der Dörfler befragt, und bezichtigt ihn lautstark des Mordes an ihrer Schwester. Sie behauptet, daß Padraig den Helden dabei beobachtet hätte, wie er gemeinsam mit Cella in der fraglichen Nacht den Stall betreten habe. Zum Beweis schwenkt sie ein zerrissenes, blutiges Nachtgewand (das in der Tat besagtem Helden gehört und von Ferin entwendet und präpariert wurde). Sollten sich die Helden wundern, wieso Athina, für deren Festsetzung sie höchstselbst gesorgt haben, frei herumläuft: Aurelian hat sie unter Einfluß des Daimoniden freigelassen!

Die eilig herbeilaufenden Dörfler lassen sich von Athinas Hass schnell anstecken. Schon werden die ersten Knüppel und Forken geschwenkt und die Situation spitzt sich merklich zu, angeheizt von Athina und den anderen von Daimoniden beherrschten Bauern. Auch Mutter Xarinda gelingt es nicht, die aufgebracht Dorfbewohner zu beruhigen. Schließlich kocht die Stimmung über und es kommt zu einer offenen Attacke auf die Helden. Wenn du möchtest, kann Aurelian schon in dieser Situation in Erscheinung treten und spektakulär die Seiten wechseln.

Die Dorfbewohner werden versuchen, die Helden gefangenzunehmen und in das Verlies des Herrenhauses zu bringen. Wiewohl die Bauern mit ihren improvisierten Waffen kaum adäquate Gegner für die Helden sind, sollte die schiere Übermacht, der entfesselte Zorn, mit der sich der Mob auf sie stürzt, die Gefährten zumindest in Breddouille bringen. Wenn du möchtest, können auch einige der Soldaten sich an der Hatz beteiligen (ansonsten greifen sie auf Seiten der Helden ein, werden aber überwältigt). Es liegt an dir und am Geschick der Helden, ob es ihnen gelingt, sich der wütenden Meute zu entziehen. Ihre einzige Chance ist die Flucht, wobei die aufgebracht Dörfler nicht nachlassen werden, in dieser Nacht die Umgegend zu durchstreifen, um ihrer doch noch habhaft zu werden. Erst gegen Morgen läßt die Suche nach.

Sollten die Helden einen der Bauern erschlagen, verläßt der Daimonid in Form eines schwarzen, etwa falkengroßen Schatten den Sterbenden, stürzt sich auf den Helden und fährt ihm durch Mund oder Nase in den Kopf, um sich dort einzunisten. Der Held nimmt einen temporären Verlust von –2



auf KL hin, ist für kurze Zeit zu keiner planvollen Handlung fähig und ringt nach Luft. Es ist für seine Gefährten schwer, den Überfall (der Übernahme des Helden durch den Daimoniden, nicht der Folgen!) zu beobachten. Es bedarf einer Sinnenschärfe-Probe +9 für diejenigen, die sich in der Nähe des Kampfes befinden und zufällig in diese Richtung gucken (ggf. auswürfeln).

Wird einer der Helden gefangen, bringt man ihn auf die Burg. Ferin macht keine Anstalten, sich den Anweisungen des Praisogeweihten zu widersetzen, gleich was der Held zu seiner Verteidigung vorbringt. Man sperrt den Unglücklichen in den Keller. Sollte es sich um einen Zauberkundigen handeln, wird Aurelian entsprechende Vorkehrungen anordnen, um ihn am Zaubern zu hindern. Das Kettenhemd des Junkers und ein Knebel tun da gute Dienste. Die Tür der Zelle ist festgefügt, außerdem wird der Gefangene sachkundig gebunden. Aurelian ordnet an, daß die Schmiedin ihn in Ketten schlagen soll, doch ist dies erst am nächsten Tag möglich, da Arila erst passende Fesseln anfertigen muß.

Gefangen!

Gegen Mitternacht kommen Aurelian, Taleb, Ferin (du kannst den Sohn des Junkers auch aussparen, wenn du möchtest, daß deine Helden noch länger über das Geheimnis des dunklen Kultes spekulieren) und vier daimoniden-besessene Bauern in das Gefängnis. Einer der Bauern trägt eine Kasette aus schwarzem Holz mit silbernen Beschlägen.



Aurelian öffnet die Truhe mit einem diabolischen Lächeln. Ein dunkler Schein entströmt der Kasette, schwärzer als der tiefste Schatten, dunkler als eine lichtlose Nacht. Das dunkle Gebilde verharrt einen Augenblick, formt Pseudopoden aus, hier eine Schwinge, dort eine Kralle. Dann geht alles ganz schnell. Mit der Geschwindigkeit eines Blitzes teilt sich der Schatten auf (Zahl der noch nicht besessenen Gefangenen) und fährt in Ohren, Nasen und Münder der Helden. Lidschläge vergehen, da ihnen die Sinne schwinden. Ihre Erinnerung verschwimmt, bizarre Visionen daimonischer Kreaturen versetzen sie in Angst und Schrecken. Sie spüren, wie sich die finsternen Unkreaturen in ihrem Kopf bewegen, gräßliche Schmerzen rauben ihnen die Sinne, die, in die die Ungeheuer durch Mund oder Nase eingedrungen sind, ringen heftig nach Atem. Aurelian und seine Schergen lassen ihre Opfer gefesselt zurück. Sie wollen die Helden so lange gefangen halten, bis die Daimoniden sie endgültig unter Kontrolle haben.

Jeder Held verliert 2 Punkte KL. In der Nacht finden sie kaum Schlaf, immer wieder werden sie von gräßlichen Alpträumen heimgesucht. An eine Regeneration (ASP und LE) ist nicht zu denken.

Genauere Informationen über die Daimoniden findest du im Anhang.

Die Flucht

Es gibt folgende Möglichkeiten, wie den gefangenen Helden die Flucht gelingen kann:

- ❖ Es gelingt ihnen, ihre Fesseln zu lösen (Entfesseln-Probe +3). Versuchen sie die Flucht erst nachdem man sie in Ketten gelegt hat (am Mittag des auf ihre Gefangennahme folgenden Tages), sieht es allerdings düster aus. Die Tür läßt sich mit einer einfachen Probe auf Schlösser-Knacken oder einem FORAMEN (3 ASP) überwinden.
- ❖ Ihre Gefährten dringen heimlich in das Herrenhaus ein. Auch wenn Ferin alles daran tun wird, dies zu verhindern, kann er doch nicht überall sein. Und das Ritual, auf dessen Höhepunkt die Daimonid-Mensch-Hybriden „geboren“ werden, bedarf noch einiger Vorbereitungen, die Rana nicht allein vollziehen kann
- ❖ Der Junker hat einen lichten Moment – vielleicht nach einem Besuch von Mutter Xarinde. Jenos setzt ihn von der Gefangennahme seiner Gäste in Kenntnis und er eilt in den Keller, um sich selbst ein Bild zu machen. Mit einigem Verhandlungsgeschick kann es den Gefangenen gelingen, den Junker davon zu überzeugen, sie freizulassen.
- ❖ Jenos selbst, dem Ferin nie geheuer war, und der sich so seine Gedanken über den plötzlichen Wahnsinn seines Herrn macht, läßt die Helden frei.

Blutige Schrecken

Rana und Ferin wollen noch heute nacht das Ritual vollziehen, in dem die Daimonid-Mensch-Hybriden das „Licht der Welt erblicken“. Zu diesem Zweck bringen sie mit einigen Getreuen Travina unter Mithilfe des Daimonids in die Höhle.

Um die Helden und noch übriggebliebenen rechtschaffenen Dörfler in Atem zu halten, entfesseln die Daimoniden ein wahres Niederhöllentheater in Trollkopf. Von Yal' Ayshagh besessene Bauern werfen sich blutgierig auf ihre Nachbarn, es kommt zu schrecklichen Greuelthaten. Der rote Hahn flammt auf und legt die Schmiede in Schutt und Asche. Selbst Mutter Xarinda bleibt von den Ausschreitungen nicht verschont. Es entwickelt sich eine schreckliche Hatz, die blutige Opfer fordert. Vornehmlichstes Ziel aber sind die Helden – so diese sich überhaupt noch nach ihren vorherigen Erlebnissen in das Dorf vorwagen ...

Ein bißchen mehr Brisanz gefällig?

Der Traviatempel ist ein Hort der Sicherheit inmitten des wachsenden Chaos. Hierher können sich infizierte Helden zurückziehen, um den nächtlichen Einflüsterungen der Daimoniden zu entinnen, hierher kann man einen Teil der Dörfler verbringen, um sie vor der Besessenheit zu retten.

Ein sicherer Hafen – zumindest so lange, wie der Tempel geweiht ist. Sollten die Helden so geschickt vorgehen, daß es ihnen gelingt, sich und einen großen Teil der Dörfler im Tempel in Sicherheit zu bringen, so daß es dir partout nicht gelingen will, die Atmosphäre wachsender Bedrohung zu vermitteln, steht es dir frei, sie ihrer Zuflucht zu berauben. Das wäre zum Beispiel ein fulminanter Auftritt für den besessenen Aurelian, wenn er unvermittelt den Altar entweiht oder die Dörfler schlicht den Roten Hahn aufs Dach setzen. Sei aber vorsichtig, bevor du diesen Schritt tust, der Tempel ist weit und breit die einzige Zuflucht, die sich den Helden und den bedrängten Dörflern bietet. Einmal entweiht, sind sie quasi hilflos den Attracken der Daimoniden ausgeliefert. Das solltest du nur einer noch sehr kampff- und willensstarken Truppe zumuten.

Auf der Spur des dunklen Kultes

Die Höhle

Das Ritual, in dem Ferin und seine Halbschwester Rana den unheiligen Wesenheiten ein Tor in die dritte Sphäre öffneten, wurde in einer gut verborgenen Höhle etwa 2 Meilen vom Dorf entfernt, vollzogen.

Entweder stoßen die Helden bei ihren Untersuchungen zufällig oder mittels Hellsicht-Magie auf diese Stätte.

Ein OCLUS ASTRALIS offenbart eine schwache Bündelung magischer Energie an einem Punkt in den Bergen, unweit des Tals, hervorgerufen durch das Portal in die siebte Sphäre, das durch das Ritual geöffnet wurde, und dessen Reststrahlung noch immer zu spüren ist.

Oder aber sie hegen einen Verdacht gegen Ferin bzw. Rana und folgen deren Spuren (div. Spuren-Lesen-Proben unterschiedlichen Schwierigkeitsgrades).

