

Das Dämonenkränzchen Konstanz präsentiert:

Thorwal



Standard

Nr. 14

Der 3. Platz im

Abenteuerwettbewerb Goldener Becher von Hannover 2000:

6,80 DM/3,50 €

Schwerpunkt: Thorwal im Krieg

Auslandspreise:
Kleingüldenland 2,50 Pfund,
Großgüldenland 3,5 S,
Posthernenichwertzien (nur Devijen),
Westlicher Zwergbergstaat 6,00 Sgr,
Östlicher Zwergbergstaat 60 Sz,
Froschland 30 Fz,
Gurkland 7,50 Gulden,
Ereländer 30 Kronen,
Caesarien 7500 Z,



20 AH 00

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

Höret! Höret! Höret!

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

Abenteuerwettbewerb Der Goldene Becher 2001

anlässlich der achten Wiederkehr der hochwohllöblichen Konvention

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



spielt!

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

Über die Krone der Schreiberzunft entscheidet ein Gremium aus Mitgliedern der DSA-Redaktion (Bernhard Henen, Thomas Römer) und Organisatoren von Hannover Spielt (Udo Kaiser, Michelle Schwefel) !

Dem Gewinner winken DM 400.- in bar sowie die Veröffentlichung seines Werkes unter der Schirmherrschaft von FanPro, dem 2. und 3. Sieger Warengutscheine der Fa. FanPro.

Der Gewinner wird dem geneigten Publikum kundgetan auf der Konvention Hannover Spielt! 8, welches vom 28. - 29. April Jahre 2001 nach irdischer Zeitrechnung zu Hannover stattfindet.

Nähere Informationen über Ort, (DSA-)Programm et cetera erfahrt ihr bei:

Daniel Stanke, c/o Der Spiel Laden, Gretchenstr. 6, 30161 Hannover und unter **www.hspielt.de**

Liebe Leser, liebe Leserinnen,

leider haben wir es zum ersten Mal seit Bestehen des Cons es nicht geschafft, pünktlich zum Bilstein-Konvent die neue TS-Ausgabe vorzulegen.

Doch soll uns eines trösten: Der neue TS ist zugleich der letzte des alten und der erste des neuen Jahrtausends.

Udo Kaiser mußte uns leider mit dem 3. Teil seiner Amanthallas Kampagne vertrösten. Er hat versprochen, ihn für den TS 15 fertig zu haben. Da ich Udo gut kenne und da die Kampagne für Midgard von ihm bereits fertiggeschrieben wurde, weiß ich, daß Udo uns und Euch nicht im Stich lassen wird. Im nächsten TS geht es also weiter.

Dafür präsentieren wir in diesem Heft das drittplatzierte Abenteuer des Abenteuerwettbewerbs der Goldene Becher 2000/ Hannover Spielt! von Kolja Marold, der künftig vermehrt im Standard mitarbeiten wird. Auch die Geschichte um die oberste Swafnirgeweihte im Thorwal-Teil ist von ihm.

Allen Lesern sei der hier beworbene Abenteuerwettbewerb für Hannover spielt 2001 anempfohlen. Neben unvergänglichem Ruhm lockt ein beträchtlicher Barpreis.

Wie die meisten von Euch mitbekommen haben werden, gibt es Expeditionen von Aventurien nach Gildenland. Leider fand im Abenteuer "Reise zum Horizont" der geplante Part um die Überfahrt der Thorwaler keinen Platz mehr. Thomas Römer möchte auf die Fahrt der Thorwaler zurück nach Hjalldingard aber nicht verzichten, und zusammen mit dem Team vom Thorwal Standard will er an einer kleinen Gildenlandkampagne für die Thorwaler arbeiten. Erste Berichte hierzu findet Ihr im Thorwal-Berichtsteil. Wir wollen hierbei Bezug nehmen zu Teilen der früheren (leider abgebrochenen) Kampagne "Die Statue von Thalûn". Insbesondere Motive aus dem nie veröffentlichten fragmentarischen 3. Teil sollen Verwendung finden (und der zweite Teil - auf unserer Homepage zu finden - läßt sich sicher auch in die Überfahrt einbauen).

Die ersten beiden Teile der Kampagne sind für den Frühsommer 2001 geplant, wahrscheinlich in Form eines Sonderheftes, da dies den Rahmen des TS sprengen würde.

Eine betrübliche Nachricht zum Schluß:

Leider wird es immer schwerer Werbekunden für den TS zu bekommen und auch immer weniger Läden sind bereit den Standard oder andere Hefte (wie z.B. die Nautilus oder den Letzten Helden) in ihr Programm aufzunehmen, weshalb die Auflage ab dem TS 15 auf 800 Hefte reduziert wird und eventuell der Preis angehoben werden muß.

Da wir auch nicht garantieren können über das Jahr 2001 hinaus den TS am Leben zu erhalten, wird es ab sofort nur noch eingeschränkt Abos geben (Nr. 14-17 = 25,- DM; 15-17 = 19 DM). D.h. nicht, daß wir fest planen, den TS einzustellen, sondern nur, daß wir derzeit nicht wissen, wie lange wir uns noch motivieren können und deshalb keine Aboverpflichtungen eingehen wollen.

Euer

Ragnar

Inhalt:

Impressum	S. 5
Thorwal Briefspiel	S. 6
Thorwal Standard	S. 7
Geschichten zur aktuellen Entwicklung in Thorwal	S. 27
Brennende Türme Szenario von Jay Hagenhoff und Jan Wagner	S. 37
SÖLDNER HEUTE	S. 41
VAETERGHEIN FROST Abenteuer von Kolja Marold 3. Platz des Abenteuerwettbewerbs "Der Goldene Becher" Hannover Spielt 2000	S. 43
Der (Wahre) Bote	S. 63
Aventurisches Liedgut	S. 66

Neues aus dem Limbus:

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

Neuer Provider

Seit November haben wir einen neuen Provider, weshalb alle Links, die nicht auf www.thorwal-standard.de oder www.darpatien.de bzw. www.rommilys.de verweisen, ab dem 01.01.2001 ungültig sind.

Noch mehr Thorwal-Texte

Obwohl der vorliegende Thorwal-Teil wieder sehr umfangreich ist, sind die Originalberichte aus dem Thorwal-Briefrollenspiel z.T. noch ausführlicher als hier abgedruckt. Wer noch mehr lesen will, dem stehen die Originaltexte auf unserer Homepage zur Verfügung: Prominente Opfer des horasischen Angriffs, ausführliche Dokumentation des Hjalldings, FAQ zum Thorwal Briefrollenspiel (mit den Grundlagen der Neuorientierung Thorwals).

Goldener Becher von Hannover 2001

Die Wettbewerbsbedingungen zum Abenteuerwettbewerb Hannover Spielt 2001 findet Ihr auf unserer Homepage.

"Ich halte die Zusammenarbeit von TS und Aventurischem Boten für wegweisend und äußerst konstruktiv. So können einerseits Wege beschritten und diese dann im TS beschrieben, ausgeschmückt oder verachtet werden. Ich hatte früher mal DERB gelesen, ein sehr schönes Heftchen (Christel Scheja hat da auch mitgemacht), aber der TS ist doch ne Klasse besser. Auch wenn du es vielleicht leugnen möchtest (*Na klar leugne ich das*), auch reifer :-)

Ich freue mich auf die neue Ausgabe und hoffe, daß die Thorwaler endlich eine Strategie gegen die Horasier entwickeln. Denn mit Kampfgeschrei und bösem Blick alleine geht das nicht (das mussten schon die Ureinwohner Nordamerikas feststellen)...

PS: Ich wage keine Prognosen, aber werden die Hjaldinger ihren Verwandten in Aventurien helfen? U-Boote, Flugzeugträger.. Was wird uns erwarten? ;) (*Na, eher wird umgekehrt ein Schuh daraus*)"

Tobias Huwe

"Ich möchte noch ein Lob aussprechen, die Arbeit, die Ihr regelmäßig in Form des TS abliefern ich toll, leider gewöhnen sich die Leser viel zu schnell an gute Qualität und so bleibt das verdiente Lob dann aus."

Ole Blaurock

"Ein Leserbrief aus dem Reich des Bösen ;-)) Österreich. Nackte Frauen waren auf vielen Fanzine-Covers, umso schöner, daß TS #13 einen nackten Mann zeigt. Doch der erste positive Eindruck verfliegt beim Umblättern: NICHTS bekommt Ihr als Rückfutter? Und MEIN Briefchen? ;-)) (*Du gehörst natürlich zu den fleissigsten Briefeschreibern bei uns, sorry...;-))*)

Thorwal: Ach, Ihr macht das schon. Ob Geschichten, Zeitungsmeldungen oder Beschreibungen, Hauptsache, sie sind gut geschrieben. Die Bluttat „Unter Barbaren“ schockiert mich übrigens mehr als der ganze Brand von Thorwal (und das nicht etwa weil die Karavelle nach einem chababischen Binnenort heißt).

Am besten gefallen mir an diesem TS allerdings die Inserate (neeiin, nicht die irdischen, sondern): Orknase..., So wird Frieden..., und vor allem Al'Anfanta :-)

Das andere finde ich (nicht böse sein) nur so lala - Ihr gebt es mir halt kalt-warm: TS 10 und 12 super, 11 und 13 naja. Namentlich: Der Wahre Bote war schon witziger :-)

Das eine Lied kannte ich schon von der Matz-CD (wann gibt's noch eine?) (*Matz hat gerüchetalber Pläne für eine neue CD, diesmal aber wohl keine aventurischen Balladen.*)

Der namenlose Konflikt mit dem Dämonenmeister wurde im Sheniloer Hesindeblatt schon interessant(er) behandelt :-)

Die Zeichnungen von Jens Haller sind aber wieder toll (damit es nicht heißt, ich meckere nur :-)) ! Ich bin jedenfalls neugierig auf die nächsten TS :-)) und verlängere mein Abo :-))"

Michael Hasenöhr

Vor wenigen Tagen erhielt ich den neuen TS und ich muß sagen ich bin rundum zufrieden mit Eurer Arbeit. Seit der 8. Ausgabe Eurer schönen Zeitschrift bin ich nun da-

bei und will Euch auch weiterhin die Treue halten.

Die Berichte über die Geschehnisse in Thorwal gefallen mir mal wieder sehr gut, auch wenn ich mich für eine andere lesefreundlichere Schriftart aussprechen möchte.

Die Abenteuer sind durchweg gut gelungen und Der Wahre Bote und Söldner Heute sind schon (fast) Kult !

Kritik lass ich jetzt mal weg; die kommt dann beim nächsten Mal.

Auch wenn ihr manchmal keine Motivation mehr habt:

Haltet durch und macht weiter wie bisher, hier draußen warten viele treue Leser auf eure Werke.

Leider ist mein Abo abgelaufen, was ich hiermit gerne verlängern möchte. Ich kann nur sagen: Der Thorwal Standard, aus Erfahrung gut!"

Niklas Dittmann

"Ich bin erst vor kurzem zu der hoffentlich stetig wachsenden Schar der TS-Leser gestoßen. Dazu kann ich nur sagen: besser spät als nie!

Zu diesem wahrhaft gelungenen Druckwerk kann ich euch nur gratulieren. Eine Fülle an Informationen zu einer Region, die mir persönlich besonders am Herzen liegt und noch viel mehr. Abenteuervorschläge, Erläuterungen zu Darpatien, Satire pur im Wahren Boten und Söldner Heute... hach. Alles was das geplagte (Meister-)Herz begehrt.

Tolle Arbeit! Mehr braucht man nicht dazu zu sagen..."

Günter Schebeck

"Gestern fiel uns eine Ausgabe des TS in die Hände. Sie hat mich und unsere Runde im westlichen Zwergbergstaat voll angesprochen."

Markus Liechti

"Zum Thorwal Standard Nr. 13 möchte ich diesmal auch einen Leserbrief schreiben. Denn diesmal war ich hellauf begeistert, daß fast die Hälfte des TS nur die Thorwaler Region betreffen. Mit der "bewegten Geschichte" um die Thorwaler (Thorwal brennt !) ist endlich eine mitreißende Dynamik in eine sonst so festgefahrene aventurische Region gekommen.

Und die Art der Berichterstattung (Berichte von verschiedenen Hetleuten) paßt ebenfalls gut.

Auch "Der Wahre Bote" und "Söldner heute" sind (wie immer) besonders unterhaltsam. Weiter so !

Nur der "Rommilyser Landrufer" ist für mich immer eher uninteressant. Klatsch und Tratsch unter Adeligen mag ich auch irdisch nicht. ;-)

Das Szenario "Das Kind der Sonne" hingegen ist wieder klasse. Genauso der Artikel "Wie Katz und Hund". Ich habe mich schon seit einiger Zeit gefragt, was der Namenlose zu dem "Borbarad-Aufstand" sagt. Im offiziellen Aventurien schweigt man sich ja geschickt aus !

Zusammenfassend kann ich also nur sagen, daß dieser TS auf den nächsten neugierig macht (und auch einen hohen Maßstab gesetzt hat).

In diesem Sinne: Das Wohl !"

Thomas Zinke

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)

Weitere Redakteure für Thorwal:

Torben Leutenantsmeyer und Volkmar Rösner

Weitere Mitarbeiter dieser Ausgabe:

Christian Albertz, Oliver Baum, Kolja Behrens, Benno Kittelmann, Matthias Löffler, Kolja Marold, Ralf D. Renz, Bodo Sauerland, Jan Wagner

Zeichnungen: Björn Berghausen (S. 37, 63), Alexander Hajek (Titel, S. 43), Jens Haller (S. 23, 31, 43); Björn Lensig (S. 11, 17, 47, 50); Volkmar Rösner (S. 24), Christel Scheja (S. 43 (Balken), 46); Stefan Trautmann (S. 64) und wie immer geklaute

Karten: dangerous art: S. 28, Jay S. 40, Sonja Marold S. 62

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

Standard Verlag, Bastianstr. 24, 13357 Berlin
info@thorwal.standard.de

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

<http://www.Darpatien.de>

<http://www.Rommilys.de>

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

Händler:

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

RAVENHORST 17

diesmal mit Schwerpunkt "Horror", dem Cthulhu Abenteuer "Harvest Home", einem DSA-Weihnachtsabenteuer, einem Szenario in den Schwarzen Landen, Rätsel, Comics u.v.m.
48 Seiten A 4 für DM 5,- (inkl. Porto & Versand)
Günther Dambachmair, F.-Wiesingerstr. 14, A-4600 Wels

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

PEGASUS ONLINE
WWW.PEGASUS.DE

NEWS & NEWSLETTER
TERMINKALENDER
LINKVERZEICHNIS
PEGASUS PRESS

CTHULHU

MIDGARD

GURPS

ONLINESHOP

ÜBER 5.000 ARTIKEL

GÜNSTIGE RESTPOSTEN

NEUHEITENINFOS

TEXT- & BILDINFORMATIONEN

PRODUKT DES MONATS

AKTIONSPREISE

TOP 100

RINGBOTE
DAS ONLINE-SPIELEMAGAZIN

Schiffswerft

Infos vom Thorwal-Briefspiel

Swafnir zum Grube, liebe Thorwal-Briefspieler!

Draußen wird es langsam Herbst, die Blätter werden braun und fallen von den Ästen, und auf dem Campus der Bonner Universität sammeln sich viele Erstsemestler, die aufgeregt darauf warten, wie es ist, ein Student zu sein. Und einer unter diesen werde bald ich selbst sein, wobei ich weiterhin arbeiten werde, um mir mein Informatikstudium zu finanzieren.

Leider bleibt mir nun nicht mehr die Zeit, mich so als Leiter des Thorwal-Briefspieles um selbiges zu kümmern, daß alles so läuft, wie es laufen sollte. Gerade in der jüngsten Vergangenheit konnte ich mich aufgrund einiger privater Dinge wie z.B. meinem Umzug nicht so um eure Angelegenheiten kümmern, wie ich das gerne gewollt hätte. Da ich jedoch selber den Anspruch an mich stelle, eine Sache entweder ganz oder gar nicht zu machen, muß ich daher die Leitung des Thorwal-Briefspieles abgeben.

Es hat zwar in den letzten Wochen einige Schwierigkeiten bei einigen Spieleraktionen gegeben wie z.B. das Streichen der Skardan-Aktion, aber, um es an dieser Stelle zu betonen: Diese Dinge sind nicht der Grund für meine Entscheidung, sondern einzig und allein die Tatsache, daß ich in der nächsten Zukunft aufgrund meines Studiums bei gleichzeitiger Halbtagsstelle als Programmierer einfach keine Zeit mehr finden werde, den thorwalschen Belangen die Aufmerksamkeit zu kommen zu lassen, die sie verdienen. Denn gerade jetzt steht Thorwal an seinem Scheideweg; im Konflikt mit Nostria und den Horasiern, aber auch durch interne Probleme unter den Hetleuten aufgrund Trondes Handeln, wird sich zeigen müssen, ob durch den hohen Druck die thorwalsche Gesellschaft zerbricht oder aus ihr ein Diamant wird.

Wie geht es nun irdisch weiter? Ich habe mit Ragnar gesprochen, und er übernimmt ab sofort die Leitung des Briefspieles als erster Ansprechpartner, wobei Torben Leutenantsmeyer und Volkmar Rösner in ihrer neuen Eigenschaft als Redakteure für den Thorwal-Teil im TS ihn sicherlich genauso entlasten werden, wie sie das in der Vergangenheit auch für mich getan haben. Ich werde Ragnar über den letzten Stand aller Spieleraktionen informieren, so daß er auf dem Laufenden ist und die Dinge weiterführen kann. Auch Artikel- und Szenario-vorschläge gehen an ihn.

Ich selber bin natürlich nicht aus der Welt. Als eine Art "Creative Consultant" stehe ich Ragnar in Zukunft zur Verfügung, und selbstverständlich werde ich die Absprachen, die im Moment noch offen sind, wie mit den Horas-Kanzlern oder den Albernern zu einem Abschluß bringen.

In diesem Sinne hoffe ich, daß ihr weiterhin Spaß daran haben werdet, einen Hetmann/ eine Hetfrau hier im Thorwal-Briefspiel zu verkörpern, denn wir wissen ja: Letztendlich ist es egal, wer die Ottajasko anführt, Hauptsache, das Bier fließt.

ENERGIE, BEI SWAFNIR!

Paddy Fritz

Paddy heißt jetzt Ragnar, sonst ändert sich nix!

Wie Ihr bei Paddy lesen konntet, haben wir die Rollen getauscht. Ab jetzt steht Paddy in der zweiten Reihe und berät mich bei meinem Job in der ersten Reihe. Ihr könnt aber davon ausgehen, daß sich für Euch kaum etwas ändern wird. Wir sprechen uns weiter ab und ich hoffe, Eure Anliegen möglichst immer zeitnah beantworten zu können.

Solltet Ihr einmal länger als zwei Wochen nichts von mir hören, fragt bitte nach und geht nicht davon aus, daß Ihr in Ungnade gefallen seid. ;-)

Die Auseinandersetzungen mit dem Horasreich werden künftig zwischen mir und dem Liebfelder Kanzler Andree Hachmann koordiniert. Ich hoffe, daß künftig so von der horasischen Seite mehr Input kommt.

Folgende "Unterkoordinatoren" gibt es bis jetzt, an die Ihr Euch bei Bedarf wenden könnt:

Aufbau Stadt Thorwal, Aktion Freies Kendrar: Volkmar Rösner (volkmar-roesner@htp-tel.de)

Olportsteine: Torben Leutenantsmeyer (torben@vinsalt.de)

Magie in Thorwal: Michelle Schwefel (lythana@gmx.de)

Im TS 13 vermeldete Paddy, daß wir die uns selbst gesetzte Grenze von 50 Briefspielern erreicht haben. Inzwischen sind ein paar Spieler wieder ausgestiegen. Aber auch durch Kartebereinigung wird immer wieder Platz geschaffen, deshalb können Interessenten sich jederzeit bei mir melden. Ich setze sie entweder auf eine Warteliste oder vermittel sie an eine/n Mitspieler/in, mit dem/der man sich zusammenschließen könnte.

Thorwal goes Gildenland

Das Abenteurer "Reise zum Horizont" ist mittlerweile erschienen. Leider mußten sich die Autoren aus Platzgründen auf die Expeditionen der Alanfaner und Horasier beschränken; das ursprünglich geplante Kurzzenario zur Überfahrt der Thorwaler geriet leider ins Hintertreffen.

Wir planen in enger Abstimmung mit Thomas Römer eine Kampagne, die Euch in die Lage versetzen soll, an diesem Ereignis teilzuhaben. Ich hoffe, daß sich unsere Pläne, in die Tat umsetzen lassen werden.

Inzwischen gibt es ein FAQ zum Thorwal Briefspiel, das nicht nur organisatorisches zum Briefspiel enthält, sondern ebenso inhaltliche Festlegungen für die Zukunft Thorwals als Grundlage für das Spiel in Thorwal. Das FAQ gibt es auf der Homepage.

Abschließend möchte ich Euch dringend darauf hinweisen, daß ich auch für Kritik empfänglich bin. Wenn Euch eine Entscheidung von mir nicht paßt, sagt mir Bescheid, ich werde sie dann ggf. überdenken. ;-)

Weiterhin viel Spaß!

Ragnar Schwefel



Vaterländisch, Kriegerisch, Traditionsbewußt, Zupackend, Treu, Tapfer

BOR 30 Hal, 17. Jahrgang

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

Thorwal erwacht!

Trondes Rede auf dem geschichtsträchtigen Sjalbing

Liebe Freundinnen, liebe Freunde, wackere Thorwaler landauf, landab,

bittere Monde liegen hinter uns.

Groß ist unsere Trauer über die Opfer, fast jede Sippe hat bittere Verluste zu ertragen.

Wie Schwerter schneidet die Erinnerung an die, die wir verloren, in unsere Herzen, wie Axthiebe schmerzen uns die Leiden, die sie erlitten.

Selbst die despotischen Praioten sind seinerzeit nicht mit solcher Grausamkeit vorgegangen wie die Knechte der liebfelder Drachenhure.

Die Horasier haben ihre parfümierte Maske fallen lassen: Sie treten in die Fußstapfen ihrer finsternerzigen Vorfahren und lassen Cantera in Aventurien wiedererstehen.

Doch dieses Mal werden wir nicht weichen. Nein!

Ganz Thorwal steht wie ein Mann und eine Frau den feigen Pump-hosen entgegen! Wir erheben unsere Fäuste gegen die Aggressoren, gegen die, die unseren wehrlosen Kindern und Greisen den greulichen Flammentod brachten, die unser geliebtes Thorwal in Schutt und Asche legten.

(leise) Ja, Horasknechte, unsere Stadt mag gefallen sein. Viele von uns mögen den Tod gefunden haben. Das wohl, liebe Freundinnen und Freunde, das wohl ...

(Mit donnernder Stimme) Aber unseren Mut, liebfelder Schergen, unseren Stolz, den haben wir nicht verloren. Seid euch nur dessen gewiß, der Tag der Rache wird kommen! Das Wohl!!!!

(lautstarke Zustimmung)

Wir aber, wackere Freundinnen und Freunde, müssen uns wappnen. Viele Jahresläufe haben wir es besprochen, haben disputiert und gestritten. Viel sprach dafür, viel vielleicht auch einiges dagegen. Doch jetzt ist der Tag der Entscheidung gekommen:

Unsere Zukunft, Thorwals Zukunft liegt in Hardreds Traum! Sein Traum von einem einigen, einem starken Thorwal! Und so rufe ich euch zu, verweigert euch der Zukunft nicht und folgt mir auf dem Weg, der uns zu neuer Macht und Stärke führen wird: Kauft gemeinsam mit mir an diesem Tag, diesem schicksalsträchtigen Tag

ein Wort: Thorwal!

Ein einiges Thorwal, eine einige Nation, viele tapfere Herzen und Hände, die zu einem werden, die gemeinsam den Fährnissen trotzen, die das Schicksal für uns bereit hält!

Gemeinsam dann rufen wir der schändlichen Hure aus Binsalt entgegen:

“Du hast Feuer auf unsere Städte regnen lassen – wir, die große thormalische Nation, werden dir nichts schuldig bleiben! Unsere Skrajas glühen vor Kampfeswillen und es wird horasisches Blut sein, in dem wir die Blut löschen!”

(Jubel brandet auf)

Und es wird nicht bei unserem Ruf bleiben, Freundinnen und Freunde, das Wohl!

Mit eurer Hilfe werden wir, die Männer und Frauen des kürzlich einberufenen Kriegsrates, alle nötigen Pläne schmieden, alle Hebel in Bewegung setzen, uns in die Lage zu versetzen, die erlittene Schmach zu tilgen und den Seelen unserer Gefallenen Rache zu gewähren.

Wer wollte da abseits stehen, wenn es gilt neue Schiffe zu bauen, neue Waffen zu erdenken und neuen Schutz für unsere Städte und Dörfer zu schaffen?

Ein Hundsfott, wer jetzt wie ein Kleinkrämer herummault: “Aber unsere Freiheit...”

Liebe Landsleute, Freunde und Freundinnen, wie sollte aber die thormalische Nation, die sich stolz wie ein Lichtvogel aus der Asche dieser heiligen Halle erhebt, die Freiheit eines Thorwalers, eure Freiheit gefährden? Wo wir uns doch wie ein Kämpfe finden, das zu tun, wonach uns alle begehrt, die horasischen Puderquasten dahin zu jagen, wohin sie gehören und noch ein Stück darüber hinaus ...

Nein, nein, unsere Nation wird unter meiner Führung alles tun, um unsere thormalische Erde, unsere thormalischen Gewässer von unseren Feinden zu befreien. Unsere Schwerter und Äxte werden wie Donnerkeile zwischen sie fahren.

(Fortsetzung auf Seite 9)

(zustimmendes Gejohle, aber auch erregte unverständliche Zwischenrufe von der Hetzfrau der Hammerfaust-Otta aus Olport, Korja Jadrasdottir)

Wenn wir aber weiter daran festhalten, auf eigene Faust loszuschlagen, dann bleibt es dabei, daß diese Attacken den Horasiern nicht lästiger sind als einer Olportkuh ein Bremsenstich.

(Korja Jadrasdottir laut brüllend: "Ich werde das tun, was ich für richtig halte, um die Sesselfurzer von den Steinen wieder zu vertreiben. Deine Taktik ist feige und eines Thoralers unwürdig. = Sumulte, die sich erst nach einige Zeit wieder beruhigen.)

(Tronde, mit lodernem Blick und geballter Faust) Gebt mir 3 Jahre Zeit und urteilt dann. Wenn ihr dann der Meinung seid, ihr hättet eure Freiheit eingebüßt, wenn ihr das dann ehrlich meint, so jagt mich davon! Aber bis dahin, bis dahin, wackere Thoraler, zähle ich auf euch, auf eure Unterstützung, auf eure Hilfe! Für die Spanne von drei Jahresläufen bedingungslos. Auch wenn ihr mit der einen oder anderen Entscheidung nicht einverstanden seid.

Es ist Krieg zwischen uns und dem Horasiat und ihren erbärmlichen kleinen Speichelleckern aus Nostria, vergeßt das nicht!

("Das wohl!" Rufe, allgemeine Zustimmung)

Die bitteren Niederlagen, die wir hinnehmen mußten, sie weisen uns den Weg: Es ist an der Zeit, neues zu wagen. Neues, wie es eure Ahnen nie gescheut haben, als sie sich den Herausforderungen stellten, die das Schicksal für sie bereit hielt. Als die Canterer kamen und ihnen der Dolch des Tyrannen an der Kehle saß, was haben sie da getan? Auf dem alten beharrt? Sich unterworfen?

Nein, Brüder und Schwestern, nein! Sie befahlen sich Swafnir und scheuten die Herausforderung nicht, den Weg über das große

Meer zu wagen. Und ihr Mut wurde belohnt!

(weitere Zustimmung, selbst von einigen der Traditionalisten, was andere dieser Fraktion wenig erfreut)

Was aber ist wohl von solchen Thoralern zu halten, die gemeinsame Sache mit den Feinden zu machen?

(erregte Zwischenrufe)

Genau, solche Verräter gehören ausgemerzt! Ich werde mich nicht scheuen mein Schwert sprechen zu lassen oder einen Bann auszusprechen, wo immer es Not tut. Ich bin es leid, ja, Thoral ist es leid, daß solche, die nur auf ihr Wohl bedacht sind, uns allen schaden und sich einen Scheiß für unser Land, für uns alle interessieren. Ihr wißt wohl, wen ich meine!

Mein Kampfruf geht auch an Olgerda, die Friedlose, die in ihrer Dummheit und Bier unser aller Glück für eine Handvoll goldenen Land getauscht hat. Oder an den Stellvertreter von Horas Gnadon auf Gandar, der es vorzieht, wie ein Hund zu leben, statt dem Ruf des stolzen Swafnir zu folgen! Wir werden solche nicht unter uns dulden, das wohl!

Freunde und Freundinnen, Thoralerinnen und Thoraler, solange noch ein Feind, gleich ob Horasier oder auch von unserem eigenen Blute, auf unserem Boden steht, so lange auch nur einer Swafnirs Wellen kreuzt, so lange kenne ich keine Olporter oder Waskirer mehr, sondern nur noch Hjalvinger! Hjalvinger, die nur nach einem trachten:

die Opfer zu rächen, Swafnir zu ehren und die Heimat zu befreien!

(tosender Beifall brandet auf, hier und da durchbrochen von erbosten Schmährufen, doch Jubel und Zuspruch überwiegen deutlich)

Beschlüsse des Hjaldings

Das Hjalding beschloß endlich auch formal, Thoral zu einem Staat auszurufen. Als Oberhaupt wurde erwartungsgemäß Tronde bestimmt.

In den Monden bis zum nächsten Hjalding wird von ausgewählten Frauen und Männern darüber beraten werden, wie unser Staat im Detail aussehen soll. Bereits jetzt zeichnet sich ab, daß zur Stärkung der Mitbestimmung eines jeden Thoralers überall dort, wo es noch keine Jarklüner gibt, welche gegründet werden. Ebenfalls beschloß das Hjalding eine weitere Formalität: Nostria und den Horasiern wurde nun ganz offiziell der Krieg erklärt. Das hat auch die Bewandnis, daß Tronde auch unabhängig davon, daß das Hjalding ihn zum Haupt des neuen Thoral erkoren hat, nach altem überliefertem Recht somit zum obersten Kriegsherrn Thoral wurde, mit der entsprechenden Machtbe-

fugnis. Man erhofft sich damit, dem Widerstand einiger nördlicher Ottajaskos auszuhebeln, die sich gegen das neue Thoral sträuben.

In Folge der Ergebnisse des Swafnirgeweihtenkonvents beschloß das Hjalding mit großer Mehrheit, von der mittelreichischen Zeitrechnung zu einer thoralischen zu wechseln. Ab sofort gilt "Nach Jurgas Landung", wie man in Teilen Thoral schon seit langem die Jahre zählt. Auch die Monatsnamen, die in Thoral seit der mittelreichischen Besetzung gelten, sollen durch eigene, thoralische ersetzt werden. Das Hjalding will dies auch auf dem nächsten Hjalding endgültig beschließen.

Von den Steuern, die dieses Jahr erstmalig erhoben werden (wie der TS bereits berichtete, hat das letztjährige Hjalding beschlossen, daß künftig 1 Goldstück oder sein Gegenwert in anderen Währungen bzw. Waren, als Kopfsteuer von jedermann zu bezahlen sei), sollen nach Beschluß des Hjalding neue Werften und mindestens ein Kriegshafen gebaut werden.

Die von Tronde beantragte Semaphorenlinie, als neues Warnsystem vor Angriffen aus dem Süden, fand zwar eine knappe Mehrheit, doch weil viele vehement dagegen waren, ließ sie sich Blödsinn nachzumachen, wollte sich Tronde dies noch einmal überlegen. Einig war man sich allerdings, daß ein Warnsystem benötigt wird.

Impressum:

**Der Thoral Standard erscheint im Aufbau Verlag
Thoral, Hetzfrau Garhelt Straße 10.**

**Herausgeber: Swantje Hillebrook-Karlsdottir, Kurt
Buccerison, Rudolfste Muggindling
Chefredaktion: Thies Ragnarson
Auflage: genug**

Von der Großen Versammlung der Swafnirgeweihtenschaft

Bridgera Karvsolmfara, die Hohepriesterin Swafnirs, hatte zur großen Versammlung in das zerstörte Thorwal gerufen und mehr als hundert Swafnirsdienstler waren ihrem Ruf gefolgt, um sich in Glaubensfragen zu beraten. Dazu gesellten sich I firn- und Firungeweihete und Skalden im Dutzend, die neugierig waren, was das Oberhaupt des Swafnirglaubens vorzubringen hatte. Aus Prem war Jurge Swafnirsgrehd, gekommen, der als Junge nach einem Schiffbruch von einem Wal gerettet worden war. I firmiane Raskirdottir, I firms Geweihte in Olport, hatte sich ihrem Kollegen Starkad Erwiderer vom Swafnirtempel an die Fersen geheftet. Asleif Nellgardson, der berühmteste lebende Skalde Thorwals, hatte sein Lager in Thorwal aufgeschlagen, ebenso der Skalde Ohm Follker, ein Gefährte Phileasson Foggwulfs bei seiner Wettfahrt rund um Aventurien. Auch Swafgrimmur Thungurson, jener thorwalsche Gelehrte, der umstrittene Thesen zu den Göttern aufgestellt hatte (s. TS 9), bot der Versammlung seine Dienste an. Ja, sogar ein Hesindegeweihter, Hesindeo Hesindei, aus Kuslik, hatte allen Mut zusammen genommen, sich hier zu zeigen, um an diesem großen Ereignis teilzunehmen, doch wies man ihm brüsk die Tür, denn Hesinde hin, Toleranz her - der Brand von Thorwal war nicht vergessen.

Außerhalb der schwer gezeichneten Stadt hatte man lederne Zelte aufgebaut, um die große Schar der Gäste unterzubringen, auch um Swafnirskinder, die manche Geweihten begleiteten, fernzuhalten. Die Vision, die Swafnir der alten Hohepriesterin gesandt hatte (s. TS 13), hatte Bridgera dazu getrieben, sich über die Glaubenswelt der Thorwaler ihre Gedanken zu machen. Ihre spirituelle Reise hatte sie nach Olport geführt, um uralte Quellen zu studieren, sie hatte mit Gelehrten über den Fund der Swafnirstatue in Dibrek (s. TS 8 und dieser TS, S. XX) diskutiert und sich von Swafgrimmur Thungurson seine Theorien erläutern lassen. Außerdem hatte sie sich von Skalden aus allen Ecken thorwalschen Siedlungsraums ihre alte Lieder, allen voran das Jurga-Lied vortragen lassen. Dabei bestätigte sich, daß das Jurga-Lied in mannigfacher Fassung existiert, so gar in einer, in der Efferds Name mit keinem Wort erwähnt wurde! Was Bridgera nun herausgefunden hatte, sollte auf der großen Versammlung der Geweihten diskutiert werden.

In Geweihtenkreisen sorgten die Themen für große Aufregung, bei den einfachen Thorwalern eher für Achselzucken. Gab es denn nichts wichtigeres, jetzt, wo die Nachkommen der verhaßten Priesterkaiser und güldenländischen Eroberer Thorwal in Brand gesetzt und sich auf den Olportsteinen festgesetzt hatten, ihre gierigen Blicke über das Meer der Sieben Winde richteten und Thorwal in die Bedeutungslosigkeit zu drängen trachteten? Und auf dem Konvent sollte erörtert werden, wie Thorwaler die Beziehungen unter den Göttern beurteilen, statt daß die weisesten Männer und Frauen sich darum bekümmerten, wie es mit den gedemütigten Nordleuten weitergehen sollte?

War Praios der Fürst der Zwölfe, wie die Herren aus der Stadt des Lichts behaupteten, und Swafnir nur ein unbedeutender Halbgott? Für den einfachen Thorwaler war die Frage leicht zu beantworten, für Geweihte indes, die tiefergehende Kenntnisse haben und auch die Bedeutung des Silem-Horas-Edikts von 100 vor Bosparans Fall kennen, war es schwieriger.

Wochenlang diskutierten die Gelehrten die Beziehung der Thorwaler zu den Göttern, die Beziehungen der Götter untereinander, sie stritten sich um Details, prügelten sich um Met und Bier, wenn mal wieder ein Faß zur Neige ging, beteten oder forderten die Götter zu einem klärenden Wunder

auf. Das Wunder kam dann schließlich auch. Allerdings nicht in der Form, wie die Geweihten es erwartet hatten: die Lieferanten von Met und Bier wollten nicht mehr vertröstet werden, sondern Geld sehen für die vollen Fässer, die sie geliefert hatten, Geweihte hin oder her. So wurde unter den Geweihten noch einmal gesammelt. Sie rauffen sich zu einem gemeinsamen Entschluß zusammen und versoffen den Rest des gesammelten Geldes in einer großen Abschlusfeier.

Während die Geweihten in den folgenden Tagen die Heimreise antraten, um die Ergebnisse ihres Zusammentreffens in ihren Heimatorten zu verkünden, begab sich Bridgera Karvsolmfara zu dem in den Ruinen des Swafnirtempels stattfindenden Herbsthjalting, um den Anwesenden zu berichten, was man beschlossen hatte. Neugierig füllten die Thorwaler die Reste der einst mächtigen Halle des Swafnir bis auf den letzten Platz. Als die inzwischen 69-jährige Hohepriesterin, die seit nunmehr 29 Jahren den Kult in Thorwal leitete, unter die Gläubigen trat, wurde es still. Trotz ihres Alters war die hochgewachsene Gestalt mit ihrer langen, grauen Mähne eine beeindruckende Figur. Sie ließ ihren Blick über die versammelten Thorwaler gleiten.

“Seid willkommen in dieser geschändeten Halle Swafnirs, ihr alle, die ihr gekommen seid“, begann sie. “Seit bald dreißig Jahren begrüße ich euch hier in Swafnirs Namen, doch heute erfüllt mich das mit besonderem Stolz. Denn die Geweihten, die sich die letzten Wochen hier versammelt haben, haben ein klareres Bild unserer Götter gezeichnet. Es gibt vieles, was wir erst jetzt verstehen, aber der Geheimnisse der Hochmächtigen sind nicht weniger geworden. Ich habe euch zusammengerufen, um euch von unserer großen Versammlung zu erzählen. Tragt hinaus in die Welt, was ich euch heute erzähle.

Mehr als zweitausendsechshundert Jahre ist es her, daß Swafnir unsere Ahnen unter Jurga Tjalfsdotter vor den güldenländischen Eroberern schützte und über das Meer der Sieben Winde nach Thorwal führte. Unter SEI - NER Hut fanden wir neue Heimat, wuchsen und gediehen. Achthundert Jahre lang lebten wir in Thorwal und dankten Swafnir, unserem Gott. Dann kamen die güldenländischen Eroberer. Wir bekämpften sie, wo immer wir sie auf dem Meer fanden. Schließlich zerstritten sich die Canterer. Sie wurden friedlich, einige durften sogar hier siedeln und wir trieben mit ihnen Handel. Vor etwas über siebenhundert Jahren war damit Schluß. Feige überfielen die Praiosschergen unsere Heimat, verboten den Glauben an unseren Gott Swafnir. Sie verlangten die Anbetung ihres Sonnengötzen und, Swafnir steh uns bei, sie trieben sogar Steuern ein. Hundertvierzig Jahre lang taten wir alles, um sie zu vertreiben und es gelang uns schließlich auch. Der Kopf des bodironischen Statthalters wurde nach Gareth geschickt und wir waren frei! Vor vierhundert Jahren kamen die Schwarzpelze, aber wir konnten sie vertreiben. Wir sind frei. Aber sind wir das wirklich? Sind wir noch die Herren des Meeres der Sieben Winde? Oder nehmen uns die neuen Schiffe der Horasier den Wind aus den Segeln? Was ist mit unserer alten Heimat Hjaltingard? Ist sie frei? Was ist mit unserem Glauben? Sind wir frei?

Was sagen die großen Tempel in Gareth oder Kuslik? Swafnir sei ein Halbgott! Ein halber Gott!! Könnt ihr euch das vorstellen? Vor tausend Jahren hat einer ihrer Horaskaiser bestimmt, welche Götter verehrendes würdig seien. Swafnir war nicht darunter, Firun wurde gnädigerweise aufgenommen, als Hüter der Jagd und Herr des Winters! Und das ist es auch, was man in jedem Tempel der Zwölfgötter erzählt.

Doch damit ist jetzt Schluß! Wir lassen uns und unseren Glauben nicht länger unterdrücken! Wir rufen den Nachkommen der Güldenländer zu:

'Bleibt uns ferne mit eurem Zwölfgötterglauben! Wir sind die Kinder Swafnirs! Weh uns, daß wir unsere wahre Treue, unseren wahren Glauben so lange verleugneten, daß es uns einfiel, den Einflüsterungen der Südländer zu glauben, die da behaupteten, der große Wal sei nicht mehr als ein Kind ihrer Götter Rondra und Efferd, ein unbedeutender Sproß im Schatten der Zwölfe.

Nein, meine Kinder, **Swafnir** ist unser göttlicher Hetmann, unser Schutzherr und Lehrmeister, der alleine den Göttern der Guldenerländer trotzte und unsere Vorfahren treulich beschützte, ihnen den Schiffsbau brachte und sie sicher hierher führte, als die feindliche Übermacht zu groß wurde. Betet zu ihm und dankt ihm für seine Hilfe, die er uns seit je her gewährt. Er beschützt uns vor dem Sturm und den Untiefen, er führt uns sicher über die Meere, er streitet im Kampf in der ersten Reihe. Seine Töchter, die Wellen, gemahnen uns täglich an seine Macht und seine Güte, sie spielen mit uns, im Guten wie im Bösen, tragen uns auf ihren Rücken hurtig wie ein Vogel oder ziehen uns hinab ins Wellental. Ehret Swafnir und kämpft für ihn! Denn Swafnir ist unser Gott und der Wal ist sein Zeichen und genießt unseren Schutz!

Swafnir führt uns, doch über das Land und das Meer wacht **Firun** mit eisiger Kälte. Der Herr über Leben und Tod ist unerbittlich, er sorgt dafür, daß das Leben nicht alles überwuchert, er läßt Stürme losbrechen, Vulkane ausbrechen, das Meer zufrieren. Ihn zu rufen, bringt wenig, denn Gnade ist ihm unbekannt. Doch auch ihn muß man ehren. Jeder Schritt, jeder Atemzug, den ihr in seiner Welt tut, ist ein Gebet zu seinen Ehren und es liegt in seinem Ermessen, euer Lebenslicht auszulöschen. Keine Macht kann gegen ihn bestehen, nicht einmal der guldenerländische Götterfürst, dessen Licht hier, hoch im Norden, nur noch fahl am Himmel leuchtet.

Wo Swafnir als Hetmann uns voran in die Welt zieht, wacht **Travia** über die zuhause Gebliebenen. Die Gütige heißt man sie, Hüterin des Feuers, Bewahrerin des Heimes. Wie ein Schiff ohne Hafen ist ein Mensch ohne Heimat. Der Mensch braucht das Meer, ihn zu nähren, und Swafnir schenkt es ihm, und er begleitet ihn als Kriegsherr auf ihren Fahrten. Swafnir gibt dem Menschen Mut und Stärke, sich das zu nehmen, dessen er bedarf. Doch der Mensch braucht auch ein Haus, sich auszuruhen und die Schätze, die ihm das Meer gibt, zu genießen, und es ist Travia, die ihm dieses Geschenk gibt.

Und auch der Stärkste unter den Starken, der Mutigste unter den Mutigen braucht eine Sippe, sein Herz zu erwärmen und seinem Tun einen Sinn zu geben und Beistand zu finden, in einer unerbittlichen Welt. Und auch das schenkt uns Travia. Ohne Familie, ohne Feuer sind wir in Firuns Welt nichts, sie gibt uns Kraft, sich seinen Herausforderungen zu stellen.

So unerbittlich ist Firun daß kein Flehen eines Menschen ihn erweichen kann. Doch gibt es eine Stimme, die an sein Ohr und Herz zu dringen vermag, die der schönen **I firm**, der er gewogen ist. Denn auch sein Herz aus Eis läßt sich erweichen, wenn ihre liebliche Stimme erklingt. Sie schenkte uns das Sonnenlicht, um Firuns grimmiger Kälte Einhalt zu gebieten. I firm ist die Schönheit der Elemente, der Wildnis, der Naturgewalten. Wo Firun Zerstörung ist, ist I firm Hoffen.

Efferd aber, er ist und wird immer sein. Daran gibt es nichts zu deuten, aber auch nichts zu bereden. Man kann ihn nicht erweichen, noch ihm schmeicheln, noch ihn sonstwie erreichen. Er ist und achtet unserer nicht. Und man muß nicht besonders erwähnen und preisen, was einfach ist. Praios und seine Brut Horas aber sind die Sendboten und Patrone, derer, die uns übel wollen, und sie senden Schergen, das Swafnirvolk zu verderben und in den Untergang zu treiben. Zweimal schon haben die Anhänger des Sonnengötzen und seines Sohnes bereits sich daran versucht, uns zu verderben, einmal unsere Vorfahren im fernen Westen, die sie mit Feuer

und Schwert aus ihrer, aus unserer Heimat vertrieben und ein zweites Mal, als sie auf leisen Sohlen kamen, uns einlullten und mit dem süßen Gift der Verführung nährten, unserem alten Glauben abzuschwören. Generationen war unser Volk wie in einem Bilsenkrautausch, glaubte willfährig, was die Schergen des goldenen Götzen ihnen einflüsterter und vergaßen ihre wahre Treue.

Doch nun, da Swafnir uns Zeichen sandte, uns vor der dräuenden Verdammnis zu erretten, da wir erwachten aus unserem Rausch und erkannten, wie man uns getäuscht hatte, da rissen sich die Diener des Guldener die Maske vom Gesicht und wieder kamen sie mit Feuer und Schwert. Nun ist die Stunde der dritten Heimsuchung gekommen, wie es in der Prophezeiung der Skaldin Jedhella der Einäugigen heißt, und wieder kommen die Kinder des brennenden Gottes mit Feuer und Schwert. Und wie es geweissagt wurde, ist dies die Stunde der Bewährung, die Stunde, da wir ihnen beweisen werden, das unser Herz treu zu unserem Glauben steht, und Swafnir wird uns beistehen in unserem Kampf.

Und wir werden den Sonnengötzen und seine Brut, all ihre Anhänger und Speichellecker, ihre Mordbuben und Mordbrenner nicht länger dulden auf Swafnirs Land, und ihre Tempel sollen untergehen.

Aber, mißdeutet meine Worte nicht und tragt auch dies in euren Herzen: Ihr sollt die fremden Götter dennoch nicht verspotten. Es sind nicht eure Götter, aber dennoch Götter ..."

Die Hohepriesterin des Swafnirkultes war als Rednerin so begabt wie jeder thorwalsche Skalde. Lange war ihre Rede, doch die Thorwaler, an lange Gesänge gewohnt, wurden nicht ungeduldig. Vor ihrem geistigen Auge verfolgten sie mit, wie ihr Volk von Swafnir durch die großen Katastrophen geleitet wurde, wie er sie schützte vor den Unbilden Vater Firuns.

Eine leuchtende Zukunft breitete Bridgera vor ihnen aus. Nie war das thorwalsche Volk so zahlreich wie heute. Die Zeit ist gekommen, den gesamten Norden, das Meer der Sieben Winde und die alte Heimat Hjalldingard in Besitz zu nehmen.

Und mal sehen, wohin der Wind sie noch treiben würde ...

Anmerkungen (Meisterinformation)

1. Bridgera Karvsolmfara, Hohepriesterin des Swafnirkultes in Thorwal, Thorwal-Heft, S. 35
2. Jurge Swafnirsgrehd, oberster Swafnirgeweihter zu Prem, Thorwal-Heft, S. 42
3. Ifiriane Raskirdottir, Ifirns Geweihte in Olport, Thorwal-Heft, S. 49
4. Starkad Erwiderer, Geweihter Swafnirs, Thorwal-Heft, S. 48
5. Asleif Nellgardson, Skalde aus Waskir, Thorwal-Heft, S. 60
6. Ohm Follker, Skalde, Phileasson-Saga
7. Swafgrimmur Thungurson, Gelehrter, TS9
8. Hesindeo Hesindei, NSC
9. Jurga-Lied, Thorwal-Heft, S. 64, XIV. Strophe: "... wohin nur Efferd uns sicher geleiten kann..."
10. Efferds Fehlen: Thorwal-Heft, S. 28: "Efferd gilt meist als fast wesenslos, wird als das Wasser schlechthin verehrt und häufig [...] mit Los gleichgesetzt.", Thorwal-Heft, S. 34: "... aber dennoch finden sich in der marmornen Halle Efferds vornehmlich Reisende und Kapitäne aus fremden Landen ein...", Prem hat keinen Efferd-Tempel (Thorwal-Heft, S. 41), Thorwal-Heft, S. 47: "... Nach ihrem Abzug stand diese leer und wurde nur zögernd wieder als Tempel eingerichtet..."

Hjalding - Reaktionen

Die Reaktionen auf Trondes Rede fielen teilweise heftig aus, und nach den Ausbrüchen von Korja konnte man Übles für die folgende Abstimmung befürchten. Aber zunächst einmal lief für Tronde alles ganz gut: Beorn Laskesson von der Sturmspeer-Ottajasko aus Prem stimmte allen Anträge zu und erklärte, daß es sehr vernünftig sei, Tronde drei Jahre Zeit zu geben und dann Bilanz zu ziehen. Dem schloß sich auch Roar Eldgrimson von der Nebeldrachen Ottajasko an, der aber auch darauf aufmerksam machte, daß Tronde frühzeitig an eine Nachfolgeregelung denken sollte, denn schließlich sei in den drei Jahren fast 60 Winter alt und auch im Krieg könnte er ja bereits fallen. Von Steuern allerdings wollte Roar nichts wissen.

Für die Lässiger Drachen machte Hetmann Frenjar Torstorson erneut deutlich, daß sie treu zu Tronde und seiner Politik stünden und damit im Norden seine wichtigsten Verbündeten seien.

Auch die Wellenstürmer-Ottajasko unter Führung von Hetmann Thorkill Gairson schloß sich Trondes Politik voll und ganz an.

Kritischer waren Hetmann Thorondor Salgarson und Hetfrau Ewanja Gubjarsdottir, denen Trondes Bestrebungen zu weit gingen. Doch auch weiterhin überwogen die zustimmenden Äußerungen, denn auch der Hetman von Evasün Hjaldr Thurboldson und Ingald Ingibjarnson aus Enqui schlossen sich den Ausführungen von Tronde an. Ebenso kam die erwartete Zustimmung von Tjore Elengarson, Hetmann der Trunkenbold-Otta.

Korjas Stimmung verfinsterte sich zunehmend als auch gegen ihre Erwartung Ewen Thorbjörnson, Hetmann von Naskheim, sich für Trondes geplante Maßnahmen aussprach.

Hier endete der erste Tag des Hjaldings und während des Abendmahls gab es meist gemäßigte Diskussionen und nur wenig laute Worte. Einige nutzten das Hjalding wie üblich, um sich nach geeigneten Ehepartnern Ausschau zu halten oder um alte Freundschaften zu erneuern. Auffällig war aber wie ruhig es um Korja herum war; verdächtig ruhig, wie man im Nachhinein feststellte. Brangarr Hjörnen Laefson der Hetmann aus Uddajahl saß den ganzen Abend bei Korja und auch Ewanja wurde dort oft gesehen.

Am nächsten Morgen eröffnete der inzwischen 82-jährige Dero Hjalke aus

Prem die Fortsetzung der Aussprache. Auch er erklärte, daß Tronde auf dem richtigen Weg sei. Ersten Aufruhr an diesem Tag gab es, als Eilif Eldgrimson in Vertretung des verwundeten Hetmannes von Muryt (wir berichteten) eine lange Rede hielt, in der er viele weitere Vorschläge machte. Seine Worte machten deutlich, daß man in Muryt wie immer die Dinge anders sah als sonstwo in Thorwal. Schon während seiner Rede gab es Zwischenrufe.

So machte er den Vorschlag, daß man künftig in 13 Monden rechnen sollte und nicht länger in zwölf, doch davon wollten die anderen Recken Thorwals nichts wissen. Die Hetfrau Gunhild Tryggvsdottir rief: "Uns ist doch egal wie die Laffen das Böse nennen: Wir haben einen Namen für das Elend der Welt: Hrangar und vor ihm müssen wir uns auch weiterhin in Acht nehmen!" "Horasische Süßholzschnepfen!", schimpfte Roar Eldgrimson, als



Gilif aus Muryt geendet hatte.

Noar und anschließend auch Ingald wiesen die Vorwürfe wegen ihrer Fahrt nach Dröl zurück und warfen den Murytern vor, wie kleinkarierte Krämerseelen daher zu quatschen.

Den Vogel schoß aber der Rovermunder Hetmann Letham Lethamsson ab, als er damit drohte, mit seinem Ort zu den Nostriern überzulaufen, wenn Tronde nicht in einem Jahr die Situation mit Nostria und dem Horasreich wieder bereinigt hätte, weil der Handel in der Stadt zum Erliegen gekommen sei. Dem wäre beinahe der Hetmann der Lassirer Drachen an die Kehle gesprungen: "Verräter" schrie er und viele schlossen sich dem Ruf an. Ingald stürzte sich geradewegs auf den "Korinthenkacker und Erbsenzähler" und es entwickelte sich ein wüstes Handgemenge, das aber durch das Einschreiten des besonnenen Kaskar Hakonsson, Hetmann der Finglanz-Ottajasko schnell beendet wurde.

Nachdem wieder Ruhe eingekehrt war, eröffnete Hetfrau Maike Darasdottir von der Brandrächer-Ottajasko wieder den Reigen derer, die Tronde ihre Unterstützung versicherten, ihr folgte Thurgan Jörgeson von Hjalland.

Tronde nutzte die gute Stimmung, um nun dem Hjalding von den ersten beschlossenen Maßnahmen des Kriegsrates zu berichten (siehe nebenstehenden Bericht).

Evanja Gubjarsdottir wollte die verkündeten Maßnahmen aber nicht mittragen und verließ wutschnaubend das Hjalding. Auch die Muryter waren nicht begeistert von der Aussicht, daß Tronde sich in ihre Handelsgeschäfte einmischen könnte. Auch Phileas Wandradsons aus Haibuthar äußerte sich kritisch, insbesondere darüber, daß Rondra und Phex nicht mehr zu den verehrten Gottheiten gehören sollte.

Für Tronde ergriff dann wieder der Hetmann der Sturmkinder-Ottajasko, Cern Ragnarsson, Partei. Doch noch bevor er geendet hatte, wirbelte plötzlich eine Orknaße über die Köpfe der Hetleute.

Sie schlug neben Tronde ein und Brangarr Hjörnen Laefson trat hervor und erklärte, daß die Axt ein Symbol dafür sein soll, daß er Tronde niemals bei seinem Weg folgen würde. Offa Ogerfaust, Hetmann der Zottenbeißer-Ottajasko aus Serske, griff den davon eilenden Brangarr mit eisernem Griff in den Arm. "Ich, Offa Ogerfaust aus Serske sage euch, Tronde ist richtig, der macht das schon, das Wohl. Er ist viel schlauer als ich und ich denke er hat sich das alles gut überlegt, was er von uns will. Aber in einer Sache muß ich doch sagen, daß du zu weit gehst, Tronde: Verräter die mir über den Weg laufen ramme ich selbst ungespitzt in den Boden!" Darauf hin holte er aus, um seine gefürchtete Ogerfaust auf Brangarr niedersausen zu lassen, doch dieser konnte sich losreißen und in dem sich entspannenden Tumult erfolgreich fliehen. Es wurde offenbar, daß dieser Auftritt von Brangarr gut vorbereitet und mit Korja abgesprochen war, die am zweiten Tag gar nicht mehr zum Hjalding erschien und allerlei zwielichtiges Volk angeheuert hatte, der nacheilenden Hetgarde den Weg zu versperren. So gelangte Brangarr unbehelligt zum Hafen und sein und Korjas Schiffe verließen eiligst Thormal.

Als Ältester des Hjaldings fiel es Dero Hjalke zu, die Anklage gegen Brangarr zu führen. Der Axtwurf, selbst wenn ihm keine Tötungsabsicht unterstellte, war ein nicht hinnehmbarer Verstoß gegen die Gesetze des Hjaldings und konnte nicht ungesühnt bleiben. Dem Antrag, Hetmann Brangarr für friedlos zu erklären folgte das Hjalding mit großer Mehrheit.

Zum Abschluß erklärte Magisterin Nadeshda aus Olport für die Hunajasko, daß die altehrwürdige Halle des Windes Tronde im Kampf gegen das Horasreich voll und ganz unterstütze und den weiteren Plänen des Obersten Hetmannes wohlwollend gegenüber stehen. Damit stellte sie klar, daß nicht die gesamte Stadt Olport in Opposition zu Tronde steht.

Zurück zum Ursprung – Iskir Ingibjarson will heim

Wie wir alle ja mittlerweile gehört haben, hat unsere oberste Swafnirpriesterin Bridgerda für viele von uns unseren Umgang mit den Göttern so richtig umgekrempelt:

Der mächtige Swafnir, der grimme Firun, die milde Ffirn und die gütige Travia sind es, die ihre schützende Hand über uns halten. Und in einigen Teilen des Landes geht man sogar so weit, Rondra und Efferd den Abstammungsnamen Swafnirson und Swafnirsdottir zu geben.

Während gerade die Thormaler um Thormal und Prem schwer daran zu knabbern haben, feiert der Norden um Olport herum wahre Freudenfeste, denn in den Augen jener hat sich das bestätigt, was man ja ohnehin schon lange gewußt habe.

Einer von denen ist Iskir, der Bruder von Ingald Ingibjarson, den wir alle als „den letzten Hjalding“ kennen. Iskir gilt als einer der besten Kenner unserer Geschichte und als Bridgerda in Olport unterwegs war, um Anhaltspunkte für ihre Theorien zu, haben die beiden auch lange miteinander gesprochen und sich über die gute alte Zeit der Thormaler und Hjaldingard Gedanken gemacht. So vieles liegt noch im Dunklen, was damals zur Jurgas Zeiten geschah.

Die Treffen muß Iskir arg beeindruckt haben, denn seitdem trifft man zwischen Olport und Waskir des öfteren auf Skalden, die von dem Wunsch Iskirs erzählen, den von Tronde geforderten Neubeginn nicht in Thormal zu beginnen, sondern vielmehr in das Land zurückzukehren, aus dem einst unsere Vorfahren durch das Canterische Imperium vertrieben wurden: Zurück nach Hjaldingard. Folgt man Iskirs Überzeugung, so ist die Zeit der Thormaler auf aventurischen Grund nicht anderes als eine Prüfung Swafnirs, um zu erkennen, welche seiner Kinder wahrhaft seine Nachkommen seien, und Verbannung auf einen anderen Kontinent und dortiger Unbillen zum Trotz sich mutig und stolz genug zeigten, den Versuch zu wagen, die alte Heimat wieder neu zu besiedeln.

Iskir hat eigens ein Lied gedichtet, den die Skalden landauf, landab in seinem Namen singen, um andere dazu zu bewegen, sich seinem Vorhaben – der Fahrt nach Gildenland – anzuschließen. Bislang hat sich erst recht kleiner Haufen dazu bereit gefunden, sich dem wackeren Iskir anzuschließen – doch vielleicht schaffen es Worte und Sänge, daß aus Iskir bald der „erste Hjalding“ wird.

Erste Beschlüsse des Kriegsrates

(Thornwal) Allen ist klar, daß Thornwal dringend Arbeitskräfte benötigt: Zum einen muß Thornwal wieder aufgebaut werden, wir brauchen neue Verteidigungsanlagen zu Land und zu Wasser und wie das Hjalding entschieden hat, benötigen wir auch neue Werften und einen neuen Kriegshafen. Deshalb sollen nicht nur Menschen im Svellttal angeworben werden, zu uns nach Thornwal zu kommen, sondern der Kriegsrat hat beschlossen, daß alle Kriegsgefangenen künftig an einen der zwei einzurichtenden Sammelpunkte verbringen sind: Hjalvidra und Thornwal, damit sie auf Geheiß des Obersten Hetmannes und des Hjaldings wiedergutmachen könnten, was sie ange richtet haben.

Ferner hat der Kriegsrat beschlossen, daß ab sofort eine Beuteordnung für die Zeitdauer der Krieges gilt: Alle erbeuteten Schiffe und Geschütze fallen an den thornwalschen Staat, alles bewegliche Gut auf den Schiffen aber ist Eigentum der erbeutenden Ottajasko und wird bei Bedarf vom Kriegsrat erstattet.

Wobei der Bedarf Thornwals höher wiegt als der einer einzelnen Ottajasko.

Um die Sicherheit des Hinterlandes und unserer Verteidigungsanstrengungen zu wahren, dürfen nicht-thornwalsche Kaufleute nur noch bestimmte Küstenorte und Handelsplätze anlaufen. Von dort wird die Ware von Thornwalern weiter verhandelt.

Ausnahme: Wer einen von Tronde unterzeichneten Freibrief hat, möge auch weiterhin dort handeln wo es ihm behagt.

In diesem Zusammenhang sei darauf hingewiesen, daß nur solche Orte bedacht wurden, wo die örtlichen Hetleute/Jarle den Marktfrieden garantieren, so wie Tronde es bei den Orten tut, die er seinem Schutz unterstellt hat, wie z.B. Daspota. Jedem Ort steht es im übrigen künftig frei, sich seinem Schutz unterstellen.

Liste dieser Freihäfen:

Efferdun, Thornwal, Daspota, Ljasdahl, Prem, Hjalasingor, Overthorn (das sich ab sofort unter Trondes Schutz stellt), Muryt, Olport, Gjalaskermund und Enqui.

Nachruf

(Thornwal) Jadra Thornsdottir ist tot. Die frühere Hetfrau der Surensdottir-Ottajasko und Hetfrau vom Bodir ist nach schwerer Krankheit am 12. Travia zu Swafnir gegangen. Über 30 Jahre war sie nun Hetfrau ihrer Ottajasko. Sie war es, die sich damals nachdrücklich für Garhelt als oberste Hetfrau einsetzte und auch Tronde war sie immer eine treue Freundin gewesen. Bei der Stürmung des Piraten nestes Daspota verlor sie ihren rechten Arm.

Ihre Tochter Garhelt Jadrasdottir wurde zur Nachfolgerin der Ottajasko gewählt.

Ihre letzten Worte waren: "Kinder, nun ist es soweit. Wenn ich euch etwas bedeutet habe, dann weint nicht, sondern rächt unsere Stadt, die mir etwas bedeutet hat."

Bau einer Schleppstelle beschlossen

(Thornwal) Aus dem Umfeld des Kriegsrats wurde bekannt, daß während der letzten Sitzung der Bau einer Schleppstelle im Süden der Premier Halbinsel beschlossen wurde. Durch die Schleppstelle soll die Fahrt um Kap Nunin mit seinen wechselhaften Winden in Zukunft um mindestens einen Tag verkürzt werden. Die oftmals nötige kräftezehrende Fahrt unter Riemen soll so entfallen. Der vorläufige Jarl von Prem, Beorn Laskesson, soll den Bau überwachen. Die benötigten Mittel sollen durch die Kopfsteuer aufgebracht werden.

Neuer Hetmann in Serfke

(Serfke) Die Nachricht über die Zerstörung Thornwals durch die Liebfelder ist für Ole Lebensbörnsen, den alten Hetmann der Zottenbeifer Ottajasko in Serfke zuviel gewesen. Im stolzen Alter von 75 Jahren starb Ole am Schlagfluß. Er hatte es zeitlebens abgelehnt sich eine Frau zu suchen, deshalb war seine Nachfolge offen. In einem Wettlaufen setzte sich Offa-Dgerfaust als neuer Hetmann durch.

Tronde ernennt Vertreter für Premier Halbinsel

Hetmann Tronde hat Beorn Laskesson zu seinem Vertreter auf der Premier Halbinsel ernannt. Zu seinen Aufgaben gehören das Abhalten eines Zensus, das Erheben der Kopfsteuer, die Vorbereitung von Jarlsmahlen und die Überwachung der vom Kriegsrat beschlossenen Bauvorhaben.

Die Ernennung Beorns gilt für die Dauer eines halben Jahres. Beorn Laskesson war lange Jahre Hetmann der Sturmspeer-Otta aus Prem. Er legte sein dortiges Amt freiwillig nieder. Die Führung der Sturmspeer-Otta übernimmt von nun an sein Sohn Laskesson.

Aufbruch in Prem!

(Prem) Nach einer überraschend von Hetfrau Thora Thurboldsdottir einberufenen Sitzung des Stadthjaldings kam es in der Stadt an der Drachenbucht zu einem wilden Tumult. Gerüchten zufolge soll im Hjalding nach einer heftigen Auseinandersetzung der Bau von mehreren Bastionen zum Schutze der Stadt beschlossen worden sein. Diese Bastionen sollen mit neuen, noch zu beschaffenden Geschützen von Thjesson und Grupp bestückt werden. Die dafür benötigten Mittel sollen durch eine Sonderabgabe aufgebracht werden. Als Reaktion auf diese Gerüchte rotteten sich ca. 200 Männer und Frauen vor dem Drachenhäus zusammen. Stimmen wurden laut, eine Sonderabgabe sei eine untragbare Belastung, besonders nach dem Angriff der Liebfelder auf die Stadt. Wovon solle man den leben? Noch mehr Steuern bedeuteten noch weniger Freiheit. Andere riefen, es sei feige und unthornwalsch, sich hinter Geschützen zu verstecken. Der Unmut der Gruppe entlud sich an der Hetgarde, die aufmarschiert war, den Tumult zu unterbinden. Nachdem die überraschten Gardisten vor der wütenden Übermacht den Rückzug angetreten hatten, verstreute sich der Mob auf die umliegenden Kneipen. Die weitere Entwicklung bleibt abzuwarten.

Bürgerkrieg in Muryt!

(Muryt) Die Zustände in Muryt scheinen immer schlimmer zu werden. Nachdem Hetmann Torben Swafnildson nach seinen schweren Verletzungen (der TS berichtete) endlich wieder zu Bewußtsein gekommen war, hat er sein Amt bis zu seiner vollständigen Gesundung an seinen Berater Eilif Eldgrimmson übergeben. Der Magier wurde unter Begeisterungstürmen der Ferseesson-Wellenbrecher zum Hetmann der Otta und der Stadt bestellt, so lange bis Swafnildson wieder völlig auf den Beinen sei.

Daraufhin beschwerte sich Janda Mellgarddotter, die ewige Widersacherin Torbens und mußtmaßliche Hinterfrau des Attentats, bitter, daß nach Recht und Tradition ihr die Würde zufiele, den Hetmann zu vertreten, und forderte unter dem Jubel der Rummur die Hetmwürde ein.

Eilif entgegnete kühl, daß sie doch nicht allen Ernstes glaube, daß er ihr das Hetruder in die Finger legen würde, wo noch nicht geklärt sei, ob eben diese nicht mit seinem Blut besudelt seien. Diese Anschuldigung wurde mit wütenden Pfiffen und Zwischenrufen der Wellenbrecher kommentiert. Janda brüllte, daß Torben diese Be-

hauptung noch leid tun werde, zog sich dann aber in ihr Ottaskin zurück.

Am späten Nachmittag schließlich brach ein Feuer an der Palisade des Ottaskins der Ferseesson-Wellenbrecher aus, das die Bewohner aber schnell löschen konnten. Sofort erinnerten sich die Leute an Jandas Worte und schworen ihrerseits Vergeltung. Mit Fackeln und Waffen stürmten die Wütenden zum Ottaskin der Rummur, um es in Schutt und Asche zu legen. Dort warteten aber bereits die Rummur, und nach einem kurzen Wortgefecht sprachen die Waffen. Binnen kürzester Zeit wurde der Kampf in die Straßen des Städtchens getragen: Bald schon flackerten auch andernorts Flammen auf, die Sippenfehde war zu einem Steppenbrand eskaliert. Ausländische Händler flohen auf Empfehlung der Traviageweiheten Malina Thinnarsdotter aus der Stadt.

Wehe Muryt, als gäbe es nicht schon genügend Feinde vor den Toren, als daß ihr euch jetzt noch innert euren Mauern schlagen müßt!

Botendienst im Norden gegründet!

(Lassir) Folgende Nachricht erreichte unsere Redaktion erst mit einiger Verspätung.

Es besteht aber Hoffnung, daß der schleppende Austausch von Botschaften in unserem Land schon bald Vergangenheit ist.

Im Efferdmond, nur wenige Tage nach dem schmerzlichen Ausgang der Seeschlacht vor Lassir, kam es zu einer Beratung zwischen Hetleuten einiger dort beteiligten Ottas, um weitere Schläge gegen die Horasier auf Gandar zu beratschlagen. Der äußerst wütende Hjalske Walreiter kam auch zu diesem Treffen. Seine Seetiger-Otta war nicht mehr rechtzeitig zu Kampfbeginn erschienen, weshalb er alle Anwesenden aufs Übelste beschimpfte.

Doch scheint Hjalskes übles Großmaul auch mal eine brauchbare Idee entsprungen zu sein. Er schlug die Gründung einer Botenflottille vor, um zukünftig zu gewährleisten, daß alle waffenfähigen Schiffe rechtzeitig benachrichtigt werden.

Hetmann Hjalske stellte für diesen Zweck sogleich die "Fitnsschwan" zur Verfügung. Da aber die in der Seeschlacht gebeutelten Ottajaskos weder Willens noch in der Lage waren ebenfalls Leute und Schiffe abzustellen, beschloßen Hetmann Frenjar und Hetmann Hjalske weitere Mitglieder für eine neue Otta unter den Überlebenden und Versprengten der Schlacht anzuwerben. Nachdem die beiden sich nicht hatten lumpen lassen, konnten die Anwesenden tatsächlich noch zwei Knorren erübrigen.

Am nächsten Tag beriet man über die Gründung der neuen Ottajasko. Eine Hetfrau war schnell gefunden: Salda Jorgensdottir hatte diesen Posten schon bei der ehemaligen Axtschleuderer-Ottajasko inne, und fand breite Zustimmung. Ihren guten Ruf als Kapitänin hatte sie in der Schlacht gegen die Horasier unter Beweis abermals gestellt, als sie und sechs weitere Besatzungsmitglieder versuchten, mit ihrem völlig zerschossenen Schiff Lassir zu erreichen. Beinahe wären sie auch erfolgreich gewesen.

Auch über den Standort des zukünftigen Ottaskin wurde man sich

rasch einig. Man beschloß, das Angebot der Lassirer Drachen anzunehmen, einstweilen ein leerstehendes Langhaus auf Lassir zu beziehen. Ziemlich bald jedoch soll der Umzug in den verwaisten Ottaskin der Axtschleuderer in der Nähe von Olport erfolgen.

Größere Schwierigkeiten bereitete da schon der Name der neuen Ottajasko. Viele Stunden wurde darüber heftig debattiert. Doch schlufendlich einigte man sich darauf, den Albatros zu erwählen, das erschien passend und glückverheißend.

Alsdann sollte über Aufgaben und Grundsätze der neuen Albatros-Otta verhandelt werden. Das interessierte längst nicht alle derer, die sich zusammengefunden hatten, und die meisten verlagerten die Besprechung bald nach draußen, mit einem Fäßchen Premier Feuer. Während einige unentwegte Schlauköpfe drinnen weiter nachdachten.

Beim ersten Morgengrauen waren alle Punkte geklärt, und die Versammlung wurde für beendet erklärt. Einige Tage später verkündete dann Salda Jorgensdottir die Ergebnisse der Zusammenkunft. Außer dem oben genannten, wurde noch der Plan zur Errichtung einer festen Fahrtroute der neuen Albatros-Otta bekannt gegeben. Diese solle zum Transport von Botschaften aber auch von Waren und Personen regelmäßig über die südlichen Olportsteine nach Olport und von dort an der Festlandsküste entlang wieder nach Lassir zurück führen.

Salda merkte allerdings an, daß es durchaus einige Monate dauern könnte, bis man von einer funktionierenden Botenroute in diesem Gebiet sprechen könnte, da zuerst viele Dinge mit den ansässigen Hetleuten und Jarlen beredet werden müßten, und man zur Zeit weder genug Schiffe und Leute zur Verfügung hätte, um dieses Vorhaben sofort umzusetzen. Auch müsse der Dienst erst einmal von den Siedlungen und den Ottajaskos im Norden angenommen werden. Man sei aber zuversichtlich, daß die geplante Route schon im nächsten Sommer fest eingerichtet sein werde.



Vaterländisch, Kriegerisch, Traditionsbewußt, Zupackend, Treu, Tapfer

FIR 30 Hal, 17. Jahrgang

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

Das Wunder von IfirnsHAVN

(IfirnsHAVN) Eine wahrhaft göttliche Kunde erreichte uns vor wenigen Tagen aus IfirnsHAVN, einem kleinen Ort an der Westküste des Hjalmskerlandes. Überbringer war kein geringerer als der bekannte Skalde Fregor Fregorsson, berühmt als Sänger und Erzähler in vielen Teilen des nördlichen Thorwal – und nebenbei Vertrauter und Berater von Thorgroll Tasjeffsson, dem Hetmann von IfirnsHAVN.

„Es war unglaublich! Nur wenige Tage, nachdem wir in IfirnsHAVN vom Entschluß des Swafnir-Konvents erfahren hatten, ereignete sich das Wunder ... Clejiana Swangardsdottir, unsere Ifirngeweihte, stand oben auf dem Ifirnsflügel, am Heiligtum der sanften Göttin, um ein Gebet zu sprechen. Da war plötzlich dieses Geräusch in der Luft, wie ein Flügeltrauschen. Nicht nur wir hatten es gehört, viele IfirnsHAVNER kamen aus ihren Häusern, um der Sache auf den Grund zu gehen.

Das Rauschen wurde immer lauter. Und dann geschah es! Alle Blicke richteten sich auf unsere Geweihte, die mit erhobenen Händen oben auf dem Flügel stand, direkt an der steilen Klippe und den Blick starr gen Himmel gerichtet. Ihr Haar wehte im Wind wie ein Schleier und die Wolken hinter ihr bildeten einen riesigen Schwanz! Etwas merkwürdiges, wunderbares war um diese Wolke, denn viele andere Wolkensetzer trieben von ihr im weg oder drehten sich in aberwitzigen Verrenkungen hin und her, einzig der „Körper“ des Schwans blieb unverändert und stand wie ein weißes Mahnmal am blauen Himmel. Auch unser Hetmann war zu uns getreten. „Ein Zeichen der Göttin“, flüsterte mir unser Swafnirgeweihte zu, „der Blick Ifirns liegt auf unserem Dorf!“ Und in diesem Augenblick senkte der Wolkenschwan das mächtige Haupt, fast so, als wolle er uns zustimmend zunicken. Daraufhin erfüllte erneut das Flügeltrauschen die Luft, im Haupt des Wolkenschwans öffnete sich eine Bresche und die Sonnenscheibe schickte ihre hellen Strahlen durch die entstandene Lücke ... und genau dort, wo das Auge des Schwans zu finden wäre, brach eine gleißende Lichtsäule hervor, die blitzgleich zu Boden fuhr. Die Lichtsäule traf genau auf die Ifirngeweihte oben auf der Klippe, sie umfloß ihre Gestalt wie ein goldener Regenschauer und tauchte sie in einen göttlich anmutenden Schein. Das Rauschen in der Luft wurde lauter und lauter und hinter Clejiana stieg wie aus dem Nichts ein Schwarm wilder, weißer Schwäne in die Lüfte empor! Der Schwarm umkreiste drei Mal IfirnsHAVN und die Klippen, dann verschwand er wieder in den Wolken. Und in diesem

Augenblick wußten es alle: die Göttin sah herab auf unser Dorf und segnete es!

Am Mittag dieses bedeutsamen Tages berieten sich Thorgroll und die beiden Geweihten, und auch ich war als Chronist der Ereignisse anwesend. Die Besprechung war erfüllt von Ehrfurcht vor den Göttern, vom Zorn auf die Nachfahren der verfluchten Canterer und voll Zuversicht auf eine Zukunft unter dem Segen der Sanften Göttin. Gegen Abend rief Thorgroll Tasjeffsson alle IfirnsHAVNER auf dem großen Platz zusammen und begann mit einer Rede, die wegweisend für die Zukunft unseres Dorfes war: „IfirnsHAVNER!“, begann er mit laut schallender Stimme, die von den Wänden der Flügel zurückgeworfen wurde. „Alle haben am Morgen das Zeichen der Göttin gesehen. Und wir werden ihr unsere Dankbarkeit zeigen, das wohl! IfirnsHAVN soll zu einem Hort der Verehrung für die sanfte Göttin werden, wie es sie in den freien Ländern Thorwals kein zweites Mal gibt! Hoch oben auf den Flügeln soll ein Ifirnheiligtum entstehen, zur Freude der Göttin! Swafnir selbst wird die Schiffe der Pilger sicher in unseren Hafen geleiten, Travia wird ihre Hand über die Reisenden halten, auf daß wir ihnen mit Haus und Herd dienen und eine sichere Unterkunft gewähren und Ifirn wird lächeln ob der Hingabe und Ehrerbietung, mit der man ihr hier begegnen wird!

IfirnsHAVNER, Schwestern und Brüder im Glauben und Gefährten auf See und an Land – zeigen wir den horasischen Spitzentuchhäffchen und den Anbetern der Zwölfe, was thorwalscher Glaube bedeutet! Verbreitet die Kunde! IfirnsHAVN wird erblühen unter dem Schutz der Göttin! Das wohl, bei Swafnir, Ifirn, Travia und Firun!“

Fregor berichtete weiterhin, daß er persönlich vom Hetmann ausgesandt worden sei, um die Kunde in Thorwal zu verbreiten und allen, die beim Angriff der Horasier Haus und Hof verloren haben, einen Platz in IfirnsHAVN anzubieten.

Des weiteren sei mit dem Bau des neuen Ifirnheiligtums bereits begonnen worden, obwohl es auch Stimmen aus der Bevölkerung gab, die lieber schnelle bewaffnete Schiffe als einen Tempelbau sähen.

Außerdem mache auch die Kunde von jenen Thorwalern die Kunde, die man mittlerweile landläufig als „Güldenlandeiferer“ bezeichnet, und auch in IfirnsHAVN gibt ein Grüppchen jener, die einen Ausbruch ins „gelobte Hjalmskerland“ fordern, angeführt von dem Fischer Wutbold Knorresson.

Die Zeit wird zeigen, was aus diesen Leuten wird.

Nehult wird zum Schutz gegen die nostrischen Invasoren befestigt Getreulicher Bericht der Skaldin Walpurga Trondesdottir

Es macht mich froh, über unsere Fortschritte berichten zu können, wo wir doch über ein halbes Jahr lang nur immer und überall ganz furchtbar auf die Nase bekommen haben. Jetzt treffen wir Vorsorge, daß die Fiskhköpfe uns nicht noch einmal mit heruntergelassenen Hosen erwischen können und bald drehen wir den Spieß sogar um!

Aber am besten fange ich da an, wo ich das letzte Mal aufgehört hatte:

Nachdem sich die Nostrier unter der Pappenstiel nach diesem hinterhältigen Angriff wieder in Rendrar breit gemacht hatten, war die Stimmung natürlich ziemlich gedrückt. Eldgrimm tobte umher wie ein Walwütiger, und brüllte, daß er sich diese Stadt wieder zurückholen würde – mit uns oder alleine!

Also zogen sich erst mal alle in die Wogenbrecher-Ottaskin zurück, um die Wunden zu lecken und neue Pläne zu schmieden. War natürlich dumm, daß wir Hjallander wenige Tage zuvor wieder nach Thorwal gesegelt waren – aber damit hatte ja niemand gerechnet.

Thurgan eilte nach Erhalt der Nachricht natürlich sofort wieder zu Eldgrimm, aber der hatte derweil beschlossen, erst mal wieder zu Kräften zu kommen. Die Stadt könne uns ja nicht weglaufen.

Daher nutzten wir die nächste Zeit, um Vorräte und Material heranzuschaffen, falls die Plattfischstößer es tatsächlich wagen sollten, über den Ingra vorzustößen. Derweil gingen die Krieger aus Thoss und Rybon weiter auf Rundschaft, um uns vor Überraschungen zu sichern.

Aber die Nostrianer hatten wohl fürs erste genug zusammengerafft und horteten nun satt ihre Schätze.

So ging der Herbst dahin und trotz des Murrens vieler wollte Eldgrimm keinen neuen Kampf beginnen, denn es mußte erst die Ernte eingebracht und für die Flüchtlinge winterfestes Quartier fertiggestellt werden.

Auf dem Herbsthjalding mußte Eldgrimm viel Unterstützung unter den Hetleuten für sein Unterfangen zusammenzubringen. Neben denen, die eh schon den Süden Thorwals verteidigt hatten, gesellten sich nur auch solche dazu, die vor Lassir ihre Schiffe verloren hatten und darauf brannten, wenigstens zu Lande losschlagen zu können!

Mit uns waren die von der Bärenmut-Otta aus Aryn, Krieger aus Sjalfsport, sogar die Enskarer Nebeldrachen-Otta aus dem hohen Norden war mit dabei, selbstverständlich auch die Krieger aus Thoss und Rybon, die Trunkenbold-Otta, die so tapfer das Rendrarer Nordtor angegriffen hatte und natürlich auch wir Hjalländer, weil wir ungern halbe Sachen liegen lassen. Dazu kam noch eine Anzahl von Heimatlosen aus den Ingvaller Marschen.

Eldgrimm's Leute und die Wogenbrecher blieben vor Rendrar, um dort die Kräfte zu binden.

Insgesamt waren wir über 150 wackere Streiter, die die Mühsal eines Marsches durch Meilen tiefverschneiten Gebietes auf sich nehmen wollten, um zu verhindern, daß die Salzarelenschänder

sich im nächsten Frühjahr weiter ausbreiten können.

Hier unten ist es zwar im Winter nicht so bannig kalt wie in Olport, aber dafür liegt hier immer so reichlich Schnee, daß fast jede Bewegung durch das Hinterland zum Erliegen kommt.

Aber nur fast, denn die meisten Hjaldinger aus dem Hinterland können zumindestens ein bißchen mit Skiern oder Schneeschuhen umgehen. Auch, wenn es recht mühsam ist, kommt man doch recht gut damit voran.

Dieses gedachte Eldgrimm nun im Großen zu nutzen. Da hat ihn der Klausen drauf gebracht, der neue Leiter der Kriegerakademie. Sagt immer so was wie: "Bewegung diktiert das Handeln!" oder dergleichen ...

Na, und für das ganze Material, was wir mitnehmen mußten, hatte Eldgrimm mit ein paar Norbarden- und Nivesensippen gehandelt und eine ganze Reihe Hunde- und Dachsschlitten geliehen, die für einen Marsch durch den Tiefschnee bestens geeignet sind.

So wollten wir also im Tiefschnee heimlich quer durch Südthorwal marschieren, bis zum Frühjahr Nehult weiter befestigen und uns ansonsten mucksmäuschenstill verhalten. Wenn die Nostrier dann im Frühjahr versuchen sollten, ihre Eroberungszüge weiter auszu dehnen, würden sie sich eine blutige Nase holen!

Es war also Mitte Firun, als wir uns alle wie besprochen sammelten. Das gab ein Hallo, als wir endlich alle zusammen waren! Naja, eigentlich war es doch mehr eine gelinde Panik, die um sich griff, denn außer den Schlitten hatte Eldgrimm noch etwas organisiert, womit wirklich keiner von uns gerechnet hatte ...

Ich meine, gehört haben ja schon viele davon, gesehen haben sie auch eine ganze Menge – damals, als Phileasson und Beorn sie als Kälber eingefangen hatten.

Aber inzwischen, 15 Götterläufe später, sind die beiden Kopfschwänzer erwachsen geworden.

Und wie erwachsen sie geworden sind! So hoch, wie zwei aufeinanderstehende Männer mißt der Bulle, die Kuh nur wenig kleiner. Wandelnde Berge aus Muskeln und Wolle, mit zwei gebogenen Zähnen, so groß wie Baumstämme!

Mit behäbigen Schritten kamen sie näher, in der Nähe der Menschen setzten sie ihre säulenähnlichen Beine nur sehr vorsichtig voreinander, als wenn sie aufpassen wollten, daß sie ja keinem von uns auf die Füße träten.

Jedes der beiden großen Tiere hatte einen Tragkorb auf den Rücken geschnallt bekommen, wo mehrere Leute drin sitzen konnten, und am Tragegeschirr zogen sie jeder noch einen Schlitten hinterher, wo die Vorräte drauf gepackt waren.

Aber sie waren nicht allein, denn "Väterchen Großzahn" und "Mütterchen Weichfell", wie wir sie recht schnell nannten, waren in den vergangenen Jahren fleißig gewesen und so folgten ihnen noch zwei halbstarke Kinder, die wir mit ihrer Schulterhöhe von "nur" zweieinhalb Schritt erst gar nicht hinter den beiden bemerkt hatten.

Unser langer Eldgrimm, der sich vor den Pelzgebirgen wie ein kleines Kind ausnahm, erzählte uns stolz, daß er die Tiere auf Trondes Landgut außerhalb der Stadt entdeckt hatte, wo sie dabei

waren, die riesigen, meterdicken Stämme für den neuen Swafnirtempel zu transportieren. Wahrhaft die beste Möglichkeit, solch riesiges Holz fern des Wassers zu bewegen!

Eldgrim konnte Tronde schnell von seiner Idee begeistern und erhielt so die Erlaubnis, die Tiere, die ja im ewig winterlichen hohen Norda zuhause sind, zum Schleppen unserer Vorräte einzusetzen.

Wo jedes Pferd im tiefen Schnee nach kurzer Zeit keuchend zusammengebrochen wäre, spazierten sie einfach im gemächlichen Tempo weiter.

Allerdings würden wir uns wohl erst alle aneinander gewöhnen müssen. Jandrin Schlangenzahn, der Tjalfsporther Hetmann, wird damit noch einige Zeit Probleme haben. Nachdem der halbwüchsige Kopfschwänzerlerbulle, ein rechter Frechbolzen, ihn wohl etwas zu heftig um Naschsachen anging.

Jedenfalls mußten die Führer der Tiere den zeternden Jandrin unter dem lautstarken Töhlen der Zuschauer erstmal aus der liebevoller Küsselumarmung des Rabauken zerrren, bevor ihm ganz die Luft ausging. Seitdem hält Jandrin respektvollen Abstand, begleitet vom Grinsen der anderen. Da Efferdün nun aus allen Nähten zu platzen drohte, brachen wir schon am nächsten Tag auf in Richtung Oberluell.

Inzwischen würden sich Eldgrimm's Leute und die Wogenbrecher verstärkt am zugefrorenen Angra tummeln, um dort die Aufmerksamkeit auf sich zu ziehen. Wir zogen nun also durch die verschneite Landschaft los. Bis Nehult sind es knapp 50 Meilen – im Sommer zwei Tage rüstiges Wandern – im Winter eine halbe Weltreise. Obwohl die meisten von uns schon öfters auf Skiern gestanden haben, haben doch die wenigsten bisher schon mal so große Entfernungen auf ihnen zurückgelegt.

Das kann ich Euch flüstern, bei Firun und Ifirn, das geht gewaltig in die Beine! Wenn wir eine Kiste einlegten, bewegten sich die meisten etwas steif durchs Lager und man merkte des abends jede einzelne Sehne bis hoch zum Achterstevan.

Als wir endlich in Nehult ankamen, waren wir zwar recht erschöpft, aber wir hatten uns immerhin einigermaßen an diese Art zu laufen gewöhnt.

Wir verbrachten die nächsten zwei Wochen erst mal damit, uns Unterkünfte zu bauen. Derweil übernahmen die auf Skiern erfahre-

nen Krieger der Nebeldrachen und die aus Thoss und Rybon die Sicherung der Umgebung, um uns vor Überraschungen zu schützen.

Als bald waren wir dann so weit, daß wir die Befestigungsanlagen selber verstärken konnten und hier nun leisteten die Kopfschwänzer unverzichtbare Dienste! Mit stoischer Gelassenheit nahmen sie Baumstämme auf, an denen zehn Mann sich verhoben hätten. Dann schleppten sie die Hölzer zum Waldrand, wo wir sie in ein



Juggeschirr hängten und die sanften Kolosse zogen die Stämme dann durch den tiefen Schnee zum Ort. Das wirkte alles so gemächlich und doch kamen wir mit der Arbeit mehr als dreimal so schnell voran! Wir schlossen die Tiere immer mehr ins Herz und auch Jandrin versöhnte sich nach und nach wieder mit dem Jungelefanten. Die restliche Zeit nutzten wir weidlich, um uns weiter im Winterkampf zu üben und Skifahren zu lernen.

So gut man ja auch auf diesen langen Skiern im Schnee vorankommt – im Nahkampf blüht man doch ganz schön an Beweglichkeit ein, weil man ja nicht so umherhüpfen kann. Das erfordert schon ein gewisses Umdenken. Und am besten wird es wohl sein, die Dinge zu Beginn eines Gefechtes gleich abzulegen, bevor man sich noch die Staken bricht.

Erstaunt war ich über die Nebeldrachen-Kämpfer aus Enskar. Denn die fühlten sich auf diesen Dingen wie zuhause. Aber da oben liegt ja auch eine ganze Menge mehr Schnee als hier unten. Auf jeden Fall konnten wir noch einiges von ihnen lernen. Tatsächlich spürten sie auch ein paar Plattschwänze auf und nahmen sie gefangen – mit ein paar Schneebällen!

Rechtzeitig vor dem ersten Tauwetter brachten die Führer unsere Lieblinge wieder zurück nach Norden, um zu vermeiden, daß die schweren Tiere im tiefen Matsch versanken.

Auch die Schlittengespanne zogen wieder ab, nachdem sie uns den ganzen Winter über fleißig versorgt hatten. Dafür schickte Tronde uns die erste Ablösung, damit wir nach langen Monden endlich wieder zu unseren Familien zurück konnten.

Kommt nur, Ihr Plattfischstößer! Diesmal sind wir auf Euch vorbereitet und lassen uns nicht mehr überraschen!

Neuer Zuwachs für Iskirs Auswanderungspläne

(Enqui/Dlport) Wie wir bereits berichteten, ist Iskir Ingibjarnson, der "letzte Hjaldbinger", in den letzten Monden damit zu Gange, Schiffe und Mannschaften zu sammeln, die den Neuanfang nicht in Thorwal, sondern in der Alten Heimat suchen. Bislang war ihm damit nicht sonderlich viel Glück beschieden, hatten sich doch bislang recht wenige Nordmänner und -frauen für seine Idee begeistern können.

Dies hat sich nach dem Herbsthjaldbing jedoch geändert, denn es gab dort einige Hetleute, die sich nur zähneknirschend den Beschlüssen des Hjaldbings beugten.

Trondes Steuereintreiber, die daraufhin durch das Land zogen, die Kopfsteuer einzufordern, trafen gerade bei jenen auf argen Widerwillen und böse Worte, wenngleich auch niemand den offenen Aufstand wagen wollte, wußten doch alle, daß ihnen dann ein Besuch von Trondes Hetgarde blühte – und das waren Gäste, die man noch weniger gerne sah als die Steuerschröpfer.