Die Spur führt durch ein lichtiges Wäldchen zu einem Geröllhang. Eine Wildnisleben-Probe offenbart, daß an dieser Stelle Vorsicht angebracht ist, da laute Geräusche und unbedachte Bewegungen einen Steinerschlag auslösen können. Um den Hang zu überqueren, bedarf es insgesamt dreier Kletter-Proben +3. Mißlingen diese, gibt es eine 20%ige Chance, daß sich ein Steinerschlag löst. Geschieht dies, verlange Körperbeherrschungs-Proben +5, um sich von dem rutschenden Hang zu retten. Ein Patzer führt dazu, daß der Held von der Lawine mitgerissen wird. Er erleidet üble Hautabschürfungen, Verstauchungen und im schlimmstenfall sogar einen Bruch (2 W6+4 SP, bei voller Punktzahl Arm- oder Beinbruch). Ein einfaches Scheitern endet mit 1W6 +3 SP. Kommen die Helden glimpflich davon, erleiden sie 2 SP durch Abschürfungen.

Dunkle Kulte

Schließlich gelangen die Gefährten auf ein Plateau, das von Sträuchern und Gräsern bewachsen ist. Eine Sinnenschärfe-Probe +4 offenbart den erfolgreichen Helden, daß sich hinter einem Busch der Eingang zu einer natürlichen Höhle befindet. Der Einstieg ist kaum 3 Spann hoch und 5 Spann breit. Aus dem Eingang schlägt den Gefährten süßlicher Leichengeruch entgegen. In der Grotte ist es tiefschwarz.

Unweit des Einstiegs erwartet die Helden ein schrecklicher Anblick: Aufgespießt auf einen Pfahl hängen die schaurigen Überreste eines Leichnams. Das tote Fleisch hängt in Fetzen von den Knochen, das Antlitz ist zu einer Maske des Grauens erstarrt (TA-Probe, bei Mißlingen AG +2 für W20 SR). Es handelt sich um den Söldling, dem das Maultier gehörte, das die Helden, kurz bevor sie nach Trollkopf kamen, gefunden haben. Eine genauere Untersuchung führt zutage, daß

der Pfahl aus frischem Eichenholz geschnitzt ist, das noch grün ist (Magiekunde-Probe +6, für anerkannte Kundler der Dämonologie und von Hexenritualen +2): Manche Rituale mit Blutmagie, insbesondere solche, die von Hexen vollzogen werden, erfordern frisches Holz, das zu einem bestimmten Zeitpunkt geschlagen werden muß). Außerdem stellen die Helden fest, daß der Mann völlig blutleer ist ...

Der Eingang weitet sich zu einem unregelmäßigen Höhlenkessel, der an seiner höchsten Stelle knapp 9 Spann mißt. Häufiger jedoch ist es nötig, seinen Weg geduckt fortzusetzen. Der Boden ist größtenteils mit lockerem Schutt bedeckt (das macht Schleich-Versuche so gut wie unmöglich!) bisweilen blitzt blanker, unregelmäßiger Fels hindurch. Durch einen schmalen Durchschlupf (RA-Probe) gelangt man in einen 7 ½ Spann hohen, leicht abschüssigen Gang von 5 Schritt Länge, der in eine weitere Höhle führt. Dort finden die Helden einen unheimlichen Kultraum vor.

Ein improvisierter Altar aus schwarzem Basalt steht inmitten eines Heptagrammes, das offenkundig mit Blut auf den felsigen Boden gezeichnet worden ist, den man zuvor sorgfältig von allem Schutt befreit hat.

In den Altar ist eine Zeichnung geritzt, die einen liegenden, gesichtslosen Mann zeigt. Die Ritzen der Zeichnung sind mit getrocknetem Blut gefüllt. Hier findet sich auch das Fragment, nach dem Ferin die Invokation vorgenommen hat. Es ist auf Bosparano verfaßt. Außerdem

finden sich diverse andere Kultgegenstände (Räucherwerk- und -schalen, Ritualkerzen, ein silberner Dolch, sieben Kutten aus schwarz gefärbter Wolle), die das Zeichen des Namenlosen, aber auch Symbole unbekannter Herkunft und Bedeutung tragen. Es sind dies Symbole, die Rana selbst erdacht hat, um ihre Kraft zu fokussieren, ähnlich einem Magus, der eine eigene Thesen entwickelt. Ohne sie ist die Bedeutung der Symbole nicht zu ergründen. Sollten die Helden so dumm sein, die Kultgegenstände zu entweihen oder mitzunehmen oder ansonsten deutliche Spuren ihres Besuchs hinterlassen, bleibt das nicht unbemerkt. In diesem Fall werden Rana, Ferin und die Yal' Ayshag alles daran setzen, der Helden mithilfe der Dörfler habhaft zu werden – lebend oder tot!

Angriff!

Sollten die Helden nicht bereits von Dämoniden angegriffen worden sein, nutzen selbige diese Gelegenheit, um sie zu attackieren. Das gilt auch, wenn noch nicht alle Helden infiziert sind.



Vier der unheiligen Kreaturen haben sich in der Grotte versteckt. Als sie der Helden gewahr werden, entschließen sie sich zum Angriff: Plötzlich verlöschen alle Lichter, gleich ob gewöhnliche Fackeln, Laternen oder magisches Licht. Mit einem Mal ist es stockfinster. Ein kalter Luftzug fährt durch die Höhle und der Atem der Helden gefriert vor ihren Mündern. Dann spürt einer eine leichte Berührung an seiner Stirn. Fledermäuse? Wohl kaum, denn allein die leise Berührung des todbringenden Schattens läßt einem schier das Herz stocken. Hier, an dem Ort, wo man sie gerufen hat, sind die Daimoniden noch weit gefährlicher, als man sie bereits kennengelernt hat.

Die Helden haben nur wenig Zeit, um dieser gefährlichen Situation zu entfliehen. Entweder sie stürzen augenblicklich aus der Höhle (Orientierungsprobe +4, sonst rennt der Held blindlings an eine Wand) oder sie stellen sich einem ungleichen Kampf. Alle Attacken und Paraden sind um 4 erschwert, zudem sind die Unkreaturen nur äußerst schwer zu verletzen (siehe Anhang).

Ein Ende mit Schrecken ...?

Spätestens, wenn das Ritual begonnen hat, sollten die Helden Rana und Ferin auf die Spur gekommen sein.

Sieben in dunkle Kuten gehüllte Kultisten, die allesamt unter der Kontrolle der Yal' Ayshagh stehen, haben sich um den düsteren Altar versammelt, auf dem Travina liegt. Sie ist nackt und befindet sich in tiefer Bewußtlosigkeit. Unter der prall gespannten Haut ihres vorgewölbten Bauches wimmelt es, als befänden sich hunderte Kreaturen darin.

Rana, die in eine dunkle Kutte gehüllt ist, ist bereits in Trance versunken. Sie inkantiert eine düstere, disharmonische Melodie, in die ihre Mitverschwörer nach und nach einfallen.

Ferin steht schweigend vor dem Mädchen. Er zeichnet mit seinem Ritualdolch Symbole auf Travinas Leib. Wo die Klinge die Haut trifft, zeichnet sich eine feine Linie Blutes ab. Travinas Bauch pulsiert, das Mädchen windet sich in ihrer Trance hin und her, ihr Gesicht verzerrt sich zu einer Maske des Schmerzes. Wieder und wieder stemmt sich etwas aus ihrem Leib gegen die schützende Bauchdecke, als suche es sie zu durchstoßen. Schauer überziehen in kürzer werdenden Abständen Travinas Leib: Wehen!

Das Mädchen windet sich vor Schmerzen, Schweiß überzieht ihren Leib, die Haare hängen ihr wirr ins Gesicht. Plötzlich bäumt sie sich auf, ihre Augen sind weit aufgerissen, starrem schreckenerfüllt auf das, was da gerade ihrem Leib entspringt. Es ist ein schwarzglänzendes, ledriges Ei unter dessen weicher aber zäher Hülle aberdutzende von Kreaturen wimmeln!

Spätestens jetzt sollten die Helden eingreifen. Die Kultisten kämpfen bis zum bitteren Ende, wobei die einfachen Dörfler zwar mit erbarmungsloser Wut und ohne Rücksicht auf ihr eigenes Leben auf die Helden einstürmen, aber dennoch kaum adäquate Gegner für sie darstellen – wären da nicht die Daimoniden, die alles daran setzen, die Helden unter Kontrolle zu bekommen. Würfele verdeckte MR-Proben. Schildere bei Mißlingen dem Helden, wie er sich auf einen der Namenlosen Jünger stürzt, dann aber ein jäher Kopfschmerz ihm die Sinne raubt und seine Klinge kraftlos niedersinkt. Oder wie er die rettende Parade abbricht. Der Finalkampf sollte auf diese Weise einiges an Dramatik gewinnen. Sei aber nicht zu streng, schließlich sollen die Helden schließlich obsiegen. Gib ihnen eine Chance, die Kontrolle – wenigstens für einige Augenblicke – wiederzuerlangen. Vergiß nicht, die Zwölfe sind mit den Helden – und das solltest du auch sein. Es hängt viel von deinem Fingerspitzengefühl ab, den Helden die Brisanz der Situation zu vermitteln, ohne sie aber zu

Die Daimoniden konzentrieren sich völlig darauf, in die Helden einzudringen. Dies sollte ihnen binnen 10 KR auch gelingen. Schaffen die Helden es vorher, aus der Höhle zu fliehen, enttrinnen sie ihrem Schicksal – für diesmal.

Auch wenn alle Helden nach dieser Attacke einen Daimonid in sich tragen (was nicht zwingend erforderlich ist. Es sei deiner Einschätzung überlassen, ob alle durch die Yal' Ayshagh besessen sein sollen), ist das kein Grund, aufzugeben. Wiewohl nunmehr alle mit der fremden Wesenheit in ihrem Kopf zu kämpfen haben, die alles daran setzt, sie zu kontrollieren, bleiben den Helden immerhin zwei Tage, um sich den Einflüsterungen der Yal' Ayshagh zu widersetzen. Möge Phex ihre Würfelhand leiten. Wohl aber versuchen die Kreaturen Kontakt zu ihren unheiligen Brüdern aufzunehmen. Gib den Helden eine MR-Probe, um dies einstweilen zu vereiteln. Selbst wenn diese mißlingt, ist den Helden bewußt, daß ihre Gegner gewarnt sind.

willenlosen Zuschauern in einem Finalkampf werden zu lassen, die das Gefühl haben, selbst nicht agieren zu können.

Die gefährlichsten Gegner sind jedoch Ferin und Rana. Zwar sind beide durch das Ritual und etwaige vorherige Aktionen schon geschwächt, dennoch verfügen sie über den Beistand und damit einen Teil der Macht ihres dunklen Herrn.

Gleich ob die Helden zu Anfang des Rituals oder weit früher angreifen, die Geburt des Yal' Ayshagh-Eis läßt sich nicht aufhalten (es sei denn, sie töten die unschuldige Travina!).

... oder ein Schrecken ohne Ende?

Die dunklen Kultisten sind hoffentlich geschlagen und die besessenen Dorfbewohner festgesetzt. Doch sind damit die Probleme der Helden noch lange nicht beseitigt.