Aber man entsann sich derer, die weiland auf dem Hjaldbing ebenfalls gegen Tronde und seine Anhänger gewettert hatten. Und als Iskirs Skalden durch den Norden Thorwals zogen, um seine Idee von einer Hjaldbingardfahrt zu verbreiten, kam eines zum anderen: aus Schnapsideen und starken Worten erwachsen nach und nach ernstgemeinte Pläne:

Man wollte mit Iskirs Schar nach Hjaldbingard segeln und in der alten Heimat den Neuanfang wagen. Fern von Tronde und seinem neumodischen Gewäsch. Und wenn sich noch irgendwelche Canterer auf hjaldbingischem Boden tummelten täten, dann schlägt man halt das Imperium zurück. Als Kädelsführer tat sich hier vor

allem Yngvar Rangnidson, der Sippenälteste der Nunnur aus Waskir hervor, der den beschwerlichen Weg ins tiefverschnittene Dlport auf sich genommen hatte, um persönlich mit Iskir zu reden, der den Winter bei Hetmann Torgal verbrachte. Wiewohl beide Feuer und Flamme waren, gerieten die beiden dennoch heftig in Tran, denn während Iskir eine allmähliche Landzurücknahme plant, beabsichtigen die Thorwaler um Yngvar sofort auf Konfrontation zu gehen und nicht lange Faxen zu machen. Doch irgendwie haben sich die beiden fast wörtlich "zusammengerauft". Vor allem die Nachricht, daß die Nachfolger des Canterischen Imperiums und die verhafteten Sklavenfänger aus M'Anfa ebenfalls auf einmal alle Gildenlandverrückt geworden sind, hat den beiden ordentlich Beine gemacht. Man fragt sich, ob die Liebfelder dies nur wollen, um ihre Vorfahren vor uns Thorwaler zu warnen, oder die M'Anfaner, um noch mehr Kolonien und Sklaven zu erhalten. Entscheidend aber ist, daß beide schon längst mit ihren Vorbereitungen begonnen und ganze Flotten aus dem Meer gestampft haben.

Wie schon einst bei Foggwulfs Reise scheint es ein Wettlauf gegen die Zeit zu sein, wer das Kennen nach Gildenland gewinnt. Und gerade diese Frage läßt viele Thorwaler grübeln, ob die als Grille verschrieene Idee des Iskirs nicht doch eine Reise voller Ruhm und Ehre sei.

Yngvar hat sich jedenfalls mit den anderen Thorwalern Iskirs Reise angeschlossen und sie wollen die verbleibende Zeit bis zum Frühling dazu nutzen, ihre Schiffe klar zu machen, um noch vor dem nächsten Frühlingshjaldbing gen Hjaldbingard aufzubrechen. Swafnir mit ihnen...

Horaschergen inhaftieren Gefandte Thorwals nach feigem Verrat

(Prem/Ruslik) **Wie Späher aus des Feindes Lager berichten, wurde Algrid Hjalske in Ruslik von den Streichholzfechtern gefangen genommen, und dies, obwohl sie unter der Parlamentärsflagge den Tsatempel, der als Verhandlungsort ausgemacht war, betreten hatte.**

Die ruchlose Tat ist ein weiterer Beweis dafür, wie gering uns diese Dämonenbrut achtet.

Nachdem Dero Hjalske auf dem Hjaldbing offiziell die versammelten Hetleute um Hilfe bei der Befreiung seiner Nichte gebeten hatte, sprach der Thorwal Standard mit dem alten Brennmeister der Brennerei Hjalske. Nach weiteren Recherchen ergab sich folgendes Bild:

Da Tronde nach der Tragödie des 13. PNA nicht zu sprechen war, hinterließ ihm Algrid eine Nachricht, daß sie augenblicklich mit den Sturmkindern zu den Canterern reisen wolle, um mit Hilfe ihrer einflussreichen Geschäftspartner in Thorwals Namen Verhandlungen mit Umöbe-Horas aufzunehmen, den kriegerischen Akt der Canterer zu verurteilen und eine friedliche Lösung zu finden.

Um Konfrontationen mit der Flotte der Canterer und den bewaffneten Bauerntölpeln der verschlagenen Salzareleneschändern zu entgehen, reiste Algrid über Andergast und das Mittelreich nach Grangor, von wo sie nach Ruslik weiterreiste.

Doch die freundliche Anteilnahme und Hilfsbereitschaft, die ihre liebfelder Handelspartner ihr entgegenbrachten, erwiesen sich als üble Heuchelei. Man vertröstete sie, angeblich bemüht einen Ter-

min für eine Audienz beim Staatsminister zu organisieren, in Wirklichkeit aber, um Zeit für einen hinterlistigen Verrat zu gewinnen.

Denn als Algrid am 20. Travia endlich zu dem Staatminister vorgelassen wurde, tappte sie in eine gut vorbereitete Falle. Obwohl sie den Rusliker Tempel der jungen Göttin mit der Regenbogenflagge des Unterhändlers betrat, wurde sie ohne Vorwarnung von einem halben Dutzend Gardisten überwältigt und in den Rusliker Kerker geworfen.

Als Kottmar Hjalske, Tochter Algrids und momentane Leiterin der Brennerei, von dem Verrat an ihrer Mutter erfuhr, waren ihre ersten, vor Wut bebenden Worte: "Das sollen mir diese Lackaffen büßen. Wenn ich nur daran denke, das ich diese Nattern einmal Freunde genannt habe..." (Kottmar verbrachte einen Teil ihrer Jugend im Lieblichen Feld, wo sie bei den Geschäftspartnern ihrer Mutter eine kaufmännische Ausbildung erhielt; Anm. der Red.)

Nach letzten Nachrichten soll Algrid wegen eines angeblichen Attentats auf den Staatsminister der Prozess gemacht werden.

Echte Verzweiflung sprach aus Dero Hjalskes Stimme, als er 100 Fass Rotbrand und ein weiteres Fass auf jeder zukünftigen Fahrt für die Otta auslobte, die Algrid befreien würde.

Letzten Informationen zu Folge hat sich der neue Drache der Sturmspeer-Otta mit Unterstützung der Hjalländer auf den Weg gen Sijdan gemacht.

Wir wünschen ihnen Swafnirs Mut und alles Glück der Welt.

Thorwaler Stadtnachrichten

Nachrichten von der Geweihtenschaft

Wie wir mit Freude erfahren haben, wurde Shana, unsere über die Grenzen des Landes hinaus berühmte Geweihte der gütigen Göttin des Herdfeuers, nach inzwischen fast sechs Monden, in denen sie den Tempel zu Thorwal kommissarisch seit dem tragischen Tod von Mutter Cunia bei dem verfluchten Brandangriff geführt hatte, offiziell zur neuen Hüterin des Herdfeuers in Thorwal ernannt.

Die Redaktion spricht dazu ihre herzlichsten Glückwünsche aus!

Rechtzeitig zum verspätet angesetzten Herbsthjalving wurde der Platz des zerstörten Smafirtempels von restlichen Trümmern befreit.

Zum Entsetzen der Räumkräfte wurden unter einer dicken Trümmerschicht noch weitere Brandopfer freigelegt, deren Überreste während einer inbrünstigen Zeremonie von Bridgera Karvolsmfara und den sie unterstützenden Smafirtgeweihten den ewigen Wellen übergeben wurden.

Tronde Torbenson, der sich persönlich an der Räumung des Platzes beteiligt hatte, setzte für alle sichtbar ein Zeichen, als er aus dem Schuttberg einen angekohlten, aber noch halbwegs stabilen Stuhl herauszog und mit laut schallender Stimme erklärte, daß dieser Stuhl solange sein Sitzplatz an diesem heiligen Ort sein solle, bis daß alle Feinde restlos von thormalschem Boden vertrieben seien.

* * *

Wie bereits im Thorwal Standard berichtet, hat sich die Geweihtenschaft der jungen Göttin Tsa tatsächlich dazu durchgerungen, die schweren Schäden an ihrem Göttinnenhaus als göttliches Zeichen zu sehen, auf einen Wiederaufbau zu verzichten und lieber an anderer Stelle, ganz in Tsas Sinne, einen Neuanfang zu tätigen.

Als letzten Anstoß zu diesem Entschluß mag die Bekanntgabe der Aufhebung des Silem-Horas-Ediktes auf dem Herbsthjalving gelten, durch welchen sich Hochwürden Orian Belther in seinen Ahnungen bestätigt sah. Gleich nach der Schneeschmelze wolle man sich im Norden nach einem neuen Standort umschauen.

Diese Nachricht wurde in der Stadt mit einigem Bedauern aufgenommen. Sind auch die Anhänger der jungen Göttin in Thorwal eher mager gesät, so erfreut sich Hochwürden Orian beim Volk wegen seiner Skaldenkünste doch einer großen Beliebtheit.

* * *

Die sonst recht wortkarge Bogtwikarin des Phex, Odelinde von Salza, ließ zur Aufhebung des Silem-Horas-Ediktes verlauten, daß sie keinen Grund sehe, die Stadt zu verlassen, wo sich doch in ihrem Tempel ohnedies meist nur Zugezogene und Durchreisende einfinden würden.

Im übrigen würde sie keine Übergriffe seitens der Thorwaler fürchten, denn selbst die wütesten Eiferer müßten sich darüber im Klaren sein, was es für die Handelsbeziehungen Thormals bedeu-

ten würde, wenn die Kultstätte der fremden Fahrensleute geschändet würde oder auch nur die Geweihtenschaft mit Repressionen konfrontiert würde.

Aus zwerghischen Kreisen ließ der Ingerimmgeweihte Arxas, Sohn des Ambolosch verlauten, daß es nun endgültig an der Zeit sei, IJM, dem Urväterchen der Götter ein eigenes Heim in Thorwal zu errichten.

Und welcher Platz sei besser geeignet, als mitten auf dem Gelände des Eisenhofes. Man werde noch diesen Winter mit den Bauarbeiten beginnen.

Wir sind darauf gespannt, zu erfahren, wie in dem gefrorenen Boden ein Fundament ausgehoben werden soll.

Neues vom Wiederaufbau

Nachdem sich in den noch weitestgehend zerstörten Hafenanlagen den ganzen Herbst über das Bauholz hoch stapelte, was bei der warmen Witterung ein strenges Verbot von offenen Feuer im gesamten Hafenbereich bedeutete, ist das Holz nun weitgehend verarbeitet, was nur Dank des wassergetriebenen Sägewerkes möglich war, das eine Spende der ansässigen Zwerge an die Bevölkerung Thormals ist.

Das Sägewerk, dessen Schaufelrad von dem über einem Wehr gestauten Wasser des nördlichen Bodirarnes angetrieben wird, erwies sich in den vergangenen Monden als neue Attraktion in Thorwal, wobei die Sägewerksarbeiter ständig Obhut tragen mußten, daß keine badenden Zuschauer in das Rad gerieten.

Als Argernis hingegen entpuppte sich das Rad für einige Flußfischer, die nun nicht mehr mit ihren Booten zum Fischfang den Seitenarm des Flusses hinauffahren können, der sonst nicht weiter von der Schifffahrt genutzt wird.

Tronde versprach, nächstes Jahr Abhilfe zu schaffen und eine Schleuse errichten zu lassen, jedoch hätte der allgemeine Aufbau erstmal weiter Vorrang.

Traviadank konnte durch den entschlossenen Einsatz aller tatsächlich gewährleistet werden, daß alle Bewohner bis zum Einsetzen der ersten Schneefälle wieder ein festes Dach über dem Kopf hatten.

Dieses sei jedoch nur erst der Anfang gewesen, wie Tronde in einer öffentlichen Rede erklärte.

Denn nach dem Einsetzen der Schneeschmelze würde man sich mit ebensolchen Eifer daran machen, nunmehr auch die öffentlichen Gebäude wieder instand zu setzen, wozu natürlich auch eine wesentlich stärkere Befestigung der Stadt gehört, damit sich ein solcher Terrorangriff niemals (hier überschlug sich Trondes Stimme regelrecht) wieder ereignen könne.

* * *

Um in Zukunft die Brandgefahr innerhalb der Stadt zu mindern und um den zügigen Wiederaufbau voranzutreiben, erging von Tronde im Spätsommer die Weisung, in die traditionelle Holzbauweise auch Elemente des Steinbaues einfließen zu lassen, zumindestens Fundament und tragende Wände sollten aus Stein errichtet werden.

Die Verwendung von kaltem Stein als Baumittel, in Thormal bisher meist den Zwergen und anderen Volksgruppen vorbehalten, trifft nicht allorten auf Einsicht.

Nicht wenige halten trotzig an den althergebrachten Methoden fest, zumal Steinbau weit kostspieliger ist und kundige Handwerksleute verlangt, die in Thormal nur dünn gesät sind. Deshalb ist es vornehmlich ein Privileg der Reicherer und Weiseren, den Wünschen des Obersten Hetmanes nachzukommen.

Um Zweifel zu zerstreuen und auch den Ärmsten ein sicheres Dach über dem Kopf zu geben, hat Tronde aus eigener Schatulle ordentlich beigesteuert, um den Bau von zehn Steinhäusern in Auftrag zu geben. Die Siedlung im Westen Thormals soll den Namen Trondeshjholm bekommen. Es fanden sich weitere mildtätige Spender, die zur Erhöhung der allgemeinen Sicherheit Armen beim Bau ihrer Häuser beisprangen. Besonders ist dabei die Ottajasko der Haraldsons unter der Führung des neu erwählten Sippenältesten Harald Haraldson, zehnter seiner Sippe, zu erwähnen.

Die Bombardierung Thormals war auch für das Bornland ein sprichwörtlicher "Schlag ins Kontor", da der nahe der hinteren Zugbrücke über den Kapitän-Kerlok-Kanal gelegene Kontor Stoerrebrandt vollständig in den Flammen des verfluchten Hylailer Feuers aufging.

Dabei kamen auch der hiesige Leiter des Kontors, Toron Heemlack, und zwei seiner Angestellten ums Leben. Heemlack weigerte sich angeblich strikt mit den Worten: "Ach, bis hier hinten werden sie schon nicht kommen!" dagegen, sich und seine Leute ebenfalls zu evakuieren.

Der Botschafter des Bornlandes, Neel von Korskimmen, ergriff mit gewohnter Latkraft recht schnell die Initiative, um sich zumindestens vorläufig in ein Gebäude einzumieten, damit der Handel weitergeführt werden kann. So ist der Kontor vorläufig im beschlagnahmten Gebäude der ehemaligen Botschaft des Horasreiches untergekommen, wofür Herr von Korskimmen nach unbestätigten Aussagen als Miete ein recht erkleckliches Sümmchen zum Wiederaufbau Thormals beigesteuert habe.

Als vorläufiger Leiter der Niederlassung amtiert der noch recht junge, aber erfahrene Joost Ter Bendin aus Festum.

Momentan läuft der meiste Handel über die etwas bodirauwärts gelegene Reparaturwerft und Schiffszimmerei, die glücklicherweise außerhalb der Reichweite der horasischen Geschütze lag.

Da sämtliche Werftanlagen in Thormal ein Raub der Flammen wurden, stellt Herr von Korskimmen die in den Sommermonaten nur schwach genutzte Werft zur Reparatur der beschädigten, aber noch instandsetzungswürdigen Schiffe unentgeltlich zur Verfügung.

Allorten in der Stadt nimmt der Wiederaufbau Gestalt an, weichen Zeltplanen festen Balken.

Überraschend schnell öffnete im ehemaligen Orkendorf das Bordell *Morgennebel* seine sulvogefälligen Pforten.

Ghairazz Blaufell barg mit seinen orkischen Helfern einfach den

durchlöcherten Kumpf eines nicht mehr reparaturfähigen Schiffes, setzte ihn umgedreht auf ein Trägerwerk und verkleidete die offenen Seiten mit Holzbohlen.

Diese heimelige Einrichtung erfreut sich seit der Eröffnung steigender Beliebtheit.

Ghairazz Blaufell, der selber nur knapp den Flammen entkommen konnte und einige Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter verlor, kommentierte die Schandtaten der Horasier mit einer Aufzählung, was er nach seiner Vorfahren Sitte alles mit den Stützern anfangen würde, falls er welche in die behaarten Finger bekäme.

Wie wir inzwischen aus gewöhnlich gut unterrichteten Kreisen erfahren konnten, sind auch unter den Botschaftsangehörigen Andergasts Opfer zu beklagen.

Man munkelt, daß zwischen Andergast und Thormal bereits erste diplomatische Verhandlungen in die Wege geleitet werden, um dem gemeinsamen Gegner Nostria die Stirn zu bieten, das, die momentane Schwäche und Verwirrung Thormals nutzend, die Hafenstadt Rendrar erobert hat, die seit Jahren unter der weisen Führung vom Hetman Eldgrimm dem Lagen erblühte.

Endlich wurde auf den Anstifter der Bombardierung, den horasischen Admiral Rubec von Chetobah, wegen seiner feigen Taten, die den Tod mehrerer hundert Thormaler, darunter viele wehrlose Kinder und Greise, zur Folge hatte und der böswilligen Brandstiftung und Zerstörung geweihter Tempel ein Kopfgeld in Höhe von 1.500 Goldstücke bei lebendiger Ergreifung ausgesetzt. Inzwischen hat sich das Kopfgeld durch Spenden auf 1990 Goldstücke, 5 Silberstücke, 2 Svafdüner Landschinken und 2 Fass Ardhahner Feuer erhöht.

Für jeden Kapitän der neun weiteren beteiligten horasischen Schiffe sind 150 Goldstücke ausgesetzt. Da vom Horasreich noch immer keine offizielle Kriegserklärung verlautete, sind die schändlichen Taten nur als Akt von schwerer Piraterie zu werten, dementsprechend soll auch die Aburteilung erfolgen.

Wenigstens die Mühsal der offiziellen Kriegserklärung konnte das Hjalding inzwischen den Perückenträgern abnehmen...

Im Zuge der Aufbautarbeiten wird allgemein begrüßt, daß der tjolmarer Steinmetzmeister Bosch, Sohn des Bregil sich in Thormal niedergelassen hat.

Er erhielt von Tronde die Erlaubnis, einen Steinbruch zu einer äußerst niedrigen Pacht an den Granitklippen im Norden außerhalb der Stadt einzurichten und hat sich im Gegenzug dazu verpflichtet, Baumaterial für den Wiederaufbau zu äußerst günstigen Konditionen abzugeben.

Sein in Thormal recht unbekanntes Handwerk stößt bei der Bevölkerung auf reges Interesse, sodas der zwerghische Meister schon einige Lehrlinge aufnehmen konnte.

Wie sich zeigte, lassen sich auch harte Steine mit hübschen Schmuckornamenten verzieren. So werden die allseits beliebten und traditionellen Wellenbänder auch zukünftig thormalische Wände und Giebel schmücken.

Roter Hahn auf dem Dach der Ingibjara

Erneut kam es in Enqui zu schweren Unruhen. Hatte die Bevölkerung Enquis schon mit Murren auf die Ankündigung der Steuerpläne des obersten Hetmanns reagiert, so sahen einige Unverbesserliche ihre Chance gekommen, als der feige Übergriff der Zahnstocherhelden auf Thorwal bekannt wurde. Ein wütender Mob von ca. 200 Leuten enterte nach einem scheinbar wohl-durchdachten Plan ein Kriegssloß und setzte sich Richtung Ottajasko der Ingibjara in Marsch. Dort angekommen flogen sofort Brandpfeile ins Innere der Pallisade und überraschten die dort versammelten Thorwaler.

Es dauerte geraume Zeit, bis die Ottajasko die Feuer unter Kontrolle hatte. Derweil schickte Hetmann Ingald, entnervt vom erneuten Aufbegehren der Unruhestifter seine Kämpfer den Aufständischen entgegen.

Nachdem der Mob durch den mit unmißverständlicher Härte vorgebrachten Ausfall der Ingibjara die Beine in die Hände nahm, blieben noch 20 gutgerüsteten Söldner und eine ganze Anzahl von Streitern vom Irlichterhügel standhaft. Deren Vorbild machte einem Teil der Hasenfüße neuen Mut. Doch als weitere Kämpfer unter Führung Ingalds nahten, ergaben sich die überlebenden 17 Söldlinge und weitere 20 Kämpfer. Die Mitläufer, die sich um den "Kern des Aufstandes" versammelt hatten und die „Thorwaler in Ifirns Dzean“ und „Keinen Goldsack für Trondes Piratenpack“ skandiert hatten, hatten sich rechtzeitig in Sicherheit gebracht, sofern sie noch laufen konnten, doch insgesamt fielen auch 23 von diesen schwachbrüstigen Mitläufern der Ingibjara in die Hände.

Ingald ließ noch am gleichen Tag die Einwohner zusammenrufen. Er verkündete ihnen, daß mit der Bestrafung der Söldner und der gefangenen Aufständler nicht bis zum nächsten Hjaldbing gewartet würde, sondern er habe entschieden, daß die Söldlinge noch diese Woche enthauptet würden. Dieses Schicksal erwarte auch die durch Los bestimmte Hälfte der übrigen Gefangenen. Die andere Hälfte wird mit großer Achtung belegt.

Szenarios am Rande:

- Hetman Ingald bietet 3 Stein Droler Spitzenwäsche für den, der zweifelsfrei denjenigen findet, der die Söldner angeworben und bezahlt hat. Und natürlich muß er dessen Schuld beweisen können. Allerdings wird der Auftrag nur im Vertrauen vergeben, wenn die Helden thorwalerfreundlich sind.
- Natürlich kann für Freunde der Enquier Zwilichtszone auch die Anwerbung der Söldner sowie die Mobilisierung der Massen ein spaßiger Auftrag sein.
- In der Folge kommt es immer wieder zu kleineren Übergriffen auf Thorwaler oder Bürger in der Stadt, wodurch weiter Zwietracht gesät werden soll. Auch hier kann eine Heldengruppe je nach Gesinnung zur Aufklärung oder Verstärkung eingreifen.

Darauf hin verlangte er nach einem Sprecher der Menge, woraufhin sich drei Personen aus der Meute lösten. Der Hetmann zog sich mit ihnen zu Beratungen zurück.

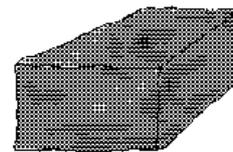
Während der folgenden Verhandlungen einigte man sich auf folgende Vereinbarung.

- die loyalen Bürger Enquis sollen ab sofort als Thorwaler gelten, für die Thorwaler Recht gilt
- die Bürger Enquis wählen jede Wintersonnwende ihre Vertreter für das Thing des Jarltums
- Jeder kann, statt die Steuern für Tronde zu zahlen, auch 2 Monde ohne Lohn für die Ingibjara arbeiten. Als Ausgleich zahlt die Ingibjara die Steuer an Tronde
- der Hetmann der Ingibjara ist auch Hetmann der Stadt

Nachdem das Verhandlungsergebnis bekannt wurde, begann sich der Auflauf aufzulösen. Allerdings erhob sich kein Jubelgeschrei. Ergebnis des Aufstands ist ein völlig und ein zum Teil abgebranntes Wohnhaus der Ottajasko, 8 Tote auf der Seite der Ottajasko und 11 erschlagene Aufständische (zu denen die Hingerichteten kommen), ein zerstörtes Kriegssloß sowie ein tiefes Mißtrauen beider Seiten. Auf den Straßen der Stadt bewegen sich die Ottajaskomitglieder nur noch Paarweise. Mütter ziehen ihre Kinder in die Häuser wenn eine Gruppe der Ottajasko um die Ecken biegt.

Diese Ereignisse haben auch dazu beigetragen, daß sich viele der Flüchtlinge dem erneut aufgetauchten Werber Trondes angeschlossen haben, der Arbeitskräfte für Enskar und Hjalvidra sucht und nach Enqui weiter nach Tjolmar gezogen ist.

SO muß ein Stein aussehen !



**Dann klappt's auch
mit dem Bauen !**

**Qualitäts-Steinmetzarbeiten
von Meister Bosch S.d. Bregil
Paßgenaue Steine
zu günstigen Preisen**

**Wir nehmen zum Frühjahr
noch Lehrlinge an !**

**Steinbruch Meister Bosch. Thorwal.
Direkt vor dem Nordtor
Erfahrung seit fast 100 Jahren !**

Lage entspannt sich, doch noch kein Ende der Krise in Muryt

(Muryt) Anscheinend hat sich die Lage in Muryt etwas entspannt. Wie uns von einem Mitglied der Ardahner Schlichter mitgeteilt wurde, haben sich die beiden Seiten geeinigt. Am 23. Efferd trafen die Ardahner in der Stadt ein, doch hatte sich die Lage bereits ein wenig beruhigt. Einen Tag zuvor war der bekannte Skalbe Thurske Nelligardson von seiner Reise in den Norden Thormals zurückgekehrt und hatte sich erobert in den Streit eingemischt. „Ihr habt vielleicht Nerven. Die Horasier sind im Land, und ihr streitet euch hier um Nichtigkeiten. Schämen solltet ihr euch. Statt die Besatzer auf den Kopf zu hauen, schlägt ihr euch gegenseitig die Schädel ein!“

Der Schaden in der Stadt ist beträchtlich: beide Dttaskins der Kontrahenten sind beschädigt, zwei Lagerhäuser am Hafen abgebrannt. Fünf Menschen wurden Opfer der Fehde, viele wurden verletzt. Ein Grund mehr, diesen Irrsinn sofort zu beenden. Gemeinsam mit der Gemeinshaft Murysts und den Ardahnern konnte man die beiden Gruppen zur Einigung bewegen. Folgende Punkte wurden dabei beschlossen:

Das Ziel, die Vertreibung der Horasier und Nostrier aus den thormalschen Gebieten, wird von den Murystern geteilt. Doch von aussichtslosen Einzelaktionen soll abgesehen werden. Man schließt sich den geplanten Aktionen des Hjalbings an.

Während des Konfliktes werden alle Handelsbeziehungen mit Nostria und dem Horasereich abgebrochen. Die Besitztümer der horasischen Händler in Muryt werden als Wiedergutmachung konfisziert. Der Handel mit allen anderen Reichen wird dadurch nicht beeinflusst.

Bis zur Gesundung Srafnildsons wird sein Vertrauter, der Magus Eilif Eldgrimmson, ihn vertreten. Eilifs Stellvertreterin wird Jadra Erkenhildottir, bis die Vorwürfe gegen Janda Nelligardottir geklärt sind. Auf dem Hjalbing werden Eilif und Jadra gemeinsam

für die Stadt sprechen.

Die Munnur protestierten nachwievor dagegen, daß ein Weichei wie Eilif den Hetmann vertreten soll. Thurske hingegen sagte, daß sich erst einmal erweisen sollte, daß Eilif unfähig sei, bevor man ihn beschimpfe. In solch schweren Zeiten sei es notwendig, einen klugen Anführer an der Spitze zu haben.

Ein Magier an der Spitze einer thormalschen Stadt. Wollen wir hoffen, daß das gut geht, und daß der alte Hetmann schnell wieder voll genesen ist.

Muryt. Während in Muryt heiß über das weitere Vorgehen der Stadt beraten wird, erholt sich Torben Srafnildson in einer Hütte draußen vor der Stadt von den Folgen des Attentats. Nach Worten des Übergangshetmanns Eilif Eldgrimmson macht er sich Sorgen um Torben. „Er ist nicht mehr der alte Kämpfer, der es mit allen aufnimmt. Im Gegenteil, er ist recht weinerlich geworden und verspürt keine Lust, in die Stadt zurückzukehren. Hoffen wir, daß er bald wieder an Kampfgeist gewinnt. Solange muß ich ihn vertreten so gut es geht.“

Derweil sich Gerüchte in der Stadt mehren, daß der Vertreter des Hetmannes seine arkanen Künste darauf verwendet, Srafnildson auf diese Weise aus dem Weg zu schaffen, um dauerhaft das Amt des Hetmannes für sich zu beanspruchen. Wie sonst könnte es sein, daß ein Kerl wie Torben sich auf einmal wie eine Maus gebärde?

Allen Dementis zum Trotz sind es nicht nur Anhänger von Janda Nelligardottir, die diesen Munkelien Glauben schenken.

Hoffen wir, daß Hetmann Srafnildson so schnell wie möglich gesundet, um die Geschäfte wieder in seine Hand zu nehmen und zugleich alle Gerüchte zu entkräften.

Massenschlägerei in Prem

(Prem) Seit dem ersten Zwischenfall in Prem sind gerade erst x Wochen vergangen, da ereilt uns die Kunde von einem erneuten Aufruhr: Für die Mittagszeit des letzten x. Tages hatte Hetfrau Thora Thurboldsdottir die Einwohner der Stadt vor die Drachenhalle gerufen. Um für mögliche Zwischenfälle gerüstet zu sein, war die Hetgarde vor der Halle aufmarschiert. Als Hetfrau Thora schließlich das provisorische Rednerpult betrat, begleitet von den Oberhäuptern der Sippe Hjalste, der Kriegerakademie und der Sturmspeer-Otta, drängten sich die Menschen vor der Halle eng zusammen. In einer kurzen aber eindringlichen Rede erinnerte die Hetfrau an den Angriff der elenden Canterer auf die Stadt und die schrecklichen Verluste. So etwas, mahnte sie, dürfe nie wieder geschehen. Die Stadt müsse in Zukunft für einen solchen Angriffsfall gewappnet sein. Deshalb habe der Rat der Stadt beschlossen, Geschütze zu erwerben und Bastionen zu errichten. Dafür solle zum einen für die Dauer von vorerst zwei Jahren eine „Geschützsteuer“ von 1 Dukaten pro Person erhoben werden. Wer dies nicht aufzubringen vermöge, könne seine Pflicht durch Arbeiten oder Dienst an den Bastionen ableisten.

Zum weiteren solle von allen im Hafen ankommenden und abgehenden Waren ein Zehntel des Wertes erhoben werden. Kaum hatte sie geendet, als sich wieder lauter Protest aus der Masse erhob. Doch zur Verwunderung der ca. 250 Auführer erscholl

darauf genauso lautstark Zustimmung zu den Plänen des Rates: „Lieber schnalle man zwei Jahre den Gürtel etwas enger, als daß man beim nächsten Angriff wehrlos und jämmerlich in den Flammen verbrenne.“ Argumente wurden ausgetauscht, man warf sich gegenseitig Beschimpfungen an den Kopf. Schließlich entbrannte zwischen der Gruppe der Befürworter und der der Gegner eine wilde Schlägerei. Glücklicherweise, wer den Platz rechtzeitig verlassen hatte: Erst nach über einer Stunde gelang es der Hetgarde, die inzwischen etwas ermüdeten Streithähne zu trennen. Die Diskussionen wurden daraufhin in die umliegenden Schenken verlegt.

Efferdgeweihter ging und blieb

(Olport) Die neuen Glaubensgrundsätze der Thormaler haben nach ihrer Verkündung in Olport ein erstes Todesopfer nach sich gezogen. Bis hinauf zu den Zinnen des Efferdtempels, wo der greise Gemeinthe Blotgrim Raikkanison Wacht hielt, war die Stimme Starkad Erviderers geklungen. Ob Altersschwäche oder Aufregung über die Predigt Blotgrims Tod verursachten, wird man nie genau wissen. Sicher ist jedoch, daß der Tempel Efferds auch weiterhin unter Blotgrims Schutz steht. Nur wenige Tage nach seinem Begräbnis betranken sich die ersten Thormaler, die Stein und Bein schworen, daß der Geist des alten Blotgrim weiterhin über die Zinnen wandelt und aus hohlen Augen auf den Hafen starrt.



Vaterländisch, Kriegerisch, Traditionsbewußt, Zupackend, Treu, Tapfer

PHE 30 Hal, 17. Jahrgang

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

Olporter Ottas greifen Brangor an

Alle Ottas versenkt bei tollfühnem Plan

Acht Ottas mit 300 Kriegerinnen und Kriegerern an Bord unter Führung von Korja Jadrasdottir und des von Tronde und dem Hjalbing für friedlos erklärten Brangarr Leifson, verließen im Winter Olport, um auf eigene Faust Krieg gegen das Horasiat zu führen.

Wie wir soeben erfuhren, griffen sie Ende Esa Brangor an und trafen dort auf die horasische Expeditionsflotte, die sich für den Weg nach Gildenland rüstete.

Doch ihr Unternehmen kann nur als tollkühn angesehen werden. Zwei Ottas wurden bereits in den tobenden Wintertürmen so schwer beschädigt, daß sie nicht mehr in der Lage waren, an dem Angriff auf Brangor teilzunehmen, darunter auch Brangarrs eigenes Schiff.

Doch auch den übrigen Ottas war kein glückliches Schicksal beschieden: alle gingen bei der Attacke verloren. Zwar soll es ihnen gelungen sein, ein oder zwei horasische Schiffe zu versenken und sogar anschließend in der Altstadt Brangors zu landen, wo es zu erbitterten Kämpfen gekommen sein soll, bei denen Korja und Svanja Gudjarsdottir, Hetfrau der Wellenreiter, den Tod fanden. Nur eine kleine Schar von zwei Dutzend Kämpfern konnte sich mit Hilfe eines gekaperten Fischerbootes retten und zu den zwei beschädigten und wartenden Ottas durchschlagen, von denen eine aber so beschädigt war, daß auch sie aufgegeben werden mußte, was sie doch klar, den horasischen Verfolgern zu entkommen.

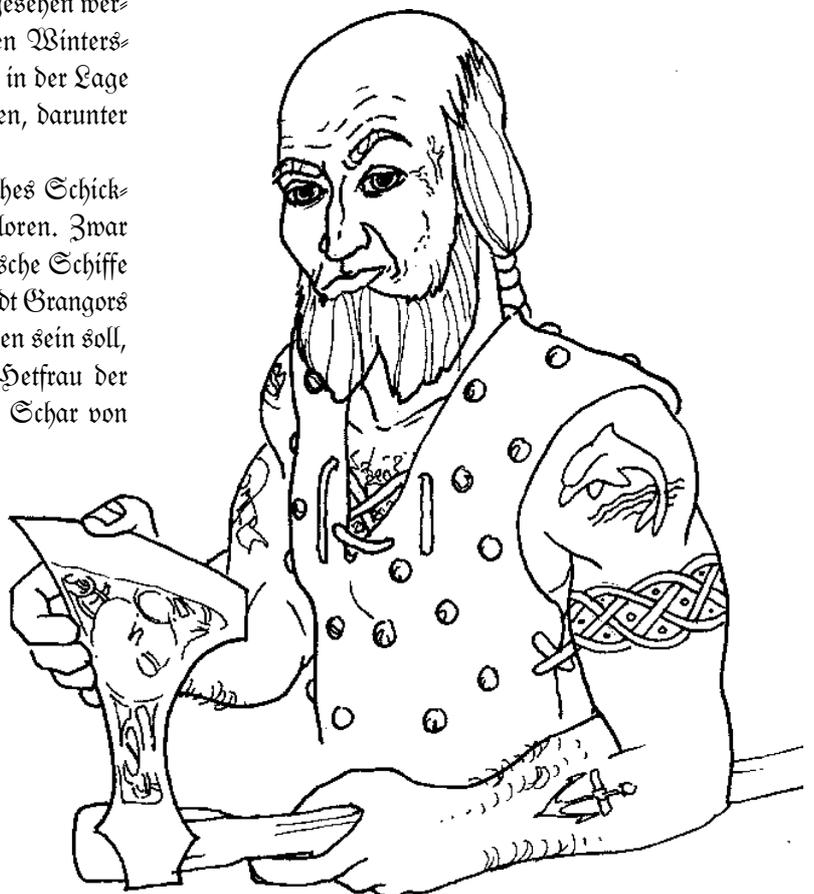
Dem Vernehmen nach hat Brangarr Leifson die Aktion – wenn auch nicht unverletzt – überlebt und ist mit Ragnar Gunlaffson von der Eisschreiter-Otta, die sich dem Friedlosen angeschlossen hatte, nach Olport zurückgekehrt.

Nach ersten Berichten soll der Hundsfott Chetoba, der den

schändlichen Angriff auf Thorwal und die Besetzung der Olportsteine befehligte, bei dem Angriff gefallen sein. Doch selbst diese Aussicht vermochte Tronde nicht zu besänftigen.

“Wahnsinn! Macht denn hier jeder was er will!?” hat er bei Kenntnis der Nachricht getobt. “Die Damen und Herren werde ich mir noch vorknöpfen!”

Wir versuchen derweil an genauere Informationen zu kommen.



Brangarr Hjörnen Laefson, 37, friedloser Anführer

kurz gemeldet +++ kurz gemeldet +++ kurz gemeldet +

Suche nach Olgerda

Uns ist eben noch zu Ohren gekommen, daß verschiedene Hetleute eine Heldengruppe zusammengestellt haben, um nach Gandar zu ziehen und Olgerda das Fell über die Ohren zu ziehen. Ein beteiligter Seemann sagte uns: „Wir glauben nicht an das Geschwafel der Horasknechte, sie hätten Olgerda erledigt. Das wäre viel zu einfach gewesen, und Olgerda ist eine viel zu gerissene Schlange, als daß sie sich von ein paar Puderköpfen den Baraus geben ließe. Nein, nein, und deshalb ziehen wir los und schaffen selbst die Klarheit, daß das Biest sein Leben ausgehaucht hat. Sicher wird es wegen der Besatzer schwierig, aber he – das sind doch nur horasische Becken. Bevor die was merken, haben wir Olgerda fünfmal umgebracht.“
Wie es den Leuten auf Gandar erging, wissen wir nicht. Fest steht nur, daß die Schiffsbesatzung einige Probleme mit umherkreuzenden horasischen Schiffen hatte, und daß es nicht möglich war, sich zum vereinbarten Zeitpunkt am Treffpunkt wiederzufinden. Hoffen wir das Beste für diese tapferen Frauen und Männer.

Runajasko macht die Tore dicht

Wie uns seitens der Akademie zu Olport mitgeteilt wurde, steht mit Anbeginn des Phexmondes die Runajasko nurmehr ausgewählten Personen offen. Dazu gehören alle ehrenwerten Magi und Studiosi der magischen Akademie (die Betonung liegt auf ehrenwert, denn wer sich bei einem fremden, den Thormalern nicht zugewogenen Herrn verdingt hat, mag auch als Absolvent mit Restriktionen zu rechnen haben), Angehörige der anderen Zweige der Runajasko, Swafnitgeweihte, ausgewählte Hetleute, und solche, die das Vertrauen der Runajasko besitzen.
Fremden Magiern ist der Zutritt zum Akademiegelände untersagt. Das mußte gar eine Gesandtschaft Punins am eigenen Leib erfahren, die Hetmann Windweiser entgegen sonstiger Gepflogenheiten im Langhaus von Hetfrau Swafskaya Swafnhildsdotter von der Swafskari-Dttajasko empfing. Trotz vehementer Proteste versagte man den Puninern hartnäckig, auch nur das Gelände der Akademie zu betreten. Der Drohung der Gesandten der Grauen Gilde, daß dieses Benehmen nur noch mehr die Auffassung bekräftigen würde, daß man in Olport verbotenen Pfaden, die gegen die Gesetze der Magiergilde verstießen, begegnete Windweiser mit Gleichmut.

Derweil große Dinge in der Runajasko vorzugehen scheinen. Eifriges Hämmern und Gesänge, Rauch- und Nebelschwaden machen neugierig, doch seit bekannt wurde, daß Haldrunir zur Bewachung der Akademie Windgeister beschworen hat, versuchen die Thormaler tunlichst, ihre Neugier zu zügeln.

Berrat in Ardhhan?

Eine der drei in Ardhhan ansässigen Sippen will angeblich Tronde und damit uns allen abschwören.
So wurde unlängst durch Reisende aus der Region berichtet.
Augenscheinlich fehlt die ordnende Hand des Ardhahner Hetmannes Swafwoul, der sich auf einer diplomatischen Reise ins Andergast'sche befindet, wo er Verhandlungen führen sollte. Längst ist die Rückkehr des beliebten Recken und seiner Begleiter überfällig, so daß man sich allmählich Sorgen machen muß.
Swafwouls Bruder hat noch einmal bekräftigt, daß er während der Abwesenheit des Hetmannes seine Pflicht und Rechte für sich beansprucht, wie es auch der bekundete Wille des Hetmannes war.
Ob indes die Aufrehrerischen sich davon beeindrucken lassen, scheint mehr als fraglich.

Und womit kämpfen sie ?



Orknasen
Hergestellt aus bestem Thorwal-Stahl ab 5 Goldstücke aufwärts, solange der Vorrat reicht !



Skrajas
Unser Begrüßungsangebot zur Wiedereröffnung: Beste Qualität aus unserer Esse - härter als jeder Schädel !
Nur 5 Goldstücke ! Mengenrabatt möglich.

Mit Handwaffen von Meister Hardsger !
Meister Hardsger, Thorwal-Färberviertel
Neueröffnung am 1. Peraine
Handwaffen von erster Güte zu günstigen Preisen !



Entermesser
In den verschiedensten Längen und Ausführungen. Neu und haum gebraucht.
Ab 35 Silberstücke aufwärts !



**Auch wir werden bei der Neueröffnung des Ingerimm-Tempels zugegen sein !
Besucht uns im Eisenhof am XXI. ING !!!**

Swafnildson wieder auf dem Damme

Endlich, endlich ist der Hetmann von Muryt wieder genesen. Wie wohl es erst gestern noch schlimm um ihn bestellt schien, erhob er sich heute von seinem Krankenlager, voller Latendrang, wie in alten Zeiten.

Auf die erstaunten Fragen seiner Getreuen antwortete er nur: „Genug der Fläzerei. Swafnir selbst hat mir eine Vision geschickt. Wenn ich noch länger untätig bleibe, dann droht Muryt arges Übel. Und noch mehr!“

Sprach's und machte erst einmal einen Rundgang, um nach dem rechten zu sehen. Sein Stellvertreter, der Magier Eilif, wollte seinen Augen nicht trauen. Aber zurückhalten konnte er seinen Freund nicht, nicht mit guten Worten, nicht mit sanfter Gewalt. Und so ließ sich Torben Swafnildson selbst nicht davon abbringen, seiner alten Widersacherin Janda, die selbst ein Auge auf die Hetwürde geworfen und sich mit der Ernennung des Magiers zu Swafnildsons Stellvertreter gar nicht einverstanden gezeigt hatte, einen Besuch in ihrem höchsteigenen Revier abzustatten, der Keede, auf der die Otta der Rumnur lag, um notwendige Reparaturen durchzuführen. Geradewegs dorthin marschierte der Hetmann, gefolgt von seinen Leuten, die hastig Waffen und Schilde herbeigeholt hatten. Bauklötze staunten die Rumnurer, als sie so unversehens Swafnildsons ansichtig wurden, putzmunter wie eine Seemöwe und kraftstrotzend wie ein Pottwal. Und keiner hatte in diesem Moment genug Mumm, sich ihm in den Weg zu stellen. Und Janda, die in den vergangenen Tagen fleißig Stimmung gegen den Hetmann und seinen Stellvertreter gemacht hatte – und damit vor allem unter unseren abergläubischen Landsleuten auch einigen Wirbel gemacht hatte – der klappte schlicht die Kinnlade runter. Schleh beobachtete sie Hetmann Torben, wie er sich im ureigensten der Rumnur umblickte.

Beifällig nickte er: „Gute Arbeit, Männer und Frauen. Wohlan Janda, man sieht, daß hier Zug in der Sache ist. Aber das muß ja nicht wundern, wenn man bedenkt, daß du ja nach höherem strebst als der Würde der Schiffsführerin. So habe ich sagen hören.“ Janda wurde feuerrot, perplex stammelte sie einige Worte, verhaspelte sich, setzte wieder an, dann gab sie es auf und wandte sich wütend einem Stück Planke zu, daß sie wütend mit ihrer Holzaxt bearbeitete. „Gut. Ich sehe, hier ist alles zum besten, möchte man meinen. Wenn erst der Hund wieder im Haus ist, schleicht die Katze sich unter den Ofen.“

Sichtlich zufrieden wandte der Hetmann sich ab und setzte seinen Gang durch die Stadt fort. Überall gafften die Leute, etliche jubelten, andere beteten leise – ob aus Dank für seine Genesung oder aus Schrecken, was nun wohl kommen möge, wissen nur sie und die Götter allein. Wieder andere zuckten nur die Schultern und gingen ihrem Tagwerk nach, den meisten aber war Erleichterung anzumerken, daß alles wieder so werden solle, wie zuvor.

Nachruf

Wir trauern um unsere Gefallenen Helden, die vor Brangor ihr Leben gaben um Rache zu nehmen für Thormal.

Allen voran aber trauern wir um unsere Hetfrau Swanja Gudjarsdotter. In diesen unsicheren Zeiten des Umbruchs wird uns ihre Führung am meisten fehlen.

Die Wellenreiter-Öttajasko

Doch sollten zumindest diese sich kräftig täuschen. Bereits am nächsten Tag rief Torben Swafnildson zum Hjalding, das lange tagte. Und das war, was dort geschah:

„Hjalding von Muryt, hört, was ich euch zu sagen habe! Zwei Monate lag ich nun krank im Bett. Viele von euch haben nicht erwartet, daß ich wieder zu Kräften kommen würde, doch hier stehe ich nun!“

Swafnir selbst war es, der mir den Weg aus der Düsternis wies. Wohl war seine Hilfe ein Geschenk und doch zugleich ein Pfand. Er sagte mir, daß es mich an der Zeit sei, meinem geliebten Muryt den Rücken zu kehren. Mein Platz, meine Freunde, ist nicht länger hier. Und so schwer mir das Herz auch dabei sein mag, ich muß seinem Willen folgen, das bin ich ihm schuldig. In seinem Namen will ich mich auf den Weg machen, Thormal, unserem Thormal zu dienen. Ich weiß nicht, wohin mich sein Ratschluß wehen wird. Doch weiß ich, daß es gut sein wird. Wer weiß, vielleicht harret irgendwo eine andere Aufgabe auf mich, die ich zu erfüllen habe. Vielleicht an Trondes Seite, vielleicht auch ganz woanders. Die Zeit wird es zeigen. Bis dahin nehme ich meine Axt und werde sehen, wohin sein Wind mich wehen wird.