- ❖ Da wäre zuerst einmal das Ei. Bis zum endgültigen Schlüpfen der Brut werden weitere W6/2 Tage vergehen. Allerdings läßt sich das Ei und vor allem die unheiligen Kreaturen zu diesem Zeitpunkt noch leicht zerstören. Öffnet man das Ei und setzt die noch nicht ausgereiften Zwitter-Daimoniden dem Sonnenlicht aus, vergehen diese augenblicklich.
- ❖ Etliche der Dörfler, Aurelian und womöglich auch einige Helden sind immer noch von den Yal' Ayshagh besessen und ihren Einflüsterungen mehr oder minder ausgeliefert. Es sollte entsprechend geschulten Helden gelingen, aus Ferins Manuskript einen Exorzismus abzuleiten. Mutter Xarinda kann ihnen dabei eine wichtige Hilfe sein – wenn sie noch lebt. Allerdings werden die Helden kaum in der Lage sein, allein alle Besessene auf diesem Wege zu befreien, zu kraftraubend und zeitaufwendig ist diese Methode. Am naheliegendsten ist es, die Helden (Achtung! Ein Besessener kann nur mit einer 1 bei der MR-Probe den Versuch wagen, sich selbst zu befreien!) und ggf. Aurelian von ihren Peinigern zu befreien und alsdann mit Travina, Mutter Xarinda und Aurelian, sowie Ferin und Rana nach Rommilys zu reisen, dort Bericht zu erstatten und den Rest Bannstrahlern und der Praioskirche zu überlassen. Aurelian, einmal von seinem Daimoniden befreit, wird alles daran setzen, daß man mit Trollkopf gnädig verfährt. Er hat an eigenem Leibe erfahren müssen, wie leicht es auch die reinste Seele ereilen kann, ins Verderben zu fallen.
- ❖ Travina ist seit ihren Erlebnissen in der Höhle vom Wahnsinn gezeichnet. Auch bei den anderen Trollkopfern sitzt der Schreck über das Erlebte tief. Es wird noch Dekaden

dauern, bis diese Ereignisse wenn nicht vergessen, so doch wenigstens verdrängt sein werden.

- ❖ Eine Verwicklung des Junkers in die Mächenschaften seines Sohnes ist nicht nachzuweisen. Ob

der Junker geistig umnachtet bleibt, liegt bei dir. Alsdann fällt das Lehen zurück an die Krone Darpatiens, das ruhmreiche Geschlecht derer von Trollkopf ist nicht mehr.

Der Mühen Belohnung

Um einige Erfahrung reicher, lassen deine Helden dieses dunkle Kapitel hoffentlich erfolgreich hinter sich. In Punkten ausgedrückt sind das 300 AP für jeden. Wie üblich kannst du bis zu 50 Punkte für gutes Rollenspiel vergeben. Insbesondere überzeugendes Darstellen der Besessenheit, aber auch behutsames Vorgehen bei den Ermittlungen sind Zusatzpunkte wert. Desgleichen solltest du dich aber nicht scheuen, Punkte abzuziehen, wenn die Helden sich wie die Axt im Walde benehmen.

Spätfolgen des Abenteuers ist ein permanent um 1 Punkt erhöhter AG für alle Helden, die durch einen Daimoniden besessen waren. Alle anderen müssen eine um 4 erleichterte AG-Probe absolvieren. Gelingt diese, steigt auch ihre AG um 1. Durch 2 Monde intensiver seelenkundlicher Betreuung und einer abschließenden einfachen AG-Probe sinkt der Wert wieder auf seinen ursprünglichen Wert. Mißlingt die Probe, bleibt es dabei.

Jeder Held erhält einen freien Steigerungsversuch auf Götter/Kulte und Magiekunde. Helden, die entsprechend überzeugend agiert haben, kannst du einen Steigerungswurf auf Bekehren/Überzeugen gewähren.

Anhang

Personae Dramatis:

Vater Aurelian, Geweihter des Praios



Vater Aurelian ist ein noch junger Geweihter von 23 Jahren, hochgewachsen aber schlaksig (1,91, 78 Stein, kurzes, dunkelblondes Haar, braune Augen) und mit einem Gebrest behaftet, ist er doch extrem kurzsichtig, was ihn von vornherein für einen Einsatz an der Front verbietet. Dafür verfügt er über eine wunderschöne, wohltonende Stimme, Vater Aurelians Predigten, so heißt es, können Steine zur Einsicht bringen.

Für einen Praiospriester ist Aurelian sehr aufgeschlossen und weltoffen, auch wenn diese Tugenden nicht so weit gehen, daß er jegliche Form des Einsatzes von Magie gutheißen würde. Allerdings ist er als Rommilys Inquisitorius mit der engen Zusammenarbeit mit der dort ansässigen Hellsicht-Akademie vertraut, eine Allianz, die im Mittelreich ihresgleichen sucht.

Aurelians Part ist es zum einen, die Nachforschungen der Helden, wenn es Not tut, in gewisse Bahnen zu lenken. Er duldet keinerlei Übertretung der Gesetze, weder der göttlichen noch der weltlichen. Er duldet keine scharfen Verhörmethoden ohne begründeten Verdacht, keine Durchsuchungen ohne handfeste Indizien. Wenn es sein muß – gleich ob durch Taten der Helden oder der Dorfbevölkerung begründet – wird er mit der ganzen Machtfülle seines Inquisitorenamtes auftreten.

Zum anderen aber, und das dürfte sich für die Helden als weit prekärer erweisen, ist Aurelian der erste der Gruppe, der Opfer einer Daimonidenattacke wird. Verschlagen wie die Daimoniden zu agieren verstehen, werden sie diese ihre Trumpfkarte erst zu einem Moment ausspielen, an dem die Helden ohnedies in der Patsche stecken ...

Die Familia des Burgherrn

Junker Virian

Junker Virian (53 Jahre, schütterer, silberner Haarkranz, blaue Augen, faltiges Antlitz, dicklich, 1,76) ist der unangefochtene Herrscher von Trollkopf. Ein jährliches Salär aus fürstlicher Kasse sorgte bislang dafür, daß der Junker trotz des nur kleinen Lehens in den Bergen ein passables Auskommen hatte, es ist der Krone in Rommilys wichtig, die Trollzacken in treuen Händen zu wissen. Ob allerdings die Zahlungen weiter fließen werden, nun da die fürstliche Kasse längst nicht mehr so üppig ge-

füllt ist wie gewohnt, weiß allein der Fürstliche Cämmerer. Virian ist ein in Ehren ergrauter Kämpfer, der sich trotz seines fortgeschrittenen Alters nicht scheute, sich den Feldzügen gegen Borbarad anzuschließen. Wiewohl ihm dort das Glück nicht hold war: Er wurde von den schwarzen Schergen gefangengenommen. Durch den mutigen Einsatz eines Draconiters wurde er aus den Fängen des Bösen gerettet. Doch lud der Junker dabei schimpflichste Schuld auf sich. Als sich der Drachenritter den Verfolgern entgegenstellte, rannte Virian voller Furcht blindlings davon, statt seinem Retter beizustehen. Der Ritter mußte sein selbstloses Opfer mit dem Leben bezahlen. Dieses Unrecht lastet mehr und mehr auf Virians Gewissen, doch er fürchtet sich, seine Sünden zu gestehen. Um zumindest einen Teil seiner Last von seiner Seele zu nehmen, hat er sich entschlossen, seinen gesamten Besitz der Kirche zu vermachen. Virian gebärdet sich mißtrauisch, er blockt sogar bei teils harmlosen Fragen unwirsch ab oder wirkt nervös. Selbiges Verhalten mag (und soll) die Helden ihrerseits aufmerksam und für eine Weile auf eine falsche Fährte locken.



Der zweite dunkle Fleck auf des Junkers Kerbholz ist sein unehelicher Sohn, ein Makel, der insbesondere im tief traviagläubigen Darpatien sticht. Virian verweigert Ferin die Anerkennung, weil seine Mutter, Isella Kätner, nicht von adeligem Blut war. Und doch überblickt der Junker nicht annähernd das Ausmaß seiner Schuld: Denn Isella vollzog in jener Nacht, da sie Virian verführte, ein heidnisches Ritual, um das Kind, das ihrer Verbindung entspringen würde, ihrem Gott anzudienen. Jetzt, Jahre später, geht die Saat auf. Ferin hat sich der dunklen Seite zugewandt.

Ferin, Virians Bankert

Ferin ist der uneheliche Sohn von Junker Virian und Isella Kätner, der Mutter von Rana, und damit Ranas Halbbruder. Wiewohl der Junker ihm bislang die Anerkennung als sein Sohn verwehrt hat, hat er ihm doch immerhin ermöglicht, in Rommilys bei diversen Privatgelehrten zu studieren. Die Kriegerlaufbahn stand dem Jüngling aufgrund seiner Behinderung, einem Klumpfuß, nicht offen. Virian hofft jedoch, daß sich Ferin genügend Kenntnisse aneig-



nen konnte, um sich als Ministerialer bei Hof zu etablieren. Ferin hat sich der Rechtskunde, der Philosophie und der Staatskunst und Diplomatie gewidmet. Indes seine Studien aufgrund den beschränkten finanziellen Mitteln, die ihm zu Gebote standen, kaum von solcher Güte waren, daß er sich mit den Spröblingen aus hochadeligem Haus je hätte messen können, zumal mit dem Makel seiner unehelichen Geburt behaftet und ohne Fürsprecher bei Hof ausgestattet. Dies alles verbitterte Ferin mehr und mehr. Zutiefst enttäuscht suchte er nach Wegen, sich sein Erbe auf anderem Wege als dem offiziellen zu sichern. Er suchte nach dunklem Wissen, vergeblich, denn solches liegt in Rommilys nicht wohlfeil auf der Straße. Bis er bei seinen Nachforschungen auf eine fahrende Dienerin des dunklen Gottes traf, die ihm einen Weg aufzeigte, wie er seine Wünsche erfüllen könnte. Durch ihr Wirken wandelte sich das Sehnen des Jünglings in boshafte Gier, sein Streben nach Anerkennung wurde zu Skrupellosigkeit. Inbrünstig wandte sich Ferin jenem Kult zu, der ihm alles verhieß, wonach er so sehnsüchtig beehrte.

Als Ferin aus Rommilys zurückkehrte, offenbarte seine Halbschwester sich ihm als Gleichgesinnte. Ferin war über alle Maßen entzückt und begierig darauf, sich mit ihr auszutauschen. Allerdings fand seine Begeisterung eine erste Ernüchterung, als er feststellen mußte, wie weit sich Ranas Glaube (s.u.) von der reinen Lehre unterschied. Nichtsdestotrotz bewundert er die Macht, über die seine Halbschwester verfügt, die sich seit ihrer Jugend dem Dienst am Widersacher der Zwölfe geweiht hat. Umgekehrt bewundert Rana Ferins Gelehrtheit. Sie weiß, daß sie ohne ihn nie in der Lage gewesen wäre, daß Fragment seiner Bestimmung gemäß zu nutzen.



Ferin steht die Macht eines niederen Geweihten des Namenlosen zu Gebote. Der Junkerssohn ist im übrigen nicht mit dem namenlosen Zirkel in Rommilys im Bunde, ja, er ahnt nicht einmal, daß dort ein Geheimbund des dunklen Gottes existiert. Dergal Brandner (Hochgeweihter der Namenlosen Gemeinde in R.) indes weiß über den „Neuling“ Bescheid ...

MU: 12 **KL:** 15 **IN:** 13 **CH:** 12 **FF:** 13 **GE:** 12 **KK:** 11
AG: 3 **HA:** 5 **RA:** 3 **TA:** 3 **NG:** 7 **GG:** 5 **JZ:** 4
LE: 46 **KE:** 25 **MR:** 5 **AT/PA:** 11/9 (Dolch) **Stufe:** 4

Herausragende Talente:

Selbstbeherrschung: 7, Bekehren/Überzeugen: 7, Etikette: 6, Lügen: 8

Jeno, Leibdiener des Junkers

Wenig gibt es über den unscheinbaren 40-jährigen Diener (1,68, schwächling, schütteres, mittelbraunes Haar mit grauen Strähnen, gestutzter Vollbart, graue Augen) zu berichten. Er dient im Haushalt des Junkers seit er 8 Jahre alt ist. Jeno ist u.a. für die Gastung der Helden verantwortlich, sorgt dafür, daß ihre Zimmer aufgeräumt sind und sie alles nach ihrem Behagen vorfinden. Mithin hat Jeno tagsüber ungestörten Zugang zu den Gemächern der Gefährten. Zwar wird er dies nicht ausnutzen, aber ein wenig die Paranoia der Helden zu schüren, kann ja nicht schaden ...

Jeno ist seinem Herrn treu ergeben und weigert sich schlicht zu glauben, daß der Junker einmal fehlen könne. Er versucht seinem Herrn möglichst allen Unbill vom Leibe zu halten, und das schließt auch allzu neugierige Helden ein. Vornehmlich dient Jeno dazu, die Nachforschungen der Gefährten hier und da durch seine bloße Anwesenheit zu behindern oder sie auf die ein oder andere falsche Fährte zu locken, wenn er allzuviel Aufhebens darum macht, ihnen hier oder dort Zugang zu gewähren.

Cella, Magd und Köchin

Cella ist jung, überaus hübsch (17 Jahre, hüftlanges, glattes, dunkles Haar, blaue Augen, 1,69, zierlich) und gilt als sehr gläubig. Zumindest bis sie Ferin in die Fänge fiel. Ferins Herr entflamte nach seiner Rückkehr bald für die Schönheit in seines Vaters Haushalt. Doch wollte Cella nichts davon wissen, Travia mit dem Bastard des Junkers zu freveln. Ferin ließ sich von ihrer Ablehnung nicht beirren, sondern griff zu seinen dunklen Kräften, um sich das Mädchen gefügig zu machen. Als er die Alptraumkreaturen beschwor, bewegte er eine davon, Cella in Besitz zu nehmen. Seitdem ist die Magd sein willfähriges Opfer. Zwar hat sie keine Erinnerung mehr an den Angriff des Daimoniden, sehr wohl aber fühlt sie sich unwohl, wann immer sie sich mit Ferin zu einem Stelldichein trifft. Sie mutmaßt, daß er sie verzaubert habe. Bevor sie sich den Helden anvertrauen kann, ermordet Ferin sie jedoch, gewarnt von jener unheiligen Kreatur, die das Mädchen in Besitz genommen hat.

Padraig, Stallknecht

Padraig (24 Jahre, 1,87, stämmig, blonde Haare, blaue Augen) dient seit seinem zwölften Lebensjahr im Haushalt des Junkers. Padraig ist aufgrund eines Fiebers, das er als Zehnjähriger hatte, geistig zurückgeblieben. Er ist von freundlichem Gemüt und hellauf begeistert, als die Fremden auftauchen, die ihm Geschichten aus der großen weiten Welt erzählen können und er kann gar nicht genug davon bekommen.

Ansonsten kann er den Gefährten kaum von Nutzen sein, weder soll es ihnen gelingen, ihn als Spitzel einzuspannen, noch weiß er sonst etwas beizutragen, um Licht in die Geheimnisse von Trollkopf zu bringen.

Lissara, Küchenmädchen

Die kleine Lissara (1,31, 10 Jahre, hellblond, blaue Augen) ist das jüngste Mitglied in der Familia des Junkers. Sie geht Cella in der Küche zur Hand, dreht den Bratspieß, putzt Gemüse etc.

Die Dorfgemeinschaft

Mutter Xarinda

Die mütterlich wirkende Mittdreißigerin (früh ergrautes, mittelblondes Haar, braune Augen, 1,62, 70 Stein) betreut die Gemeinde von Trollkopf seit nunmehr 15 Jahren, seit sie ihre Novizenzeit im Kloster zu Dergelsmund absolviert hat. Xarinda ist in Trollingen geboren und um nichts in der Welt möchte sie woanders wirken als hier. Sie ist der Göttin zutiefst ergeben, eine getreue Dienerin der Zwölfe. Allerdings ist die allzeit freundliche und hilfsbereite Geweihte mit zwei Makeln behaftet, die dem unheiligen Treiben in Trollkopf Vorschub geben, sie ist nicht mit übergroßer Schlaueit gesegnet und zudem leichtgläubig. So ist zu erklären, daß sie den Beteuerungen ihres Schützlings Travina nur zu gerne Glauben geschenkt hat und genaugenommen auch gar nicht hinterfragen will, ob ihre Vision wirklich göttergesandt war.

Arvid Mendan, Freibauer

Die Mendans sind die wohlhabendste Familie Trollkopfs, einmal abgesehen von Junker Virian, sind sie doch Freibauern und bewirtschaften das größte Gut neben dem des Burgherrn. Arvid Mendan (44 Jahre, früh ergrautes, dichtes Haar, stämmig, 1,85, prächtiger Altrikbart), das Oberhaupt der Familie, ist zudem ein weitgereister Mann, bringt er doch zweimal im Jahr – zur Phex- und zur Herbstmesse – die Erträge seines Gutes auf den Markt nach Rommilys.

Mendan ist ein Opportunist, wie er im Buche steht, und jederzeit gerne bereit, sich in den Dienst der Praioskirche zu stellen, indem er krude Gerüchte und falsche Anschuldigungen über seine Mitmenschen auf den Lippen trägt.

Er ist insbesondere Leandra nicht wohl gesonnen, hält er die Kräuterfrau und Heilerin doch insgeheim für eine Hexe, die Unheil für sein Vieh und seine Ernte bedeutet.

Tarina Mendan, seine Frau

Tarinas (36 Jahre, blonde, gelockte Haare, braue Augen) hervorstechendste Eigenschaft ist ihre Blasiertheit. Sie stammt aus der Mark Rommilys und ist die Tochter eines Kleinhändlers, Joleg Allweid, der die Güter der Bauern im Auftrag auf den Markt zu Rommilys bringt. Dort lernte Arvid sie auch kennen, als sie ihren Vater begleitete. Arvid und Joleg wurden schnell handelseinig und die Heirat arrangiert. Nur widerwillig folgte Tarina ihrem Gemahl in die „Provinz“, und sie läßt keine Gelegenheit aus, den Dörflern zu zeigen, daß sie etwas Besseres ist. Ihr ist der Rummel um Travina ein Dorn im Auge, steht seitdem doch das Mädchen im Mittelpunkt des dörflichen Interesses. Deshalb ist sie auch gerne bereit, allerlei Gehässigkeiten über sie zu verbreiten, darunter das Gerücht, daß Travina heimlich mit einem merkwürdigen Kerl auf der Bergwiese treffen würde.



Caris, der erstgeborene Sohn

Caris (20 Jahre, blonde Locken, graue Augen, 1,87, muskulös aber Ansatz zu einem Bierbauch, gutaussehend) ist ein Tunichtgut, wie er im Buche steht. Statt sich für die Geschicke des Gutes zu interessieren, frönt er lieber dem Müßiggang, ist ein dorfbekannter Trinker und Raufbold. Seine Eltern haben ihn vor zwei Jahren nach Rommilys gesandt, wo er im Haus einer mit ihnen bekannten Händlerin zwei Lehrjahre einlegen sollte, doch statt sich dem Willen seines Eltern zu fügen, schlug Caris um so schlimmer über die Stränge, bis die Händlerin ihn schließlich wutentbrannt aus ihrem Haus jagte.

te. Ohne Geld blieb ihm nichts anderes übrig, als nach Trollkopf zurückzukehren, wo er es nur um so schlimmer trieb. Er versprach Friedlinde die Ehe, um sie dazu zu bewegen, sich mit ihm einzulassen. Als sie ihm eröffnete, daß sie schwanger sei, jagte er sie kurzerhand davon. Wiewohl sich alle im Dorf sicher sind, daß er der Vater von Friedlindes Ungeborenem ist, schreckt er nicht davor zurück zu verbreiten, daß Friedlinde sich im Flüchtlingslager gegen Geld angeboten habe und daß das Kind daher stamme.

Dalina, Arvid und Salena

Die Schwestern Dalina (16 J.), Salena (9 J.) und ihr Bruder Arvid (12 J.) sind die jüngeren Kinder der Mendan-Familie. Dalina überlegt, ob sie dem Ruf der Göttin folgen und sich Mutter Xarinda als Novizin andingen soll, ihre Mutter aber will sie nach Kräften davon abbringen, das Bettelleben einer Traviageweihten anzustreben. Sie trachtet danach, eine gute Partie für das Mädchen zu finden, das leider eher nach dem Vater gerät und nicht gerade eine Schönheit, dafür aber von freundlichem Wesen ist. Salena hingegen ist ihrer Mutter wie aus dem Gesicht geschnitten und gerät auch sonst ganz nach ihrem Vorbild. Es mutet schon befremdlich an, wenn das Mädchen mit blasierter Miene wie eine Edeldame über den staubigen Dorfplatz stolziert. Über Arvid gibt es wenig zu berichten, er ist ein typischer Knabe seines Alters, immer zu Streichen aufgelegt, sehr zum Mißfallen seiner Mutter macht er sich dabei auch gerne mit der restlichen Dorfjugend gemein.