Doch, liebe Muryster, ich will euch nicht alleine lassen in diesen bösen Stunden, da ihr einen starken Hetmann braucht, den Unbillen zu widerstehen. Einen starken Hetmann, der euch eint. Doch wer soll mein Nachfolger werden? Thurske Mellgardsen, der euer aller Vertrauen hat, soll Jarl werden. Jadra Erkenhildottir hat die Rumnur auf dem Hjalding vertreten, doch ist es nicht an den Rumnur, meinen Nachfolger zu stellen. Und so will ich euch meine Tochter Yasma Torbensdotter als neue Hetfrau ans Herz legen. Manche von euch kennen sie, seit sie noch nicht auf den Tisch gucken konnte. Und seither ist sie kräftig gewachsen. Nur gutes kann man über sie berichten, sie ist mutig und klug, strotzt vor Latendrang und ist doch weise genug, auch Bedacht vor Übermut zu setzen, wenn es angeraten ist. Sie ist noch jung, aber sie weiß Bescheid über die Geschäfte der Hetwürde und ist euch allen bekannt, ihr wißt, daß man ihr trauen kann. Also bitte ich euch, wählt Yasma zu meiner Nachfolgerin. Was ihr an Erfahrung noch fehlt, wird sie lernen. Und es gibt ja auch noch Eilif, der sie eso beraten wird, wie er es bei mir getan hat.

Und wer dagegen ist und schlecht über meine Kleine reden will, soll jetzt hervortreten, damit ich ihm persönlich die Ohren abreißen und in den Mund stopfen kann!“

Wiewohl während Swafnildsons Rede einige Unruhe war, gab es doch nur eine Stimme, die sich nach seiner Herausforderung erhob: Und das war nicht Janda noch Jadra, sondern die kleine Yasma, die nun immerhin auch schon 20 Lenze zählte und mit ihrer stattlichen Statur ihrem Vater getrost das Wasser reichen konnte: „Laß nur ab, Torben Swafnildson, was wäre ich für eine Hetfrau, wenn ich das bißchen nicht ohne deinen Beistand regeln würde ...“ Und unter tosendem Jubel wurde Yasma zur Hetfrau gekürt.

„Als letztes noch“, ließ Torben sich danach vernehmen. „will ich noch 100 Goldstücke für die Ergreifung meines Attentäters ausloben. Ihm soll ein Prozeß nach alter thormalischer Tradition bevorstehen.“ Unter dem beifälligen Nicken der Teilnehmer des Hjaldings verließ der alte Hetmann dann die Halle, wohlwissend, daß das Schicksal Murysts nun auf den Schultern einer anderen ruhte.

Doch ging er guten Gewissens ...

Thorwaler Stadtnachrichten

Nachrichten von der Geweihtenschaft

Wie Hochwürden Shaya, die frisch erhobene Hochgeweihte des Thorwaler Traviatempels, verlauten ließ, erreichten in den letzten Monden umfangreiche Spendenlieferungen aus ganz Thorwal die Stadt, so daß kein Opfer des Brandangriffes frierend oder hungrig in den Winter gehen mußte. Auch aus Albernien und Windhag kamen Hilfslieferungen.

Shaya bedankt sich im Namen der zahllosen Notleidenden und empfiehlt die selbstlosen Spender der barmherzigen Gnade Travias.

Der Bau des Ingerimmtempels im Eisenhof hat überraschend schnelle Fortschritte gemacht.

Trotz des harten Winters gelang es den Baumeistern des kleinen Volkes, ein gewaltiges, mindestens zwei Stockwerke tiefes Fundament zu errichten. Wie der verantwortliche Baumeister, der Ingerimm-Geweihte Arxas, Sohn des Ambolosch verlauten ließ, benutzte man riesige Kohlefeuer, um den gefrorenen Boden im begrenzten Umkreis aufzutauen, damit man die Baugrube ausheben konnte. Da ringsum der Boden weiter gefroren blieb, brauchte man daher auch keine Rücksicht auf eventuelle Grundwassereintrüche zu nehmen.

Derweil wurde auch an den Eßsen und Amboßsen die Zeit genutzt, neben der verstärkten Kriegsproduktion auch die ersten schmiedeeisernen Verzierungen des Tempels in Angriff zu nehmen.

Während der letzten Monde erreichten die ersten Tragepfeiler für den neuen Swafnirtempel die Stadt.

Die gewaltigen, über dreißig Schritt langen und ein Schritt durchmessenden Stämme von ausgesuchten, über tausend Jahre alten Steineichen lassen erahnen, daß der neue Tempel deutlich größer und prächtiger als der alte werden wird.

Beim Stadtmagistrat häufen sich derweil die Meldungen von Handwerkern und Helfern, die sich nach der Schneeschmelze unentgeltlich am Wiederaufbau beteiligen wollen.

Für die Planung und Regelung des Wiederaufbaues wurde der Swafnirgeweihte und Zimmermannsmeister Ole Swafgardson benannt.

Neues vom Wiederaufbau- Albernische Hilfslieferungen

Trotz der kalten Witterung herrscht bereits seit geraumer Zeit im neuen Steinbruch des Steinmetzmeisters Borsch, S.d. Bregils Hochbetrieb. Die Handwerker, neben einigen Zwergen auch eine ganze Reihe angelernte Thorwaler, sind in mehreren Schichten damit beschäftigt, Steine zu brechen und zuzuhauen, so daß mit Einbruch der Schneeschmelze sofort mit den Bautätigkeiten begonnen werden kann. Überall in der Stadt erblickt man bereits ordentlich geschichtete Stein stapel.

Daß die in Albernien ansässigen thornwalschen Sippen uns nicht vergessen haben, zeigen die beiden Schiffslieferungen, die gegen Ende des Tsa- und Perainemondes den noch schwerbeschädigten Hafen anliefen. Gemeinsam mit einer die Schiffsladung begleitenden Tsa-geweihten sorgte der Hetmann vom Bodir, Hasgar Tildsasjon, dafür, daß die von den Baronen von Lnyngwyn, Weidenau und dem Junker Quellenbruch zusammengestellten

Hilfsgüter, bestehend aus Holz, Wolle, Decken, Zelten und Nahrungsmitteln, die erreichten, die am dringenden der Hilfe bedurften. Da kann man mal wieder sehen, daß Blutbande dicker als Wasser sind; zwar kriegen wir vom Mittelreich im Moment Erz zu niedrigsten Zöllen, aber die Albernier kommen selbst vorbei, um uns zu helfen, das Wohl!

Auf der Steilklippe des alten Ugdalf wurden inzwischen die ersten provisorischen Geschützstellungen errichtet, um die Bodirmündung zu sichern, bis der Aus- und Umbau der Festung abgeschlossen ist. Wann das geschehen sein wird und wie es da oben zur Zeit aussieht, kann man zur Zeit nur spekulieren, da die gesamte Steilklippe von Tronde zum Schutze der Stadt zum Sperrgebiet erklärt wurde.

Kurz nach dem Verlassen der albernischen Schiffe, erhielten die Stellungen auch endlich Bewaffnung; zumindestens haben wir gehört, daß Tronde fünf mittlere Kotzen nebst Munition da hat hochschaffen lassen. Und nicht nur das: angeblich sahen die viel komplizierter aus als vergleichbare Geschütze auf unseren Ottas oder die zwölf, die die Hjalländer Geschützwerkstatt Thjesson & Grupp für den Ugdalf vor einem halben Götterlauf gespendet hat. Entweder haben die vom Obersten Hetmann angeworbenen zwerghischen Geschützbaumeister was brauchbares auf die Beine gebracht, oder die kommen von wo anders her. Eine liebfeldische Händlerin, die sich von Amöbe-Horas losgesagt hat und deshalb hier noch weiter handeln darf, meint nämlich, die Geschütze schon einmal auf einem liebfeldischen Schiff namens „Phecadistern“ gesehen zu haben und das wäre ja Piraterie. Die soll mal ihre Klappe nicht so weit aufreißen, sonst ist das mit dem Handel vielleicht bald nicht mehr so toll für sie.

Klausen Witzkason, der Leiter der Kriegerakademie, erklärte dazu, daß sich die Puderquasten diesmal eine blutige Nase holen würden, sollten sie versuchen, ihren feigen Angriff zu wiederholen.

Außer Wohnhäusern, deren Aufbau mit Travias Hilfe gut voran geht, konnten auch kriegswichtige Handwerksbetriebe bevorzugt wieder mit aufgebaut werden.

Im Färberviertel nimmt dieser Tage wieder Meister Hardsger die Waffenproduktion im vollen Umfange auf.

Thorwal Top Ten

1. (-) Auf Euch soll's Stein' und Ärzte regnen - Hilgarda Kneivirsdottir
2. (3.) Davon geht Thorwal nicht unter - Jarinda Veandrasdottir
3. (-) Wenn ich Hetmann von Thorwal wär -
4. (6.) Kendrar, Kendrar - Sjhinn Giesfann
5. (7.) Bau auf, bau auf - Die Blauen Hemden
6. (-) Grntemond - Gcht Thorwaler Jungs
7. (-) Schlag sie - Kleiner Weißer Moja
8. (-) Manchmal haben Noffis Haue gern ! - Die Heilkundigen
9. (-) Die Flut - Magister Witthold und Wolfson
10. (9.) Horas ist scheiße - Ginja, Zweia und Dreia



Nordaport – Beherrsche den Norden

Eine Siedlung von Zwergen und Thorwalern an der Gjalsker Küste

Jung ist die Geschichte Nordaports und ungewöhnlich für eine thorwalsche Siedlung dazu. Denn wo ansonsten Siedler auf der Suche nach fruchtbaren und freundlichen Gestaden sich aus freien Stücken an einem traviagefälligen Ort niederlassen und die Götter anschließend darüber entscheiden, ob andere es ihnen gleich tun, auf daß der Weiler wachse, geht die Gründung Nordaports auf einen Beschluß des großen Hjaldings zurück. Als nämlich Enqui thorwalsch geworden war und der Handel über die Route Enqui – Olport zunahm, wurde der Wunsch laut, eine Anlaufstelle zu schaffen, die an diesem Seeweg liegt und günstiger lag als Gjalskermund.

Doch ist die Gjalsker Küste rauh, nicht minder als der Menschenschlag, der seit Urzeiten dort siedelte, und so war von Anbeginn gewiß, daß es kaum möglich sein würde, einen der allüblichen Handelsposten dort zu errichten. Wo immer die Küste den Schiffen genügend Platz bot, war das Land, darauf eine Siedlung zu errichten, zu schmal und schroff, als daß dort ein Dorf mit Handelsposten genügend Raum gefunden hätte.

Deshalb kamen findige Köpfe auf die Idee, es doch einmal auf ganz andere Weise zu versuchen. Man wählte den Ort, der für einen Stützpunkt an jener Route am günstigsten gelegen war - jenen Ort, wo sich das Land am weitesten gen Norden erstreckte und wo es guten und geschützten Ankergrund gab - und holte sich den Rat des kleinen Volkes zur Hilfe, um aller anderer Probleme Herr zu werden. Es fand sich ein zwergischer Baumeister aus Oberorken mit Namen Gryffex S. d. Gantaborix, der den Vorschlag machte, einen Stollen in den Felsen zu treiben und unterirdische Lagerhallen anzulegen.

Zehn Jahre ist es nun her, daß man den ersten Pfosten für eine Handelsstation in den kargen Gjalsker Boden rammte, und mit großem Eifer bauten neue Siedler an ihrem Flecken, den sie Nordaport nannten. Zugleich machten sich 30 Zwerge und rund 150 Thorwaler daran, die unterirdischen Lagerstollen anzulegen. Sechs Jahre sollten die Arbeiten dauern, denn der Fels der Gjalsker Klippen ist tückisch und mehr als einmal brach die Arbeit von Jahren in sich zusammen, im schlimmsten Fall viele gute Männer und Frauen unter sich begrabend, wenn es den Erdgeistern zu bunt war mit dem kurzlebigen Volk, daß sich da durch das Gestein wühlte.

Ob dieser Erfahrungen ließ man es denn auch bei wenigen, nicht allzutiefen Stollen bewenden, ursprüngliche Pläne, die gesamte Stadt in den Klippen anzulegen, wurden schnell im wahrsten Sinne des Wortes begraben.

Statt dessen nutzte man die Kenntnisse der Zwerge dazu, aus dem Stein der Stollen feste und für Thorwaler ungewöhnlich hohe bis zu dreistöckige Gebäude zu errichten, die sich eng an die Klippen schmiegen.

Heute leben etwa 180 Seelen in Nordaport (15% Zwerge). Landwirtschaft und Viehzucht sind kaum bis gar nicht möglich, die Siedler leben vom Handel, vom Fischfang und von

der Walroßjagd. Korn, Gemüse, alles Vieh, das größer als ein Schaf ist und viele Handelswaren beziehen sie von den Schiffen die hier anlegen. Die unwirtlichen Winter können sich die Einwohner durch die Kohlevorkommen vor Ort einigermaßen erträglich gestalten.

Offen gestanden wundern sich nicht wenige, daß die Siedler an diesen unwirtlichen Gestaden tapfer Winter um Winter ausharren. Immerhin, der Handel läuft überraschend gut, wie die Gjalskermunder bisweilen neidvoll anmerken. Dahinter steckt der Tronde, so geht das Gerücht, der wolle den störrischen Gjalskermunder so das Wasser abgraben. Und so muß sich ein Nordaporter in anderen thorwalschen Häfen manche spöttische oder auch hämische Bemerkung anhören. Felsenbrüter und Höhlenolme sind da noch die freundlichsten Bezeichnungen ... Walroßtran und vor allem die Seile aus der Walroßhaut sind ein sehr begehrtes Nordaporter Handelsgut. Zumal die Jagd auf die aggressiven Tiere auf den nahe gelegenen kleinen Inselchen sehr gefährlich ist.

Meisterinformation:

In der Tat ist es ein ungewöhnliches Ereignis, wenn das große Hjalding zu Thorwal beschließt, eine Siedlung zu gründen. Und so kann Tronde nur froh sein, daß man seinen falschen Köder bis auf den heutigen Tag bereitwillig geschluckt hat, daß Gjalskermund zu weit von der Handelsstrecke abliege und die Gründung eines günstiger gelegenen Anker- und Handelsplatzes geboten war.

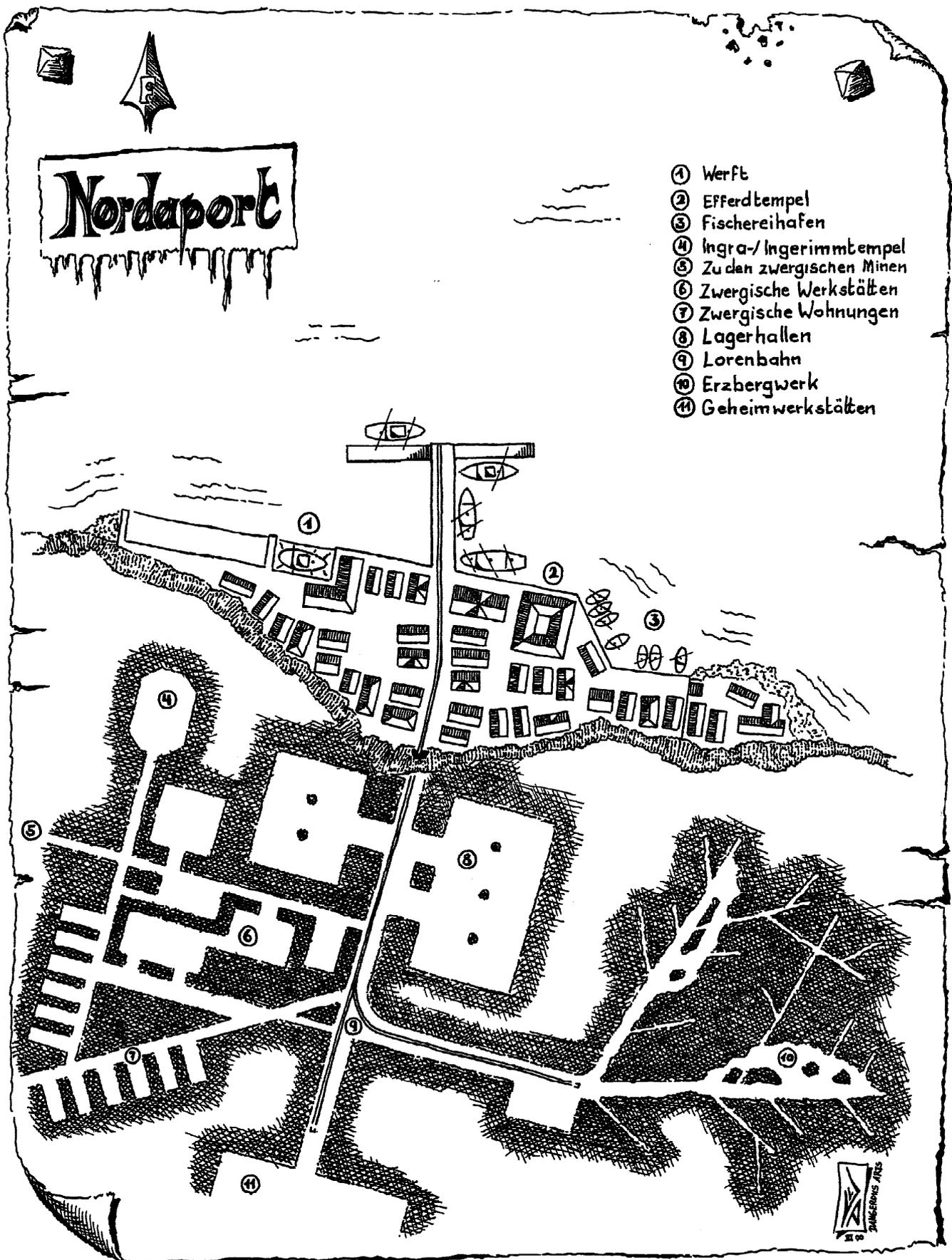
Das Geheimnis Nordaports bergen die rauhen Klippen. In deren Schoß, dort wo angeblich die Stollen vor sechs Jahren einstürzten, liegen große Kavernen, in denen thorwalsche und zwergische Geschützbauer an neuen Geschütze arbeiten, die den Thorwalern den Sieg über den verhaßten liebfeldischen Feind schenken sollen.

Jetzt, da der Feind quasi vor dem eigenen Hafen ankert, könnte sich die Weitsicht Trondes auszahlen, denn auch wenn der Angriff unerwartet kam, setzt man große Hoffnung darauf, daß durch die Arbeit dieser Werkstätten die Horasier schneller begreifen werden als sie auch nur ahnen, daß "die Barbaren" nicht zu unterschätzen sind.

Die Nordaporter arbeiten eng mit der Hjallander Geschützwerkstatt Thiesson & Gropp zusammen.

Bislang ahnen weder DBA noch KGIA davon, was auch darauf zurückzuführen ist, daß beide Dienste Thorwal bislang eher pflichtschuldiges Interesse entgegengebracht haben.

Das wird sich unzweifelhaft ändern, sollte es den zwergischen und thorwalschen Spezialisten gelingen, ihr Ziel zu verwirklichen: ein Schiffsgeschütz zu entwickeln, das es mit horasischen Waffen aufnehmen kann.



Wenn Schneebälle fliegen...

- eine denkwürdige Begegnung zwischen vier Plattfischen und zwei Hjaldingern

Bevor wir gemeinsam durch die winterliche Landschaft der Ingvaller Marschen nach Nehult zogen, schickte Eldgrimm eine gehörige Anzahl von Kundschaftern voraus, um überraschende Begegnungen mit dem Feind zu vermeiden.

Auch fünf Männer und Frauen von der Nebeldrachen-Ottajasko gehörten zu einem solchen Trupp, sie wagten sich behende auf ihren Skiern bis in die Wälder südlich um Nehult. Rauhreif bedeckte Haar und Bärte der tapferen Leute, sie sahen aus wie Winterschrate, die es zu weit nach Süden verschlagen hatte. Die fünf trennten sich alsbald in zwei Gruppen: Lidul Swafnanson wollte sich mit Selga und Rondrija den südlichen Waldrand vornehmen, während Olof Angarson und Thure Svalbardson die nördlich gelegenen Wälder durchstreifen wollten.

Auf ihrem Weg kamen Olof und Thure an eine kleine Lichtung, auf der eine windschiefe Köhlerhütte stand. Und vor dieser saßen vier lumpige Nostrianer, die Wache hielten. Anscheinend hatten die Fischköpfe die beiden Thorwaler noch nicht entdeckt, so daß diese sich seelenruhig im Gehölz verbergen konnten, um ihrerseits die Plattfische eine Weile zu beobachten. Sie hatten bald genug gesehen und wollten schon zurück zu Eldgrimm eilen, als aus Olofs Hintern ein unglaublich lauter Donnerhall drang und er instinktiv fluchte – und schon waren die beiden von den Nostrianern erspäht worden, die sogleich nach ihren Waffen griffen.

„Na schön, hauen wir ihnen die Köpfe eben doch ab!“ sprach Olof, nahm seine Axt und trat mit Thure ins Freie. Da standen nun beide Parteien etwa zehn Schritt voneinander entfernt, und musterten sich abschätzend. Sehr zu Thures und Olofs Unmut bemerkten sie eine gespannte Armbrust in den Händen eines der fischköpfigen Landknechte. Erinnerungen an diese üblen Waffen wurden bei ihnen wach, und so verzogen sie das Gesicht, was den Nostrianern nicht verborgen blieb, die ihrerseits ein hämisches Grinsen aufsetzten.

Da trat Thure vor und sprach zu den Plattfischen: „Hört, ihr Hasenfüße! Ihr mögt zwar eine Armbrust haben, doch trotzdem werdet ihr gegen uns verlieren! Unsere Mut und unser Kampfgeist ist so groß, daß wir euch mit Schneebällen besie-

gen könnten!“ Da brachen die Nostrier in lautes Gelächter aus, das gehörig durch die Wälder schallte, und ihr bulliger Anführer antwortete: „Hahaha! Nun denn, ihr einfältigen Schneefresser! Spielt ruhig noch etwas mit Schnee, bevor wir euch zu Boron schicken! Den ersten Wurf habt ihr frei!“ Die Nostrier bogen sich vor Lachen, und ihr Anführer bot sich grinsend, breitbeinig, mit beiden Armen auf die Hüften gestützt dar.

Thure zuckte nur mit den Schultern und rief: „Tja, ihr habt es nicht anders gewollt.“ Er bückte er sich und klaubte Schnee zusammen, um einen ordentlichen Schneeball zu formen. „Was machst du? Ist dir der Met nicht bekommen?“ raunte Olof ihm zu. „Wart mal ab, die werden sich noch wundern ...“ flüsterte Thure zurück. Dann erhob er sich, lächelte, und warf den Schneeball mitten ins Gesicht des nostrischen Anführers. Dieser sackte wie ein Stein mit blutender Nase zu Boden und blieb regungslos liegen.

Fassungslos starrten die restlichen Plattfische (und auch Olof mit offenen Mündern auf den jetzt breit grinsenden Thure. Und just in diesem Moment stürmten die restlichen Nebeldrachen mit gezogenen Waffen auf die Lichtung! Ohne nennenswerte Gegenwehr nahmen sie den sichtlich verduztten Nostrianern die Waffen ab. „Da sind wir ja gerade noch rechtzeitig gekommen, Swafnir sei Dank. Aber wie hast du das mit dem Schneeball gemacht?“ wollte Lidul von Thure wissen. Dieser ging zum immer noch bewußtlosen Anführer und hob die Reste des Schneeballs hoch, so daß es alle sehen konnten: Unter einer blutigen Schicht Schnee schimmerte das matte Grau eines faustgroßen Steines hindurch ...

Da drang erneut ein lautes Lachen durch die verschneiten Wälder um Nehult, gefolgt von einem „Das wohl! Harhar!“, und nach einigen Schulterklopfen verließen schließlich die Kundschafter mit den gefangenen Nostrianern im Schlepptau die Lichtung, und ihr Weg sollte sie zurück zu den anderen Kriegerern um Eldgrimm führen. Und dabei sangen sie:

*„Vor Nehult ein Plattfisch liegt / dort stank er bis das Hirn zerrann, /
ein Nebeldrache hat ihn dann / mit einem Schneebällchen besiegt.“*

Tollkühner Überfall auf Grangor

Bericht des Hetmanns der Eisschreiter Ragnar Gunlaffson

Gesungen haben wir, meine Brüder und Schwestern, getrunken und gefeiert, nachdem wir uns unter Korja Jandrasdottir zusammengefunden hatten. Wir alle waren uns einig: Rache für Thorwal. Der Tod unserer Familien sollte nicht ungesühnt bleiben. Kurze Zeit nach dem Aufruf fanden sich alle zusammen, auch der für friedlos erklärte Brangarr Hjornen Laefson, wessenthalben es noch einige Diskussionen gab, die Korja aber mit einem Machtwort beendete, und auch die Hetfrau der Wellenreiter: Svanja Gudjarsdottir kam mit ihrer Otta. Mehr als 300 tapfere und unbesiegbare Kinder Swafnirs, fest dazu entschlossen, vor der Schnecke Torben Torbensson zu handeln und es den Canterern heimzuzahlen. Viele Feuer loderten ihr Jubelzeichen in den nördlichen Nachthimmel, der uns so verheißungsvoll von Mut, Ehre und Rache erzählte. Die Reden der Hetleute waren ebenfalls voller Feuer und Haß.

Aber als Korja den Beratungsplatz betrat, verstummten selbst die wildesten unter uns. Alle sahen es! Das Feuer, es brannte aus ihren Augen, ihr goldenes Haar umrahmte sie wie eine Rüstung. Und wahrlich, noch lange würden sie erzählen von diesem bedeutendem Augenblick, als wir uns entschlossen, nach Grangor aufzubrechen. „Rache! Rache für Thorwal!“ hallte es donnernd von den Hängen.

Wir befanden uns eine Tagesreise von Lassir entfernt auf Ifirns Ozean. Die Rochenwurm und die Eisdrache waren auserwählt worden, das Symbol unserer Rache an uns zu bringen. Wir waren uns einig, die Bugfigur der Desponia mußte mit, und sie sollte mitten in Grangor als Mahnmal aufgestellt werden.

Unter Phexens Schutz wollten wir das Wagnis versuchen und uns der Desponia nähern!

Stunden später. Es war stockfinstere Nacht. Im Schutz der Dunkelheit wollten Turge und ich die Figur holen und klammheimlich wieder verschwinden. Unser Magier legte einen schützenden Nebel um uns, der jegliche Geräusche dämpfte und unser Geflüster verschluckte. Leise legten wir uns neben die Desponia, und ich und einige meiner Kämpfer erklimmen die Aufbauten des Schiffes. Unsere Hämmer waren mit Tüchern umwickelt um keinen Lärm zu verursachen. Minuten vergingen, während denen nichts geschah, als plötzlich die Figur mit einem lauten Klatschen in die Fluten fiel. Alle horchten angestrengt in den Nebel! Von Land her konnten wir Stimmen vernehmen. "In die Riemen bei Swafnirs Schwanzflosse, wollt ihr wohl Rudern, ihr faulen Robben!" brüllte mein Steuermann. Nun! Jetzt war nicht mehr an Heimlichkeit zu denken. Wir hievten hastig die schwere Figur an Bord und ruderten - und entkamen!

Man empfing uns am Sammelpunkt mit großem Jubel. Kaum einer, der uns für das kühne Piratenstück nicht auf die Schultern klopfen oder einen Trinkspruch auf uns aussprechen wollte.

Die Schiffe der anderen waren nun auch bereit für die Reise, bemalt mit swafnirgefälligen Symbolen und mit Zaubern unseres Magiers umwoben.

Ein letztes Mal erklang das Jurgalied in voller Länge und Geschichten von Schlachten und kühnen Taten machten die Runde. Der Morgen begrüßte uns mit Wohlgefallen, die Götter mußten mit uns sein, da sie uns eine Brise gen Süden sandten.

Tage auf See folgten. Lieder wurden gesungen, Waffen geschärft und Gebete gesprochen. Wir, die Herren der Meere, wollten den Stolz der Canterer genau wie ihre Gemäuer im Staub zertreten. Das Wohl, bei Swafnir. Es herrschte eine gespannte Stimmung an Bord. Selbst die Wildesten unter uns erfüllte eine innere Ruhe. Doch die Reise war hart und in den Winterstürmen, die uns vor den Augen anderer Schiffe unsichtbar machten, wurden zwei unserer Schiffe beschädigt. Das Los entschied, wer bei den ramponierten Ottas zurückbleiben mußte, da freiwillig niemand dieses undankbare Los auf sich nehmen wollte.

Im Schutz einer Nebelwand segelten wir im Morgengrauen in den Golf von Grangor. 270 bis an die Zähne bewaffnete Kinder Swafnirs waren entschlossen, einen blutigen Tag über Grangor heraufzubeschwören. Es war totenstill an Bord unserer Ottas. Ich spannte meine Muskeln packte meine Axt und wartete. Ich hatte schon Dutzende dieser Momente erlebt, doch wer kann unsere Genugtuung ermesen, als wir im Hafen einige mächtige Segelschiffe unter Flagge der Amöbe-Horas erblickten. Das mußte die Gildenland-Flotte der Caterer sein, von der die fremdländischen Händler erzählt hatten. Wußten die Bastarde denn nicht, daß es nur uns gestattet worden war, das Meer der Sieben Winde zu überqueren? Nun gut, wir würden ihnen helfen, diesen Fehler nicht zu begehen. Wie hungrige Haie schossen wir aus dem Nebel und ritten auf einer riesigen Woge dem Untergang der Flotte entgegen. Die 'Wellenreiter' und wir selbst hielten auf eine der größeren Karacken zu.

Wir konnten das Deck entern. Das erste was ich sah, war ein Soldat, der brüllend auf mich zustürmte. Augenblicke später lag er wimmernd zu meinen Füßen, sein Bauch von meiner Skraja aufgerissen. Vom Blut und Lärm berauscht stürmten wir das Schiff. Jede Gegenwehr wurde überrannt. Meine Lungen brannten, doch es gab keine Ruhe. Ich sah einen Jungen, die Hände flehentlich erhoben, doch meine Skraja fand ihren Weg durch seine Hände in seine Schädeldecke. Ich sah meine Brüder in erhobene Waffen springen, um den Folgenden den Weg frei zu machen. Wir waren Tod und Vernichtung. Überall lag der Geruch von Tod, das Deck war rutschig von warmem Blut. Vom Vorschiff stieg Rauch auf.

Ich ließ meinen Blick zu den anderen Ottas schweifen. Zwei waren gesunken, ein anderes brannte lichterloh.

Nach getaner Arbeit sprangen wir zurück auf unser Schiff und ruderten Grangor entgegen. Es war ein erhebender Moment, keiner konnte uns stoppen!

Doch um uns herum spritzte plötzlich Wasser auf und eine Otta bverging in einem Flammenball. Die Caterer waren nun also aufgewacht. Bei Swafnir, um so besser.

Fünf unserer sechs Ottas erreichten den Strand Grangors, wir unterliefen ihre Geschütze und hatten nun die ungeschützte Altstadt vor uns. Brüllend stürmten wir in die engen Gassen der Stadt. Keine Soldaten, sondern weichliche Bürger erwarteten uns. Sie starben unter unseren Äxten. Auf dem Marktplatz trafen wir auf Korjas Leute, die gerade drei Großbürger der Stadt mit der Figur der Desponia aufknüpften. Ihre Schreie hallten über den Platz. Zwar nicht das Denkmal, das ich mir vorgestellt hatte, aber ein Fanal. Wir plünderten und legten Feuer wo wir konnten. Die Grangorer sollten das Gleiche erleben wie all die Opfer in Thorwal, sollten mit hechelndem Atem um ihr Leben rennen und sterben. Zu Swafnir ging aber auch Svanja mit einem Großteil ihrer Leute und auch Korja fand ein ruhmvolles Ende.

Doch mit der Zeit verlosch unser Kampfeszorn. Ich sammelte meine Leute und wir kehrten zu den Anlegestellen zurück. Eine Otta hatte schon abgelegt, drei weitere waren nur noch rauchenden Trümmer! Nun war guter Rat überlebenswichtig. Von überall her hörten wir Kampfgeschrei. Da sahen wir Brangarrs Leute, die gnadenlos alles niedermetzelten, was sich ihnen in den Weg stellte - auch Kinder und Greise -, sie waren auf dem Weg zu ihrer Otta in einen erbitterten Kampf gegen die Gardisten der Liliengarde verstrickt.

Etwas abseits lag ein Fischerboot am Strand. Ich rief meinen Leuten zu, sich dorthin durchzukämpfen. Doch nur zwei Handvoll meiner Leute kamen beim Fischerboot an. Die anderen waren zum Ruhme Swafnirs und Thorwals gestorben, ihre Geschichte wird noch lange erzählt werden! Dafür werde ich sorgen. Das Wohl.

Wir wähten uns schon sicher als das Deck von Brangarrs Otta, die vor uns fuhr, in Holzsplittern und Blut explodierte. Die Caterer hatten es also trotz Windstille geschafft, ihre plumpe Flotte flottzumachen. Mühsam, wie ein verwundeter Wal schleppte sich die getroffene Otta Richtung Meer. Doch ein weiteres Geschöß traf die Otta, die daraufhin in Efferds Reich verschwand! Wir konnten noch Bragnarr selbst und elf weitere seiner Streiterinnen und Streiter aufsammeln.

Swafnir Dank, war der Wind zu schwach für die horasischen Pötte, aber ausreichend für uns, sich auf's Meer abzusetzen. Auch war unser Boot zu klein für die Geschützführer, aber zweimal schlugen die Geschosse bedrohlich nahe ein. Zuguterletzt aber konnten wir unsere beiden Ottas erreichen, die nach dem Sturm zurückgeblieben waren. Ein Sturm forderte zwei Tage später weitere Opfer - so daß uns nur noch eine Otta verblieb.

Schwer haben wir gekämpft, schwere Wunden dem Gegner geschlagen. Es heißt, es seien hunderte der Pfeffersäcke ins Totenreich gezogen. Und ihre stolze Stadt liegt in Trümmern. Das wird uns über unsere eigenen Verluste trösten, denn sie starben in ehrenvollem Kampf. Und niemand wird je vergessen, wie wir für Thorwal geblutet haben! Mögen die Skalden dafür sorgen. Das Wohl! Bei Swafnir!

Ragnar Gunlaffson (für die Überlebenden)



Nun, ich bin eine der wenigen, Ilva dagegen gehört eindeutig zu den ängstlichen.

Die Runen, die ich auf der Walstatue fand, ließen erstaunlich zweifelsfrei ausdeuten:

*Swafnr grot Potwal
trugh de see rut in frihed
ne cantr ne rangr ne storm
kunt hold us
so u hed us
jev dag, fathr
wi sunt ur kindres*

„... So Du uns führst / Jeden Tag Vater / wir sind Deine Kinder.“

Der Bezug zur Jurga-Saga war unübersehbar: Swafnir hatte sich den Flüchtenden von Hjaldingard unter Jurga Tjallfsdotter offenbart, um sie sicher durch die Gefahren des siebenwindigen Ozeans zu führen, was die Skalden zu 104 heldenhaften Strophen inspirierte. Mit der Hilfe des weißen Wals trotzten sie der Verfolgung durch die Canterer, dem Angriff der Seeschlange und dem Sturm, vom wütenden Efferd gesandt. Ich habe mich schon immer gefragt, warum wir uns „Efferdskinder“ nennen, wo dieser uns anscheinend lieber in sein Reich geholt hätte, anstatt uns zu sicheren Ufern zu geleiten. Der passendere Ausdruck „Swafnirkinder“ wird heute nur noch für die „Walwütigen“ benutzt, aber das kann ja auch von Ort zu Ort verschieden sein, wer weiß schon, wo diese Statue herkommt. Aber daß sich die Runen kaum von denen unterschieden, die mich Norge einst lehrte, erstaunte mich wohl am meisten! Alle ungefähr wie aus dem mir bekannten Runenalphabet - alle bis auf eine: das „E“.

Felsportale gähnten in die tiefen Gänge. Ihren bedrohlichen Mäulern lief ich davon, immer weiter, dem geschwind wackelnden Lichtschein des Gesellen, der mir bis zum Bauchnabel reichte, hinterher. Ich machte mir Gedanken, wie ich es vollbringen sollte, meinen Führer nicht zu verlieren, aber auch gleichzeitig seinem Windschatten zu entkommen. Er stank wie ein ganzer Ziegenstall, so hielt ich einen gebührenden Abstand und wurde auch gleich bedacht mit einem Krakeelen: „Zu langsam bist du, langes altes Weib!“ Immer wieder zeigte er auf Wände, die jeweils ein handgroßes Runenzeichen aufwiesen, murmelte im Fluchen und Lachen wirt vor sich hin, um sich dann plötzlich zu mir umzudrehen und mich mit hervortretenden rotunterlaufenen Augen anzustieren. Ganz nah kam er an mich heran, stellte sich sogar auf seine kurzen Zehenspitzen und deutete zuckend wie als Verlängerung seiner Nase mit seinem schmutzigen Zeigefinger auf mein Gesicht: „Du weißt es längst! Du ahnst es nur noch nicht!“ faulig riechende Worte hüllten mich ein, „Die Ordnung ist doch in Unordnung, jeder sieht es, der es sehen will!“ Dann eilte

er wieder weiter. „Bloß was ist sie, wenn nicht ER?“ Fort war sein Schatten. „Glaubst du es noch immer nicht?!“ Weg war das Licht, zurück blieb die Schwärze der Unwissenheit.

Das Öffnen meiner Augen veränderte die Situation nicht, schwarz blieb es. Ich war im Langhaus von Ilva. Die Glut unter dem Tiegel war fast vollständig in sich zusammengefallen, ich sollte den Rest nutzen. Ich stocherte mit dem Reisig und blies vorsichtig, damit die Glutaugen sich weit öffneten. Die „E“ – Rune heißt EFRD und ihr gebührt die erste Stelle im Alphabet, eine gewaltige Welle, die Kraft Efferds, wird durch sie symbolisiert. Zögerlich tastete das Flämmchen nach der Nahrung, zitternd fraß es mehr und mehr und wurde dicker und noch gefräßiger. Ich mußte Holz nachholen. Der ausgebuddelte alte Swafnir grinste mich neben der Eingangstür stehend an. Sein „E“-Zeichen war ein ganz anderes, es wirkte geradezu untergeordnet. Es fehlte hier die typischen Anrede „Swafnir Efferdsson“, und die benannten „Swafnirkinder“ war eine ungewöhnliche Bezeichnung. Zweifel und Ahnung regten sich in mir, aber ein Ergebnis hieraus zu ziehen, war unmöglich. „Bloß was ist sie, wenn nicht ER?“

„Kannst du schon zählen oder lernt man das erst mit dem Alter?“ Irgendwann stopf ich diesem vorlauten Gnom noch mal sein ungewaschenes Mundwerk, dachte ich, während ich geduckt seiner Stimme nachlief durch die verschlungenen Stollen eines tiefen Felsens. Ein weiteres Steinportal nahm ich im Vorbeilaufen wahr. Meint er die? Also begann ich zu zählen, es waren wohl fünf, die ich bereits hinter mir hatte, und für alle weiteren Tore stellte ich mir vor, ihn jedes einzelne von ihnen küssen zu lassen. „Wenn du mir nicht glauben willst, so finde es selbst heraus!“ Ich lugte hinter die nächste Biegung und sah den verschrumpelten Gnom vor dem zwölften Portal verharren. Der Fels öffnete sich schleifend und ächzend, nicht unähnlich seiner Stimme, und mit dicken Fingern betätigte er einen verborgenen Mechanismus. Jeder Tür war ein Runenzeichen zugeordnet, und dieses verschwand gerade über mir im Spalt. Nur knapp konnte ich noch einen Blick erhaschen. Irgendwoher klang das Rattern eines Zahnrades. Ölige warme Luft schwappte mir ins Gesicht, als sich vor mir eine Kammer auf tat. Sie erreichte an Größe vielleicht die Hälfte meiner alten Methalle. Aus grobbehauenen Fels waren Wände und Decke, der Boden dagegen braune Erde. Feuerschalen in den Ecken warfen ihr zappelndes Licht auf ein Ding, das mir bis zur Brust ragte: Aus einer feisten hüft hohen Felssäule entsprang die Achse für ein darauf waagrecht sitzendes Rad mit verlängerten Speichen, so wie ein Steuerrad etwa, ein Drehwerk. „Jede hat ihr eigenes Rätsel, ganz nach König Albrix Plan; wirst du dich würdig erweisen, so erhältst du die Rune! Sonst ist nur die Schmach dein!“ Die Stimme hinter den gelben Zähnen war nicht ohne Häme, „Eine zweite Chance gibt es nicht!“ zischte sie noch, als ich den Raum betrat und der Fels hinter mir dumpf ...

... aufschlug. Mein Fluchen rief Ilva zu mir, die natürlich fragte, wieso ich auf der Erde saß. Ich brüllte, daß ich mir ja wohl nicht umsonst den Kopf hielt, blödes Sumpfhuhn. Mit dem nächsten Westwind brächten wir die Statue nach Olport, und sie solle ihre Hände von mir lassen, ich wäre noch nicht so verrotten, daß ich nicht alleine aufstehen könne. „Wieso denn jetzt nach Olport?“ Dumme Frage, dachte ich mir, aber ich

hielt meinen Mund – und meinen brummenden Schädel.

„Es freut mich von Herzen, dich zu sehen!“ trat ich dem alten Hetmann entgegen und mit kribbelnden Handflächen umarmte ich diese Bärengestalt. Haldrunir Windweiser ist dem Tod noch immer davongesegelt. Seine Kraft ist Spiel und Sturm, sein Wesen Zärtlichkeit und Aufbrausen und seine Haare scheinen direkt aus seinen Gedanken zu wachsen. Aber sie sind lichter und dünner geworden, silberweiß ziehen sie ihre Wirbel bis zu seinen Schultern hinunter, die sein Alter immer noch aufrecht tragen. Und das ist eine beträchtliche Last! Er ist ja sogar älter als ich! Einen Augenblick grub ich noch meine Nase in seine nach frischem Wind und Freiheit duftenden Haare. Seine schallende Stimme hatte nichts an Lebendigkeit eingebüßt, als er viel lauter, als es nötig gewesen wäre, ausrief: „Was hat dich denn hereingeweht? So altes Laub, wie wir es beide sind, sollte doch längst auf der Erde warten! Stattdessen trudelst du zum alten Windweiser!“ In seinen krähenfüßigen Augen gefror das Lachen zum Stutzen als ich schwieg. Ich konnte seine Frage nicht beantworten. Was führte mich hierher? Die Swafnirstatue? Ich wußte nicht zu sagen, wie tief die Schule den Lehren des Gottwales folgte. Die Inschrift? „Runajasko“ bezeichnet wohl mehr den Bund der Geheimnisträger oder die Gemeinschaft der Weisheit, beides mögliche Übersetzungsarten, aber soweit mir bekannt ist, nicht gerade Spezialisten in Runenkunde. Vielleicht einfach nur den frischen Wind eines alten Freundes, der meinen verstaubten Schädel durchzupusten verstand? Das war es wohl am ehesten, deshalb umarmte ich ihn einfach noch einmal, ohne etwas zu sagen.

„Na, der strahlt ja übers ganze Gesicht!“ schmunzelte Haldrunir, als ich ihm die Swafnir-Statue zeigte. Ich lenkte seinen Blick auf den Sockel zur Runenschrift, und seine wilden Augen verharrten zusammengekniffen. „Was du wieder verlangst, Bridgera!“ murmelte er „Wie sollen meine trüben Augen denn so etwas erkennen können?“ blinzelte er mich an. Mit meinen Augen und seinen Fingerspitzen lasen wir die Inschrift zusammen und ich spürte deutlich sein Erstaunen. „Warum das „E“?“ Swafnirs Walmaul bleckte uns wissend an. „Ist dir ein so fanatischer Swafnirkult bekannt, daß dort sogar Efferd verneint wird?“ fragte ich ihn. Er grübelte „Nun, die Statue ist sehr alt, wie mir scheint, vielleicht gab es früher mal so einen Glauben ...“ „Ist dir diese Rune denn niemals zuvor begegnet?“ unterbrach ich seinen Gedankengang. „Deine Schule hat doch den Ruf, Geschichte zu bewahren!“ „Nein ...“ bekam ich zur Antwort, „... ist mir wirklich unbekannt. Aber laß uns ruhig zusammen in die Halle der Aufzeichnungen gehen. Diese Schriften dort sind sicherlich die ältesten, die du von unserem Volke finden kannst.“ Ich wollte begieriger nach den Runensteinen sehen, als mein Körper das zuließ,



denn die Müdigkeit der Reise war längst meinen Nacken hinaufgeklettert und ließ meine Augen bereits jetzt tränen, wie sollte ich mich dann auf kleine eingeritzte Kerben konzentrieren? Mit unbefriedigtem Gefühl lag ich schon bald auf meinem Lager und schlief ein.

Ölige Luft. Das Drehwerk. Der Fels, knirschendes Schließen. Die Kammer der „E“ Rune!