Alwido und Frenja Sippligen, Verwalter des Junkergutes

Die beiden Schwestern verwalten den Gutshof des Edlen, zu dem auch eine Meierei und die Mühle gehört, die alle Trollkopfer gegen Gebühr nutzen müssen. Drei Mägde und Knechte gehen ihnen dabei zur Hand, außerdem sind die Leibeigenen dienstverpflichtet. Es sind hart arbeitende, bescheidene Frauen, die ihr Handwerk verstehen. Insbesondere Tarina Mendan läßt an den beiden kein gutes Haar. Mal sind sie ihr zu bäurisch, dann argwöhnt sie, daß sie den Junker betrügen, dann daß sie des Junkers Vieh widerrechtlich auf ihren Weiden oder auf der Allmende grasen ließe. Die Schwestern nehmen sämtliche Anfeindungen mit Gelassenheit, wissen sie doch, daß der Junker ihnen voll vertraut. Ihr Verhältnis zu den restlichen Dörflern allerdings ist gespannt, sind sie doch dafür verantwortlich, die Bauern zu Spann- und Frondiensten einzuteilen und anzuhalten. Und welcher Leibeigenene fühlte sich da nicht ungerecht behandelt ...

Die Köhlers

Travian Köhler, Bauer, seine Frau Mirana und Travina

Die Köhlers sind rechtsschaffende, einfache Leute, treu im Glauben und sittsam. Sie müssen hart für ihr bescheidenes Auskommen arbeiten und fügen sich doch gerne in den Willen der Götter, die ihnen ihren Platz zugewiesen haben. Travin und Mirana sind sehr stolz auf ihre Tochter, die sie für eine von den Zwölfen Auserwählte halten. Sie lassen keine Anfeindung gegen das Mädchen gelten und verteidigen sie mit Löwenmut gegen jeglichen Verdacht oder üble Nachrede.

Travina, ein hübsches Mädchen von 17 Jahren, ist die einzige Tochter des Paares, nachdem ein Zwillingsspärchen vor 15 Jahren tot zur Welt kam und Mirana seitdem nicht mehr von Tsa gesegnet wurde. Sie ist ebenso fromm wie ihre Mutter, dabei leicht zu beeinflussen und ein wenig einfältig, aber herzengut und sympathisch.

Der Augenschein bestätigt, was Mutter Xarinda und Leandra bereits berichteten, sie ist im fünften Mond schwanger. Ob die Helden auf eine genauere Examination bestehen, bleibt ihnen überlassen. Allerdings wird Aurelian nicht hinnehmen, daß ein jeder das Mädchen begaffen und betasten darf, sondern sich selbst bzw. einem Medicus die Untersuchung vorbehalten. Über Vision berichtet Travina, daß ihr vor einigen Monden ein Alveranier erschienen sei, ein Mann mit goldenen Haaren, in eine lange, weiß-goldene Robe gekleidet. Sein Haupt sei von einem güldenen Schein umkränzt gewesen und seine Augen seien wie flüssiges Gold gewesen. Er habe ihr gesagt, SEIN Auge ruhe wohlwollend auf ihr und sie genieße SEINE besondere Liebe. Sie solle von ihm SEINE höchste Gnade empfangen und SEIN

Kind gebären. Auch intensive Untersuchungen – selbst via RESPONDAMI – führen zu keinem anderen Ergebnis, als daß das Mädchen die Wahrheit spricht. Sie glaubt fest daran, daß ihre Vision wahr ist, alles andere richtet der Daimonid.

Die Kätners, Taleb, Rana, Perainian und Birana

Oberflächlich betrachtet, handelt es sich bei den Kätnern um gewöhnliche Bauern, wie Dutzende andere hier im Dorf. Doch verbergen sie ein düsteres Geheimnis. Rana Kätner ist Oberhaupt und Geweihte eines eigenartigen Kultes, einer kruden Mischung aus Satuarienkult, alter Peraineverehrung und Anbetung des Götterfeindes. Eine abtrünnige Hexe aus den Trollzacken brachte die Sippe mit dem ketzerischen Glauben in Berührung, schon Ranas Mutter und deren Mutter waren treue, ja fanatische Jünger des glückverheißenden, aber finsternen Kultes.

Fernab von allen Quellen, aus denen Wissensdurstige üblicherweise schöpfen, woben die Kätner-Frauen unter Einfluß ihres dunklen Gottes ihre ganz eigene Form der Macht, gespeist von Lebenskraft, den Kräften der Borbaradianer nicht unähnlich.

Rana hat ihrem Gott kein Opfer in der sonst bekannten Form dargebracht, allerdings trägt sie zwischen den Schulterblättern ein rotes Mal, das einem lidlosen Auge gleicht.

Wiewohl Rana eine ungebildete Dörflerin ist und ihrem Halbbruder an Schlaueit und Ränke niemals das Wasser reichen können, ist sie dennoch die gefährlichere Gegnerin der beiden. Sie verfügt über eine weit engere Bindung an den Namenlosen und dementsprechend über größere Macht. Sie vermag Schadzauber zu wirken, die selbst gestandenen Recken gefährlich werden können.

Außerdem versteht sich die Geweihte zu verstellen. Sei es um Mitleid zu heischen (schließlich wird die arme Frau von ihrem Gemahl mißhandelt ...), sei es, um die harmlose, begriffsstutzige Bäuerin zu mimen. Rana verfügt auf diesem Gebiet über einiges Talent.

Ob ihrer Vorsicht blieben die Umtriebe der Kultisten weitgehend unbemerkt. Einzig Leandra mutmaßt, daß Rana nicht dem Pfad des Zwölfgöttlichen Glaubens folgt, hegt aber keinen Verdacht, daß sie sich einem finsternen Kult zugewendet haben könnten. Sollte Rana je auch nur vermuten, Leandra könnte eine Ahnung haben, wird sie nicht zögern, die Hebamme als Hexe zu denunzieren, um sich ihrer zu entledigen.

Ist Rana einmal überführt, wird sie sich hartnäckig weigern, ihrem falschen Glauben abzuschwören und ihre dunklen Geheimnisse preiszugeben. Ihr Glaube verleiht ihr – möglicherweise sehr zum Entsetzen der rechtgläubigen Helden – große Kraft, er hilft ihr zu lügen, zu schweigen und auch hartnäckigste Befragungen durchzustehen. Mit einem Lächeln haucht sie schließlich ihr Leben auf der Folter aus.

Taleb ist nichts weiter als ein willfähiges Werkzeug, der, betört von seiner Frau, an ihren dunklen Umtrieben Anteil hat. Der Namenlose sorgt insofern für seine Schäfchen, als daß es den Kätnern, wiewohl Taleb kaum Zeit auf seinen Feldern zubringt, ihr Auskommen haben. Kätner Scholle bringt gute Erträge, das Vieh gedeiht, auch ohne daß Taleb sich viel darum schert. Das bequeme Leben gefällt ihm so sehr, daß es ihm egal ist, daß es ihn einst seine Seele kosten wird.

Anders als seine Frau kann Taleb kaum auf den Beistand des dunklen Gottes hoffen, bloßer Mitläufer, der er ist.



Nach den jüngsten Vorkommissen ist Taleb zunehmend mulmig geworden. Ein Menschenopfer, eine Beschwörung, das sind doch andere Kaliber, als Fruchtbarkeitsrituale, Beherrschungszauber oder einem mißliebigen Nachbarn das Pech an den Hals zu wünschen. Seine wachsenden Gewissensbisse versucht Taleb im Schnaps zu ertränken - mit schwindendem Erfolg.

Die beiden Kinder des Paares (**Perainian, 5 und Birana, 3 Jahre**) sind noch zu klein, um auch nur zu ahnen, daß ihre Eltern auf den Irrweg eines falschen Glaubens geraten sind. Die Kinder werden, wenn ihre Eltern gefangen, verurteilt und gerichtet sind, in die Obhut des Rommilysers Waisenstiftes gegeben. Wenig später wird Dergal Brandner (s. *TS 7, TS-CD, www.rommilys.de*) dort vorstellig werden und anerbieten, den armen Würmern in Ermangelung eigenen Nachwuchses ein gutes Zuhause zu geben ...

Rana

MU: 14 **KL:** 12 **CH:** 15 **FF:** 11 **GE:** 10 **KK:** 10
AG: 2 **HA:** 4 **RA:** 2 **NG:** 6 **GG:** 4 **JZ:** 4
LE: 53 **KE:** 48 **MR:** 9 **AT/PA:** 11/9 (Stumpfe Hiebaffen) **Stufe:** 8

Zauberfertigkeiten:

Rana vermag mit Lebensenergie eingeschränkt (etwa 5-8 Zauber) Magie zu wirken, ähnlich wie die Anhänger Borbarads. Ganz ähnlich sind auch ihre Zauber ausgestaltet. Es sei dir überlassen, eine Auswahl zu treffen, bestehende Zauber ggf. abzuändern, um deinen Helden eine ganz besondere Überraschung zu bieten oder eigene Zaubersprüche zu verwenden.

Herausragende Talente:

Selbstbeherrschung: 9, Bekehren/Überzeugen: 9, Betören: 7, Lügen: 9, Menschenkenntnis: 7, Pflanzenkunde: 6, Götter/Kulte: 6, Magiekunde: 5, Gefahreninstinkt: 6

Taleb

MU: 11 **KK:** 14 **LE:** 44 **AT/PA:** 12/10 (Kampfstab) **MR:** 2

Ein paar andere Dörfler

In Trollkopf leben etwa 80 Leute. Alle aufzuzählen, wäre weder besonders spannend noch reichte der Platz. Handwerk gibt es nicht besonders viel: die Schmiedin Arila, Alidan, der Zimmermann, Jedwige, die Küferin und Silan, der Töpfer. Die restlichen Leute leben von der Landwirtschaft, die meisten sind Leibeigene des Junkers oder arbeiten für die Mendans.

Leandra, Hebamme und Heilerin

Die sicherlich an die 50 Sommer zählende Heilerin (1,58, langes rotes Haar mit ersten grauen Strähnen, grüne Augen, energisches Auftreten, vertrauenerweckend) lebt seit gut 12 Jahren in Trollkopf, wo sie hofft, in der Abgeschiedenheit der Sichel ihren Lebensabend verbringen zu können. Woher sie kommt, hat sie nie jemandem gesagt. Leandra, eine gebürtige Bornländerin, die ihre Heimat verlassen mußte, nachdem eine Patientin, die Gattin eines Adligen, allen Bemühungen zum Trotz starb und der Mann ihr Rache schwor, ist eine fähige Heilerin, eine Magiedilletantintin, wie so viele ihrer Profession. Ihre Begabung hat ihr, wo auch immer sie sich zeitweilig niedergelassen hat, Anerkennung, aber auch Mißtrauen eingebracht, und mehr als einmal mußte sie Hals über Kopf ihr Heim verlassen, weil sie ein übelwollender Nachbar als Hexe bezichtigt hat. Einmal gar ist sie in die Hände der Inquisition gefallen, vermochte jedoch zu entfliehen. Entsprechend ängstigt sie das Auftauchen des Geweihten sehr, wiewohl sie sich alle Mühe gibt, nicht die Beherrschung zu verlieren. Sobald es jedoch brenzlich zu werden droht, packt Leandra ihre Siebensachen und macht sich davon, in die Berge.



Die Geweihten des Namenlosen und der Traviatempel

Die Helden mögen sich darüber wundern, wie es Rana und Ferin möglich ist, die Bewohner so lange zu täuschen, insbesondere wie es geschehen kann, daß sie den Traviatempel unbehelligt betreten können.

Nun, mag es auch im Kleinen Zwölfgöttlichen Brevier anders vermerkt sein, es ist ein Irrtum zu glauben, daß die Geweihten des dreizehnten Gottes allesamt zu Asche zerfielen, sobald sie die Schwelle eines Tempels der Zwölfe zu überschreiten trachten. Die Geweihten des Namenlosen leben oft jahrelang unerkannt unter uns, als treusorgende Mütter, wohlbeleumundete Händ-

Leandra genießt in Trollkopf hohes Ansehen, man achtet sie und ihr unfraglich hohes Können. Was Leute wie Tarina Mendan nicht davon abhält, bei passender Gelegenheit ihre dummen Verleumdungen über die Heilerin zu verbreiten.

Die Heilerin wohnt in einer Hütte unweit des Dorfes. Ihre Hütte gleicht der von den vielen anderen Kräuterfrauen, die man landauf, landab findet, Kräuterbündel, die von der Decke hängen, ein Kessel, um Tränke und Salben zuzubereiten, Tiegelchen, seltsam riechenden Tinkturen etc. etc. finden sich auf den Wandborden und über dem Kamin. Sicherlich findet sich auch die ein oder andere Seltsamkeit wie ein Katzenschädel oder ein eingetrockneter Frosch, der den Verdacht nährt, man hätte es mit einer Hexe zu tun.

Athina, Cellas rachsüchtige Schwester

Athina ist Cellas einzige Verwandte, sie arbeitet als Landarbeiterin auf dem Gut der Mendans. Cellas grauenhafter Tod trifft Athina zutiefst, und sie will nicht eher ruhen, bis der schreckliche Mord gesühnt ist.

Athina glaubt zunächst, daß Junker Virian hinter der Mordtat steckt, weil er nicht wollte, daß sein Sohn eine Frau, die weit unter seinem Stand ist, freit. Später dann, als willenloses Werkzeug der Daimoniden, ist sie fest davon überzeugt, daß einer der Helden der Mörder ist. Sie stachelt die Menge zu einem Ausbruch blinden Hasses auf.

Friedlinde, Carins ehemalige Geliebte

Von ihrem Liebhaber schmähdlich sitzen gelassen, wartet ein schweres Schicksal auf Friedlinde, denn mit einem Bankert wird es ihr nicht eben leichter fallen, ihr Leben zu meistern. Dementsprechend verzweifelt ist sie, und wird sicher versuchen, einen der Helden für sich oder zumindest dafür zu gewinnen, sie mit sich nach Rommilys zu nehmen. Derweil sich Mutter Xarinda schon dafür stark gemacht hat, daß Friedlinde und ihr Kind Aufnahme in Junker Virians Familie finden.

Edril, der Saufbold

Edril ist ein dorbekannter Trunkenbold und Tunichtgut, der das wenige, was seine Frau Falina und seine Kinder Nirko, Delin und Eldira erwirtschaften, auf den Kopf haut. Auch wenn Mutter Xarinda Jerko Wagenschmied untersagt hat, Edril Bier oder Schnaps auszuschenken, gelingt es ihm immer aufs neue, an Alkohol zu kommen.

Immerhin kann Edril den Helden möglicherweise interessante Informationen liefern. Denn angesichts dessen, daß Edril die meiste Zeit einen Vollrausch hat, geben sich weder Ferin noch Rana in seinem Beisein jedwede Mühe, ihr Treiben vor ihm zu verheimlichen. Wer glaubt schließlich einem Säufer?

Du kannst Edril einsetzen, wenn die Helden nicht mehr weiterwissen. Oder wenn du eine gezielte Fehlinformation verbreiten willst.



Jerko und Arila Wagenschmidt, Freibauer, Bauer und Grobschmiedin.

Die zwar nicht besonders großgewachsene aber breitschultrige und muskulöse Schmiedin (38 J., 1,66, 90 Stein, rotblonde, kurze Haare, blaßblaue Augen, Sommersprossen) führt die Dorfschmiede in nunmehr vierter Generation. Sie erledigt die allfälligen Reparaturen, fertigt Sensen, Pflugscharen, Hufeisen, Rad- und auch Faßreifen und was sonst noch so anfällt. Ihr geht Delin als Lehrjunge zur Hand. Ihr Gemahl Jerko (37 J., 1,79, blonde Haare, Vollbart, graue Augen) beackert ihre eigene Scholle, nicht besonders groß, aber immerhin ist er ein Freibauer. Außerdem braut er sein eigenes Bier und brennt einen trefflichen Trollbirnenschnaps. Wenn Festtag ist, wird die gute Stube ihres Hauses leer geräumt und zu einer provisorischen Schenke umfunktioniert. Für Trollkopfer hat das Paar es zu einigem Wohlstand gebracht. Sehr zum Bedauern der beiden ist ihnen bislang der ersehnte Nachwuchs verwehrt geblieben. Nun denken sie darüber nach, ob sie Delins Eltern ein Säckel zustecken sollen, um den Knaben an Sohnes statt in ihr Haus aufzunehmen.

ler, Stadträtinnen von Rang und Namen. Das wäre nicht möglich, würden diese nicht am religiösen Leben teilnehmen, das insbesondere im Mittelreich mit großer Ernsthaftigkeit und Inbrunst betrieben wird. Sicher fühlt sich der Geweihte des Namenlosen nicht wohl, sobald er für ihn unheiligen Boden betritt. Tatsächlich nimmt er bei jeder Zeremonie körperlichen Schaden hin. Doch ist es ihm weder unmöglich, sich geweihten Orten oder Personen zu nähern, noch sind Geweihte in der Regel dazu in der Lage, einen Geweihten des Erzfeindes nur durch seine schiere Präsenz zu spüren und zu erkennen.

Die Namenlose Gemeinde

Zu Ranas kleiner Gemeinde gehören außer Ferin, ihrem Gemahl und ihr selbst die 21-jährige jüngere Schwester des Töpfers Silan, Alidana, die sich von Ranas Zauberkraft erhofft, daß sie Carin Mendan für sich gewinnen kann. Alidana war entsetzt über die blutige Invokation der Daimoniden, doch bevor sie auch nur einen Zweifel äußern konnte, war sie schon von einem der Yal' Ayshagh besessen

Außerdem gehört Jiliska Tersappen, eine Holzfällerin, deren Familie vor Jahren nach Trollkopf kam, um sich dort niederzulassen, zu dem Geheimbund. Ihre Vorfahrin Thelea war jene Hexe, die den unheiligen Glauben nach Trollkopf brachte. Als Thelea die erhoffte Tochter versagt blieb und ihr Sohn keinerlei Begabung zu Magie und Spiritismus erkennen ließ, nahm sie Ranas Mutter als Ziehtochter an und unterwies sie in ihren dunklen Künsten. Jiliska neidet Rana ihren Einfluß und würde sich gerne selbst an die Spitze des Kultes setzen, zumal sie in geringem Maße magisch begabt ist und sich berufen fühlt. Daß Rana ihr zudem verweigert hat, sie in die tieferen Mysterien einzuführen, hat ein übriges getan. Sie verbringt einige Zeit mit

Die Yal' Ayshagh

Diese Unkreaturen des Namenlosen, dämonengleiche Wesenheiten, und doch anders, als alles, womit die Helden bislang zu tun hatten, sind die eigentlichen Gegner der Helden. Ferin und seine Halbschwester haben diese Geißel herabbeschworen. Der Jokerssohn fand der Truhe seiner Ahnin den maraskanischen Dolch und entdeckte das uralte Fragment, das für Generationen im Griff der Waffe verborgen war. Ferin erkannte sogleich, daß er einen ebenso brisanten wie machterheißenden Fund gemacht hatte. Frustriert durch seine Lage, enttäuscht von seinem Vater, gelangweilt durch sein Dasein sah Ferin eine Chance, sein Schicksal auf diese Weise in für ihn glücklichere Bahnen zu lenken. Er verbrachte Wochen des Studiums, um das Geheimnis des Schriftstücks zu entschlüsseln. Wiewohl es ihm gelang, das Ritual nachzuvollziehen, erkannte der in den okkulten Wissenschaften nur mäßig geschulte nicht, daß die Zeremonie nur unvollständig beschrieben ist. Zwar ist er in der Lage, die daimonischen Wesenheiten zu rufen und ihnen einen Zugang zu dieser Sphäre zu verschaffen, nicht jedoch, sie zu beherrschen oder sie zu bannen.

Die Daimoniden trachten danach, solche ihrer Art zu schaffen, die aus der Verbindung mit einem Wesen der dritten Sphäre, einem Menschen, stammen. Diese Abkömmlinge würden nicht länger durch Sonnenlicht verletzlich sein, zudem hätten sie eine Bindung an beide Sphären, d.h. sie wären durch Bannrituale nur noch schwerlich anzugreifen. Travina wurde als Opfer erwählt, die Dämonenbrut zu empfangen. Einer der Yal' Ayshagh nahm Besitz von ihr, dann verbrachte man sie in die finstere Höhle, in der Rana und Ferin auch das Beschwörungsritual vollzogen hatten. Dort wurde das Mädchen in einer weiteren unheiligen Zeremonie „geschwängert“ und mit der falschen Erinnerung versehen, daß ein Alveraniar sie besucht habe. Die „Geburt“ der Wesenheiten steht unmittelbar bevor!

Die Yal' Ayshagh zählen zu einer seltsamen Spezies der 7. Sphäre. Sie gehören dem Gefolge des 13. Gottes an, wenn man das Chaos der Niederhöllen überhaupt in solch menschlichen Kategorien fassen kann. Eigentlich dämonischer Natur, sind sie dennoch leicht an die dritte Sphäre zu binden. Dazu benötigen sie eines Wirtes. Einmal mit selbigem verschmolzen, vermag Magie sie nicht mehr zu erkennen.

Zwei Tage dauert es, bis der Yal' Ayshagh vollständige Kontrolle über sein Opfer bekommt. Zuvor bleibt dem Besessenen noch bei jeder Aktion, die der Daimonid vereiteln will bzw. bei jeder Tat, die er gegen seinen Willen ausführen soll, eine Probe auf MR. Beachte dabei dem eventuell gesenkten Wert durch den KL-Verlust. Der Daimonid ist in der Lage, seinem Opfer falsche Erinnerungen einzuprägen und ihn vor magischer Befragung zu schützen. Das Bewußtsein der Wirte wird mehr und mehr vom blutrünstigen Wesen der Yal' Ayshagh geprägt, sie neigen zu Grausamkeit und Boshaftigkeit.