In diesem Raum gab es sonst nichts weiter, nur den großen Drehmechanismus. Ich war im Zweifel, hier fühlte ich mich Efferd fern. In Ermangelung besseren Wissens begann ich also, den breiten Balken mit der Kraft meiner alten Knochen vorwärts zu drücken, so daß sich das Rad zu jedem meiner Schritte immer weiter um die Achse drehte. Etwas passierte. Ein kurzes Atmen des alten Gemäuers. Etwas gurgelte über mir, aber verstummte, als ich erwartungsvoll aufhörte. Schwer stemmte ich, ich wollte wissen, was ich mit dem Drehen bewirken konnte. Plattes kurzes Aufprallen neben mir ließ mich aufhorchen, Wasserspritzer auf der Erde glänzten mir entgegen, ich legte meinen Kopf in den Nacken: Es sam-

melte sich in den Fugen der Steine über mir, rann an ihnen entlang, schloß sich zu dicken Tropfen und fiel platschend nieder. Aber es hörte auch wieder auf, wenn ich nicht drehte. Naß werden wollte ich nicht, also sah ich mich noch mal genauer um, ob es nicht noch irgendwo einen anderen Mechanismus gäbe, der nicht Regen von der Decke schickte. Ich wurde nicht fündig! Es war da nur eine senkrechte Ritze in der Wand, die mir nicht natürlich erschien. Ich fuhr sie mit meinen Fingerspitzen entlang und sie ergab eine hochkante Türform. Allerdings ohne Griff, Schloß oder Scharnier. Kein Ziehen und kein Drücken, kein Treten und kein Anhauchen brachte die Tür dazu, sich zu bewegen. Schließlich nach kurzem Überlegen, ging ich wieder dazu über, das Rad zu drehen, in Zwiesprache mit mir selbst, ob das wohl das sinnvollste wäre. Bald plätscherte es von der Decke in langen Rinnsalen auf das Rad, mich und den Boden herab. Letzterer verlor dabei deutlich an Festigkeit. Mein Halt wurde immer schlechter, verflucht! Gerade wollte ich, verärgert über meine Dummheit, tiefend naß inne halten, da sah ich die vermutete Tür bestätigt! Ein Spalt hatte sich aufgetan, erwartungsvolle Schwärze





zeichnete einen Strich über dem Boden, die Steinplatte wurde durch meine Drehbewegung nach oben gezogen! Es reichte bloß noch nicht. Also drehte ich tumb weiter, und je mehr ich mich mühte, desto mehr Wasser kam auf mich eingeströmt! Es zischte wütend in den Feuerschalen, aber Öl schwimmt auf Wasser, so daß mir das Licht erhalten blieb. Wasser ist nun mal Efferds Element! War es doch SEINE Kammer? Hoffte ich es? Der Boden ließ mich keinen sicheren Schritt mehr machen und es dauerte auch nicht lange, da – klatatsch- lag ich der Länge nach im Dreck! Schlimmer noch: Kaum ließ ich ab vom Balken, kurbelte er sich selbst zurück und das Tor schloß sich dumpf! Meine geschriene Wut wurde unberührt geschluckt von den alten Steinen. Das sollte nicht das letzte mal gewesen sein, denn ich versuchte es zwei weitere Male. Was machte ich hier eigentlich? Als Sklave meiner Neugierde holte ich mir nur das Aussehen einer Moorleiche! Als ich beim dritten Male keuchend dachte, daß das nicht der rechte Weg sein konnte, sah ich hinter der Falltür aufgebahrt schimmernd die fremde Rune! Es mußte der richtige Weg wohl sein, oder? Aber was ist hier der Weg des Efferd?

Tastende Hände. Eine feine Stimme sagte „Alt!“, „Das will ich ja wohl überhört haben!“ erwiderte Haldrunirs lauter Baß. Kalter Wind auf meinen Brüsten. Ein Kopf drückt sich auf mich, drahtige Barthaare kitzeln mich. „Schlägt noch!“ Fest zupackende Hände. Schnaufender Träger.

„Es ist eine Drecksarbeit, nicht wahr?“ Der Gnom rief mich, seine Stimme erschallte, aber von woher? „Das Tor verheißt dir Erlösung! Komm und kurble das Rad noch etwas! Du schaffst es sicher. Wenn der Stein nur weit genug oben ist, wirst du es schaffen! Die sinnlose Arbeit hinter dir lassen und das Glück in der Ferne zu ergreifen ist das einzige, was sinnvoll ist!“

Ich hielt inne, dem erträglichen Gegendruck des Drehwerkes standhaltend. Dieser Zwerg reizte mich. Ich wollte mich nicht ablenken lassen. Ich schloß die Augen, machte wieder einen Schritt vor den nächsten. Das ursprüngliche Runenalphabet besteht aus 24 Runen, aufgeteilt in die 7 Mächte, die 5 Bereiche der Ottajasko, die 6 Charaktere, die 6 Bereiche des Lebens. „Die Ordnung ist doch in Unordnung, jeder sieht es, der es sehen will!“ Nie hätte ich gedacht, daß bei den Mächten gerade Efferd zuviel ist. Keine Rune aus alter Zeit, kein Gott aus alter Zeit? Was ist das alte „E“? Die zwölfte Kammer und nicht der erste. Das sechste Zeichen, wo es nur fünf gab. Welcher Bereich der Ottajasko wurde so geringgeschätzt von dem Frevler des alten Glaubens, daß er wegfiel? „Es war dereinst ein König namens Sieghelm der Siegreiche“, zischelte die Zwergenstimme von irgendwoher, „Sproß der Canterer und Herrscher über das mittlere Reich! Er breitete sich aus – und seinen Glauben. Er war es, der euch Kinder der Freiheit in Schranken verwies!

Und in seinem Blute schwamm bereits der Same für den Wahn des Guldnen. Und die Wahrheit wurde vom Winde verweht ...“ Otta, drakr, hjalt, zkald, mantr sind die fünf Runen der Ottajasko ... Ich mußte die Angst verdrängen, daß der Zwerg in meinen Kopf lesen konnte. Was ist die sechste im Bund? Ich war nah an der Erschöpfung, als dieser sich wieder meldete „Gibst du auf? Jederzeit kannst du gehen!“ Ich wollte gerade verneinend antworten, aber er hatte es schon vorher gewußt. „Macht mir nichts! Ich hab’ die Zeit der Welt, und du? Scheint ja doch noch länger zu dauern. Hier ist was ...“

... zu Essen! Meinst du, du kriegst sie zum schlucken?“ Fingerdruck auf meinen Wangen, warme salzige Flüssigkeit auf den Lippen, mein Gesicht hinab laufend, meinen Mund füllend, meinen Hals suchend. „Sie tut’s! Wer sagt’s denn!“

Ich war in meinem freiwilligen Kerker und er wußte, daß ich verweilen würde, er hatte das Essen längst bereitgehalten. Ich blieb standhaft. Ich konzentrierte mich auf das Drehen, spürte die Suppe in meinem Bauch schwappen. Sie war wichtig. Jeder einzelne Schritt war wichtig, der Schlamm, der sich durch meine Zehen drückte, der kaum einen Hautfleck auf mir unbedeckt ließ und meine Haare verklebte, war wichtig, ebenso wie der Regen, der ihn wieder Tropfen für Tropfen abwusch, die Schmerzen von der anstrengenden Arbeit waren wichtig, und wichtig war auch die quälende Frage nach dem Sinn. Völlig unwichtig dagegen war diese Tür. Nur ein Schein der Erlösung, unerreichbar vielleicht nicht, aber einer Falle gleich, denn das Steintor schließt sich unweigerlich, auch wenn man dahinter ist; eine Flucht vor dem jetzt und hier wäre es, nichts weiter. „Die sinnlose Arbeit hinter dich lassen und das Glück in der Ferne zu ergreifen ist das einzige, was sinnvoll ist!“ Sich dafür zu entscheiden zu bleiben, und sich den hier gegebenen Umständen auszusetzen, standhaft zu bleiben, auch wenn der Sinn verschlossen bleibt, das war mein Weg. Ich pausierte, wenn meine Muskeln erlahmten, und machte weiter, wenn ich wieder Kraft hatte. Sich harter Arbeit und widriger Umwelt auszusetzen, aber mein eigener Herr sein ... All das vielseitige Leid der Welt zurechtgestutzt auf eine Achse, die ohne weltlichen Herrscher auskam ... war auch eine Art Glück. Sind Runen nichts anderes als Glück?

Dann wußte ich es! Ich hielt das Rad an. Die Tür zur falschen Rune fiel schmatzend zum dutzendsten Male zu, ich hörte es kaum noch. Hinter unzähligen Dreckspritzern lächelnd nahm ich die Rune vom Drehwerk, mir wurde warm um mein altes Herz. Mein kleiner Lehrmeister feixte sich eins, als er mich schlammverschmiert hervorwanken sah und aus vollem Herzen tat ich, was ich schon die ganze Zeit tun wollte – ich schlug zu ...

„Au verdammt! Helft mir! Die Alte treibt der Irrsinn!“ Ein halbwüchsiger Knabe war zum Eingang der Stube zurückgewichen und hielt sich die blutende Nase. Es dauerte auch nur einen Augenblick, da war die Kammer angefüllt mit jungen Leuten, zwei von den kräftigsten hatten mich, noch ehe ich mich versah, an den Armen gepackt und hielten mich. Haldrunir drängelte sich mit besorgtem Blick durch die aufgeregte Menge. „Ist sie endlich erwacht? Bridgera! Erkennst Du mich? Nun laßt sie schon los!“ „Haldrunir, guter Feund,

Efferd ist ein Gott der Canterer!“, „Wie? Was redest du da?“ Die Besorgnis in seinem Gesicht wurde noch ernster. Natürlich konnte jetzt niemand was damit anfangen, aber andererseits duldet diese Angelegenheit keinen Aufschub. Also fuhr ich fort: „Efferd wurde nicht verehrt von den Überlebenden, denn er hatte es nicht verdient! Er wollte die Hjalddinger nicht über sein Meer fliehen lassen, Swafnir allein stellte sich gegen ihn!“ „Jetzt mal ganz ruhig, Bridgera!“ Haldrunirs Hände machten beschwichtigende Gesten und legten sich auf meine Schultern „Du redest wirr, du hast wild geträumt!“ Der Druck seiner Handflächen auf meiner Haut sollte mich ruhig halten, machten mir aber unmißverständlich klar, daß ich in diesem Augenblick nicht ernst genommen wurde! „Du kennst mich, alter Bär! Du weißt, was von meinen Träumen zu halten ist!“ doch sein sanfter Griff verstärkte sich nur. „Ich weiß nur, daß du seit zwei Tage nicht richtig erwacht bist und beim ersten bewußten Öffnen deiner Augen Tonkwists Nase eingehauen hast.“ Ich wollte ihm sagen, daß der Schlag eigentlich einem stinkenden Gnom gegolten hat, verwarf den Gedanken allerdings schnell wieder „Wir müssen aber...!“ „Gar nichts müssen WIR, nur DU, und das ist liegen bleiben und erst mal ein paar kräftige Schlucke warmes Bier zu dir nehmen!“ Damit drehte er sich um und brüllte, das die Vorstellung jetzt vorüber wäre und daß die Schüler sich rausscheren sollten. Als murrend seinen Worten Folge geleistet wurde und sich der alte Hetmann wieder mir zuwandte, kehrte mit dem Blitzen in seinen Augen auch die Ruhe in mein Herz ein. Das alte Schlitzohr hatte bestimmt Elfenzauber in meinen Sinn gestreut, aber mir war selbst dieser Gedanke ganz egal geworden, sowie auch der bunte Kiesel mit dem Runenzeichen, der aus meiner bislang immer noch geschlossenen Hand polternd zu Boden fiel. „Was ist das denn?“ „Ach, das ist nur ein Runenstein aus König Albrix Rätselkammer. Bekomme ich jetzt mein Bier?“

„Wenn diese Rune dir also nicht gerade von einer Hexe untergejubelt wurde, sondern dir von einem Traumgeist übermittelt wurde, um uns zu beweisen, daß Efferd keine Verehrung fand bei den ersten Hjalddinger Siedlern, so darf die EFRD Rune also auch nicht in den alten Steinen erscheinen - und schon gar nicht in der Urfassung der Jurga-Saga, stimmt’s?“ Ich war mehr als überrascht „Es gibt eine Urfassung der Jurga-Saga?“ „Wie bereits gesagt, sind mir die Gesänge der Skalden lieber, die Pracht und Ausdruckskraft eines Heldenliedes kann man nicht mit Runen fassen. Ordned, Sohn von Gnupa, welcher Gefolgsmann der Jurga war, ritzte die Überfahrt in einen Stein. In allzu knapper Form und mit gar lausigem Bildnis. Doch wir müssen wohl davon ausgehen, daß dies die erste Fassung der Jurga-Saga ist, aus der später erst epische Dichtkunst wurde.“ Mir blieb erstaunt der Mund offen. Das mußte es sein!

Die Wände waren fleckenlos mit Mustern behauen, hier in diesem viel benutzten tief in den Klippen verborgenen Ritualraum. Sie enthielten in ihrem Flechtwerk ganze Gemälde: Drachenschiffe mit bewaffneten stolzen Frauen und Männern darauf, ein Seegefecht, ein Zweikampf, ein grüner Fjord, eine verschneite Langhaussiedlung, Fischer, Bauern, Gerber und Zimmerleute im Hafen und vieles mehr aus dem Leben der Hjalddinger. Und fünf Felsblöcke standen an den Wänden, von Runeninschriften zugedeckt. „Diesen Raum verwenden wir,

um in unser Inneres selbst zu finden. Hier suchen wir in der Stille der Vergangenheit nach Weisheit. Die meisten der Aufzeichnungen hat die Form von bildlichen Darstellungen, Symbolen. Im Vergleich dazu sind die paar Steine hier eine magere Ausbeute.“

„Med jurga tjalfsdoter wi flugt for de miht de cantr ovr de wihd se“ las ich ihm laut die erste Zeile vor. „Und was sagen dir die „E’s“? „Es sind gewöhnliche EFRD-E’s“ mußte ich eingestehen. „Und weiter?“ „Wi lit skips vegna de claws de cantr“, fuhr ich fort „pa de grot potwal bregte de fjend / Wi lit skips vegna de tender de rangr, pa Ifrn vis us til her piler / Wi lit skips vegna de storm de efrd, pa de grot potwal hed us til sin siger il... Hier steht noch einmal deutlich bestätigt, daß Efferd der Überfahrt einen Sturm sandte, in dem Schiffe verloren gingen und erst Swafnir sie auf seiner Insel errettete!“ Doch darüber war der Hetmann nicht beunruhigt: „Es ist allseits bekannt, daß Efferd ein launischer und manchmal geradezu unbarmherziger Gott ist. Aber es war ja auch sein Sohn, der ihn wieder zur Ruhe brachte! So sind die Götter nun mal!“ Nun las ich das Ende „So jurga ved de rout til nu hjalddingard vegna ur god swafnr. Das war’s, mehr steht da nicht.“ Aber ich wollte mich nicht geschlagen geben und gab zu bedenken, daß wieder kein „Efferdsson“ hinter Swafnir steht, wie es sonst üblich wäre. „Es gibt keinen Hinweis für deine Behauptung! Klammere dich also nicht an einen dünnen Zweig!“ ermahnte Haldrunir mich und er hatte ja recht. „Dein Runenkieselchen ist nichts weiter als irgendein Blendwerk, von Hexenkräften gesponnen, die dir an die Sinne wollten! Hier wird es doch eindeutig, es gibt diese Rune nicht! Also hör auf, mir meinen Gott streitig zu machen.“ Ich verharrte dennoch, denn der Zwerg gluckste schadenfroh in meinem Kopf: „Und die Wahrheit wurde vom Winde verweht...“ „Ich weiß, daß du nicht mehr so gut sehen kannst,“ langsam sprach ich die Worte, selbst noch unsicher „aber fühlen kannst du doch um so besser...“ „Worauf willst du hinaus, Bridgera?“ „Kannst du für mich die Worte ertasten?“ Er zögerte, wußte nicht, was es nützen sollte, er meinte, meine Augen wären besser als seine Fingerkuppen. Trotzdem begann er, mit seiner breiten Hand die Einkerbungen zu suchen. „Aber lesen kann ich es so nicht!“ klang seine Stimme mit einem klein wenig beleidigtem Stolz. Das brauche er auch nicht, sagte ich ihm, er solle mir nur sagen, welche Stellen im Stein tiefer seien.

„Das ist überhaupt kein Beweis!“ Haldrunir tobte. „Alles Hexenspuk!“ Armer alter Mann, wer erlaubte mir zu verleugnen, was er sein Leben lang geglaubt hatte? „Ich bin mir sicher, Haldrunir, daß jemand diese verdammten E’s nachbearbeitet hat, die alten ausgestanzt und das neue Zeichen eingefügt hat! Du hast es selbst erfühlt!“ Beinahe hilflos ruderte er mit den Armen „Das ist doch Zufall!“ „Nein, jemand hat diesen Stein verändert! Jemand, der wollte, daß





Efferd Teil des Runenalphabets wird. Jemand, der die Geschichte verändern wollte, um so einen Gottglauben zu untermauern! Efferd ist ein Gott der Canterer! Daß er in unsere Göttergemeinschaft geschlichen ist, haben wir nicht nur Kaiser Sieghelm zu verdanken, und auch nicht nur den auf ihn folgenden Piesterkaisern, sondern dem Verräter in unseren eigenen Reihen, der Halle des Windes zu Olport, deiner Runajasko!“ „Jetzt gehst du einfach zu weit, Bridgera! Es reicht!“ Und da fuhr mir die Erkenntnis wie ein zielgenauer Pfeil hinter die Stirn. Vor tausend Jahren wurden die Kammern, von denen ich geträumt hatte, zugemauert, so daß heute keiner mehr von ihnen Kenntnis hat! Nicht mal dieser Hetmann, der mir nun schon gar nicht mehr zuhören wollte. Ich stürmte seinem Laufschrift aus dem Saal folgend hinterher „Es ging dem Kaiser nicht nur darum, die Thorwaler dazu zu verführen, seinem Zwölfgötterglauben nachzufolgen, wozu die Umgestaltung des Runenalphabets mit Hilfe dieser Schule notwendig war! Es ging auch um das Zerstören eines Machtmittels, was ihm schließlich erst den Sieg über die Thorwaler bescherte: Die Macht der Runen wurde hier begraben!“ Er blieb stehen und sein wütendes Gesicht wandte sich mir zu „Es gibt keine Runenkammern! Das ist ein Traumgespinnst, verrücktes Weib!“ Ich widerstand seinem vernichtenden Blick nur mühsam und übergang die böse Beleidigung „Du wirst mir glauben müssen, wenn ich sie finde!“ Er stampfte jedoch bereits davon.

Ich ging zurück in die Halle der Aufzeichnungen. Hier meinte ich den Zugang zu den Runenkammern förmlich zu spüren, aber sehen konnte ich ihn nicht. Es hatte ihn ja auch keiner in den letzten Jahrhunderten gefunden, obwohl dieser Raum von vielen besucht wird. „Also muß ich graben!“ wurde mir da klar, „Bloß wo?“ Meine Augen suchten, doch es handelte sich um einen weitläufigen Felssaal mit verschlungener Ornamentik, wohin man nur sah! Ich nahm meinen Kiesel in die Hand. Er sah wirklich nicht so aus, als wäre er einem Traum entsprungen.

Und als ich ihn direkt fragte „Wo soll ich anfangen zu suchen?“ bekam ich auch keine Antwort. Also machte ich es ganz anders, ich schloß meine Augen und versuchte den Traum heraufzubeschwören. Bilder flackerten hinter meinen geschlossenen Lidern, ich stellte mir vor, wieder in der stickigen Kammer mit dem Drehwerk zu sein. Das Wasser war auf das Drehwerk gepresselt und hatte den Runenstein nach und nach von dem Dreck, der ihn verbarg, freigewaschen. Ich hatte es gewußt und nahm die Rune ... Was hatte ich gewußt? Das abgehackte Lachen des Gnoms hatte in meinen Ohren gekratzt, als ich nach dem vergessenen „E“ griff. Das Zeichen bestand aus einem senkrechten Strich, der oben rechts von zwei schalenförmigen Linien gehalten wurde. Und dieses Zeichen lag nun tatsächlich graviert in einen

Kiesel in meiner Hand! Mir wurde wieder das Gefühl der Freiheit offenbar, als ich sinnverloren im Schlamm der stickigen Kammer schwer schuftete und mir wird bei diesem Gedanken auch jetzt noch wohliger um mein Herz. Denn die Freiheit findet man nicht in der Ferne, sondern nur im eigenen Herzen. Ihm die Berechtigung abzuspochen, zur Ottajasko zu gehören, kann nur canterischem Gedankengut entsprungen sein! Dort, wo der Bauer kaum mehr wert ist als sein Vieh! Ja, es ist die Rune des Bauers, des „Jarl“ (was genaugenommen „Großbauer“ heißt), in der alten Sprache noch „Earl“ gesprochen. In der Rätselkammer meines Traumes mußte ich erst den Weg des Bauers gehen, um auch der EARL-Rune würdig zu sein.

Mühsam blinzelte ich diese Bilder fort, wollte voller Tatendrang ungeduldig zurück zur Wirklichkeit. Ich ließ meinen Blick schweifen, denn ich wußte, auch diesmal würde sich die Rune mir zeigen. „Der Stab des Schafhirten ist nicht nur des Schäfers Stütze, sondern auch die Standhaftigkeit im Hier und Jetzt.“ murmelte ich, und betrachtete einen leicht angewinkelten Arm, der einen Hirtenstab hielt, einem senkrechten Strich, der oben rechts von zwei schalenförmigen Linien gehalten wurde, gleichend. Und dort, wohin der Stab wies, ließ ich graben.

Nachtrag:

Die Höhlen unter der Runajasko werden uns viele Geheimnisse enthüllen, doch selbst in 10 Jahren werden sie die meisten Geheimnisse wohl noch für sich behalten. Es gibt dort keine Rätselkammern, wie ich geträumt hatte. Vielleicht gab es sie noch vor tausend Jahren, Reste von fremden Mechaniken erzählen von Zerstörung. Einstmals wohl durchzog ein Stollengeflecht die Klippe, geprägt von sonderbaren Apparaturen, absurden Räumen und komplizierten Mechanismen eines irren Rätselerfinders, der die Bedeutung der Runenzeichen durchschaut und mit Zahnrädern verschlüsselt hatte, doch sind heute nur mehr tote Tunnel geblieben, und ob sie sich wiederbeleben lassen, kann ich nicht sagen. Nachdem wir uns durch viel Geröll gekämpft hatten, zeigte sich nur eine einzige Kammer schlicht und kahl, nichts ungewöhnliches fanden wir erst. Ihr Nutzen war offensichtlich die Wasserversorgung gewesen, das Rund ihres Brunnens war halb zerfallen. Doch bald schon wurde unsere Beunruhigung groß, als wir merkten, daß wir seinen Grund nicht ausloten konnten! Ich weiß nicht, wohin der Schacht führt, ich weiß nur, daß beim Blick in seinen endlosen Schlund mein Kopf so wirt zu denken begann, daß ich glaubte, er wäre nicht mehr meiner. Unzählige mundlose Gesinnungen warteten darauf, ihre Traumwelten erzählen zu können. Doch ich konnte es nicht ertragen.

Es heißt, daß inzwischen zwei Magier der Runajasko der Sache angenommen haben, um das Geheimnis zu ergründen. Und man erzählt sich auch, daß sie auf ein mächtiges Geheimnis gestoßen seien.

Aber ich weiß davon nicht viel.

Swafnir durchschwimmt undurchsichtige Wasser, wenn er mir in meinen Träumen einen stinkenden Zwergen sendet, der mir den Schlüssel zur Runenmagie überreicht. Aber ich hege keinen Zweifel, daß der weiße Wal uns allen damit ein Zeichen senden und vor der Unterdrückung durch das Horasiat bewahren will. Nun liegt es an uns, diese Kraft zu nutzen.

Bridgera Karvsolmfara

Brennende Türme

Ein Szenario für einen Meister und drei bis fünf Spieler mittlerer Stufe
von Jay Hagenhoff und Jan Wagner
mit Dank an Andree Hachmann und Ragnar Schwefel

Einige vermummte Gestalten arbeiteten sich durch das Unterholz des Waldes, bis sie an den Rand des Forstes kamen. Im fahlen Mondlicht war der Turm gut auszumachen: drei Stockwerke, darauf ein zehn Schritt hoher Pfahl, an dem mehrere „Arme“ befestigt waren. Sie bewegten sich nicht ... noch nicht. Und die Gruppe würde dafür sorgen, daß sie sich nie wieder bewegen würden. Die Stadt würde niemals

gewarnt werden, keine noch so schnelle Einsatz-Truppe würde das Verhängnis aufhalten können. Die Piraten hatten wenig Widerstand zu erwarten. Dies jedoch nur, wenn die Vermummten Erfolg hätten, andernfalls würde der Angriff in einem Massaker enden.

„Auf denn!“ sagte der Anführer. Langsam bewegten sie sich auf den Turm zu ...

Zur Vorgeschichte und Handlung des Abenteuers

Die Vorgeschichte des Abenteuers ist schnell erzählt: Die Thorwaler sinnen nach Rache für den ruchlosen Angriff auf ihre Hauptstadt und wollen den Krieg nun zurücktragen in das Land des Angreifers. Das Horasiat soll am eigenen Leib spüren, was ein Angriff von See aus bewirken kann.

Dazu muß jedoch eines der mächtigsten Verteidigungswerke des Alten Reiches ausgeschaltet werden: die von Grangor nach Dröl führende Semaphorenlinie.

Ein Angriff, ja jede Flottenbewegung der Thorwaler würde unzweifelhaft sofort mittels der Semaphoren weitergeleitet werden. Die Thorwaler müßten bei einem Angriff entweder befürchten, bereits auf vorgewarnte Soldaten zu treffen, oder aber spätestens beim Rückzug von einer herbeigeeilten Flottille der Horasier gestellt zu werden. Um dies zu verhindern, wird eine Heldengruppe angeworben, um zu einem festgelegten Zeitpunkt zwei dieser Türme zu zerstören und damit die Stadt Kusmarina dem Angriff von Langschiffen auszusetzen.

Es sind zwei verschiedene Einstiegsmöglichkeiten für das Abenteuer vorgesehen:

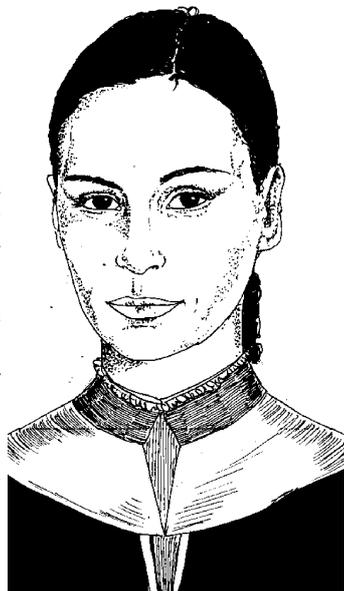
- die Helden werden von Almadanern gedungen
- die Helden werden direkt von den Thorwalern angeworben

Geeignet ist das Szenario für alle Charaktere bis auf Praiosgeweihte (und ähnlich aufrechte Personen) sowie Novadis und Thorwaler (weil sie zu viel Verdacht erregen würden).

Die Anwerbung

Die Almada-Variante:

Dieser Einstieg eignet sich für Helden, für die es wenig bis keinen Grund gäbe, für die Thorwaler zu arbeiten. Die Helden befinden sich in Punin, Ragath oder Taladur. Wie üblich sitzen sie in einer Kneipe und diskutieren, woher der nächste Auftrag kommen soll, als eine junge Frau in teurem Stoff auf sie zutritt: „Werte Doms und Domnas, würdet Ihr mit die Ehre er-



weisen, einen Krug Wein mit mir zu teilen?“ Die Dame, die ob ihres Auftretens und ihrer Sprache (mit leicht bornischem Akzent) problemlos als Adlige zu erkennen ist, stellt sich als Nadescha von Punin vor und trägt den Helden ihr Anliegen vor: Sie sollen in das Horasiat reisen, genauer nach Kuslik. Dort wartet in der Taverne „Kieloben“ der Wirt mit näheren Einzelheiten auf sie. Es geht um folgendes: Zwei Semaphorentürme sollen ausgeschaltet werden. Etwaig anwesende Semaphoristen sollen in Gewahrsam genommen und frühestens bei Tagesanbruch freigelassen werden. Das ist der ganze Auftrag. Leicht, oder? Als Bezahlung winken 10 Dukaten im Voraus, 20 weitere, wenn die Helden wieder in dieser Kneipe erscheinen, um von ihrem Erfolg zu berichten.

Über die Motivation wird Domna Nadescha kein Wort verlieren. Wieso sollte sie auch erzählen, daß Nadjescha von und zu Dornitzen (so ihr wahrer Name), Leibsecretaria des Barons von Schelak aus der Südpforte ist, der über thorwalsche Bekannte den Kontakt zu Hetmann Tronde aufnahm und mit ihm den Plan ersann, eine Stadt im Lieblichen Feld zu überfallen (frei nach dem Motto „Der Feind meines Feindes ist mein Freund“)? Und wenn die Helden nicht einmal wissen, daß sie nur als Ablenkung für einen Thorwaler-Angriff fungieren, können sie bei einer Gefangennahme auch nichts ver-raten.

Sollten die Gefährten indes weiter insistieren, tischt die Domna ihnen höchst überzeugend eine Geschichte auf, nach dem sie im Auftrag der KGIA nach geeigneten Personen sucht, eine reichswichtige Sache, über die sie nun wirklich kein Wort verlieren kann, diskret und zur Zufriedenheit des Reiches zu erledigen. Nötigenfalls legt sie auch noch einmal 10 Dukaten drauf, denn die KGIA läßt sich ja üblicherweise nicht lumpen.

Die Thorwal-Variante:

Die Helden befinden sich in Thorwal, wo sie sich einen Eindruck von den schrecklichen Verwüstungen des horasischen Angriffs machen können (siehe TS 13). In einer Schenke werden sie von einem Mann in einem prächtigen Mantel angesprochen: „Swafnir mit Euch, Fremde, Lust auf ein Feuer?“ Der Mann stellt sich als Beorn Laskesson, Hetmann der Sturmspeerotta aus Prem vor.

Beorn versucht im Verlauf der nun folgenden - ganz unverfänglichen - Unterhaltung, herauszufinden, wie die Helden zum Horasreich und zum Krieg gegen Thorwal stehen. Sollte er den Eindruck erhalten, daß die Helden den Angriff verurtei-



len und auf Seite der Thorwaler stehen, wird er ihnen einen Vorschlag unterbreiten: "Wollt Ihr mir helfen, den Horasiern das Leid der Bevölkerung Thorwals und Prens heimzuzahlen? Es soll nicht Euer Schaden sein." Sollten die Helden zustimmen, wird er ihnen den oben bereits erwähnten Auftrag anbieten. Über die genaueren Einzelheiten wird er sich ebenfalls ausschweigen: "Entwe-

der, oder. Je weniger Ihr wißt, desto besser für uns alle." Sollten die Helden nicht lockerlassen, vertraut ihnen der Hetmann noch an, daß die Thorwaler eine Racheaktion planen, die die Hilfe der Helden erfordert, da diese sich in diesen Tagen weit unauffälliger auf altreichischem Territorium bewegen können als Nordleute.

Sollten die Helden zustimmen, bietet er ihnen die (kostenlose) Mitfahrt auf einer Knorre nach Havena an.

Die Reise

Almada-Variante:

Die einfachsten Verbindungen sind die Reichsstraße von Punin nach Vinsalt und von dort nach Kuslik oder ein Flusskahn den Yaquir hinab. Nach dem Vertrag von Weidleth ist es nicht mehr notwendig, einen kaiserlichen Passierschein zu beantragen, sondern man kann einfach über die Grenze gehen. Einfach? Na ja, nicht ganz, denn sowohl Reichsbehüterin wie Horas-Kaiserin haben ein Hindernis aufgebaut: den Zoll. Allein dies kann schon ein Abenteuer für sich werden, denn das Zollkastell Therengarshöh auf horasischem Boden wie auch sein Pendant auf mittelreichischem Boden bieten gute Gelegenheit, die Abenteurer zu schröpfen. Es bieten sich zudem kleine Intermezzi an: einer der Helden wird der Spionage verdächtigt und zuerst einmal verhört, was seine Gefährten womöglich in einige Aufregung stürzen wird.

Oder die Stallmagd Amenita, die für die KGIA arbeitet und im Zollkastell die Pferde hütet, muß dringend eine Nachricht an die Garether Botschaft in Vinsalt schicken und bittet die Helden, dies für sie zu erledigen. Weitere Ideen sind in "Tempel, Türme und Tavernen" auf S. 30 ff. zu finden.

Thorwal-Variante:

Die Fahrt auf der Knorre nach Havena verläuft unbequem aber ereignislos. Von Havena aus sollte es kein Problem sein, eine Passage auf einem "neutralen" Schiff nach Kuslik zu finden.

Kuslik

In Kuslik ist Torwulf Knuttinger, der Wirt der Taverne „Kieloben“ in Yaragor (Das Reich des Horas, S. 85), die Kontaktperson der Helden. Er verfügt über die genaue Information, wo die Gruppe zuschlagen soll, nämlich in Kusmarina, das zwischen Ramaud und Kuslik gelegen ist. Westlich der Stadt liegt einer der Semaphorentürme, die es unbrauchbar zu ma-

chen gilt, wobei es reicht, die Mechanik zu zerstören. Einige Meilen östlich der Stadt steht ein weiterer Turm, dieser soll in Brand gesteckt werden. Warum dies alles geschehen soll, wird er nicht verraten. Für die ganze Sache bleiben jedoch genau drei Tage Zeit. Werden die Türme nicht in der Nacht vom dritten auf den vierten Tag in genau der genannten Weise sabotiert, ist es zu spät.

Der Wirt selbst hat thorwalsches Blut in den Adern (seine Mutter stammt aus Serske) und sympathisiert mit den Thorwalern. Er hat selbst erst vor einem Tag vom Angriffsziel erfahren, nachdem die Thorwaler durch Romin Galahans geflüchtete Söldner die Nachricht von einem schlecht gesicherten Ort und damit geeigneten Angriffsziel erhalten haben.

Die Kneipe ist übrigens recht ruhig. Kein Wunder: früher kamen noch Thorwaler hier hin, um sich nach langer Fahrt ein wenig guten Brannt zu gönnen. Dies hat jedoch schlagartig nachgelassen nach dem Angriff auf das Herz Thorwals ...

Kusmarina

Ziel der Reise ist das Städtchen Kusmarina. Die Stadt ist durchaus bedeutend: Über die Küstenstraße (auch Via d'Oro genannt) reisen viele Händler, das verspricht gute Steuern und Zölle. Der Hafen der Stadt wird gerne von Kauffahrern genutzt, die die weit höheren Zölle von Kuslik vermeiden wollen. Zudem ist Kusmarina ein beliebter Badeort der Reichen und Mächtigen Kusliks, aber auch Vinsalts. Was uns zu einem weiteren Punkt bringt, der für Kusmarina als Angriffsziel spricht: Hier steht ein kleiner Palazzo der Familie des Staatsadmirals Gilmon Quent.

Dieser soll bis auf die Grundmauern niedergebrannt werden, nach dem Motto „Verbrennst du mein Langhaus, verbrenn ich dein Langhaus“. Bei dem Überfall geht es vor allem um einen Schlag gegen die horasische Moral bzw. eine Hebung des thorwalschen Selbstwertgefühls - allerdings werden die Angreifer auch Plündergut nicht verachten.

Die Stadt hat ca. 600 Einwohner: Händler, Fischer, einige Bauern, viele Bedienstete des erholungssuchenden Adels. Als „Ordnungsmacht“ sind ein Dutzend Büttel zu nennen sowie die Garnison der Küstengarde (und, wenn man so will, die insgesamt ca. 15 Leibwachen diverser kurender Adliger). Die Garnison ist allerdings verwaist bis auf einige Leute im Lazarett und einige Schreiber, Knechte etc. Die Soldaten selber sind bei der Erstürmung der Stadt durch Romins Soldaten dezimiert worden, der Rest befindet sich im Umland auf der Jagd nach versprengten Galahanisten. Auch sonst ist die Bewachung eher mangelhaft: das sonst im Hafen stationierte Patrouillenschiff kreuzt vor Salicum, wohl um eine weitere Landung von Romin-Getreuen zu verhindern.

Die Stadt ist an Reisende gewöhnt. Es gibt ein halbes Dutzend Tavernen, zwei Gasthöfe und vier Hotels unterschiedlicher Qualität, dazu Sattler, Futterer, Schmiede, Krämer, Hafendarbeiter ...alles, was der Reisende, Seefahrer oder badende Adlige so benötigt.

Die Helden können aber noch mehr herausbekommen. Kusmarina diente Prinz Romin von Kuslik-Galahan als Versorgungspunkt für seinen vergeblichen Versuch, Kuslik zu erobern (AB 86, S.24 ff.).

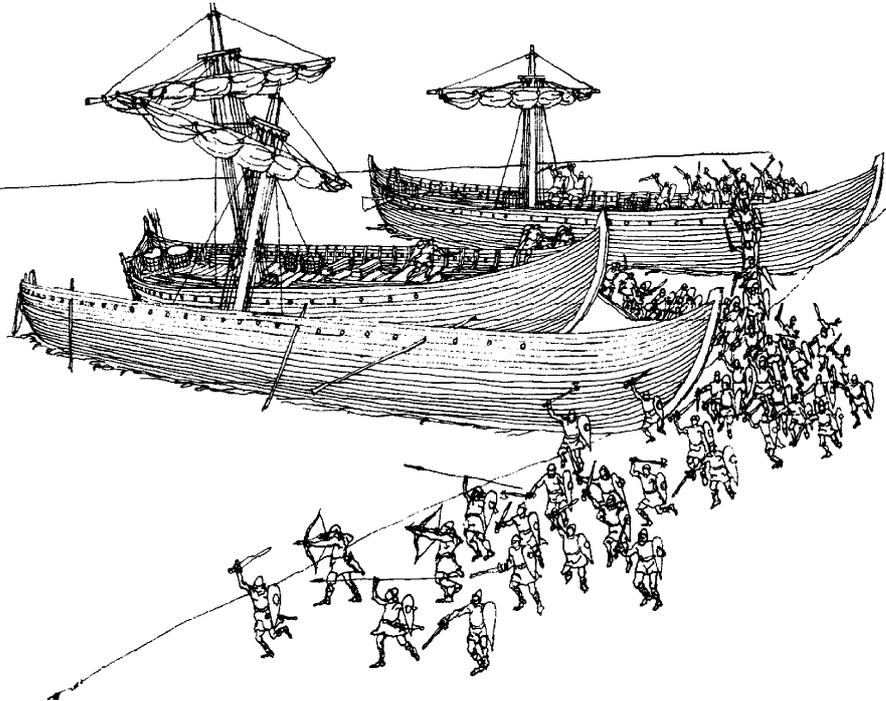
Die Semaphoren

Fünf Meilen östlich bzw. vier Meilen westlich der Stadt stehen nahe dem Strand die Semaphorentürme.

Das Erdgeschoß besteht jeweils aus solidem Bruchstein, auf das zwei hölzerne Etagen gebaut wurden. Aus dem Dach ragt ein 10 Schritt hoher Pfahl mit vier beweglichen Armen („Winker“ genannt), deren Stellung die einzelnen Kusliker Zeichen, Satzzeichen und gar ganze Wörter repräsentieren und die bei gutem Wetter über ein Dutzend Meilen zu erkennen sind.

Beide Türme sind mit jeweils vier Semaphoristen besetzt. Dazu kommt jeweils ein Melde-reiter, der die übermittelten Nachrichten zum Adressaten bringt. Man hat mit-telmäßig viel zu tun, sofern nicht eine größere Zahl Adli-ger oder gar der Staatsadmiral selber in Kusmarina wei-len.

Weitere Informatio-nen zu Semaphoren sind in „Das Reich der Horas“ auf Seite 56 ff. zu finden.



Westlicher Turm

Die Diensthabenden sind Trimaldo Dalyan (der Botenreiter), Praiokles Classeira (ein Zyklopäer), Efferdane Dornenpfort, Thalya Triqonta und dem Ober-Semaphoristen Talor Banschab besetzt. Zwei halten vom obersten Geschoß des Turmes Aus-schau nach Bewegungen der anderen „Winker“, einer fungiert als Schreiber für ankommende Nachrichten. Natürlich werden die Posten in der Dienstzeit (von Sonnenaufgang bis Sonnenuntergang) gewechselt. Der Reiter wartet im Untergeschoß auf eventuelle Botschaften. In der Nacht wird der Turm ver-sperrt und die Semaphoristen gehen nach Hause (z.T. nach Kusmarina, z.T. zu nahe gelegenen Gehöften). Wie zu erwar-ten ist keiner der Anwesenden ein großer Kämpfer

Östlicher Turm

Gleiches wie oben. Besatzung: Rondriana Ebersfurt (als Meldereiterin), Curdan Monderath, Gorfar, Sohn des Roshgar, Ludovigo Vindeghan und als Ober-Semaphoristin Isora Rubis.

Nach der Zerstörung der Türme

Der weitere Ablauf nach der Zerstörung der beiden Türme hängt vom Verhalten der Helden ab: Entweder, sie bleiben in der Nähe der Stadt/in der Stadt selbst, um das weitere Ge-schehen zu beobachten (1. Variante) oder sie ziehen sich so-fort ins Landesinnere zurück (2. Variante).

1. Variante - Die Plünderung Kusmarinas

Im ersten Fall werden die Helden kurz nach Ablauf der ihnen gesetzten Frist Zeuge, wie drei Ottas den Hafen der Stadt an-

laufen. Angeführt von ihrem Bekannten aus Thorwal (bei ent-sprechendem Einstieg ins Abenteuer), Hetmann Beorn Laskesson, stürmen ca. 150 Krieger und Kriegerinnen der Lassirer Drachen-, der Nebeldrachen- und der Sturmspeerotta die Stadt. Das Ganze läuft kommandomäßig ab: Der sich ih-nen entgegenstellende Widerstand - die Büttel, einige verblie-bene Soldaten, die Leibwächter und einige vorwitzige Bürger - werden innerhalb kürzester Zeit brutal niedergemacht.

Daß durch die Gegenwehr der Bewaffneten einigen Reichen und Adeligen die Flucht gelingt, wird seitens der Thorwaler mit lautem Gejohle quittiert.

Danach plündern die Nordleute den Ort: Der Palazzo Gilmon Quents, die Garnison so-wie Hotels und Lagerhäuser am Hafen sind die Hauptziele. Wer sich den Thorwaler-n dabei nicht in den Weg stellt, hat nichts zu be-fürchten. Wäh-rend sie ihre Ottas mit wertvollem Beutegut beladen

- Inventar aus dem Palazzo und den Hotels, drei mittelschwe-ren Rotzen aus der Garnison und dem Inhalt der Lagerhäuser -, stecken sie ebendiese Gebäude (und einige mehr) sowie ein im Hafen liegendes kleines Handelsschiff in Brand und ver-schwinden aufs offene Meer. Sollten die Helden sich z.B. Beorn zu erkennen geben, besteht für sie die Möglichkeit, mit den Thorwalern den Ort zu verlassen.

Die Heimfahrt

Sollten die Helden mit Beorn segeln, kommt es zu einem wei-teren Ereignis:

Alarmiert durch das brennende Kusmarina wird die Küsten-wache und die Flotte alarmiert: Und tatsächlich, im Morgen-grauen sichten die Thorwaler eine Karacke am Horizont.

Durch ihre schwere Ladung ihres Geschwindigkeitsvorteils beraubt, verlieren die Ottas schnell ihren Vorsprung. Die Hel-den, die sich wahrscheinlich an Bord der „Rache für Prem“, der Otta Beorns, befinden, sollten nun den Eindruck erhalten, daß sich das Glück zu wenden scheint. Ein Kampf mit den schwer beladenen Drachenbooten gegen eine solche geschützstarrende schwimmende Festung wäre eine aussichts-lose Angelegenheit.

Überraschenderweise bleiben die Thorwaler jedoch ruhig. Grund dafür ist der Magier der Nebeldrachen, Iskiral „Iskiral“ Kjorinson: ca. eine halbe Stunde nachdem die Karacke ge-sichtet worden ist, zieht ein Sturm auf, der auf wundersame Weise jedoch nur den Gegner der Thorwaler zu treffen scheint. Während die Besatzung der Karacke mit den plötzlichen

Brennende Türme

Unbillen des Wetters zu kämpfen hat und immer weiter zurückfällt, gelingt es den Thorwalern, sich unbeschadet abzusetzen.

Die weitere Fahrt sollte ereignislos verlaufen. 5 Tage nach dem Überfall erreichen die Boote dann Thorwal, wo sie mit frenetischen Jubel begrüßt werden.

2. Variante - Taktischer Rückzug

Sollten die Helden es vorziehen, sich direkt nach der Zerstörung zurückzuziehen, erreichen sie ihre Ausgangspunkte ohne Zwischenfälle - es sei denn, daß es dem Spielleiter anders besser gefällt ...

Über die Hintergründe ihres Auftrages erfahren sie erst später, wenn sich die Nachrichten über den Überfall der Thorwaler auf Kusmarina wie ein Lauffeuer verbreiten.

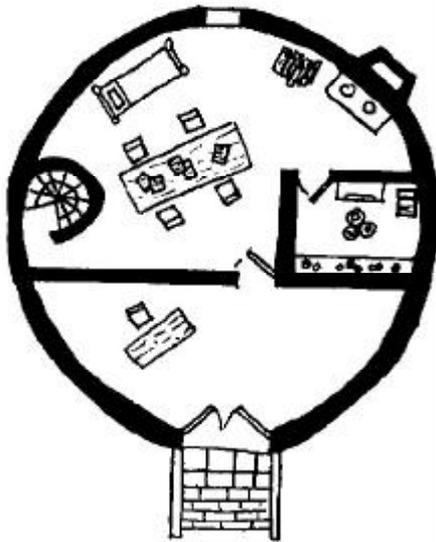
Das Ende

Gleich welches Ende das Abenteuer nimmt, die Helden erhalten von ihren Auftraggebern den zugesicherten Lohn. Sollten die Helden mit nach Thorwal gegangen sein, so stehen sie auf der anschließenden Siegesfeier im Mittelpunkt und haben von nun an einige neue Freunde.

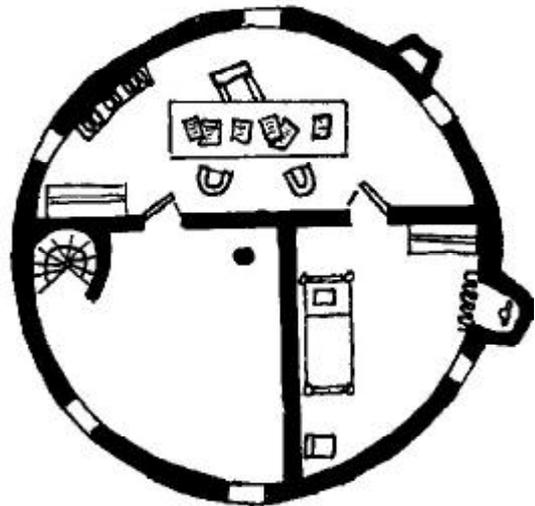
Als weltliche Belohnung schlagen wir 75 AP für jeden Helden vor. Sollten die Helden in vorauseilendem Gehorsam, aus grober Ungeschicklichkeit oder Einfallslosigkeit die Besatzung der beiden Türme ohne Not niedergemacht haben, so gibt es dafür mitnichten eine erhöhte Belohnung.

Zwar werden die Thorwaler den Horasiern nicht nachtrauern, aber als Mordbuben hatte man die Helden schließlich nicht gedungen. Wohl aber bemerken die Götter die Skrupellosigkeit der Gefährten und bedenken diese mit einer Reduzierung der AP auf 40.

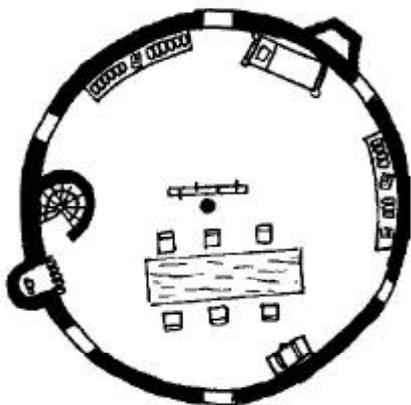
Ein Semaphorenturm



1. Etage



2. Etage



3. Etage



4. Etage

SÖLDNER HEUTE

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

Der Bösewicht

- eine Untersuchung von **Magister Horga at'Ropin, Gareth**
Teil II

Für diejenigen unserer Leser, die den ersten Teil dieser Untersuchung verpaßt haben (selbst schuld, wenn ihr beim nächsten Auftrag wieder eins draufkriegt), hier noch einmal die Einleitung:

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

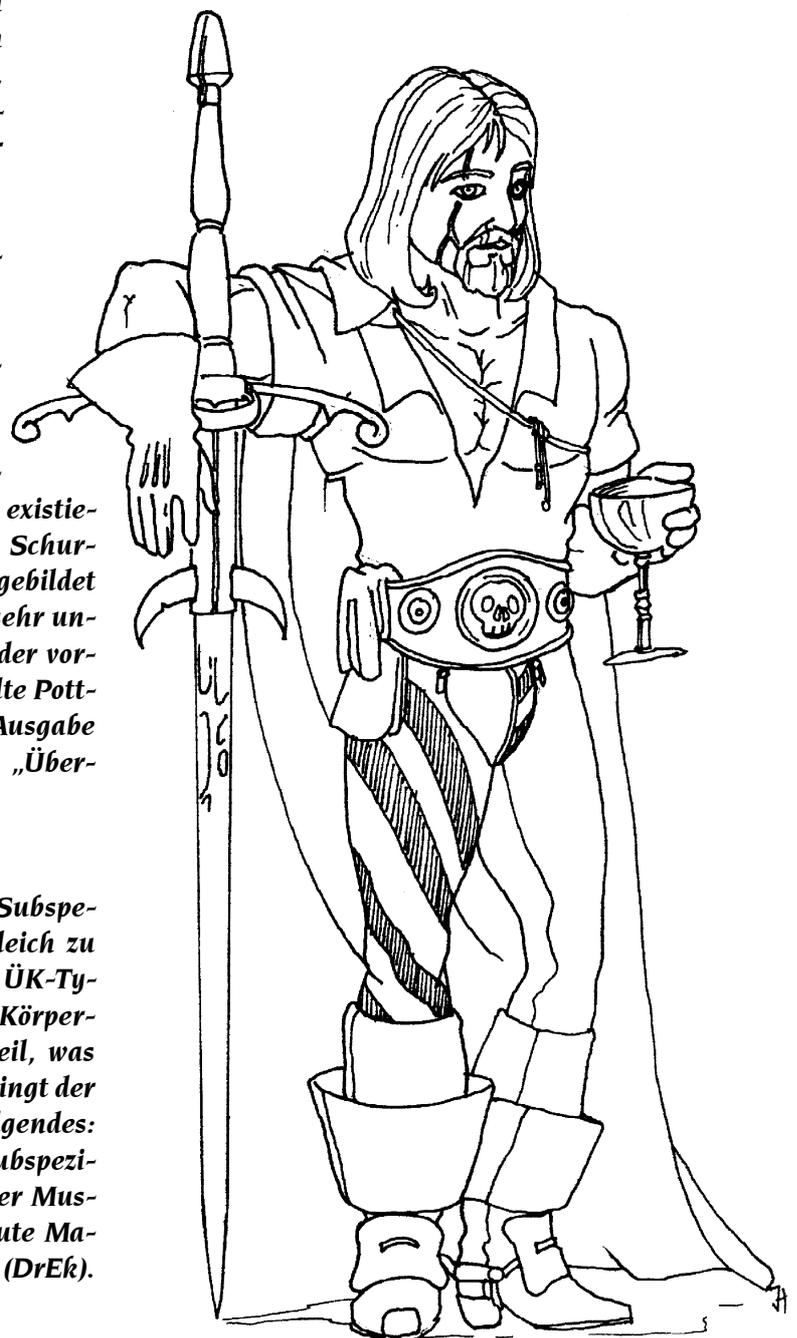
ES GIBT NUR ZWEI ARTEN VON BÖSEWICHTEN IN AVENTURIEN!

Sicher, dieses These mag zu Anfang revolutionär erscheinen. Aber dennoch: wenn man sich ehrlich befragt, wird man am Ende nicht umhin können, dem Autor dieses bescheidenen Traktates zuzustimmen: in Aventurien existieren lediglich zwei grundlegende Arten von Schurken, die zwar verschiedene Subspezies ausgebildet haben, die sich aber im Grunde nicht allzu sehr unterscheiden. Die erste Variante, von der in der vorletzten Ausgabe die Rede sein soll, ist die „Alte Pottsau“, kurz „AP“ genannt. In der jetzigen Ausgabe werden wir einen Blick auf den Typus des „Übermächtigen Kämpfers“ werfen.

Der Übermächtige Kämpfer (ÜK)

Oft ist die Statur des ÜK derjenigen der AP, Subspezies Fettiges Muskelpaket, ähnlich, wenngleich zu beobachten ist, daß bei allen untersuchten ÜK-Typen stets der Muskelanteil der gesamten Körpermasse deutlich größer war als der Fettanteil, was bei einem Fettigen Muskelpaket nicht unbedingt der Fall zu sein braucht. Grundsätzlich gilt folgendes: auch beim Schurkentypus ÜK haben sich Subspezies entwickelt, immerhin drei an der Zahl: der Muskulöse Schlagetot (MS), der Unglaublich Gute Magier (UguM) und der Drahtige Einzelkämpfer (DrEk).

In dieser Ausgabe nun wollen wir einen Blick auf die Subspezies des Muskulösen Schlagetot (MS) werfen. Die Statur dieses Schurkentypus ist grundsätzlich muskulös (daher der Name), in den allermeisten Fällen sogar überaus muskulös. Manche platzen gera-



dezu vor Muskeln. Wirklich. Aber genug davon. Oft ist auch eine hervorragend definierte Muskulatur zu beobachten: dicke Pakete wölben sich mächtig über massiven Knochen, die leiseste Bewegung verursacht kraftvolles Gleiten schwerer Muskelstränge unter bronzener Haut, kleinfingerdicke Adern winden sich unter der glatten Haut brustkorbdicker Oberschenkel und all das Zeugs mehr, was den Dienstmägden feuchte Augen macht. MS-Typen bewegen sich trotz ihrer Masse und Größe (kein untersuchtes Exemplar maß unter 95 Finger) mit katzenhafter Geschmeidigkeit und selbstsicherer Ruhe, wie sie nur jahre- oder gar jahrzentelange Übung mit der Waffe hervorbringt. Und damit kommen wir zum nächsten Punkt: die Bewaffnung.

MS-Schurken sind gut, um nicht zu sagen vorzüglich bewaffnet. Immer. Überall. Ihre Waffen sind von hervorragender Qualität, nahezu immer Maßanfertigungen, haben immer eine größere Reichweite als die Waffen ihrer Gegner, brechen niemals und zerschneiden oftmals Rüstungen wie Pergament. Jaja. Ein Exemplar eines MS wurde dabei beobachtet, wie es kaltblütig die größere Reichweite seines aus bestem Tuzaker Stahl von Sklavenzwergen in dreißigjähriger Arbeit geschmiedeten Eßmessers gegenüber einer ältlichen Garether Hellebarde ausnutzte, mit schnellen und geübten Handbewegungen die Stange und die Klinge der gegnerischen Waffe in handliche Stückchen zerlegte und schließlich sein mörderisches Instrument dem Gegner mit unverschämter Leichtigkeit durch die Mitte der Harnischplatte schleuderte, so daß es auf der Rückseite wieder austrat und auf seinem weiteren Flug eine wertvolle

tulamidische Vase zerstörte. Vorgänge dieser Art sind beim Zusammentreffen mit MS-Schurken immer wieder zu beobachten. Unnötig zu sagen, daß die Rüstungen solcher Schurken stets ebenfalls von bester Qualität sind und niemals durchstoßen oder zertrümmert werden.

Abschließend bleibt zu sagen, daß die Physiognomie der MS-Bösewichter durchaus angenehmer Natur sein kann - zumindest auf den ersten Blick. Männlich-markante Gesichtszüge sind die Regel (natürlich nicht bei Frauen), eine dekorative Kinngrube und ausgeprägte Naso-Labialfalten sind oft zu beobachten. Volles, wallendes Haupthaar wechselt sich ab mit militärisch kurz geschnittener, ebenfalls voller Kopfbehaarung (in diesem Fall oft angegraut). Bärte sind häufig, aber nicht die Regel, und meist sehr sauber gestutzt und ausrasiert.

Die Variante mit Stoppelhaarschnitt bevorzugt dichte Schnauzbärte, gern mit aufgezwickelten Enden. Bei den Haarfarben dominieren rabenschwarz und lichtblond, aber jede Variante ist möglich. Auffällig ist jedoch, daß bei jedem untersuchten MS ein gewisse physiognomische Eigenheit zu beobachten war, die den Verdacht aufmerksamer Beobachter erregen könnte: tiefe Narben, die sich bei Aufregung verfärben, gläsern kalte, unnatürlich starr blickende Augen, zuckende Mundwinkel, Augenklappen mit greulichen Narben darunter und vieles mehr. Soviel hierzu.

In der nächsten Ausgabe werden wir den Unglaublich Guten Magier einer näheren Betrachtung unterziehen.

KLEINANZEIGEN

Besser vorbereitet ins nächste Abenteuer?

Jetzt erhältlich: alle acht Bände der vollständigen Untersuchung von Magister Horga At'Ropin "Aventurien, deine Schurken"! Wenn wir schon nicht siegen können, wollen wir wenigstens wissen, wann der rechte Zeitpunkt gekommen ist, uns zu verdrücken - nutzt den Vorteil, diesen Zeitpunkt früher zu erkennen als Eure Mitstreiter! Jetzt zum Vorzugspreis von nur zwölf göttergefälligen Dukaten pro Band!

Sturmbanner - na guht. Windwimpel - wehm's gefellt. Ziht oich waam an, jez gibts den BRISENLUMPI! Ich bin nur ainer, aber ich mach alle dot! Is auch billich. Ahnfragn unter SH-14-02

Modische Schwerter, Rapiere, Degen und andere Beiwaffen fertigt auf Bestellung und nur nach Maß Carlo Magazzinocampo in Kuslik. Nur echt mit dem eingepprägten Fächer. Unsere Devise "Witzlos im Kampf, aber Ihr wollt doch sowieso keine Blutflecken auf Eurem Seidenwams, oder?" steht seit Jahren für zufriedene Kunden. Prospekte gegen Einsendung von zwei Rädern bei der Red. unter SH-14-03 zu erhalten.

Billig abzugeben: Kaninchenfellbeutel, leicht gebraucht und schon etwas rüdig, aber immer noch brauchbar. Riecht interessant. Angebote an A. Ventelää, bei Paavi.

VAETERCHEN FROST

3. Sieger im Abenteuerwettbewerb Der Goldene Becher 2000 ausgetragen von Hannover Spielt!

Ein Szenario für 3 - 5 Helden gleich welcher Stufe
und einen Spielleiter

von **Kolja Marold**



Das Abenteuer (Meisterinformation):

In Arsingem im orkischen Svellttal nehmen sich die Helden eines Mädchens namens Dawina an, die von einem Dämon aus dem Gefolge des Erzdämonen Nagrach besessen scheint. Sie fliehen vor den aufgebrachten Bürgern ihres Heimatortes, um einen Exorzisten zu finden. Die Suche ist bestimmt von Kälte, Eismanifestationen und bössartigen Elementargeistern. Doch der Exorzismus, welcher Form er auch sein mag, treibt die Unkreatur nicht aus, denn es gibt keinen Dämon! Das Mädchen ist schizophran, gepaart mit übermäßiger Zauberkraft projiziert sich ihre Psychose nach außen. Doch ist das noch längst nicht die ganze Wahrheit. Dawinas Halluzinationen werden zur lebensgefährlichen Bedrohung, der Verlauf der Krankheit ist schnell fortschreitend und nach neun Tagen bilden Dawinas Alpträume eine eigene Welt! Nach kosmologischer Gesetzmäßigkeit muß sich diese Globule von Dere trennen. Diese Globule manifestiert sich in einem Kegel aus Eis. Mit Hilfe des polyphrenen Erzmagiers Dakorius und der Eismagierin Lysira, die selbst einst aus Eis war, entdecken die Helden, daß hinter Dawinas Fluch niemand geringerer als der Herr des Eises steht (**Macht und**

Wahn). Durch den Eiskegel gelangen die Helden in Dawinas Alpträumwelt, um das Mädchen zu befreien. Doch die Errettung sieht am Ende anders aus als erwartet (**Im frost'gen Traume**).

Davon abgesehen, daß Rondrianer, Praiosdiener und allzu forsche Orkhasser in dieser Gegend fehl am Platze sind, können alle Heldentypen zugelassen werden, unter der Voraussetzung, daß sie wahren Heldenmut im Herzen tragen und für ihre Ehre das vom Schicksal geschlagene Mädchen erretten wollen, denn Gold gibt's hier nicht zu holen, wiewohl der Tod sie schnell ereilen kann. Im Idealfall setzt sich die Gruppe aus einem besonders einfühlsamen (intuitiven-charismatischen) Charakter, einem Magietheoretiker, einem in der Wildnis erfahrenen Helden und einem furchtlosen Kämpfer zusammen, die allesamt ausgestattet sind mit einem Sinn für einen aussichtslosen, aber gerechten Kampf! Für niedrige Stufen ist das Abenteuer wenig geeignet, desgleichen nicht für Überhelden. Spieler und Spielleiter sollten über einige Rollenspiel-Erfahrung verfügen.

KAPITEL 1: EIN MÄDCHEN NAMENS DAWINA

Um was es geht (Meisterinformation):

In Arsingem, einem überaus unangenehmen Ort im Svellttal, werden die Helden auf ein sonderbares Mädchen namens Dawina aufmerksam, das eine seltsame Aura umgibt. Dawina ist die Tochter einer heruntergekommenen Dirne und gehört gemeinsam mit ihrer Mutter und anderen Leidensgenossen zu einer fahrenden Schaustellertruppe. Auf einer Tanzschau

zeigt das Mädchen plötzlich eine dämonische (?) Besessenheit durch ein Wesen namens „Barbegatzi“, die sich jedoch nach einem kurzen, heftigen Spektakel wieder verliert. Die Arsingem sind durch die unheimlichen Vorfälle so sehr in Aufruhr versetzt, daß sie das Kind und seinesgleichen am liebsten lynchen wollen ...

Arsingem im Jahre 16 nach dem Orkensturm (30 Hal), Anfang Herbst

Arsingem, eine heruntergekommene Grenzsiedlung zwischen dem Svellttal und dem Orkland, beherbergt etwa 350 Seelen und ist zu gut einem Drittel (!) bevölkert von Orks. Hölzerne Blockhütten reihen sich entlang der Straßen nach Tiefhusen und Lowangen, letztere wenig mehr als ein Knüppeldamm durch die Sümpfe. Es gibt nur wenige Steingebäude (Schmiede, Kommandantur), außerdem einige orkische Zelte. Schweine und Hühner laufen herum, es riecht nach Dung und Unrat, Holzbohlen machen die morastigen Wege oft erst betretbar. Struppige Köter achten auf den Einfall von Sumpfrantzen und anderen Neuankömmlingen. Das Zentrum allen Lebens ist der Marktplatz, wo sich die Wege nach Tiefhusen, Khezzarra und Lowangen kreuzen. Dort decken Händler ihre Planen von den Wagen, um ihre Waren anzupreisen, aber viel zu gewinnen gibt es hier nicht.

Arsingem war 17 Hal einer der ersten Orte, die von den Orks besetzt worden waren, um das nahe Lowangen zu belagern. Doch gab es nie die Absicht, es zu zerschlagen. Der Aikar Brazoragh hatte damals bereits weiter gedacht: „Verbünde dich mit dem Feind, den du nicht besiegen kannst!“ Die Orks haben den Krieg gegen das Menschenreich verloren, zudem eine große Anzahl guter Krieger, doch es war gelungen, die Stämme zu vereinen! Man hatte bewiesen, daß Zusammenhalt stark macht! Dem jungen Volk Mensch Respekt beigebracht in einem groß-

artigen Krieg! Und Land zurückgewonnen, daß seit Urzeiten den Orken gehört hat! Mehr als ein Jahrzehnt nach dem Krieg haben Mensch und Ork gelernt, miteinander zu leben. Hier und da sogar relativ harmonisch. Trotz unterschwelligem Hasses waren die Svellter Bauern nie in der Lage gewesen, sich ohne Kriegsvolk gegen den Feind zu erheben. Und so fügte man sich in sein Schicksal. Auch die Schwarzpelze haben gelernt, daß man von den schwächlichen Blankhäuten auch etwas lernen kann. Doch handelt es sich lediglich um eine relative Harmonie: eine gegenseitige Anpassung bedeutet eine Weiterentwicklung für die Orken, eine Zurückentwicklung in Moral und Wissenschaft für die Menschen.

Persönlichkeiten:

Typischer Mensch:

Ungepflegt; halblanger, wilder Haar- und Bartwuchs, schlechte Zähne, trägt meistens Arbeitskleidung, arbeitet als Rinderhüter, Torfstecher, Holzfäller, Bauer o.ä., riecht dementsprechend, ist stolz im Gemüt, aber „einfach“, ist abergläubisch, fürchtet Magie, liebt seine „Stadt“, hat wenig Manieren, streitet und prügelt sich gerne, aber mit „svellt'scher Ehre“.

Typischer Ork: Ist schwarz-struppig, etwas schwer von Begriff, spricht gebrochene Menschensprache (auch wegen der Hauerzähne), trägt nicht selten Menschenkleidung, riecht streng, kaut

Kautabak, ist chauvinistisch, flucht viel, ist jähzornig, aber von eigentümlicher Ehrenhaftigkeit, hat Ehrfurcht vor Geistern und Magie.

Besondere Einwohner: Die Haupteinnahmequelle liegt vor der Stadt auf den weitläufigen Rinderkoppeln. Die meisten Dukaten streicht der „**Rinderfürst**“ **Bartholomäus Ochsenfuß** ein, der entfernt wohnt und selten in Erscheinung tritt. Man munkelt, es wäre ein wahrer Adeliger, der sich nicht mit dem Dreck des Svellts umgeben will. Seine ständige Vertretung im Ort allerdings ist geradezu aus dem Dreck geboren: die „**fette Ralla**“, eine laute, herrschstüchtige Furie mit der Vorlieben für junge Knaben; ihre Moral wird von Egoismus, Geld und dem Rinderfürsten bestimmt.

Das Sagen indes haben die Orks, wie in den meisten anderen Siedlungen im Svellt. Der für Recht und Ordnung sorgende **Marschall Braggaborrh** ist ein noch recht junger Wichtiguer mit aufbrausendem Stolz und wenig guten Manieren. Reibereien sind zwar an der Tagesordnung, doch die Verbindung zwischen der alten svellt'schen Ehre und der Ehre der Orken schafft Kumpelhaftigkeit und Nachsicht im Streit.

Für den seelischen Beistand der Menschen gibt es nicht viel, nur Hausaltäre und verschwiegene, im Wald abgehaltenen Götterdienste. Doch scheint das den Arsingern zu genügen. Für die Orks gibt es **Umpa'ak** dem Orkschamanen. Obwohl er mehr als eine Tagesreise entfernt im Nassen Wald haust, ist er doch mit Arsingern verwachsen. Die Orks brauchen ihren Schamanen in ihrer Stammesgemeinschaft, nicht nur als Medizinmann, sondern auch für ihre Lebensrichtlinien. Der Schamane predigt eine für den gewöhnlichen Schwarzpelz erschreckend milde Auslegung des orkischen Seins und doch hält seine große Macht selbst vor Eifer schwellende Hitzköpfe zurück, ihn zurechtzustutzen. Umpa'aks Wirken ist es zu einem Gutteil zu verdanken, daß (in Arsingern gebürtige ...) Mensch und Ork das gemeinsame Dasein in Arsingern als „erträglich“ beschreiben würden.

Das Zentrum allen wichtigen Geschehens ist das **Gasthaus „Urukchitsch“ (Orknase)**, dessen Wirt der kleine, schmerbäuchige, ständig schwitzende **Herbalump** ist, der durchaus in der Lage ist, sich in dem rauhen Flecken zu behaupten. Unweit der Kneipe findet sich die Schmiede des orkischen Schmiedes Gruurorgh, Ein sehr muskulöser Ork, dessen Amboß wohl den ganzen Tag zu klingen scheint. Seine Werke zeichnen sich durch ihr urtümliches Aussehen und ihre außergewöhnliche Stabilität aus, die ihn über Arsingern hinaus bekannt gemacht haben.

Ärger gibt es regelmäßig, wenn eine frische Kriegerschar aus dem Herzen des Orklands als Verstärkung ins Svellttal kommt, die zeigen sich nicht minder abgestoßen von dem zweckgebundenen Miteinander zwischen Ihresgleichen und den Blankhäuten als mittelreichische Schwertkämpfer bei ihrem ersten Besuch in diesen Gefilden. Können es nicht verstehen, wollen es nicht verstehen und stören so immer wieder die mühevoll gewährten Abkommen.

Als besondere Attraktion hat vor einem Tag „**Der große Donatello**“ mit seinen Fahrensleuten hier Halt gemacht: Dahinter verbirgt sich eine ganz und gar erbärmliche Schaustellertruppe, insgesamt sieben Leute, die sich auf allerlei Gaukelstückchen, Tanz und Instrumentenspiel verstehen. Hauptgeschäft aber ist der Badeskarren, wo neben Zubern mit warmem, parfümiertem Wasser auch fleischliche Freuden feilgeboten werden.

Was wollen die Helden bloß hier? (Meisterinformation:)

Als Wachen von Händlern, zum Vertragsschluß mit dem Rinderbaron, auf der Durchreise nach Lowangen, nachdem sie sich im Sumpf verlaufen haben, um eine der Waffen des berühmten Gruurorgh zu erwerben. Vielleicht auch intuitiv, noch ohne zu wissen, daß hier ein Mädchen ihre Hilfe braucht. Sicher ist nur, daß sie nicht viel Lust haben werden, lange an diesem schmutzigen Ort zu verweilen ...

Es bietet sich außerdem an, die Helden im Dienste des Fürsten von Friedland nach Arsingern zu bringen. Friedland ist an gutem Einvernehmen mit den Schwarzpelze interessiert, ist begierig auf Handelspartner, auch im fernen Khezarra. Vielleicht gilt es einen Unterhändler zu einem Treffen in Arsingern zu begleiten oder sogar selbst Verhandlungen zu führen. Vielleicht ist ein Friedländer Dienstmann aber auch auf dem Weg ins Orkland verschollen gegangen. Dero Möglichkeiten gibt es viele.

Heut' ist Tanzschau! (Allgem. Information)

„Heut' viel thanznde Glatthaut! Beim Wirt! Hi-äh-hh!“ Das tonlose brüchige Lachen eines Orks namens Muokh klingt nicht gerade verlockend. Heute abend wird hier nicht so früh Ruhe einkehren, und die Bewohner fiebern schon lange darauf. Man geht zum Barbier oder nutzt schon jetzt den Dienst der fahrenden Bader.

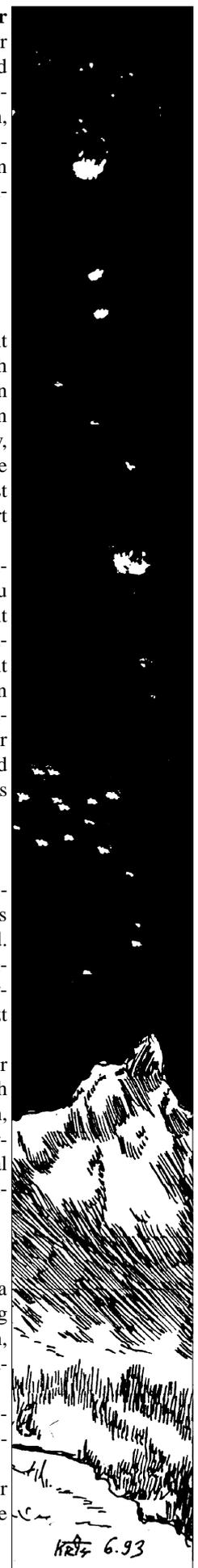
Die Orks verstärken ihren Körpergeruch mit einer Fettpaste, einige arme Schlucker versuchen noch irgendwie an Geld für das Spektakel zu kommen, die Huren machen sich zurecht, während vielerorts eifersüchtiges Gezeter erschallt, wie auch mal eine Ohrfeige, was die Straßenkinder um so gereizter werden läßt ...

Die erste Begegnung mit Dawina

Am Rande des Treibens werdet ihr eines etwa 14-jährigen Mädchens gewahr, auffällig schön anzuschauen, mit mandelförmigen, schwarzen Augen und schwarzen, verfilzten Haaren.

Ihre blasse Haut ist schmutzig wie die all der anderen Kinder - nur ist sie ernsthafter, leiser, obwohl sie gehänselt wird mit Zurufen wie:

„Gerufen hat er sie-ie, der Barbe-gat-zi-ie“ oder „Tanz, Dawina, tanz den Freierstanz!“ „Ich höre was, was du nicht hörst!“



KRF 6.93

Meisterinformation:

Dawina läuft vor Fremden davon, außer jemand hat eine sanfte Ausstrahlung. Doch werden die Helden von ihr nicht viel erfahren, sie ist wortkarg, antwortet gelassen und nadelspitz („Der Barbegatzi ist ein häßlicher Herumtreiber, so wie du!“- „Was ich höre? Gerade dich und dein Gewäsch!“- „Wenn du was von Freiern hören willst, dann mußt du nur die Straße rauf zu dem Haus, aus dem Frauen schreien, da bist du genau richtig“). Zudem kommt kurz darauf ihre Mutter, eine traurige Gestalt von



Nivesenenfrau, eine dem Alkohol verfallene Dirne, die sich niemals für ihre ungezogene Tochter entschuldigt und diese an den Haaren in das Kneipenbordell wegzerrt. Leider können die Helden ihnen nicht folgen, denn der Wächterork gewährt ihnen keinen Zutritt. Nach der Begegnung mit Dawina haben die Helden deutlich das Gefühl, daß das Wetter umgeschlagen ist, ihnen fröstelt ...

Dawinas Biographie

In ihrem kurzen Leben ist Dawina schon sehr viel Übles widerfahren. Ihr Vater wurde getötet als sie zwei Jahre alt war, ihre Mutter Na'nok, eine Nivesin, verdient ihren Lebensunterhalt seitdem als Hure. Nirgendwo ein leichtes Schicksal, schon gar nicht im Sumpfland des Svellt, verfiel Dawinas Mutter dem Brannt. Dawina mußte sich in diesem widrigen Umfeld Schutz suchen, um ihr Leben ertragen zu können. Schon früh hatte sie geheime Wichtel, die mit ihr spielten und ihr zuhörten. Es kam sogar dazu, daß diese aufdringliche Freier verscheuchten, die sich am nächsten Morgen an nichts mehr erinnern konnten. Ihre Helfer verschwanden, als sie ungefähr 10 war. Mittlerweile schützt sie sich anders: Sie ist zurückhaltend und undurchsichtig, verwendet beißenden Spott in ihrer Wortkargheit. Ernsthaft und angespannt sind Mimik und Gestik, verhalten lauern, immer „auf dem Sprung“; sie hat eine hohe Reaktionsfähigkeit, läuft bei Gefahr schnell davon.

Im letzten Winter, als ihr ein Freier nachstellte, rannte sie blindlings davon und brach ins Eis ein. Längst hatte der Kälteschock ihre Glieder gelähmt und ihre vollgesogenen Kleider sie wie ein Stein versinken lassen. Panik überkam sie, ihre Lunge barst

schier vor Schmerzen und riß sie damit aus dem Bewußtsein - in ein anderes... Kälte, tödliche Kälte wurde zu Klarheit in ihrem Herzen, das jegliche Angst verlor; zur Sicherheit, die sie nie gekannt, zu einer Umarmung von Kraftlinien, gleich ihrem vermißten Vater, der sein Kind beschützt, der ihr Leid hinfort trug. Als sie erwachte, lag sie trocken neben dem Tümpel und fühlte sich erschöpft, aber wohl.

Doch das Leben ging auf unbarmherzige Art weiter, und ihre Wichtel kamen wieder zurück. Nur diesmal böse! Wie Fiebertäume grimassierten sie mit Eiszapfengesichtern unterm Bett, im Schrank oder hinter der Tür mit hämischem Gelächter - und niemand sonst konnte sie sehen noch hören. Doch waren sie nur Vorboten. In ihrem Kopf meldete sich eine Stimme, tief grollend und eisig knarzend: „Du gehörst mir! Ich besitze dich! Du bist schwach! Du widerstehst mir nicht!“ Kommentierend und befehlend redete er fortan auf sie ein. Für Dawina war er ein Dämon in ihrem Kopf, der sich „Barbegatzi“ nennt; er gönnt ihr nur wenige Stunden Pause am Tag. Inzwischen umgibt sie Kälte, ihr Atem bringt bisweilen weiße Wölkchen, Wasser wird zu Eis, Fenster bilden Eisblumen, Pflanzen werden welk - und das selbst im Sommer. Sie hat nur noch eine dünne Fassade, ihre Verzweiflung dringt schneller nach außen als ihr lieb ist und dann weint sie viele Tränen, die als vereiste Tropfen zu Boden fallen; denn sie muß befürchten, daß der Barbegatzi sich erstmalig in der Welt zeigen wird ...

Das Märchen von den Eiswichteln (Spezielle Information)

Es wird die Sage von einem Volk von Wichteln mit Eisbärten erzählt, die in Gebirgen nur oberhalb der Baumgrenze in Schnee und Eis wohnen. Sie gehören zu den guten Geistern, denn sie warnen den Wanderer mit Heulen wie Wind und Pfiffen ähnlich dem eines Pfeifhasen vor Stürmen und Lawinen und führen den Verirrten auf den richtigen Weg ...

Was führt die Helden in die Orknase? (Meisterinformation:)

Wahrscheinlich haben die Helden eher das Bedürfnis, sich vom Pöbel fernzuhalten. Aber es wäre für den Handlungsablauf besser, würden sie Zeuge der kommenden Vorfälle. Vielleicht hat Dawina ihre Aufmerksamkeit bereits gewonnen? Zudem haben sie sich wahrscheinlich in dem Gasthaus eingemietet (das einzige Quartier am Ort), ein Freibier hat auch seinen Reiz, oder gar die Lust selbst treibt sie, nach einem knackigen Jüngling oder auch nur nach Abwechslung nach langen einsamen Tagen auf den schlammigen Straßen ... Wenn sie aber partout nicht Gast in der Orknase sein wollen, spätestens bei der kommenden Aufruhr werden sie neugierig werden.

Ein großer Abend im „Urukchitsch“

(Allgemeine Information:)

Der Abend bringt Unwetter mit sich, noch bevor Praios' Licht hinter den Wäldern versunken ist. Hastig drängen die draußen Wartenden nach drinnen. Girlanden schmücken das Innere und man hat ein niedriges Podest aufgebaut, wofür die Tische und Bänke beiseite geräumt wurden. Zur Küche ist der Eintritt verwehrt, ein breitschultriger Ork mit beeindruckenden Fäusten bewacht den Zugang, wo die Schausteller sich eine behelfsmäßige Garderobe eingerichtet haben. Es dauert keine 50 Atemzüge, da ist der Wirtsraum bereits schwülwarm und stickig, der Lärm vieler Stimmen füllt den Raum. Gedrängt stehen die Leute und ihre Anspannung ist vibrierend spürbar.

Spezielle Information:

Feuer, Met und Bräu fließen in Strömen zu gepferten Preisen, eine dreiköpfige Spielmansgruppe plärrt zotiges Liedgut und hält die wollüstigen Gäste hin, kassiert dafür aber auch mal ein faules Ei oder einen Apfel. Zwischendurch geben die Schausteller ihre Kunststückchen zum Besten, jonglieren mit Äpfeln, Eiern und Messern, machen kunstvolle Verrenkungen und Sprünge oder üben sich im Messerwerfen - nicht ganz ungefährlich in dieser Gesellschaft, muß man doch befürchten, daß einer der angetrunkenen Orken auch mal sein Geschick zeigen möchte. Die Atmosphäre ist gespannt, der Alkohol setzt Menschen und Orks gleichsam zu und hier und da kommt es zu Rangeleien. Ein falsches Wort, eine unbedachte Geste, das ist gewiß, und die Situation eskaliert ... Die Tanzschau beginnt schließlich mit lautem Getöse, die Musiker legen sich mächtig ins Zeug und in schnellen volkstümlichen Rhythmen spielt man auf, begleitet vom Johlen der Menge. Mit Gepolter stürzen sich die Darsteller auf das

Götterläufe wirklich gelohnt haben! Hier kommt sie, die schöne Da-wi-na!“ Wie ein Rudel auf Jagd heult die Wirtsstube auf und es will kein Ende nehmen. Die Musikanten aber spielen eine sanfte Weise, säuseln die Menge ein, geben Dawina Spielraum für ihren ersten Tanz.

Spezielle Information:

Wunderschön sieht sie aus, selbst ihre Überschminktheit und ihr unsägliches Kleid kann nicht darüber hinwegtäuschen. Das schlechte Schauspiel des bisherigen Abends wird schon bei ihren ersten Hüftbewegungen aufgehoben. Als ob ihre Jugend die Gemüter erfrischt, weht ein kühler Wind durch den stickigen Raum. Einer Schlange gleich schmiegt sie ihren Körper zu den jammernden Laute der Fiedel. Vulgäre Zwischenrufe erklingen seltener, ihr Bann läßt offene Münder stumm schweigen. Perfekt spielt das Kind die Rolle der Frau, in die sie hineingezwängt wurde, und es ist schwer, sich ihrer Ausstrahlung zu entziehen. Die Melodie steigert sich



Podest, gewandet in bauschige Kleider und beginnen auch sogleich ihren Reigen des Beine-in-die-Luft-Schwingens, spitzen(!)bestückte Unterwäsche zeigend und possenhafte Po-Backen-Präsentierens.

Dawinas Tanz

Fs ist ein grobes, albernes Gehampel, was an diesem Abend über die Bühne fegt: Viel nackte Haut mit schrillum Pomp bekommen die Gäste vorgeführt, aber wenig Eleganz. Dem Pöbel sagt es sichtlich zu, der Wirt macht viel bare Münze. Schließlich ist der Abend schon weit fortgeschritten und die berauschten Tänzer haben deutlich an Geschwindigkeit verloren, als der Wirt sich auf die Bühne begibt, um schnaufend und hochtrabend anzukündigen: „Jetzt, werte Gäste, habe ich noch etwas besonderes für Euch, etwas, auf das Ihr sicherlich schon lange gewartet habt, und ich verspreche nicht zuviel, wenn ich behaupte, daß sich die 14

nun zu ihrer Körperspannung. Immer hektischer suchen ihre Füße nach Stand, ihre Hände nach Selbstberührung. Die Fiedlerin muß ihr Tempo anziehen, verspielt sich im Takt, während Dawina weiter die Spirale nach oben dreht, wilde Kreise tanzt, hörbar und sichtbar keucht, ihre Haare nach vorne und wieder in den Nacken wirft, um plötzlich brutal in die Menge zu blicken, aus leuchtend eisblauen Augen! Dann schreit sie schrill auf, zweistimmig!

Alle Anwesenden schrecken unwillkürlich zurück. Der Ausdruck auf dem Gesicht der schönen Dawina ist beängstigend und faszinierend zugleich. Sind es unvorstellbare Schmerzen oder grenzenlose Ekstase, die das Mädchen erfährt? Gerade als die Helden ihr Erstaunen überwinden und dem Mädchen zu Hilfe eilen wollen, überzieht sich deren Körper mit einer dünnen Schicht Eis. Die Temperatur im Raum fällt spürbar ab.



KRF 6.93

VAETERGHEH FROST

Dawina öffnet ihren Mund und spricht mit einer fremden, sehr tiefen und sehr erzürnten Stimme: „Wohlan ihr geiles Gewürm, jetzt spielt der Barbegatzi zum Tanze!“ Mit ausholenden Schritten stampft das Mädchen zur Fiedlerin und reißt ihr das Instrument aus den Händen. Augenblicklich werden Holz und Saiten zu Eis, als der Bogen kreischend darüber fährt. Gewaltsam erzwungene Töne bilden sichtbaren Wind, der schneidend frostig über die Köpfe der noch erstarrten Leute hinwegfegt, sich mitten unter ihnen wütend zusammenballt zu einer zimmerhohen Windhose, die Hagelkörner ausspeit. Wie Feuer brennen die Geschosse auf der Haut, Glas zerspringt, splitttriges Eis kriecht die Wände hoch, dort wo die Körner fallen. Und über allem tönt eine höhnisch schräge Melodie!

Spätestens jetzt gibt es für die Gäste kein Halten mehr, kopflos sich gegenseitig niedertrampelnd fliehen sie hinaus aus dem verfluchten Raum - in ein Schneetreiben! Wo es gerade erst Anfang Herbst ist und es soeben noch regnete ...

Was werden die Helden während der Besessenheit tun? (Meisterinformation)

Ihr gesunder Menschenverstand mag den Helden raten, gleichwohl ihr Heil in der Flucht zu suchen, ich nehme allerdings an, daß sie anderes versuchen werden.

Angriff: Dawina pariert nicht, wird aber durch die Eishaut wie durch einen Panzer geschützt. Man kann das Mädchen durch einen Schlag zurückschleudern, bloß echot diese Krafteinwirkung in einem eisigen Wind wieder, der den Helden mit unsichtbarer Faust packt und mit gleicher Wucht in die entgegengesetzte Richtung schleudert. Ein Blick genügt, um Gegenständen eine unaushaltbare Kälte zu geben, etwas oder jemanden festfrieren zu lassen. Feuer gegen Eis zeigt durchaus Wirkung, doch es bedarf mehr als des Lichtes einer Fackel, um dem Hagelsturm Einhalt zu gebieten! Und wem außer einem Feuermagier mag dies in der Eile gelingen? Eine Feuerlanze raubt ihr die Kraft, doch gilt zu bedenken, daß das Mädchen starken Schaden nehmen könnte, trotz alledem: der Barbegatzi hat Angst vor Feuer ...

Analyse: Es ist fraglich, ob es angesichts des Wirbels möglich ist, sich auf eine genaue Analyse zu konzentrieren. Zumal es eines Eis-Elementaristen bedürfte, um nur annähernd zu entschlüsseln, welche Mächte hier wirken. Die Eis-Astrale haben einen atypischen Verlauf, nicht klar, sondern verwirrend ungeordnet. Stechend helle Astralfäden sind im Begriff sich zu bündeln; der Ursprung ist deshalb schwer auszumachen: Heißt Chaos gleich dämonisch? Müßten die Linien dann nicht von weit brutalerer Struktur sein? Ohne Frage sehen die Anordnungen krank aus ... und mächtig. Ein Gedanken- oder Gefühle lesen wird dem Zauberkundigen unvergeßlich bleiben, denn die Gedanken des Quälens und das sich Ergötzen an Angst und Schmerz anderer, ach so viel niederer Kreaturen, wirkt wie eine Vergewaltigung auf ihn, und wahrscheinlich wird Panik ihn überkommen.

Antimagie: Für einen BEHERRSCHUNGEN BRECHEN fehlt das Wissen um die Art. Und für GEISTER AUSTREIBEN oder den PENTAGRAMMA fehlt schlicht die Vorbereitungszeit. Beherrschung: Beruhigungszauber können Wirkung zeigen, wenn es gelingt, Dawinas erhöhte MR zu durchbrechen. Einfaches Zureden ist hier am Sinnvollsten: Je mehr Angst und Aggressionen Dawina begegnen, desto weniger kann sie sich gegen den

Barbegatzi behaupten. Mit Frieden hat sie eine Chance, den Dämon zu beeinflussen.

Werte für Dawina

MU 11 (8*); KL 11; IN 15; CH 13; FF 10; GE 13; KK 8; MR -3 (16*) AG 4 (8*); HA 3; RA 7; TA 6; NG 3; GG 3; JZ 5; LE 25; AE 24**; AT/PA 9/11; TP 1W6 (Raufen); Ausweichen 12

* Wert gilt, solange Dawina vom Barbegatzi besessen ist

** Dawina ist eine überaus begabte Magiedilettantin, die ihre Gabe aber nicht gezielt einsetzen kann

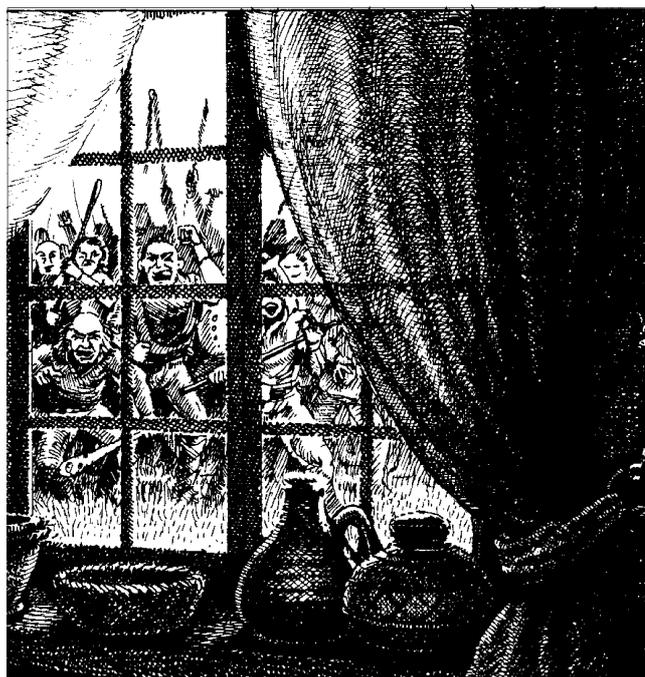
Auf die Angabe von LE, MR und AE haben wir verzichtet. Der Barbegatzi ist nicht wirklich besiegbare - außer durch den Tod des Mädchens. Die Unkreatur zaubert, solange und in solcher Art, wie es ihm (und dem Spielleiter) gefällt, aber seine Kraft manifestiert sich ausschließlich durch Eis und Kälte.

Arsingen in Aufruhr

Nach einigen Minuten ist der Spuk mit einem Mal zu Ende: Dawina fällt die Fiedel aus der Hand, die mit einem letzten schiefen Krächzen in Stücke zerspringt, dann sackt das Mädchen in sich zusammen, wobei ihre Eishaut in großen Platten von ihr abplatzt und zu schmelzen beginnt. Die Schmelze setzt gleichzeitig mit dem Verschwinden der Windhose ein, daß sich Rinnsale bilden und durch die Fugen im Fußboden abtropfen, während von draußen erneut Regen gegen die Fenster plattert, das leise Schluchzen eines zusammengekauerten Kindes mit dem Klirren ihrer Eistränen übertönend.

Spezielle Information:

Dawina kann sich an ihren Tanz nur wie in einem fernen Traum erinnern, der aus Wut und Bösartigkeit bestand. Sie steht unter Schock und friert. Die Arsingener haben große Angst vor Magie, so ist es nicht erstaunlich, daß Dawina durch ihre „Vorstellung“ schlimmsten Argwohn und Furcht hervorgerufen hat, der in Haß umzuschlagen droht. Vor der „Orknase“ sammelt sich in dessen der Mob - darunter erkennen die Helden auch Dawinas völlig hysterische Mutter-, unsichere Stimmen machen jedoch



deutlich, daß noch niemand den Mumm besitzt, die Schenke zu stürmen, um Dawina zu lynchen. Doch wie lange noch?

Meisterinformationen:

Ohne das Eingreifen der Helden würde Dawina innert der nächsten halben Stunde aufgeknüpft, und ohne daß der Barbegatzi sich noch einmal zeige, stürbe sie einen tragischen Tod. Doch wie stehen die Helden selber dazu? Es ist nicht damit getan, daß die AG-Probe mißlingt. Die Helden sollten sich in einen wirklichen Gewissenskonflikt begeben. Wie groß ist die eigene Angst vor Dämonen? Was wissen sie über Besessenheit? Wieviel Hoffnung haben sie auf Heilung? Sind sie bereit, das Mädchen zu töten, wenn es um das eigene Leben geht, oder um der Befreiung ihrer unschuldigen Seele willen? Fürchten sie, daß beim Tod des Mädchens der Dämon auf eine andere Person überspringt?