Wie ein Nebelstreif sind die Daimoniden körperlos. Wiewohl

Leandra, um ihr einige (vermeintliche?) Geheimnisse zu entlocken und sich von ihr unterweisen zu lassen. Leandra tut das als Spinnerin ab und meidet es, mit Jiliska allzuviel Zeit zu verbringen. Sie will nicht, daß das Gerücht geht, daß sie sich eine Hexenschülerin genommen habe. Allerdings sind Jiliskas Aussichten seit dem Auftauchen Ferins geringer denn je geworden, den Zirkel eines Tages zu übernehmen.

Letzte im Bunde ist Eldira, Edrils Tochter, die gerade 16 Jahre alt geworden ist und sich an ihrem Tsatag dem Namenlosen geweiht hat (Novizin, keine KE, aber es mag sein, daß der Namenlose ein Stoßgebet erhört). Ihr ganzes Streben gilt der Rache an ihrem Vater, der ihr und der Familie soviel Leid zugefügt hat. Haß ist ein guter Nährboden für die Lehren des Erzbösen und so findet Rana in ihr eine ebenso gelehrige wie zum Äußersten bereite Gefolgsfrau. Es ist augenfällig, daß Ranas Zirkel vornehmlich aus Frauen besteht, ein Erbe der satuarisch geprägten Herkunft des Kultes

magische Waffen ihnen Schaden zufügen können, sind sie schwer zu treffen und erleiden nur die Hälfte des ausgewürfelten Schadens. Geweihte Klingen fügen ihnen immerhin den gewohnten Schaden zu. Kampf magie vermag die Wesen zwar zu treffen, doch sind sie so sehr mit ihrem Wirt verbunden, daß er zwei Drittel des Schadens erleidet. Ein Exorzismus – magisch wie religiös, mag helfen. Doch kosten beide Kraft und Zeit – von beiden werden die Helden schwerlich genug haben.

Immerhin sollte es einem Magier/einem Geweihten nach intensivem Studium (6 h) und einer Magiekunde-Probe bzw. Götter-Kulte-Probe (jeweils +10, bei Praios- und Hesindeweihten oder in der Dämonologie bewanderten Antimagiern +6) gelingen, einen Exorzismus aus dem auf Bosparano verfaßten Dokument abzuleiten.

Zwei Schwächen haben die Schattenwesen:

Zum einen das Sonnenlicht, das tödlich für sie ist. Setzt man einen der Daimoniden dem Tageslicht aus, vergeht dieser sofort. Indes dies nicht ganz einfach zu bewerkstelligen ist, so lange selbiger sich im Schädel seines Opfers verbirgt ... Immerhin setzt selbst die schiere Präsenz des Tageslichtes den Wesenheiten so weit zu, daß sie des tags nicht in der Lage sind, ihre Opfer vollständig zu kontrollieren. Allerdings rauben die Wesenheiten ihren Opfern die Erinnerung daran, daß sie besessen sind, so vollständig, daß diese nicht von selbst auf die Idee kommen werden, sich des „Parasiten“ am Tag zu entledigen.

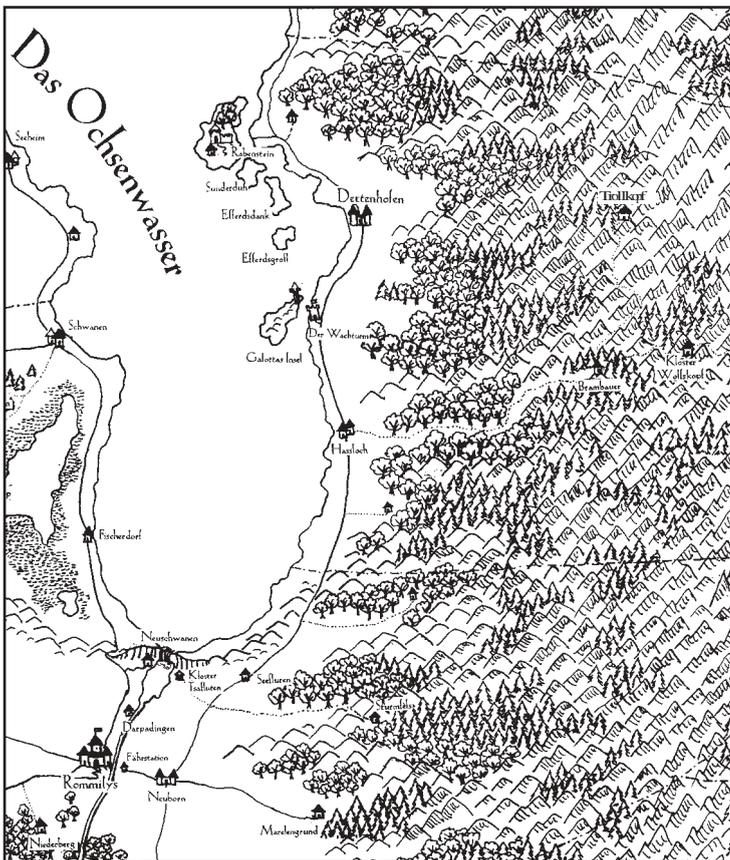
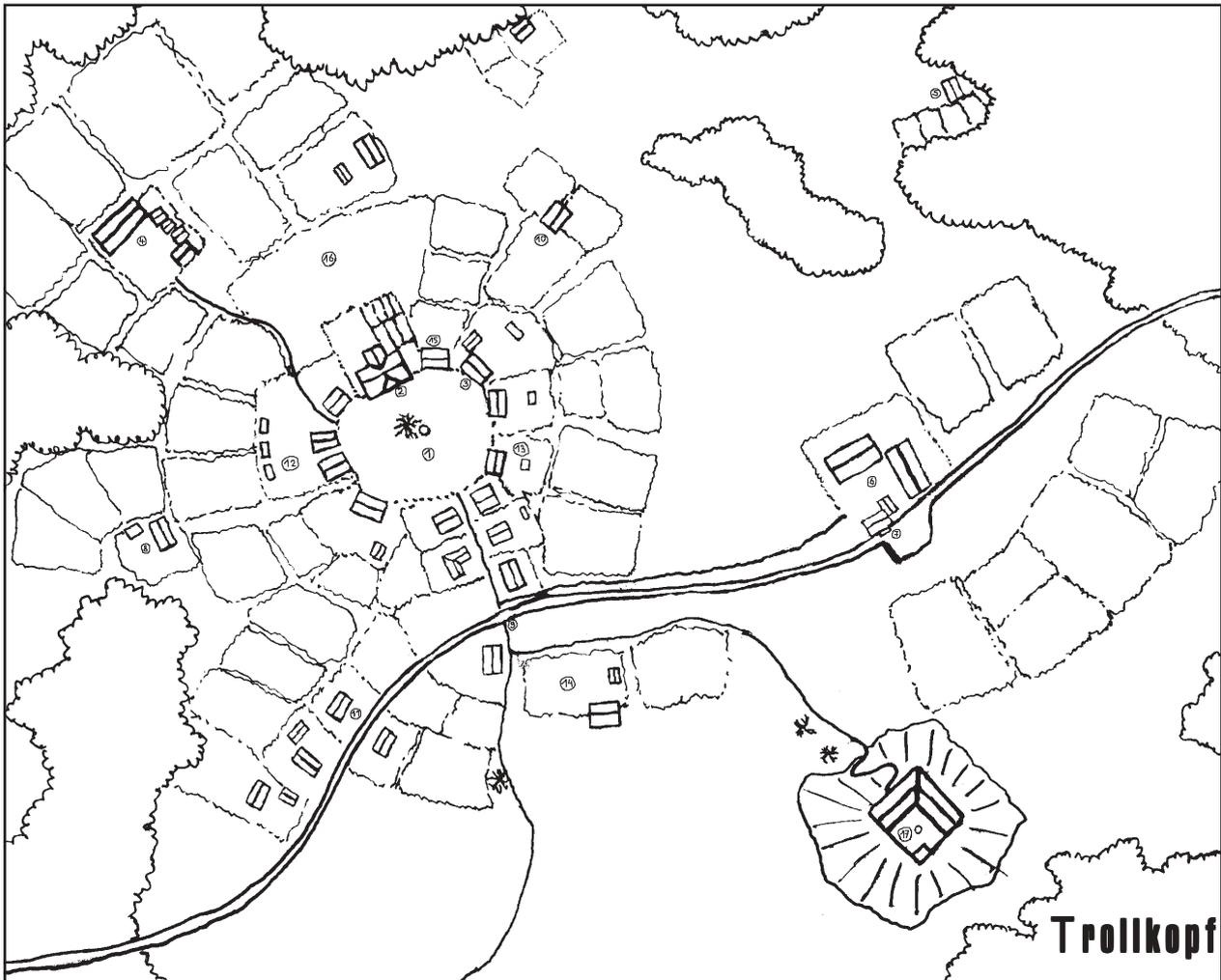
Nur im äußersten Notfall wird sich der Yal' Ayshagh in der Zeit zwischen Sonnenauf- und -untergang rühren, beispielsweise wenn sein „Leben“ oder das der Brut gefährdet sind – um den Preis von W6 LE. Tagsüber solltest du außerdem den Helden auch dann MR-Proben gestatten, wenn der Daimonid sich bereits vollständig festgesetzt hat, des nachts, vor Ablauf der Frist, sind diese um 2 erschwert.

In Tempeln können die Daimoniden keine Macht über ihre Opfer ausüben. Es bleibt allerdings der Erinnerungsverlust. Auch tötet es sie nicht, wenn man ihr Opfer an einen geheiligten Ort verbringt (in Trollberg ist das allein der Traviatempel), ihr menschlicher Wirt schützt sie davor. Sollte allerdings ein Wirt im Tempel getötet werden (Obacht, das kann eine Entweihung des Tempels bedeuten!), hat der Yal' Ayshagh keine Chance, sich ein neues Opfer zu suchen. Der Schatten vergeht wie Rauch, der im Wind verweht, nachdem er den Leichnam seines Wirtes verlassen hat.

Immerhin können die Helden den Tempel als sicheren Hafen nutzen und dort zumindest einen großen Teil der Dörfler in Sicherheit zurücklassen. Allerdings kann es so auch leicht geschehen, daß sich die Gefährten mit ihren Schutzbefohlenen in einer Belagerungssituation wiederfinden – und ein Traviatempel ist alles andere als eine Festung ...



Karten



- 1: Marktplatz mit Brunnen und Dorflinde
- 2: Traviatempel
- 3: Schmiede
- 4: Gut der Mendans
- 5: Haus der Heilerin Leandra
- 6: Gutshof des Junkers
- 7: Mühle und Mühlteich
- 8: Haus der Kätners
- 9: Furt
- 10: Haus der Köhlers
- 11: Haus von Edril dem Säufer
- 12: Haus des Zimmermanns Alidan
- 13: Haus der Küferin Jedwige
- 14: Haus des Töpfers Silan
- 15: Haus von Friedlindes Bitzmann
- 16: Allmende
- 17: Schloß Trollkopf



Wie Katz und Hund ...