Vor letzterem haben die Bewohner Arsingens große Angst, was einer der wenigen Gründe ist, das Mädchen nicht sogleich zu töten. Als Sprecher des Mobs können die Helden von der fetten Ralla nicht viel Feingefühligkeit erwarten. Bestenfalls, daß man sie samt dem Mädchen aus der Stadt jagt.

Und damit befindet sich Dawina unter der Helden Obhut. Allerdings wird man Dawinas und damit auch die Anwesenheit der Helden nicht länger dulden. Dem Marschall Braggaborrh fällt auch nichts anderes ein, als: „Umpa’ak wird eine Lösung wissen!“ Sollten die Helden es vorgezogen haben mit Dawina zu fliehen, bevor der Pöbel anrückt, sollte man ihnen nicht so viele Steine in den Weg legen.

Am übelsten wäre die Variante, wenn sich die Helden im Hause verschanzten - in Folge würde man sie nämlich schlicht ausräuchern ...

KAPITEL II: NEUN TAGE

Um was es geht (Meisterinformation):

Die Helden haben nun freie Hand - wenn man einmal von der Metamorphose absieht, die Dawina durchleidet ...

Eine Überlandreise durch das sumpfige Svellttal ist unausweichlich, um zu einem Exorzisten zu gelangen. Es bieten sich folgende Alternativen (je nach Gusto und Kenntnisstand der Helden):

- **Die intuitive, naturverbundene Variante**, durch eine Hexe, einen Druden oder auch Umpa’ak den Orkschamanen
- **Die gottesfürchtige**, durch einen Vertreter der Zwölfgötter (wie durch z.B. die Inquisition in Gashok, den Firuntempel zu Tiefhusen).

- **die arkan-gelehrte Variante** durch den Hesindetempel in Lowangen (weiß), die Akademie der Verformung (grau) oder die Halle der Macht zu Lowangen (schwarz).

Soweit geschult, kann man sich auch selbst daran versuchen, auch wenn das eine gewaltige Aufgabe darstellt.

Dawinas Besessenheit schreitet jedoch allen Bemühungen zum Trotz unaufhaltsam fort, so daß es am neunten Tage nach dem ersten Auftreten des Barbegatzi zur Bildung einer Eisglobule kommt, in der Dawina gefangen wird ...

Dawinas Metamorphose in 9 Tagen (Meisterinformation):

In den **ersten zwei Tagen** strahlt Dawina eine Kälte aus, die sehr unangenehm ist, etwa bei 0° bis -5°. Der Regen geht dann und wann in Schnee über. Auf Wasserflächen bildet sich ein dünner Eisfilm, verweilt das Mädchen länger an einem Ort, festigt sich das Eis. Ihr Schweiß und ihre Tränen gefrieren. Dawinas Frostaura hat einen Durchmesser von anfänglich 5 Schritt, wobei der Kern sie selbst ist und er zum Rand hin immer schwächer, sprich wärmer wird. Im Verlauf der beiden Tage vergrößert er sich auf 20 Schritt. Helden, die sich ständig in Dawinas Aura aufgehalten haben, erleiden einen Kälteschaden von 1W/Tag. Innerhalb des Eiszirkels ist keine Regeneration möglich. Dawina selbst zeigt mißtrauische Angepaßtheit, möchte am liebsten fortlaufen. Sie zittert vor Kälte, vor Angst und vor Schwäche. Ihre Lippen sind spröde, sie kann nur erhitze Nahrung zu sich nehmen, sonst erbricht sie Eis. Die Eiswichtel (s.u.) belasten sie sehr, doch sie klagt nicht, verrät es nur sehr vertrauensvollen Personen (CH-Proben oder entsprechendes Rollenspiel). Sie hat einen wiederkehrenden Alptraum: eingeschlossen in einem Eisklotz kann sie sich weder

mit Reif, ihre Augen verfärben sich von warmen Schwarz in eiskaltes Blau. Sie wird sehr geplagt vom Barbegatzi, den jedoch nur sie hören kann. So gerät sie in Raserei, schreit, schlägt um sich; bei diesen starken Gefühlsausbrüchen bilden sich plötzlich mehrere meterhoch aufschießende, und gefährlich scharfkantige Eisgebilde aus dem Nichts. Ihr frostiger Einfluß auf die Umwelt breitet sich auf 100 Meter aus, die Temperatur sinkt auf - 10° bis - 15°. Kälteschaden 2W+1/Tag.

Am **fünften Tag** braust ein schneidend kalter Gegenwind heran (ca. -15° bis - 20°), der das Fortkommen schwer macht. Der Kälteschaden beträgt 2W+5/Tag, die Zone hat sich auf 250 Schritt vergrößert. Der Barbegatzi tritt im Laufe des nachmittags nach außen, verhöhnt die Helden mit fieser Lache und rollenden Augen. Die Helden bekommen das Gefühl, ihm ausgeliefert zu sein, da er übermenschlich kräftig ist. Dawina schüttelt ihn nach einer Stunde ab. Daraufhin versucht sie sich heimlich die Pulsadern aufzuschneiden (ihr Blut gefriert, kaum daß es ihre Hautoberfläche erreicht), was von den Wichteln schadenfroh belacht wird ...



VAETERGHEIN FROST

Der **sechste Tag** bleibt ruhig, wenn man vom frostigen Wind und dem immer böseren Spuk der Wichtel absieht. Dawina ist inzwischen so schwach, daß sie kaum mehr alleine gehen kann, doch wer könnte diese unerträgliche Kälte tragen? Ihre Berührungen führen bei Firunskälte inzwischen zu Frostbeulen. Die Kältezone mißt nun 500 Schritt, sie führt zu einem Schaden von 2W/4 Stunden(!), da können selbst dickste Decken den eisigen Hauch kaum mehr eindämmen.

Der **siebte Tag** beginnt mit Hagelschlag und dem Barbegatzilachen, beides wird an diesem Tage auch nicht mehr verschwinden, von einer kurzen, halbstündigen Ausnahme abgesehen. Dawinas Verzweiflung ist grenzenlos; spätestens jetzt ist es notwendig, das Mädchen zu fixieren, damit sie sich nichts antut. Im Umkreis von 800 Metern geht der Hagelschlag hernieder, der bei - 30° einen rauhen Panzer auf jedem Gegenstand und jedem Stück schmerzender Haut erschafft, die unter einem Kälteschaden von 2W/ 2 Stunde zu leiden hat. An eine Weiterreise ist kaum mehr zu denken, es gilt sich und andere zu schützen.

Der **achte Tag** ist Chaos: Der Eisdämon Dawina nicht mehr an die Oberfläche des Bewußtseins. Die Eiswichtel dringen in großer Zahl auf die Helden ein, werden bösartiger denn je. Zwar sind die Wichtel bekämpfbar, doch nicht zu besiegen. Eisgebilde werden zur tödlichen Falle, das Wetter ist unerträglich. Auf 1000 Schritt ist die Zone des Eises gewachsen, die Temperatur erreicht - 40°. der Kälteschaden beträgt 2W/ 1 Stunde.

Der **neunte Tag**: Über eine Meile Durchmesser hat die Zone nun schon und Dawina strahlt Grimmfrost (-50°) aus, der einen Schaden von 2W+2/ 3 Spielrunden ausmacht. Allerdings müssen die Helden das nicht lange ertragen: Dawinas Alpträume verdrängen die Wirklichkeit und gipfeln in einer gewaltigen elementaren Manifestation. Es bildet sich ein Kegel aus Eis, eine Globule, die Dawina und die Helden einzuschließen trachtet ... (s.u.)

Die Eiswichtel (Meisterinformation):

Die böartigen Wichtel erreichen ungefähr eine Elle, sind untersetzt und seltsam proportioniert: ein übergroßer Kopf sitzt auf einem dünnen Hals; Arme, die fast bis zum Boden reichen, enden in langgliedrigen Händen; und krummnagelige Füße haben die Länge der kurzen Beine. Ihre häßlichen Gesichter sind ganz und gar mit Eiszapfen überzogen, die wie Igelstacheln emporragen und nicht minder spitz sind. Die riesigen Augen glotzen in irisierendem Blau böse kullernd neben der lila gefrorenen Knollennase. Wie ein Strich schneidet der Mund das Gesicht in zwei Hälften, mit Zähnen wie scharfe Eissplitter. Die Kreaturen krächzen mit piepsigen Stimmchen, die vor Häme nur so triefen. Sie sind lausige Kämpfer und hat man sie erst einmal gepackt, kann man ihnen schnell den Garaus machen, aber ihr Reiz liegt in gemeinem Schabernack.

Beispielhafte Wichtelscherze:

Sie lauern in dunklen Ecken, so daß man nur das Funkeln ihrer Augen erahnen kann, sucht man sie gezielt, wird man doch nicht mehr als eine huschende Bewegung erahnen können, und ihre fiese Lache von einer ganz anderen Stelle vernehmen. Dann, wenn man es am wenigsten erwartet, ist einer plötzlich da, um jemanden mit lautem Brüllen zu erschrecken, auch der unerwartete Griff in ein stachelbewehrtes Haupt kann zu einer - überaus schmerzhaften - Überraschung geraten. Die Unholde löschen Feuer, sie stehlen, machen wertvolle Gegenstände unbrauchbar, vereisen Rüstungen oder Waffen, daß sie brüchig werden. Sie lieben es, spitze Eisstücke in Kleidung zu verstecken oder in den Ausschnitt fallen zu lassen, oder jemanden mit Eiswasser zu übergießen, dem bereits besonders kalt ist. Sie werfen auch gerne mit Schneebällen in denen Steine eingebettet sind oder mit Eiszapfen (1W3 SP). Wenn sie kämpfen, dann klammern sie sich am Opfer fest, beißen in Waden, stechen in Augen oder ziehen an Haaren, und das niemals allein, denn sie treten nur in Gruppen zu mindestens 5 Wichteln auf!

Werte für die Eiswichtel:

MU 8; **KL** 12; **FF** 13; **GE**: 16; **KK** 6; **MR** 10;
LE 9; **AE** 15; **AT/PA** 13/0; **TP** je nach Art des Angriffs zwischen 1 W3 - 1 W6; **Ausweichen** 14;
RS 2



Die Eisgebilde (Meisterinformation):

... bilden sich als Ausdruck des Kampfes zwischen Dawina und dem Barbegatzi. Aus einer kleinen Pfütze kann so eine meterhohe und kaum zu umfassen- de Eissäule emporwachsen, mit scharfen Kristallen wie Speerspitzen und Nadeln und Kanten wie Sägeschnitten und Rasiermesser, die aber rasch wieder in sich zusammenfällt. Man meint in dem diffusen Gebilde für einen Augenblick schreiende Gesichter und ringende Hände zu erkennen, bevor der unheimliche Spuk wieder vorbei ist.

Glaube ist Macht (Meisterinformation):

Je weniger Dawina sich allein und ausgeliefert fühlt, je mehr sie daran glaubt, daß die Fremden ihr helfen können, desto eher ist sie - denn niemand sonst ist es - in der Lage, den Barbegatzi in die Schranken zu weisen. Je überzeugender die Helden sind, sei es, daß sie ihr mittels Magie, guten Worten, ihrem Glauben oder auch nur einer überzeugenden Lüge zu helfen versuchen, desto eher gelingt es, den Barbegatzi zu begrenzen - eine reine Glaubenssache. Metall vermag die Urmacht ihres Widersachers nicht einzudämmen, Humus als Antagonist von Eis ist zu schwach, Feuer zeigt noch immer die beste Wirkung, Dawinas Peiniger zeigt tatsächlich Furcht davor - aber das Mädchen verletzen?

Ein Geheimnis zu ergründen

Es gilt, Dawina möglichst behutsam Informationen über das, was ihr widerfahren ist, zu entlocken. Das Mädchen ist nach all seinen bitteren Erfahrungen, zusätzlich verängstigt durch die Geschehnisse, verstockt, furchtsam und verschlossen, es gehört einiges an Einfühlungsvermögen dazu, ihr Vertrauen zu gewinnen. Erschwerend kommt hinzu, daß das Mädchen nicht wirklich versteht, was mit ihm geschieht, es ahnt weder etwas von seiner Gabe noch von Väterchen Frost und seinem Wirken. Es kann die Eiswichtel nicht einordnen und auch nicht die seltsamen Ereignisse in den letzten und kommenden Tagen und ahnt schon gar nichts von seinem Leiden (s.u.). Insofern werden die Informationen, die sie gibt, bruchstückhaft und alptraumartig sein, betrachtet durch einen verwirrten, verängstigten Geist.

Hellsichtmagie mag den Helden erfolgversprechend erscheinen, doch verfügt das Mädchen nicht zuletzt durch die Macht des Barbegatzi über eine schier unüberwindliche Magieresistenz, die dem Zaubern den wie ein Wall vorkommt, den er kaum überwinden, geschweige denn durchbrechen kann.

Bisweilen aber, wenn Dawina ganz Herrin ihrer selbst ist - was selten genug vorkommt - mag es geschehen, daß sich für Momente kleine Lücken in der Mauer aus Willenskraft auftun, durch die ein hell-sichtiger Geist spähen kann.

Es gilt für Dich abzuwägen, wie viele Informationen du der Gruppe zur Verfügung stellst. Zum einen sollen die Hintergründe wegen der Stimmung möglichst mysteriös bleiben, zum anderen solltest du deine Helden aber durch stetige Frustration auch nicht vollends demotivieren.

Der Barbegatzi: (Meisterinformation)

Der Eisunhold ist sehr spielerisch, seine Überlegenheit verführt ihn dazu, sich Zeit zu lassen: Anfangs begnügt er sich damit, als unheimliche Erscheinung im Schneetreiben, eine gräßliche Fratze aus Eis, mit den Augen zu rollen und schaurig mit den Zähnen zu knirschen, aber das wird ihm bald zu langweilig. Mit seinen Augen kann er Firnskälte an einem Fixpunkt erzeugen, mit Musik (und er singt gerne melancholische Melodien) läßt er Frostwinde tanzen, die die Helden mit Eissplittern beschießen, vielleicht aber malt er auch nur ein wunderschönes Eisblumenmuster. Was er anfaßt, bekommt eine Eishaut, auf seinen Handflächen kann er waffengleiche Eiszapfen wachsen lassen, mit denen er im einen Moment jongliert, im nächsten Moment jemandes Hals zu treffen versucht; und selbst bei einem mißglückten Versuch lacht er schallend los mit schrecklicher, heiserer, tiefer Stimme, weidet sich am Schrecken. Er hat übermäßige Kräfte und ist schmerzunempfindlich, was es um so schwerer machen, ihn dingfest zu setzen, doch wehe, er bleibt frei, dann wird er spielen bis zum Tod ...

Werte für den „Barbegatzi“

MU 21; KL 17; IN 20; CH 5; FF 10; GE 16; KK 30; MR ??; JZ 9; LE ??; AE ??; AT/PA 17/16; TP je nach Manifestation zwischen 1W3 (*Eissplitter, Hagelkörner*) und 3W6 +6 (*eisiger Griff, Hieb*)

Die Überlandreise in den Svelltsümpfen

Die gängigen Gefahren einer Sumpfreise sollten hier einmal in den Hintergrund treten, zumal Dawinas frostige Aura Sumpflöchern den Schrecken nimmt. Im wesentlichen kommt es auf die Wandlung des Mädchens an. Dafür ist es notwendig, Alltag auszuspielen:

Wer ist Wegfinder im Schneetreiben? Warum machen die Sumpfrantzen einen so großen Bogen? Wer jagt und wie reagiert er, wenn ein piepsiges Lachen das Wild verschreckt? Wenn er denn überhaupt welches findet.

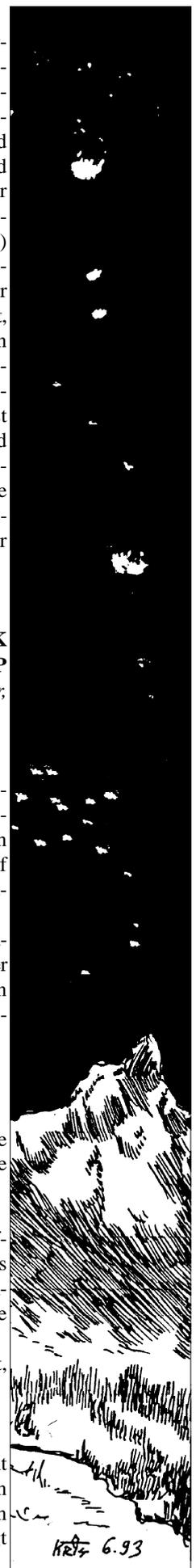
Wer sammelt Brennholz und - allein?
Wer kocht Essen, das nicht warm werden will?
Wer kann in nagrachhöllischer Kälte schlafen?
Wie erschreckend ist es für die Helden, wenn sie herausfinden, mit welcher Schnelligkeit die Frostaura von Dawina wächst?

Wessen Gesundheit kann dem Frost widerstehen?
Wer wacht in der Nacht? Wer kann Vertrauen aufbauen zu einem mißhandelten Kind, um Dawinas Geschichte zu erfahren? Wie ist die Strategie im Umgang mit diesem lebensgefährlichen Mädchen? Wie hält man das Feuer im Gang?

Und was, wenn das Feuer mit einem Mal erlischt, und der Barbegatzi heiser lacht ...?

Der Barbegatzi in Ortschaften...

... kann äußerst gefährlich werden, denn es macht ihm Spaß, mit wehrlosen Sterblichen zu spielen. Von den Eiswichteln einmal ganz abgesehen, die allein schon einen ziemlichen Tumult anstellen, erzeugt



der Barbegatzi nicht weniger als eine Massenpanik. Und er wird es darauf anlegen, nur zu seinem Vergnügen ...

Kleidungsstücke zum Erwerb:

Da es sich um eine sehr frostige Reise handelt, werden die Helden schnell auf die Idee kommen, sich dick einzukleiden, dafür hier eine Liste möglicher Kleidungsstücke, ihre Preise und ihr Kälteschutz:

- Wollmütze (3 H; Kälteschutz 1)
- Fellmütze (3 S; Kälteschutz 2)
- Schal (5 H; Kälteschutz 1)
- Wollhemd (3 S; Kälteschutz 1)
- Schwere Wolljacke (7 S; Kälteschutz 2)
- Pelzweste (1 D; Kälteschutz 3)
- Pelzfäustlinge (3 S; Kälteschutz 1)
- Wollene Beinkleider (5 S; Kälteschutz 2)
- Lederne Beinkleider (7 S; Kälteschutz 1)
- Wollenes Kleid (9 S; Kälteschutz 3)
- Langer Wollmantel mit Kapuze (15 S; Kälteschutz 3)
- Pelzmantel lang mit Kapuze (80 S; Kälteschutz 5)
- Stiefel pelzgefüttert (5 D; Kälteschutz 2)
- Wollsocken (5 H; Kälteschutz 1)

Wo nur, wo gibt es Hilfe?

Es ist nicht vorherzusehen, an wen sich die Helden wenden werden, um Hilfe für Dawina zu erbitten. Deshalb folgt hier eine Aufzählung einiger Möglichkeiten, die sich ihnen bieten. Dabei ist zu bedenken, daß die meisten Ziele kaum vor Ablauf der neun Tage zu erreichen sind, die den Helden bleibt, bevor sich die Globule um Dawina bildet:



1. Der intuitive, naturbezogene Exorzist

Der nasse Wald

Iark! Iark! ein fremdartiger Vogel kündigt eure Anwesenheit an im Nassen Wald südlich Arsingens.

Vom Svellwasser fast vollständig geflutet (*selbstverständlich muß die Beschreibung daran angepaßt werden, an welchem Tag die Helden den Schamanen erreichen. Möglicherweise ist der Sumpf dann bereits zugefroren und der Schamane eilt der „Störung im Fluß des Lebens“ neugierig und wütend zugleich entgegen*), erreichen die langstieligen Bogenwurzeln der moosigen Bäume erst unter einer etwa hüfttiefen Wasserschicht das Erdreich. Flechtenbärte hängen vom Geäst und Schwaden fauligen Sumpfgases kriechen zwischen ihnen hindurch. Im Zentrum des Waldes, so sagte man euch, sei ein Haus in den Bäumen, bewohnt vom Ork, der mit den Geistern spricht. Nach fast einem Tag Reise tut sich vor euch ein lichtiges Rondell auf: Rundherum von Wasser umgeben ragt ein wild umwucherter Hügel empor auf dem ein krumm gewachsener Eichenbaum steht.

Erst auf dem zweiten Blick wird die Hüttenform erkennbar; wie dort gewachsen thront ein hutzeliges Bauwerk im Geäst von dem eine dünne Linie grauen Qualms in den Himmel aufsteigt.

Umpa'ak, der Orkschamane

„Rrrraah!“ ein wütender Schrei ertönt, kaum daß ihr euch nähert und zerreißt die glucksende Stille des Sumpfes. Verschreckt steigt ein Schwarm Moorhühner empor. Noch einmal macht es „Rrrraah!“, diesmal etwas näher, „Bei Blut von roter Stier! Fluch auf Eindringling!“ Eine gebeugte, kleingewachsene, schwarzbeapelte Gestalt mit kahlgeschorenem Schädel hüpfte in gebückter Haltung vor einem Baumhaus umher. Wütend fuchtelt der Ork mit einem krummen Stab in der Luft. Unzählige Amulette und anderer Tand begleiten sein verärgertes Gurren mit lautem Geklimper. „Eeee! Was ist das für Schar? Frisch Blut und Fleisch! Kommt ihr zu Finden oder zu Fressen?“

Meisterinformationen:

Es ist schon eine merkwürdige Gestalt, mit Liebe zur Theatralik. Umpa'ak bauscht sich gern auf wie ein Sumpfrantzenweibchen, doch sollte man ihn nicht unterschätzen: seine magischen Fähigkeiten sind beachtlich und sein Hang zum Kannibalismus ist nicht sein freundlichster Zug. Er steht mit Geistern in Kontakt und behandelt die Zwölfe genauso respekt-

voll wie Tairach und Brazoragh, nämlich als Götzen. Umpa'ak verfügt über eine scharfe Beobachtungsgabe und eine starke intuitive Wahrnehmung, er findet sehr schnell heraus, um wen und was es hier geht, manchmal ahnt er das Anliegen bereits, bevor es ausgesprochen wurde. Seine Lösungen orientieren sich an den unbarmherzigen Gesetzen der Natur, zur Wissensfindung gelangt er auf Traumreisen durch Rauschmittel und allerlei Schamanenriten.

Es ist unfraglich ein spannendes und einmaliges Erlebnis, seiner Art von Exorzismus beizuwohnen. Die Helden wird besonders erfreuen, daß er großen Wert auf ihr Mitwirken legt. Daß nur die wenigsten der Helden zauberkräftig sind, ficht den Ork nicht weiter an, rituelle Trance läßt sich auch ohne die astrale Gabe erlangen und Blut ist immer ein ganz besonderer Saft ... Umpa'ak schöpft die Kraft für das anstrengende Ritual aus dem Lebenssaft - bevorzugt der Helden, wenn die sich sträuben notgedrungen auch von Opfertieren.

2. Der Exorzist mit Gottvertrauen

Meisterinformation:

Dawina ist nicht in der Lage, einen Tempel freiwillig zu betreten; sie glaubt fest daran, götterverflucht zu sein, so daß sie sich hysterisch gebärdet, sobald man sich nur einem Tempel nähert, geschweige denn Anstalten macht, ihn zu betreten. Zwingt man sie, hyperventiliert sie, rollt mit den Augen, ihr Körper windet sich in Krämpfen, bis sie das Bewußt-

sein verliert. Das Theater erlaubt keinem gebildeten Aventurier auch nur den Zweifel daran, daß er es mit einer Besessenen zu tun hat.

Der Tempel des Firun in Tiefhusen:

Wie eingeschneite Tannen stehen die drei Geweihten des Firuntempels vor Euch, hünenhaft, langmähig und in Leder und Pelze gehüllt. Sechs klare Augen mustern Euch in starrer, nichts verratender Mimik, bis schließlich der erste seine Augen ruhig schließt und sagt: „Hmm hommm“ dabei unmerklich nickt, und die anderen sogleich in seine Zustimmung einfallen mit „Hmm“ und „Hommm“...“

Meisterinformation:

Die drei Geweihten des Firun, Sor (Mann), Nur (Mann) und Sur (Frau), verlieren keine überzähligen Worte an die Helden, und ein Brummen, Knurren oder Summen scheint ihnen selbst als Verständigung untereinander auszureichen. Mit festgemeißelten Gesichtszügen und zottelig wehenden Haaren werden sie alles für einen Exorzismus vorbereiten und ihre Sache sicher und gut durchführen, doch erklärende Worte werden sie nicht äußern ...

Der Praiostempel zu Gashok:

Gashok wird bewohnt von etwa 950 freudlosen Seelen mit Gedanken so schwarz wie brackisches Sumpfwasser. Ihre Moral halten sie hoch wie die Praiosscheibe, doch genau so wenig, wie die Sonne das Land hier oben erleuchten kann, erlaubt sich die Bevölkerung sich das Leben durch Lachen und Freude zu erhellen. Das Leben besteht aus dreckiger Arbeit, bis der finstere Boron dich von deinen Geliebten hinfort reißt. Der Orkenkrieg wurde als vom Totengott gegebene Naturkatastrophe hingenommen, ohne den Gedanken an Gegenwehr, völlig schicksalsergeben. Und vorbei gerauscht sind die Orks, doch nicht mal dafür empfanden man Freude; denn das Leben stinkt hier wie der nasse Torf. Die Gashoker sind ihrem Dualismus streng verhaftet: Praios ist das Gute und Boron verkörpert das Böse, doch ist das Gute nicht wirklich so gut als daß es zur reinen Freude gereichte und das Böse... ist halt so, wie die ganze Welt. Ein solcher Pessimismus läßt die Gefühle faulen wie Sumpfleichen, so daß ich nicht hoffe, daß die Helden Dawina zur einzigen Praiospriesterin im ganzen Svelttland bringen werden.

Die inquisitorische Halsgerichtsordnung zu Gashok:

In der Mitte der Ortschaft gleich neben dem reich besuchten Marktplatz findet sich der sporadisch gülden verzierte, klotzige Praiostempel mit einem großen Holzportal als Eingang.

Die züngelnden Flammen der Feuerschalen brennen wider aus den tief liegenden Augen der Gold-Berobten. Mit ihren spinnengliedrigen Fingern streicht sie während Eurer Erzählung über ihre

schwitzige Glatze, um ihr Fingerspiel an ihrem verknöchertem Kinn fortzuführen. Manchmal treffen lodernde Blicke die geschundene Dawina und dann zuckt eine rote Zunge kurz über die schmalen, blutlosen Lippen. „Arme Seel’ in Not...“ heiser kommt die Stimme tief aus dürrem Halse. „Willst frei sein? Der dunkle Boron hat dich besonders verflucht, armes Madel, doch komm nur, komm; kannst frei sein! Praios zeigt dir das weiße Licht!“ ...“

Meisterinformation:

Es geht hier um die radikalste Form der Dämonen-austreibung: Es gibt eine Besessene; die Beweislast ist vorhanden. Das Mädchen ist nicht in der Lage abzuschwören, weil sie dem Dämon ausgeliefert ist; das erspart ihr die Folter. Doch um wahre Befreiung zu erlangen, müssen die reinigenden Flammen die geheiligte Erlösung bringen! In Windeseile wird es eine Menge Gashoker geben, die ganz erpicht darauf sind, eine Dämonenbesessene auf dem Scheiterhaufen zu sehen, und die Helden werden alle Hände damit zu tun haben, diesem Orte zu entinnen!

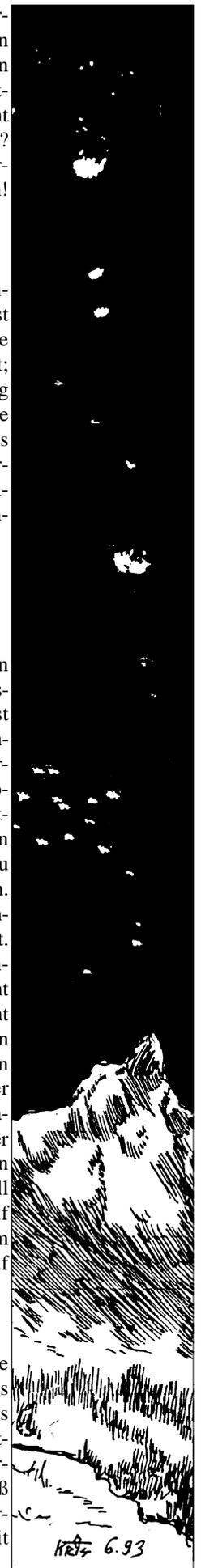
3. Der akademische Exorzist

Lowangen, die Stadt am Sveltt:

Die größte Stadt des zerschlagenen Sveltschen Städtebundes befindet sich ungefähr 3 Tagesmärsche von Arsingem entfernt - zumindest bei passablem Wetter! Lowangen liegt in der Talenge zwischen den Thasch-Bergen und dem Finsterkamm mitten im Sveltt auf 2 Flußinseln. Die großen Wehranlagen verhinderten im Krieg die Besetzung durch die Orks, doch sind die Bürger den Schwarzpelzen tributpflichtig - der einzige Weg, zu einem Leben in relativem Frieden zurückzufinden. Und doch ist die Stadt bis auf den heutigen Tag unerreicherbar weit vom einstigen Wohlstand entfernt. Die einzelnen Stadtteile - Altlowangen (Menschenviertel), Eydal (Zwergenviertel) und Bunte Flucht (Elfenviertel) - können nur über Brücken erreicht werden. Zentrum der Stadt ist der Marktplatz in Altlowangen. Hier finden sich auch die meisten Gebäude öffentlichen Lebens. Einst blühten hier Handel, Kunsthandwerk und Bürgerstolz, heute dagegen schuffet man für den Tribut an Khezarra. Der Krieg, die langen Jahre der Tributzahlungen haben dem Verfall Einlaß geboten, er spiegelt sich überall in Mauern und Brücken, Häusern und Straßen, auf Körpern und Gesichtern, in Köpfen und Herzen. Im Gegensatz zu Arsingem sollte sich hier kein Ork auf offener Straße sehen lassen ...

Meisterinformation:

Es ist wenig wahrscheinlich, daß die Helden die Stadt vor Ablauf der neun Tage erreichen. Sollte dies doch der Fall sein, wäre es verantwortungslos, das Mädchen - und mit ihm den Barbegatzi - in die dichtbevölkerte Stadt zu schmuggeln. Die Helden werden ohnedies mit einer Besessenen keinen Einlaß erhalten, auch wenn man den plötzlichen Winter-einbruch nicht unbedingt in Zusammenhang mit



Dawina bringt. Die Wachen erklären sich immerhin bereit, einen aus der Gruppe einzulassen, um nach einem Magier zu schicken - gegen die Zahlung eines erhöhten Torgelds, versteht sich. Was nicht heißt, daß sie sich nicht noch anders einen Zugang ermöglichen können; z.B. gibt es einen geheimen Tunnel in die Stadt, der vielleicht jemandem in Erinnerung geblieben ist... Selbiger führt direkt in die Ordensburg der Grauen Stäbe (s.u.).

Der Tempel der Hesinde in Lowangen:

 Die Herrin der Weisheit wird hoch gehalten in den Mauern der gepeinigten Stadt. Ihr ist ein großer Tempel geweiht, den der Hesindegeweihte Saskrino Vendigam mit großem Eifer und mitreißendem Feuer führt. Der junge idealistische Geweihte ist der Ansicht, daß Wissen Wege schafft, um Entscheidungen aus Wut und Verzweiflung zu vermeiden.

Meisterinformation:

Der Geweihte wird sich sofort in der Pflicht fühlen, das Mädchen zu erretten. Er wird dafür sorgen, daß Dawina (auch gegen den möglichen Widerstand der Torwachen) in ein Turmzimmer des Tempels verbracht wird, um sich an einem Exorzismus zu versuchen. Doch es ist geradezu eine Zitterpartie gegen den böseartig verspielten „Dämon“ anzutreten, wenn man unerfahren ist und erst einmal im Nachschlagewerk „Dämonenaustreibung leicht gemacht“ blättern muß ...

Die Akademie der Verformung zu Lowangen:

 Diese vorbildliche Zauberschule genießt hohes Ansehen, was man durch einen weißen Prachtbau nach außen trägt. Die Akademie stellte sich in den Dienst der Stadt, als die Orks vor den Toren standen und dem Dank der Stadt ist es zuzuschreiben, daß der allgemeine Verfall an der Akademie fast unbemerkt vorüberzog. Auf der Suche nach Hilfe platzen sie direkt in eine Unterrichtsstunde: Im Kreise um den Dozenten auf Kissen sitzend schauen die Scholaren zum Lehrmeister auf, der gerade darüber philosophiert, wie es ist, sich als Regenwurm zu fühlen. Magister Elcarna ist ein Magier wie aus dem Märchen, mit weißem Rauschbart und Sternenumhang, Spitzhut und verwirbeltem Stab. Sein Gesicht strahlt Freundlichkeit aus, mit Krähenfüßchen um die hellen Augen, seine Strenge ist von väterlicher Natur. Man verfolgt an der Schule die Gratwanderung, Verwandlung von Lebewesen zu lehren, ohne der dunklen Seite zu verfallen. Schwarze Magie ist ausdrücklich im Lehrplan enthalten, damit die Scholaren die Grenzen erkennen können. Elcarna geht außerdem ein Interesse an in-

tuitiver Naturmagie. Deshalb pflegt er Beziehungen zu Elfen, Hexen und Druiden. Zu dem Exorzismus erklärt er sich selbstverständlich bereit. Die Austreibung macht er sicher und geradezu erbarmungslos, wenn der „böse Geist“ sich ihm allzu forsch widersetzt ...

Die Halle der Macht zu Lowangen

 Schwarz sind die Säulen, die die marmornen Treppentufen zum Ebenholztor des bedrückend hohen Gebäudes geleiten. Von drinnen erklingen in rhythmischen Abständen Kampfesrufe und Stockschläge. Der kopfgroße Türklopfer läßt ein tief dumpfes Zittern nachhallen, das den fortwährenden Ausrufen aus dem Gebäudeinneren einen dunklen Unterton verleiht. Schließlich wird ein Spalt geöffnet und ein schiefer Blick fällt zu euch herauf von einem schwarz gewandeten Zwergen mit stechend hervorquellenden Augen: „Was kann ich für Euch tun, edle Fremde?“

Meisterinformation:

Diese schwarze Akademie wird geleitet von Oschwyn Puschinske. Ein mittelgroßer Norbarde mit kurzgeschorener Stachelfrisur und einem breiten Stiernacken. Silber und schwarz ist sein edles Tuchgewand, seine rot unterlaufenen Augen hinter den schweren Tränensäcken sind es gewohnt, Scholaren in Unterwürfigkeit zu sehen. Die Halle der Macht hat sich im Laufe des Orkkrieges von einer Mensch/Tier-Beherrschung-lehrenden Akademie in eine recht praxisorientierte Kampfschule gewandelt, die sich nicht viel um Moral und Ehre schert. Es geht gar das Gerücht, daß Puschinske sich und die Seinen den Einflüsterungen Borbarads hingegeben habe. Sehr fragwürdige „Paladine“ verlassen diese Einrichtung.

Mit Magister Puschinske wird es Schwierigkeiten geben. Erst wird man den Helden nicht zuhören wollen („Was ist schon ein Mädchen bei all dem Leid auf der Welt.“), doch wenn sie weiter drängen und von des Barbegatzis Macht berichten, wird Dawina als ein interessantes Phänomen erkannt, daß man sie kunstgerecht verschnürt irgendwo in die dunklen Keller verschleppt, ohne die Helden - und von Austreibung kann keine Rede sein... Sollte es soweit gekommen sein, sehen sich die Helden einer ganzen Schule von Magiern gegenüber, gegen die sie keine Chance haben. Doch auch die „Halle der Macht“ hat nicht die Macht, die Ereignisse aufzuhalten; und hat der Barbegatzis sich in den Mauern der Akademie erst einmal ausgetobt, haben die Helden wieder einen Anknüpfungspunkt zur Handlung.

Der Exorzismus (Meisterinformation):

Gleich ob Schamane oder Gildenmagier, was das Ergebnis angeht, herrscht überdisziplinäre Übereinstimmung unter Kollegen. Einzig die Methoden unterscheiden sich entschieden, desgleichen die Worte, in die man das Ergebnis kleidet: Man kommt nach eingehender Untersuchung zum Schluß, daß Dawina von einem Dämon aus dem Gefolge der gnadenlosen Jägerin, der eisigen Nagrach, gepeinigt werde, den man durch geeignete Rituale auszutreiben sucht. In Anbetracht des Zustands des Mädchens ist Eile geboten, man verzichtet darauf, den perfekten Sternestand abzuwarten und begnügt sich mit den Paraphernalia, die zu Gebote stehen. Die Gildenmagier werden sich daran versuchen, den Dämon mit einem komplizierten Entschwörungsritual in die Niederhöhlen zurückzuschicken; der Orkschamane Umpa'ak dagegen geht seinen

intuitiveren Weg, ohne bildliches Pentagramm, dafür mit Gesang, Tiereingeweihten, Blutmagie und Rauschkräutern.

Doch die erzeugten astralen Muster gleichen sich letztlich sehr. Deshalb hier nur Grundsätze, entnommen aus dem Werk „Procedere exorcismi“ von Dual Nocte, 24 v. H.: „Es sind derer vier Schritte, die zur Austreibung der bösen Besessenheit führen:

Primo: Erkenntnis! Lieget eine Besessenheit denn auch tatsächlich vor? Denn nur schreien, krampfen, zetern kann auch der Tolle! Um was für einen bösen Geist handelt es sich? Seine Fähigkeiten, seine Macht gilt es vorsichtig zu ersehen, doch nur um Selbstschutz walten zu lassen! Ein Forschen und Kundens welch' Daimon wieviel Hörner ist hier fehl am Platze!

Schmeicheln wird man dem selbstverliebten Daimon und mehr Kraft geben durch dies schändlich Treiben! Seine Grenzen durch welch' göttlich Macht liegt vor? Cave: den Körper des Opfers im Aug' haben, denn ist der Besessene erst faules Fleisch sucht sich der Daimon einen neuen Corpus!

Secundo: Bannung! Laut des Daimons Schwachstellen möcht' ein Weg gefunden sein zu fesseln das Böse; unabdingbar ist auch die Corpori detecta magica. Ist der Daimon nicht dauerhaft an der Oberfläche, bedarf es der Provocation. Unbedingte Protectionen sind zu ergreifen, damit nicht stattfinden kann ein Transfer in einen neuen Corpus; entsprechend Symbole und Artefakte wollen genutzt sein! Es dürfen nur geistig Gefestigte und in Daimonologia Geschulte beiwohnen! Es dürfen keine Verhandlungen stattfinden! Höret man nicht

zu, die Macht er verliert, denn mit Gedankenlesen und Lügen will er Angst und Haß säen, um sich zu mästen.

Tertio: Austreibung! Erst wenn der Daimon durch die Bannung geschwächt, so kann er auch vertrieben werden, mittels der entsprechenden Utensiliae zum Schaffen eines semipermeablen Tores und den entsprechenden Astrales und Formulae, ihn zurückzuschleudern in seine Sphäre.“

Quarto Nachbereitung: Sei mißtrauisch! Ist der Daimon wirklich fort oder verstecket er sich nur in einem der Anwesenden? Diese bleiben noch lang unter Obacht, ob merkwürd'ge Verhaltensweisen zutage träten! Alle Toten seien schleunigst und unter strengster Wacht zum nächsten Boroni zu bringen! Alle beschmutzten Utensiliae seien zu vernichten, die anderen gründlich zu reinigen mit fließend klarem Wasser ...“

Allgemein umrissener Ablauf des Exorzismus

Ist der Barbegatzi noch nicht anwesend, will er gelockt werden mit Anrufungen und Riten - was letztlich bedeutet, daß so lange Psychoterror auf das verängstigte und gefesselte Mädchen verübt wird, bis es schließlich in sonderbarer Zweistimmigkeit zu brüllen anfängt. Es wird unerträglich kalt, niederhöllisch geradezu, Berührungen führen zu Frostschäden und die Wichtel tanzen zuckend einen grotesken, ungelinken Reigen durch den Raum, als zöge ein irrer Puppenspieler an den Fäden. Die fremde Entität keucht laut, doch ist einzig der frostige Atem sichtbar. Das Ungeheuer spricht in grausamer Ironie und Vulgarität: „Kleines Mädchen, bist du krank, daß du nicht mehr hüpfen kannst...“ „Aua, aua, paßt doch auf, daß ihr mein Püppchen nicht zerbrecht!“ „Was möchtest du jetzt wohl machen mit dieser gefesselten Hurentochter?“ „Bevor ihr mich austreibt, hab ich ihr Leben längst ausgelutscht. Und dann zu dir ...“

Der Barbegatzi hat eine gesteigerte Wahrnehmung und kann windschnell Schwachstellen an Personen ausmachen und diese gegen sie verwenden, aber selbst wenn es manchmal so scheint - er kann nicht Gedanken lesen!

In der Steigerung des Exorzismus wird auch der „Dämon“ immer nervöser und aggressiver, wie auch die Wichtel, die versuchen, das Ritual durch Attacken zu stören. Es ist an den Helden, das zu vereiteln. Eismanifestationen entstehen mitten im Raum. Die Besessene speit Eis und alle Beteiligten werden von der Macht eines ausufernden CORPOFRIGO erschüttert. Doch gelingt es, das Ritual fortzusetzen. Alle Anzeichen des „achten Tages“ treten auf, Unwetter wird durch eine der bereits bekannten Hagel speienden Windhosen selbst in geschlossene Räumlichkeiten gebracht. Dawina bäumt sich in den Fesseln, bis schließlich der Höhepunkt erreicht ist, ihr Gesicht zeigt die Spuren unendlicher Marter, sie öffnet ihre blauen, frostüberzuckerten Lippen zu einem stummen Schrei, dann sackt sie bewußtlos zusammen. Der Sturm versiegt, die Eiskristalle fallen in sich zusammen, es wird wieder wärmer. Für ein

paar Momente sollen die Helden ruhig denken, daß nun alles überstanden wäre. Dawina wird in warme Decken gehüllt, die Spuren der Austreibung werden hektisch beseitigt. Doch als sie mit einem Schluchzen erwacht, rollt eine Träne über ihre Wange und fällt eisig klirrend zu Boden ... In den nächsten 24 Stunden wird der Grad der Besessenheit wieder den Stand vor dem Exorzismus erreichen.

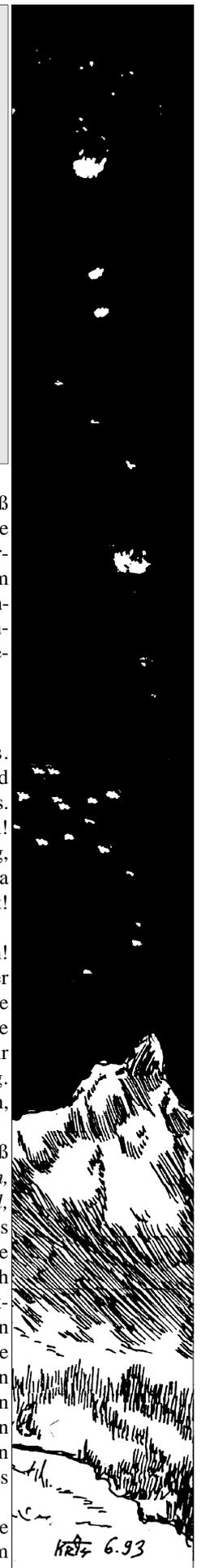
Fazit aller Mühen

Helfen wird keine Art von Exorzismus. Umpa'ak merkt das nach einer Nacht und dem darauffolgenden Tag seines Bemühens. Er drückt es folgendermaßen aus: „Nicht helfen! Alles umsonst! Großer Geist in ihr, sehr mächtig, sehr gefährlich! Besser Tod! Geist ist toll! Kann ja nicht eigen Geist verjagen! Sie selber böser Geist! Besser tot machen! Kalt hier!...“

Sor, Nur und Sur sagen es auf ihre Art: „Hmm hom! Unheilige Kälte hat sie auf sich geladen, doch der weiße Bär duldet es. Es ist sein Fluch und nicht die Zeit, um Vergebung zu bitten. Von heute an ist sie eine Gejagte, denn sie ist unabsehbar gefährlich. Wir geben ihr Vorsprung bis zum Sonnenuntergang. Dann werden wir ihrer Spur folgen und sie töten, wenn Firun es so will.“

Saskrino Vendigam, der Hesindepriester: „Ich weiß nicht ... Hab' ich was falsch gemacht?“ (blätter, such, blätter) „Äh, hier steht doch, daß ... (nuschel, murmel) ich kann's mir nicht recht erklären, aber es gibt eine sehr, sehr unwahrscheinliche und strittige Theorie, äh, also die besagt, daß in einem Kopf auch zwei Geister sitzen können, also jetzt nicht Spukgeister, na, ihr wißt schon, also und daß, selbst wenn der eine von ihnen gut ist, der andere trotzdem böse Dinge tun kann, und keiner kann was für die Taten des anderen. Soweit verstanden? Wenn also sie ein Zweigeist ist, und der eine von beiden, der böse, nun zaubern kann, und das in solcher Potenz ... dann könnte ich auch keinen Dämon austreiben, denn es gibt keinen. Alles klar?“

Magister Elcarina greift sich nachdenklich in die weißen Barthaare: „Wir haben es hier mit einem



VAETERGHEEN FROST

äußerst seltenen Phänomen zu tun. Wir sehen nur das Offensichtliche, und alles, was uns böse erscheint, schreiben wir gerne Dämonen zu. Ein Fehler, den Dawina sogar selbst glaubt; doch ist es für uns Menschen nicht immer einfacher, unser Tun fremden Mächten zuzuordnen, statt uns selbst zu sehen? Wer könnte das ertragen? Sie ist noch viel gefährlicher als mancher Dämon es sein könnte, denn sie ist es selbst: Irrsinnig mit unbeschreiblicher Gabe.“

Das Geheimnis des Barbegatzi:

 awina ist allen Anzeichen zum Trotz kein Opfer einer dämonischen Besessenheit! Weshalb auch kein Dämon ausgetrieben werden kann! Das Mädchen leidet unter einer Persönlichkeitsspaltung. Diese ist eine Reaktion auf das traumatische Ereignis des Ertrinkens entstanden, doch da war noch mehr, an das sie sich nicht erinnern will: Der Herr des Eises selbst war auf Dawinas traurige Schönheit aufmerksam geworden und wollte sie in sein Reich holen, doch war ihre Angst zu groß. So ließ er sie ziehen und schenkte ihr Kraft über das Eis, den Barbegatzi, damit sie eines Tages zu ihm zurückkehren möge. Dawina verfügte bereits über die arkane Gabe, bevor dies geschah, rein intuitiv lenkte sie ihre Zauberkräfte durch Emotionalität und Kinderphantasie (z.B. ihre kleinen Helfer). Diese Art des Zauberns hat sich auch jetzt nicht geändert, nur ist sie mächtiger und weitaus gefährlicher geworden! Denn Dawinas Geist ist zerbrochen; oftmals verletzt von der Welt war sie nicht in der Lage, diese Macht zu verarbeiten. Die Persönlichkeit, die sich von ihr abgespalte, ist nur ein Spiegel der Aggression, die sie in ihrem Leben erfahren hat, und sie läuft, wie sie es immer getan hat, weg, und gibt dem unberechenbaren Barbegatzi damit die Kontrolle über sich. Warum aber können Hellsichtzauber Dawinas Gabe nicht zutage füh-

Am neunten Tag (Meisterinformation):

 nnerhalb der ersten 6 bis 7 Tage werden die Helden es hoffentlich schaffen, wenigstens einen Exorzisten aufzusuchen und dabei zu entdecken, daß keine Dämonenbesessenheit vorliegt.