Wenig Erörterungen hat es bislang über das Verhältnis jener übelsten Feinde der Zwölfe gegeben, des verderbten Borbarads und des Erzbösen, dem Gott ohne Namen. Ob dieses Manko auf Furcht, Ignoranz oder Mangel an Gelegenheit fußt, steht noch zu ergründen. Diese Lücke zu schließen, haben wir uns zur Aufgabe gemacht. Wohl wissend, daß wir damit Pfade beschreiten, die manchem als ketzerisch erscheinen mögen, wollen wir uns dennoch dieses wichtigen Themas nicht enthalten, denn die Flamme der Erkenntnis gilt mehr als vieles andere.

Thalion von Lowangen und Pedäa von Methumis, Diener im Licht der heiligen Schlange, Draconiterorden zu Punin, 27 Hal

„Die Diener des schwarzen Borbarads, Erzböser, Feind des Lichts, Hassenswürdigster, wünschen nichts mehr als die Zerstörung der zwölfgöttlichen Ordnung und die Herrschaft der Zwölfe durch SEINE zu ersetzen. Dies zu vereiteln, muß unser Kampf gelten, mit ganzem Herzen.“

Aus dem Brevier der Zwölfgöttlichen Unterweisung, S. 75

Die Diener des dunklen Namenlosen, Erzböser, Feind des Lichts, Erzverderber, wünschen nichts mehr als die Zerstörung der zwölfgöttlichen Ordnung und die Herrschaft der Zwölfe durch SEINE zu ersetzen. Dies zu vereiteln, muß unser Kampf gelten, mit ganzem Herzen.

Aus dem Brevier der Zwölfgöttlichen Unterweisung, S. 121

Wie sich die Worte doch gleichen ...

Und so verwundert es nicht, wenn so viele Anhänger der Zwölfe, selbst Streiter der Kirchen, die genau in den Lehren unterwiesen sind, nicht unterscheiden, ob sie es mit einem Jünger des dunklen Gottes oder einem des lästerlichen Borbarads zu tun haben. Ein fataler Lapsus, geboren aus Unkenntnis, aus mangelnder Einsicht, ja, sogar aus Ignoranz.

Wer aber annimmt, daß, nur weil beide Antagonisten der Zwölfe sind, ihr Treiben dem selben Ziel gilt, der irrt, wie eine genaue Betrachtung der vorliegenden Quellen ergibt.

Borbarad nutzt seine Schergen dazu, eine Weltordnung nach seiner Maßgabe zu etablieren, mit ihm an der Spitze, getreulich fußend auf dem bisherigen Weltbild, mit einer genauen Ordnung der Sphären und einer hierarchischen Ordnung, wie man sie kennt, nur daß ER die Krone tragen will.

Im Gegenzug dazu streben die Diener des Namenlosen unter seinem Banner für ein Ende der Zwölfgöttlichen Ordnung und der darauf folgenden Freiheit des Chaos. Chaos meint, daß die Trennung der Sphären ein für allemal aufgehoben ist, Chaos meint, daß ein jeder tun kann, wonach ihm beliebt. Keine Stände, keine Unterschiede, es sei denn durch die natürlichen Gaben wie Talent und Intellekt. Kein dienern mehr vor Autoritäten, auch nicht vor der des Namenlosen selbst. SEINE Macht ist ohnedies superior, auch ohne unterwürfige Gesten seiner Diener.

Und noch ein Unterschied gilt für die beiden Widersacher der Zwölfe: Während der eine unzweifelhaft göttlicher Natur ist, noch dazu eines Ursprungs, der nicht zwangsläufig der der Zwölfe ist, ist der andere bestenfalls göttlicher Abkunft, ein Nachkomme der Zwölfgötter, des Hesindesohts Nandus, und eng mit ihnen verquickt.

Was aber bedeutet das nun für die beiden dunklen Kulte und ihr Verhältnis zueinander?

Betrachtet man Borbarad mit den Augen des Namenlosen, so ist dieser nichts weiter ein Emporkömmling, einer, der sich ungebeten in das Spiel der Mächte einmischt, der frech wie ein Falschspieler versucht, eine Trumpfkarte zu stechen, im immerwährenden Kampf um die Welten.

Sein Bündnis mit sieben der Erzdämonen ist dem Namenlosen ein Dorn im Auge, denn eine dritte Partei, die gegen ihn um Einfluß wider die Zwölfe buhlt, bedeutet einen Verlust an Macht und Einfluß, einen nicht hinnehmbaren Verlust.

Und in den Augen Borbarads sind die Jünger des Namenlosen verlorenes Potential, solche, die sich in seinem Sinne wider die Zwölfe gekehrt haben, und die ihm doch nicht zueigen sind. Noch dazu solche, die ihm wahrhaft gefährlich werden können, fühlen sie sich doch weit weniger engen Moralvorstellungen verhaftet.

Legion sind die Kämpfe der beiden im Dämonenreich, um jene Gefolgschaft, die ihnen beiden zum endgültigen Sieg verhelfen sollen. Im Moment ist es der listenreiche Borbarad, der für den Augenblick zu obsiegen scheint, denn eindruckgebietend erscheint die Schar jener, die er in seine Fesseln zu schlagen vermochte.

Nicht zuletzt deswegen ist es unter den Dienern des Namenlosen höchste Gläubigenpflicht, zu vereiteln, daß es dem Gegner gelingen soll, mehr und mehr der siebten Sphäre an sich zu binden. Jede mißlungene Beschwörung, jede vereitelte Inkantation, jeder nicht geschlossene Pakt ist ein Sieg für die Rechtgläubigen. Für die Rechtgläubigen? In der Tat! Denn verhält es sich für die Anhänger der Zwölfe nicht ebenso? Und so mag sich mancher Zwölfgöttergläubige in den Schwarzen Landen mit einem Mal mit solchen gemein machen und mit ihnen – unwissentlich in den meisten Fällen – zusammen wider den streiten, den beide bekämpfen, wenngleich aus ganz anderer Motivation heraus.

Ebenso wie es einmal anders kommen mag, wenn sich das Blatt eines Tages wieder wenden wird und nicht länger Borbarad und seine Schergen, sondern der Gott ohne Namen und sein Gefolge die rechtgläubige Welt erschüttern.

Ob man sich solcher Bündnisse – wenn wissentlich geschlossen – enthalten sollte, muß ein jeder Gläubiger mit sich selbst ausmachen. Mit sich, seinem Gewissen und eingedenk dessen, was es zu gewinnen oder zu verlieren gilt.

Und was ist schon der Verlust der eigenen Seele gegen den von tausenden ...

Aus den Schriften der Elisandea von Punin, einer geächteten Hesindepriesterin, entnommen der Bibliothek von Al'Anfa

Sommerweise

Die Tage des Grauens sind nun vorüber
Die schlaflosen Nächte endlich vorbei
Es trauen sich wieder Schwestern und Brüder
Für's erste sind wir von dem Dämon frei

Ref: Die Sonne hat uns wieder
Das Wetter ist einfach wunderbar
Der Barde singt seine Lieder
Es zwitschert der Vögel Schar
Das Volk tanzt auf den Wiesen
Das neue Jahr fängt heut' an
Die Götter seien gepriesen
Praios, Praios, Praios allen voran

1) Der Tote ruht still wieder in seinem Grab
Kein Geistergeheul hört man nachts vor der Tür
Wenn's regnet kommt vom Himmel Wasser herab
Nicht Kröten noch Katzen, die liegen noch hier

Kein Wintereinbruch mehr zur Sommerzeit
Vorm Boron hat's zum letzten Male geschneit
Nicht heiß wie der Khomwind, nicht kalt, daß es friert,
Nein, angenehm warm ist es, Praios regiert

Ref

2) Den Dorfplatz zu säubern, liegt jeder Hand an
Das Kalb mit neun Schwänzen, den Welpen, der schießt
Tun sie in das Grab von dem Wandersmann
Den man für dies alles verantwortlich hielt

Freut euch des Lebens, singet und tanzt
Ein Narr, wer sich jetzt noch im Hause verschanzt
- Seht unter dem Regenbogen die Feen
Sie tanzen den Reigen in Wäldern und Seen

Doch nicht nur in den Dörfern kennt man diesen Brauch
In Klöstern, Burgen, Schlössern und in den Städten auch
Feiert im Mittelreiche ein jeder auf seine Art
Den Schluß der finst'ren Tage und des neuen Jahres Start

Ref: Die Sonne hat uns wieder
Das Wetter ist einfach wunderbar
Der Barde singt seine Lieder
Es zwitschert der Vögel Schar
Das Volk tanzt in den Straßen
Das neue Jahr fängt heute an
Die Zwölf soll man hochleben lassen
Praios, Praios, Praios allen voran
Praios, Praios, Praios allen voran

Hesindian zu Praiosborn

Answin hoch! Dein Nam' erschalle

Answin hoch! Dein Nam' erschalle
In dem ganzen Mittelreich!
Deine Treue, ja dein Auge
Flößt uns all Vertrauen ein.
Answin, der als darpat'scher Mann
Für die Freiheit sterben kann.

Wird auch mancher jetzt nicht achten,
Was Dein Mund von Freiheit spricht,
Erst wenn sie in Fesseln schmachten,
Dann erkennen sie dein Licht.
Answin, der darpat'scher Mann
Für die Freiheit sterben kann.

Doch so manche Freunde brachen
Ihren Schwur der Treue feig,
Und zum Staatsmann sich erhoben,
Fühlen sie sich mächtig reich.
Doch durch den gerechten Gott
Trifft sie nur des Volkes Spott.

Bist du gleich in fernem Lande,
Ist doch stets bei uns dein Geist.
Brecken müssen bald die Bande,
Wie es uns dein Mund verheißt.
Answin, großer darpat'scher Mann,
Komm und stoß bald mit uns an.

Von Corelian von Rabenmund im Jahre 20 Hal geschrieben.
Nach dem irdischen Original "Hecker hoch! Dein Nam' erschalle",
Text und Melodie: anonym

Hütet euch vor Almadanern

Hütet euch vor Almadanern,
Die nur reden, die nur prahlen,
Nur mit Worten nur bezahlen,
Aber arm an Taten sind:
Die bald hier -, bald dorthin sehen,
Bald nach Süd, nach Nord sich drehen,
Wie die Fahne vor dem Wind.

Hütet euch vor Almadanern,
Jene blassen, jene fahlen,
Die in Zeitung und Journalen
Philosophisch sich ergehn:
Aber bei des Reiches Schmerzen,
Weisheitsvoll, mit kaltem Herzen,
Ungerührt vorübergehn.

Hütet euch vor Almadanern,
Die bei schwelgerischen Mahlen,
Bei gefüllten Festpokalen
Turm der Freiheit sich genannt.
Und die doch um einen Titel
Zensor werden, oder Büttel
Oder gar ein Denuntiant.

Anonymes Lied aus Darpatien
nach einem irdischen Original von Robert Prutz mit einer Melodie
von Bachmann/Lipping