Doch danach ist kaum mehr an eine Weiterreise zu denken. Höchstens noch der Rückzug aus einem bevölkerten Gebiet, um bei den kommenden Ereignissen nicht so viel Schaden anzurichten ... das wäre zum Beispiel in einer natürlich gewachsenen (!), unterirdischen Höhle möglich, da Humus der Antagonist von Eis ist und so Schranken weisen kann. Unaufhaltsam wird es aber am neunten Tag nach dem ersten Auftreten des Barbegatzis zu dem folgenden Ereignis kommen, egal wo die Helden sich befinden und egal mit wieviel Zauberdingen die arme Dawina traktiert wurde.

Es spielt auch keine Rolle, ob die Helden das Geheimnis bereits lüften konnten und auf dem Weg zur Lösung sind. Sollten die Helden Dawinas Geheimnis allzu schnell auf die Spur kommen, kann man den Zeitplan getrost verkürzen.

Die Entstehung der Globule

 n der Nacht bleibt es ruhig; Dawina atmet in weißen Wolken zweistimmig keuchend, sonst ist sie still. Der Sturm tobt um eure Deckung mit unverminderter Kraft, an eine Weiterreise ist nicht mehr zu denken. Die Wichtel sind nun in großer Anzahl eure Begleiter, lassen sich nicht verscheuchen, nuscheln und kichern, tummeln sich um des Mädchens Bettstatt und lassen dafür ihren Schabernack nach ... Beunruhigend! Als warteten sie auf ein Zeichen ...? Nun ist der nächste Mor-

ren? Das Mädchen weiß nichts von ihrer Begabung und schwerer noch wiegt, sie will es nicht wissen. Ihre Magie gehört für sie allein zum Barbegatzi und bei ihm läßt sich die Kraft auch zweifelsfrei erkennen, was um so eher zu dem Irrtum führt, man habe es mit einem widernatürlichen, magischen Unwesen zu tun. Es bedarf schon eines exzellenten Hellsichtmagiers und Phexens Würfelglück, um zu erkennen, daß Dawina selbst eine Magiedilettantin ist.

Der Tod als Schlußfolgerung

 ie gehen die Helden mit dieser ausweglosen und für das eigene Leben höchst gefährlichen Situation um? Ist ihr Heldenmut stark genug, um dem Mädchen bis zum neunten Tage beizustehen? Ohne effektiv, konventionell handeln zu können? Dawinas Leiden, einmal richtig eingeordnet, kann nicht mal eben in ein paar Tagen behoben werden, und seien die Seelenheilkunde-Proben auch noch so überzeugend gelungen. Dawina kann viel Erschütterndes aus ihrer Kindheit preisgeben, und der Barbegatzi wird sich kurz darauf über das schnulzige Gelaber lustig machen ...

Unzweifelhaft leidet das Mädchen unter den Heimsuchungen sehr, so sehr, daß sie versucht, Hand an sich zu legen. Und die Helden wird mehr als einmal das Gefühl der Hilflosigkeit überkommen.

Es ist deshalb durchaus denkbar, daß ihnen der Tod des Mädchens als einzige Lösung und Erlösung erscheint. Natürlich können die Helden Dawina töten und es wäre zu gegängelt, würde ein Spielleiter versuchen, seinen Spielern das auszureden oder zu verbieten. Doch Dawina hat - allem zum Trotz - einen starken Lebenswillen, der Barbegatzi wird tanzen wie nie zuvor und es sollte nicht einfach sein, sie zu ermorden. Wenn sie tot ist, hat der Spuk ein Ende, ein bitteres Ende.

gen angebrochen und die Wichtel haben Hand in Hand einen Kreis um das Mädchen gebildet, summen und lallen mit piepsigen Stimmchen eine Melodie, die euch bekannt vorkommt - schließlich reckt der Barbegatzi seinen Kopf nach oben, bäumt sich langsam auf. Ein abgründiges Lachen entweicht seiner frostigen Kehle und schmachend fällt er mit ein:

Für mich soll's Schnee und Hagel regnen

Für mich sollten alle Feuer vergehen

Die Welt wird sich umgestalten

Und meinen Klauen nicht mehr standhalten...

Mit dem Laut zweier sich aneinander reibende Eisberge steigt vor euch eine Eiswand empor, ungeachtet jeglicher Hindernisse reißt sie alles nieder, neben euch eine Zweite, noch bevor die erste in schwindelnder Höhe gestoppt ist, und eine dritte, vierte, fünfte um euch herum ... Wehe, wenn das in einem geschlossenen Gebäude passiert ...

Meisterinformation

Dawinas Wahn wird für sie zur endgültigen Realität, bedingt durch ihre durch den Eisvater potenzierte Macht kommt es zu einem Sphärensog, ihre „Traumwelt“ wird eine eigene Globule für sich. Der Barbegatzi versucht, die Helden in die entstehende Globule einzuschließen, ihnen bleibt zur Rettung nur eins: sie müssen laufen! Gefangene Helden werden vor dem Finale nicht befreit werden können, also, Spielleiter, Nachsicht! Mit Feuerlanzen kann man sich den Weg freischmelzen, doch

schließt sich die Eiswand binnen Augenblicken wieder. Gefahr geht auch vor einstürzenden Bauten, Felsen, Bäumen etc. aus, die den Eiswänden im Wege stehen!

Die Eingeschlossenen

In dem Eiskäfig setzt ein peitschender Eisregen ein, so heftig, daß ihr meint, ertrinken zu müssen. Unter dem prasselnden Ansturm brechen Stücke aus Dawina heraus, sie zerbricht, zerfällt, löst sich auf in Eiswasser, das gurgelnd emporsteigt. Das meckernde Lachen des Barbegatzi und die schrillen Rufen der Wichtel begleiten die grausige Szenerie. Das Wasser steigt euch über den Kopf, verzweifelt versucht ihr empor zu schwimmen, preßt eure Mäuler in eine kleine Luftblase an der Decke der Eiskuppel. Doch dann schlagen die Eisfluten endgültig über euch zusammen, eure stummen Schreie vermengen sich mit dumpfem Brausen, Blubbern und dem knarrenden Geräusch blitzartig gefrierender Wassermassen!

Der Eiskegel

Es hat sich eine spitz zulaufende Kuppel gebildet, die alles in ihrem Umfeld mit ihren etwa 40 m³ durchbricht und niederreißt, sich rasend schnell mit Wasser füllt, begleitet von einem Stimmenchaos des lachenden Wahnsinns. Das Innere gefriert mit fürchterlichen Knirschlauten und ist innerhalb weniger Augenblicke vollständig massiv. Alle Geräusche erstickend, wird es schlagartig still! Nun beginnt sich das Gebilde um sich selbst zu drehen, erst langsam über den Boden schirmelnd, wird schneller und schneller, bis es mit unglaublicher Geschwindigkeit umherwirbelt ... und dabei schrumpft! Bis nur mehr ein kopfgroßer Kegel auf dem Boden holpernd ausrollt wie ein Kreisel. Das ist alles, was Dawina, dem Barbegatzi, den

Wichteln (und irgendwelchen Helden?) übrig ist. Der Kegel ist schwer wie ein Kürbis, dampft wie Eis, aber schmilzt nicht, und ist grimmfrostig kalt. Schaut man hinein in das vor Luftblasen milchige Gebilde, so vermeint man die verzweifelten, starren Gesichtszüge Dawinas (oder eines eingeschlossenen Helden) zu erkennen. Rings um jedoch läßt die grausame Kälte nach, Schnee schmilzt, Eis birst und traurig rinnen Tropfen von Eiszapfen.

Meisterinformation

Eine Analyse bringt die Strukturen einer mächtigen Kraft "batterie" zutage. Eis-Agonisten regenerieren ihre Astralenergie vollständig innerhalb von einem Tag und ihre Zauber können das vielfache ihrer Wirkung zeigen, Antagonisten (Humuszauberer, aber auch Hexen und Druide, deren Magie der Erde verhaftet ist) dagegen fühlen sich schwach und bringen kaum Magie zustande. Allerdings lassen sich durch diese einfache Analyse kaum mit Sicherheit die Zusammenhänge dieses Ereignisses ergründen, auch nicht, daß es sich bei dem Objekt um eine Globule handelt. Diesen Schluß läßt wahrscheinlich erst die Begegnung mit Dakorius zu, bewiesen wird es vermutlich erst von der fachkundigen Lysira (s.u.). Für die Helden handelt es sich einstweilen um die Verwandlung Dawinas in ein Stück magisches Eis, und sie werden hoffentlich durch ihr eingefrorenes Gesicht Zweifel an ihrem Tod und an ihrer Unrettbarkeit hegen, und weiter einen Weg zur Erlösung suchen - der nun sehr viel unbelasteter ist, denn die Verwandlung ist abgeschlossen und der Kegel hat keine Eis-Aura. Sollte jemand versuchen, das Gebilde zu zerstören, wird er feststellen, daß dies nur unter Einsatz gewaltiger Mengen astraler Energie möglich sein wird: Für den Kegel läuft die Zeit viel langsamer ab, das ist auch der Grund, warum er nicht schmilzt.

KAPITEL III: MACHT UND WAHN

Um was es geht (Meisterinformation):

Auf der Suche nach einem Heilmittel für Dawinas seltene Krankheit begegnen die Helden über den Orden der grauen Stäbe dem Erzmagier Dakorius, einem unfreiwilligen Sachverständigen in diesem Gebiet, denn er selbst hat die gleiche Krankheit. Er stellt einen Zusammenhang her zu der Sage „Vom Zauberer und der Eisprinzessin“, der Legende um den Magier Zurbaran und die schöne Lysira

Die Ordensburg der Grauen Stäbe

Auf einer felsigen Anhöhe im Stadtviertel Bunte Flucht thront eine kleine Festung, deren grau-rote Wimpel den Wissenden willkommen heißen. Die Grauen Stäbe verstehen sich als die Beschützer der Zaubernden vor Intoleranz und Verfolgung. Ihre Mitglieder zeichnen sich durch großem Toleranz aus, man findet Erzmagier, Schamanen, Studiosi, Dilettanten und Nichtmagier gleich welchen Volkes in ihren Reihen. Jeder Zaubernde, der reinen Gewissens eine Zuflucht sucht, wird sie hier finden: Die Geborgenheit der Burg, Heilung, Ruhe zum Nachdenken, ein offenes Ohr und auch, falls erwünscht, einen Rat; in Ausnahmefällen sogar das Eingreifen der Mitglieder selbst. Meister Eolan ist

der Abt des Ordens, ein langsamer, aber messerscharf denkender Greis, der Bescheidenheit für die größte Tugend hält.

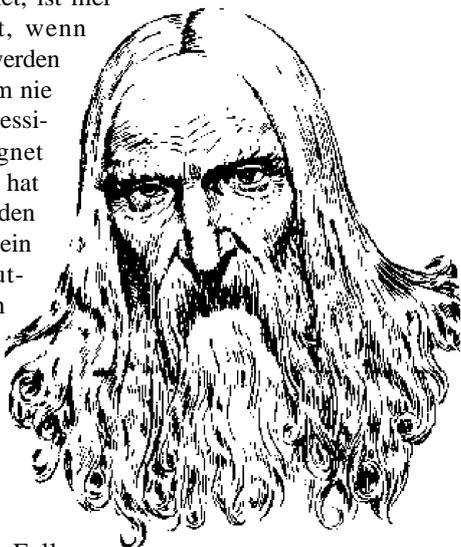
Warum wenden sich die Helden ausgerechnet an die Ordensburg der Grauen Stäbe?

Hinweise können von Tempeln oder Zauberschulen stammen, aber auch ein Wirt, an dessen Schultern sich ein Held ausweint, könnte den Gefährten den entscheidenden Tip geben. Jeder Zauberkundige, der schon mal Asyl suchte, hat den Orden in guter Erinnerung; und jeder, der hier mit den Grauen Stäben in Kontakt kam, kann auch vom alten verrückten Dakorius gehört haben, der sich seine Welt erträumt.



Der Erzmagier Dakorius

Dawinas Leiden., das Meister Eolan als „wahnhafte Halluzination mit magischer Realisierung und Sensorisierung für Unbeteiligte“ bezeichnet, ist hier nicht unbekannt, wenn auch eingeräumt werden muß, daß man ihm nie es in solcher aggressiven Macht begegnet ist. Der Orkkrieg hat Opfer von dem Orden gefordert, nicht allein einen hohen Blut-zoll, sondern auch den Geist des früheren Abtes Dakorius. Er ist dem Wahn verfallen, um seinen inneren Schmerz zu verdrängen.



Wie in Dawinas Fall

werden seine Halluzinationen durch seine astrale Kraft sichtbar.

Man hat Dakorius im Keller der Ordensburg untergebracht und achtet dort auf sein Wohlergehen - und fragt ihn dann und wann um Rat, denn er gehört sicherlich zu den weisesten Männern am Svellt, und zu den Sonderbarsten ... Die besessene Dawina darf ihn nicht besuchen, die Zusammenkunft zweier „realer“ Halluzinationswelten können zu unvorhergesehenen Folgen im

astralen Gefüge führen und kein verantwortungsbewußter Magier wird ein solches Experiment wagen! Dem Eiskegel dagegen fehlt die Aura und ist deshalb unbedenklich.

Die Kellergewölbe unter der Ordensburg

... sind weitverzweigt, hier werden Nahrung und Waffen gelagert, außerdem findet sich hier ein geheimer Ausgang aus der Stadt. Meister Eolan führt euch durch viele glattgefügte Gänge in einen Zellentrakt, wo euch eine Noionitin förmlich begrüßt. Es sind nur wenige 4x4 Schritt große Abteile, und auch nur eine, die gemütlichste, ist belegt mit einem alten, wohl gepflegten Mann, der gebeugt auf seiner Pritsche hockt, ins Leere starrt, keine Notiz von euch nimmt, aber lächelt. „Tretet ruhig ein!“ sagt die Schwester als sie die Türe aufschließt, „er wird Euch willkommen heißen!“.

Kaum betretet ihr den Raum, wandelt sich die Welt um euch herum! Fackellicht wird zum Licht mehrerer großer Feuerschalen, es wird ... viel größer!

Der Raum ist nun zehn Schritt lang und sechs Schritt breit. In der Mitte der beiden kurzen Wände befindet sich jeweils ein schweres Holzportal. Entlang der beiden anderen Wände stehen insgesamt zehn steinerne Statuen, die gesichtslose Kämpfer in alttümlichen Rüstungen darstellen. Jeder dieser Krieger hält einen Speer vor sich. Die Spitzen der Speere glänzen metallisch und Energieblitze entladen sich willkürlich zwischen ihnen. Aber immer nur einer zur Zeit, als ob der knisternde Funken von einem zum anderen spränge. Keine Spur in diesem Saal von feuchten Wänden, keine Gitterstäbe, kein alter Erzmagier.

Die Begegnung mit Dakorius (Meisterinformation):

Die Portale führen nur immer wieder in denselben Raum, in dem Dakorius nur aus Energie besteht, er ist der Blitz!
Die Rüstungen in diesem Raum sind seine Medien aus denen

er spricht und mit denen er sich bewegt.
Zudem bindet jede Statue einen anderen Charakter, die Gegensätze stehen sich gegenüber:

- | | |
|---|--|
| (1) Der Fröhliche (lachend, laut, beschwingt) | (2) Der Traurige (weinend, leise, niedergedrückt) |
| (3) Der Sanftmütige (lächelnd, ruhig, harmonisch) | (4) Der Jähzornige (fluchend, grob, handgreiflich) |
| (5) Der Brüderliche (lachend, salopp, körpernah) | (6) Der Arrogante (hochnäsig, abwertend, altklug) |
| (7) Der Tumbe (grinsend, verspielt, ungeschickt) | (8) Der Gelehrte (nachdenklich, ernst) |
| (9) Das Kind (neugierig, naiv, zapplig) | (10) Der Greis (zittrig, langsam, verwirrt) |

Die gesichtslosen Statuen bekommen erst mit dem Blitz ein Gesicht, das der zugehörigen Eigenschaft klischeehaft entspricht. Mit wem die Helden gerade sprechen ist völlig willkürlich (zufällig ausgewürfelt mit W10), für jeden Satz wandert der Geist des Magus. Beispielsweise seine erste Frage: „Was sucht ihr hier?“ klingt aus dem Mund des Kindes offen neugierig, aus dem Mund des Arroganten wie an Eindringlinge gerichtet. Hier wird den Spielern abverlangt, auf die Worte selbst zu achten und sich nicht zu sehr von ihrem Eindruck leiten zu lassen.

Dakorius erzählt nichts von sich, er kommentiert Handlungen der „Besucher“ mit Fragen, und Antworten mit Zustimmung oder Ablehnung. Er läßt sich die Geschichte um Dawina ausführlich berichten, hakt viel nach, was ihre Biographie betrifft, interessiert sich verwirrenderweise zwischendurch für einzelne Helden und ihr Leben, so daß man ihn zum eigentlichen Thema zurückführen muß. Wichtig ist die Information über Dawinas Einbruch ins Eis, den sie überlebt hat („Freunde findet man an den seltsamsten Orten.“) als Auslöser des „Fluches“ („Die Macht hat viele Seiten, was ist schon schwarz und weiß gegen blaues Eis und feuriges Begehren?“). Zu dem

Eiskegel sagt er: „Nicht erbeten und doch geschenkt, in einer geschmacklosen Verpackung.“ Auch kann er das Märchen von den Eiswichteln erzählen.

Auf das Ersuchen der Helden antwortet Dakorius abschließend (in willkürlichen Stimmen):

„Ein verfluchter Segen ist die Macht zum Geschenk / Es steht eine Bitte noch immer unbeantwortet / Sie einzulösen ist leichter als sie denkt / Ihr Dasein ist schwerer / sie muß wissen, was ihr Angst macht / Und die Angst wird sich nicht mehr gegen sie richten / Dann kann sie endlich sterben / Suchet die kalte Schönheit / Die ein Leben nach dem Tode erst hinter Mauern gefunden hat / Und hinter den Mauern Lowangens / Euer Besuch hat mich gefreut / Geht mit euren Göttern! / Und bringt mir meine Leihgabe zurück!“

Irritiert müssen die Helden feststellen, daß sie wieder die dumpfe Luft des Kellergewölbes umfängt und sie in der Zelle stehnw, wo der alte Mann lächelnd wippend auf der Bettkante sitzt und sie nicht beachtet. In seinen Händen hält er einen funkelnden Gegenstand.

Dakorius' Leihgabe (Meisterinformationen)

Ohne Schwierigkeiten können die Helden den Gegenstand an sich nehmen, der Alte reagiert nicht darauf.

Das Artefakt ähnelt einer handtellergroßen, fünfseitigen Silberplatte. Ihre Unterseite ist vollkommen glatt, doch die Oberseite ist mit feinen Gravuren verziert. Das Zentrum dieses Schmuckwerkes bildet eine Rose, die ganz offensichtlich aus Gold gefertigt und dann in die etwa zwei Finger dicke Silberplatte eingelassen wurde. Diese Rose läßt sich niederdrücken, was dazu führt, daß die Ornamente um sie herum, die bisher keinen Sinn ergaben, sich neu anordnen. Nach wenigen Sekunden zeigen sie einen zu einem Kreis angeordneten Schriftzug in einer uralten Magierschrift. Kundige können diesen entziffern und erkennen, daß er nur aus einem einzigen Wort besteht, welches MATERIALISATE lautet. Wird dieses in Gegenwart des Artefaktes ausgesprochen, so bildet sich um dasselbe ein flimmern-des Feld und kurze Zeit später befindet sich an der Stelle der Metallplatte ein Buch. In den Deckel dieses Buches wurde eine handtellergroße, fünfseitige Silberverzierung eingearbeitet, welche ebenfalls Gravuren und eine goldene Rose aufweist. Auch hier kann man die Rose niederdrücken, was dazu führt, daß die Ornamente das Wort DEMATERIALISATE in jener alten Magierschrift bilden. Spricht man dieses in der Gegenwart des Buches aus, so erscheint wieder das Flimmern. Sekunden später ist das Buch durch das Artefakt ersetzt worden. Schlägt man das Buch auf, so erkennt man, daß es sich hierbei um die handschriftlichen Notizen des Erzmagiers Dakorius handelt.

Auf wundersame Weise blättert sich das Buch an einer Stelle auf, wo die Sage „Vom Zauberer und der Eisprinzessin“ niedergeschrieben ist. Diese handelt von der vergeblichen Liebe des Magiers Zurbaran zu einer Frau aus Eis, die seine Liebe nicht erwidert, da sie nicht fühlen kann. In seinen verzweifelten Versuchen, ein Mittel zu finden, um Lysira menschlich werden zu lassen, begibt er sich auf abgründige Wege und findet mehr zufällig den Schlüssel zur Chimärologie. Schließlich gibt er ihr ein Heilmittel, doch die Eisprinzessin, überwältigt von dem Geschenk, das Zurbaran ihr gab - zu fühlen - verliert sich in den Emotionen, die über sie hereinbrechen. Wut und Haß erkämpfen sich die Oberhand, Lysira erklärt Zurbaran den Krieg, der, verblendet von Enttäuschung und Selbsthaß, seine Chimären gegen ihren Eispalast schickt. In dem Augenblick, als Lysira Zurbaran erschlägt, wird sie ein Mensch, Angst umfaßt sie und Liebe zu dem Mann, den sie getötet hat. Am Ende der Tragödie zieht sie aus in die rauhe Welt. Dakorius Aufzeichnungen beschäftigen sich mit seiner Suche nach der Wahrheit hinter dieser Legende. Die Helden werden verwirrt sein: Die einzige Parallele zu ihrem Problem besteht in dem Element Eis. Lesen sie weiter, so finden sie einige (gefährliche) Abschriften aus Zurbarans Werk „Chimären und Hybriden“ (Allerdings würde es Monde kosten, daraus Lehren zu ziehen, Zeit, die

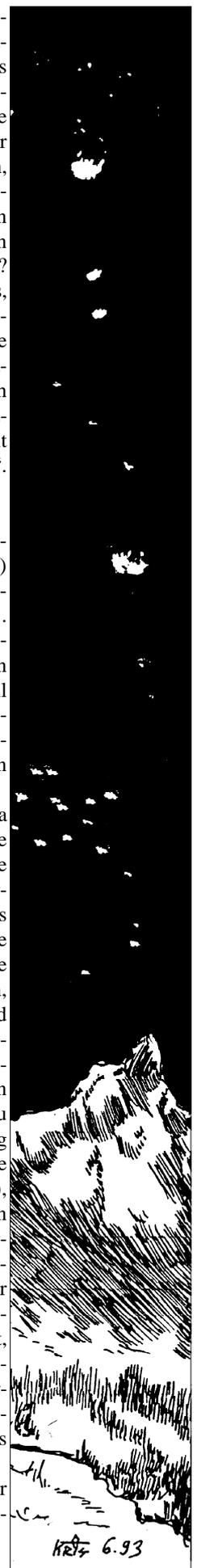
den Helden nicht zu Gebote steht.) Gegen Ende beschäftigt der Erzmagier sich mit verschiedenen Fragen, deren Inhalte dem „grauen“ Gedankengut des Ordens entsprechen, auch wenn mancher Gildenangehörige sicher schlucken würde: War der große Zurbaran nicht Täter, sondern Opfer dämonischer Einflüsterung? Hat er sein Buch selber geschrieben, oder hat jemand anderes seine Aufzeichnungen zusammengefaßt? Hieß nicht einer von seinen Dienern Abu (Terfas)? Existiert Zurbaran vielleicht noch in einem seiner Zauberbilder? Woher stammt Lysira? Welche Rolle spielen Firun, Ifirn, der Herr des Eises, Pardona in ihrem Leben? Spekulationen, deren Beschreibungen undurchsichtig wirken und für diese Geschichte keine Relevanz haben. Bis auf eine Frage: Wohin ging Lysira und wo lebt sie jetzt? „Nach langer Reise lebt Lysira jetzt zurückgezogen nördlich von Lowangen, ist eine elfengleiche Schönheit aus Fleisch und Blut und eine große Eismagierin.“.

Lysira

Lysira Gudmundsdottir (wie sie sich nach einem befreundeten Thorwaler Magus nennt) lebt zwei Tagesreisen entfernt in einem abge-schiedenen Haus inmitten eines Wäldchens. Schwarzpelze, Räuber und selbst wilde Tiere wissen von der Macht der Einsiedlerin und fürchten diese. So blieb und bleibt sie unbehelligt. Lysira will keinen Besuch empfangen, ihr Diener, ein freundlicher, spöttisch funkelnder Halbelf blockt die Helden ab, nimmt aber gerne ausführliche Nachrichten entgegen.

Sie wird kurz darauf die Helden aufsuchen. Lysira trägt schlichte, lange, dunkelgraue, pelzverbrämte Kleidung, schulterlang fallen leicht zerwühlt ihre schwarz gefärbten Haare, ihre spitzen Ohren verdeckend. Tannengrün sind ihre Augen. Ihr helles Elfengesicht ist gezeichnet von einer steilen Falte oberhalb ihrer Nase, die ihren dunklen Brauen eine leichte Strenge verleihen. Ihre Mimik ist sparsam, wirkt fast maskenhaft. Ihr Denken ist bestechend klar, nicht umsonst hat sie den Magister in mathematischer Metamagie und Beherrschung des Elementes Eis. Es hat jedoch lange gedauert, bis man sich in der Halle des Quecksilbers zu Festum dazu durchgerungen hat, ihr die formelle Anerkennung zu gewähren: Sie erkennt keine Autoritäten an (sie kann sich benehmen - aber nur wenn sie will!), scheut sich nicht, ihren scharfsinnigen Gedanken prägnant-vulgären Ausdruck zu verleihen, lügt perfekt und erkennt Lügen mit eben solcher Leichtigkeit. Ihre Verletzlichkeit hat sich innerhalb der mehr als 25 Jahre (in der sie kaum gealtert ist) ins Gegenteil verkehrt: Sie hat um sich eine Mauer aufgebaut, hinter der keiner ihrer Einsamkeit Gesellschaft leisten darf. Wer es freundschaftlich versucht, den verletzt sie zielsicher mit den eigenen Schwächen. Gegen ihre Ängste setzt sie erfolgreich nüchterne bis galgenhumorige Rationalität.

Sie folgt dem sachlich vorgetragenen Hilferuf der Ordensburg, doch wird sie sich sperren, wenn jemand ihre Vergangenheit anspricht.



Ein kleiner Exkurs in Metamagie von Magistra Lysira Gudmundsdottir

„Sieht groß aus.“ Sie kneift die Augen zusammen und betrachtet das dampfende Eisgebilde, so als ob sie durch ein Fenster schaut „Es ist geschrumpft, sagt ihr? Aber nicht von der Macht! Sonderbare Matrix... Die Fila umschließen es dicht, ziehen Grenzen, doch ich kann nicht sehen...wo führen sie hin? Zu viel Nebel... Scheiß groß muß es sein, ich seh' bloß die Spitze des Eisbergs. Der Rest ist weggesaugt von so 'ner verdammten Fovea limbica, die mir die Sicht versperrt. Wär' die nicht da, würde's hier ziemlich kalt sein ... Und langsamer? Sagt euch der Begriff „Globule“ etwas? Das würde auch erklären, warum Satinav das Eis nicht schmelzen kann ...eigenwillige Zeit! Der Eisklotz ist nicht wirklich geschrumpft, wahrscheinlich ist er sogar noch gewachsen, der Weltennebel hat ihn bloß in eine Sphärenblase gezogen und ein Limen zurückgelassen.“ Sie

blickt in eure verständnislosen Gesichter: „Euer Spielzeug ist ein Tor, versteht ihr? Zur Welt des traurigen Mädchens. Wo hat sie nur diese Macht her? Warum hat er das zugelassen? Ich hab eine beschissene Vorahnung, daß die Antwort dieselbe ist. Nein, kein Dämon waltet hier! Ich spüre, es ist der alte Väterchen Frost!“ Den Elementarherren des Eises meint die Magistra, und sie ist nicht besonders gut auf ihn zu sprechen: Sie schildert ihn als überaus besitzergreifend und starrköpfig. Sie nimmt an, daß Dawina mit ihm einen Pakt geschlossen hat, den sie verdrängt. Lysira hält es für das Beste, die beiden zu konfrontieren, Dawinas Verdrängung zu durchbrechen und den Herren des Eises zur Rede zu stellen - innerhalb der Globule! „Ich bin zwar in der Lage, die Matrices um das Limen so zu fokussieren, daß wir von der Fovea geschluckt werden. Dann stehen wir allerdings in ihrem Alpträum; wollen wir hoffen, daß wir sie finden, bevor man uns frißt ...“

KAPITEL IV: IM FROSTIGEN TRAUME

Um was es geht: (Meisterinformation)

Mit Hilfe von Magistra Lysira wird in den Gewölben unter der Ordensburg der Grauen Stäbe ein Sphärentor geschaffen, durch das sie und die Helden in Dawinas Alpträumwelt springen, während draußen die Ordensmitglieder die Aufgabe ha-

ben, bei Mißlingen der Mission das Tor zu zerstören. Derweil sich die Helden innerhalb der Globule durch eine Alpträumwelt schlagen, um Dawina zu finden und sie mit dem Eisherren zusammenzuführen.

Das Ritual

Durch dunkle Verliese noch dunklerer Zeiten führt euch zielsicher Abt Eolan, am Stocke hinkend und mit jedem Schritt klirrend durch einen Bund mit sieben Schlüsseln - denn ihr seid auf dem Weg zur Kammer der 7 Schlösser. Begleitet von zwei Dutzend Ordensmitgliedern, die wie auf einem Zeremonienzug mit Fackeln einherschreiten. Die Tür eures Ziels ist ganz und gar mit matt spiegelndem Metall behauen, Ketten, Riegel und Verschlüsse verlangen nach ihren passenden Gegenstücken, sonst wird kein Eintritt gewährt - oder soll vielmehr die Flucht von etwas verhindert werden? Entgegen ihrer Mächtigkeit schwingt die Tür mit einem leisen Hauch auf, dahinter ist es grausig schwarz! Ein Gewölbe wird durch das flackernde Feuer der Ordensschwwestern und -brüder offenbar. Sie bilden einen Halbkreis, der sich zur euch gegenüberliegenden Wand öffnet. Dort ragt eine Felsbalustrade empor: flankiert von zwei geschwungenen Treppen auf einen säulengestützten Steg zu, der von keinem Geländer gesichert wird. Unmittelbar darunter liegt ein flacher, glatter Krater von ungefähr fünf Schritt Durchmesser.

Meisterinformation:

Die Helden wissen nach Gesprächen mit dem Abt Eolan und der Magistra Gudmundsdottir, was nun folgen wird:

Der Eiskegel wird in den Krater gelegt, Lysira wird, unterstützt von Ordensmitgliedern, ein Tor aufzutun, in das die Helden hineinspringen sollen.

Der Orden wird die Passage aufrechterhalten, aber auch, falls etwas schiefgeht, den Eiskegel zerstören, selbst wenn die Helden noch nicht wieder zurück sind.

Es ist Aufgabe der Helden, so stellt Lysira nochmals klar, den Elementarherren davon zu überzeugen, das Mädchen freizugeben.



Das Sphärentor

Die vibrierenden Gesänge scheinen auf dem Krater inmitten der Halle widerzuhallen und schon bald beginnt der Eiskegel wie auf einem schwingenden Trommelfell zu zittern und zu tanzen. Wieder beginnt er um sich zu kreiseln, wirbelt in verwirrenden Spiralen. Ein eiskalter Luftzug greift nach euren Kleidern. Bei euch steht die Magistra, deutlich angespannt mit weit geöffneten Augen und einer steilen Falte auf der Stirn. Der Kreisel speit aus seiner oberen Spitze einen Trichter aus eisigem Wind zum Steg herauf, auf dem ihr Position bezogen habt. Verirrte Schneeflocken suchen taumelnd den Boden, während sich unter euch der Schlund einer Windhose öffnet und mit brausendem Rauschen dem Gesang einen Wettstreit liefert - und diesen gewinnt! Als das Brausen zum übertönendem Brüllen anschwillt, hebt die Magistra die Hände und schreit euch an, daß jetzt der richtige Zeitpunkt ist, in das Maul der grimmfrostigen Windsäule zu springen!

Meisterinformation

Ein gewaltiger Wirbel - einem Auge des Limbus nicht unähnlich, erfaßt die Helden und zieht sie unweigerlich mit sich. Doch ist ihr Ziel nicht ungewiß - zumindest, wenn man Lysira trauen

kann. Und tatsächlich, nach einigen Bangen Augenblicken im Raum zwischen den Welten tut sich ein Loch auf, ein enger Durchschlupf nur ...

Drinne!

Entsetzliche Kälte! Schummrige Licht dringt vor euch durch dicke Eiswände. Hinter euch ist es dunkel. Bewegen! Die steifgefrorenen Glieder frieren sonst am glasigen Untergrund fest. Schmerzendes Atmen! Ein ovaler Raum von etwa 5 Schritt Größe ohne Tür oder Fenster.

„Willkommen in meinem Reich! Euer Tod wird eiskalt serviert!“ Des Barbegatzis meckerndes Lachen hallt scheppernd wieder, doch zu sehen ist nichts.

Meisterinformation:

Die Globule des Barbegatzis ist eine flache Scheibe, nach allen Seiten begrenzt durch eine hohle Halbkugel aus Eis. Die Helden haben sich in deren Wand materialisiert, in einer Luftblase, der es nun zu entkommen gilt. Nicht zu vergessen, die Panik, die der enge Raum auslösen mag. Mit KK-Proben ist es möglich, sich durch die Wände hin zum Licht durchzuhacken. Nun ist auch der Moment gekommen, die verloren geglaubten Gefährten zu erretten, eingefroren hängen sie in der Eiswand. Durch die verlangsamte Zeit in der Globule ist eine Wiederbelebung noch erfolgreich. Für aufmerksame Helden: Das Sphärentor schließt sich nach 5 Minuten, der Rückweg scheint vorerst versperrt...

Draußen!

Hinter der Eiswand liegt: Arsingene!? Friedlich bedeckt von säuselndem Schneetreiben! Alle Einwohner gehen ihren normalen Geschäften nach, man beachtet die Helden nicht. Es scheint auch niemanden zu stören, daß Eiswichtel umherhüpfen, nur darauf lauernd, fiesen Schabernack zu treiben! Mit ihrem Schabernack sind die Wichtel hier zwar lästig, aber nicht das schlimmste. Sprechen die Helden irgendeinen der Arsingene an, verzerrt sich sein Gesicht zu einer besessenen Fratze: „Deine Seele gehört mir!“ krächzt des Barbegatzis Stimme und würgt den Helden mit übermenschlichen Kräften! Nach und nach ergreift die Besessenheit mehr und mehr der Bewohner. Eine Hetzjagd beginnt! Es wäre ein leichtes, den Helden mit dieser blutgierigen Herde den Garaus zu machen, aber das Ziel ist nur, ihrer Suche Tempo zu geben - und unverbesserlichen Kämpfern ein Splatterszenario mit schier unüberwindlichem Gegner, denn die Zahl der Feinde ist Legion.

Es gilt Dawina zu finden, die einzige, die den Spuk beenden kann.

Werte für einen beliebigen Besessenen:

MU 17; KK 18; MR 0; LE 25; AT/PA 15/5; TP (Klauenhände/Zähne) 1W+2; Ausweichen 5; RS 1

Die Angst eines Mädchens

Dawina befindet sich im Obergeschoß der Schänke (sollten die Helden gar keine Idee haben, was zu tun ist, macht sie durch einen schrillen Schrei auf sich

aufmerksam), im Augenblick des Eindringens der Helden wird sie von einem schmierigen Freier mit heruntergelassener Hose bedrängt, auch er ist fratzengesichtig. Es ist ein leichtes, ihn auszuschalten, aber er hält die Helden zumindest solange auf, bis Dawina aus dem Fenster geklettert ist und rennt und rennt. Wie sie es immer macht, und wie sie es auch vor einem Jahr getan hat, denn dies ist der Tag, an dem sie vor einem Freier flüchtend auf den zugefrorenen Tümpel lief. Die Helden werden ihr wahrscheinlich folgen, doch läßt das ihre Angst nur noch wachsen. In ihrer Panik rennt sie auf das brüchige Eis des Tempels und bricht ein. Wie ein Stein sackt sie unter Wasser. Derweil die dämonenhaften Verfolger mit frostglühenden Augen auf die Helden zu stürmen ...

Möglicherweise werden die Helden hinter Dawina her springen. Zu ihrer großen Überraschung empfangen sie die eisigen Fluten geradezu freundlich, sie können sich mit erstaunlicher Selbstverständlichkeit darin bewegen, von Atemnot und Eiseskälte keine Spur. Mit klarem Blick erleben sie die väterliche Umarmung des Elementarherren, der in weißdurchsichtiger, bärenhaft wirkender Vatergestalt das Mädchen wieder an die Oberfläche trägt. Sollten die Helden am Rande des Eislochs verharren, werden sie Zeuge, wie Dawina von einer mächtigen durchscheinenden Gestalt, deren Leib aus wirbelnden Schneeflocken zu bestehen scheint, die froststarre Dawina behutsam ans Ufer trägt. Und als Väterchen Frost erscheint, erstarren die monströsen Verfolger.

Der Herr des Eises spricht mit frostklirrender, tiefer Stimme. Seine Worte künden von der Weisheit von Jahrtausenden und doch zugleich von einer überraschenden Naivität, wenn es um die Welt der Menschen geht. Wie das Knarren von Gletschern, das Knacken berstenden Eises klingt seine Stimme, in seiner Nähe ist es unerträglich kalt und doch geschieht den Menschen kein Harm, sie werden beschützt von seiner wohlmeinenden Aura.

VAETERCHEN FROST

Meisterinformationen

Es gilt nun, Väterchen Frost davon zu überzeugen, Dawina freizugeben, sie nicht länger mit seiner Gabe zu erdrücken, ihr den Weg zu einer freien Wahl zu eröffnen. Der Eiselementar gibt sich auf Anwürfe der Helden, was er Dawina angetan hat, geradezu unschuldig. Ein besseres Leben in seinem Reich wollte er ihr bieten, aber sie konnte sich nicht entscheiden. Und so gab er ihr noch ein bißchen Zeit. Seine Gabe, die Macht über das Eis - der Barbegatzis -, war nur dafür da, ihr den Weg in sein Reich zu erleichtern. Und sich vor all dem Übel in ihrer Welt zu schützen. Wie hätte er denn ahnen können, daß das Mädchen so zerbrechlich ist, wo sie doch sonst eine so beeindruckende Willensstärke zeigte. Hin und her geht das seltsame Gespräch. Es stellt eine besondere Herausforderung für den SL dar, wie ein Wesen aus einer anderen Sphäre zu agieren und zu



VAETERGHEN FROST

argumentieren. Schlußendlich sollte es den Helden gelingen, Väterchen Frost davon zu überzeugen, daß seine wohlmeinende Güte nicht zum Besten des Mädchens und aller derer, mit denen sie zusammentraf, gewesen sei. Ein langer, schwerer Seufzer entfährt ihm, als er schließlich zugibt „Nun gut, ihr habt wohl recht...“

Dawinas Tod:

Wie ausgespuckt platscht die Gruppe auf harten Steinboden. Mühsam sammeln sie sich, sie befinden sich in dem spärlich beleuchteten Gewölbe unter der Ordensburg. Zwei dick vermummte Ordensschwwestern laufen auf sie zu - die einzigen hier? Auch Dawina ist hier. „Ihr habt wohl recht“ summt die tiefe Stimme leise im wohligen Lachen verhallend, die Worte wiederholend, während der Eiskegel mit knisternden, knackenden Geräuschen zerfällt und schmilzt. Das Mädchen liegt da mit offenen, blauen Augen, wunderschön. Kalkweiß leuchtet ihre Haut, sie ist eiskalt und steif. Ein knubbeliger Eiskobold streichelt ihr durch das aufgehellte Haar und schaut mit großen verträumten Augen zu Euch herüber, alle Boshaftigkeit ist aus seinen Zügen gewichen. Mit einem Mal zeigt sich reifiger Atem. „Ich danke Euch!“ sagt Dawina sanft, als sie sich aufrichtet. „Ich kann ihm jetzt in sein Reich folgen. Nie mehr werde ich fühlen, keine Freud und kein Leid, und keine Wärme ist in mir, für die Ewigkeit. Denn aus Eis bin ich und seine Kreatur.“ Und augenzwinkernd fügt sie hinzu: „Aber Anstand bring’ ich dir noch bei, Väterchen Frost!“ Dann sinkt sie zurück. Sie ist tot. Sie hat sich entschieden.

Das Ende des Winters: (Meisterinformation)

Dawinas Leiden sind vorüber, der Barbegatzi ist gebannt. Und dennoch, wiewohl einmal mehr „alles gut ist“, mag sich ein

Quantchen Melancholie der Helden bemächtigen.

Lysira wird dafür sorgen, daß Dawina ein angemessenes Grab bekommt, hoch oben im Norden, im ewigen Eis. Doch wiewohl ihre derische Existenz ein Ende gefunden hat, ist ihre Geschichte noch lange nicht zu Ende ...

Die Helden werden feststellen, daß seit dem Tag, an dem sie in die Globule gesogen wurden, sechs Monde vergangen sind. Eine lange Zeit des Wachens für den Orden, so daß man das Tor nicht dauerhaft aufrecht halten konnte. Mehr als einmal wollte man in dieser langen Zeit den Eiskegel vernichten, doch Meister Eolan ahnte die Zeitdifferenz und entschied sich dagegen. Nun ist’s Anfang Frühling, der mit frischem Duft und wärmer Sonne diesem langen Winter ein Ende setzt. Und den Helden einige Frostbeulen, sechs verschwundene Monde, eine durch die Zeit veränderte Welt, eine gewisse Anerkennung bei Magietheoretikern und die Freundschaft zu einem Mädchen aus Eis verschafft, die noch von sich Reden machen wird ...

Die überaus seltene Erkrankung des Magiers Dakorius wird übrigens dereinst als „Morbus Dakorius“ festgehalten werden. Und wir gehen selbstverständlich stillschweigend davon aus, daß die Helden Dakorius’ Leihgabe ohne Umschweife zurückgegeben haben.

Epilog

Es war einmal im hohen Norden, wo das Eis niemals schmilzt. Dort im eisigen Gebirge lebte in einem glänzenden Palast eine schöne Frau, die ganz und gar aus Eis war. Und die Leute achteten und fürchteten sie, spinnen viele Geschichten um sie und gaben ihr viele Namen: Frostfee, Reifschönheit, Schneekönigin, Eisprinzessin ... Sie selbst aber nannte sich Dawina ...

Der Lohn der Mühlen

Gesamt: 150 AP, außerdem erhalten alle Helden einen Freiwurf auf Wildnisleben und Magiekunde.

Für überzeugendes Rollenspiel, gute Ideen, gutes Ausspielen der Bedrohlichkeit der Lage etc.: bis zu 50 weitere AP Wer sich Dawina gegenüber besonders einfühlsam gezeigt hat: 20 AP

Teilnahme an dem orkischen Ritual: 20 AP

Teilnahme an dem Exorzismus: 10 für einen Magus, 20 für einen Nichtmagus

Die Helden zeigen sich gegenüber dem Mädchen sehr grob: - 30 AP

Die Helden schmuggeln Dawina wider besseren Wissens nach Lowangen oder eine andere Ortschaft hinein: - 50AP

Die Helden töten Dawina: -50AP



DER WAHRE

BOTE

Unabhängig - Kaisertreu - Patriotisch
Ausgabe RAH 13 Answin

Das Motto des Mondes:

Der Apfel fällt nicht weit vom Stamm!

Diese Weisheit man in Gareth beobachten kann

Die kleine Prinzessin benimmt sich wie ein Tyrann
wie weiland ihre Mutti, die schlug ihren Mann.

Gareth vertraulich!

von Ludeger von Rabenmund

Weh mir, daß ich einmal von diesem Thema im Wahren Boten schreiben muß. Waren es bislang die Fuchswelpen auf Gareths Thron, die uns in dieser Rubrik amüsiert und erschüttert haben, ist es nun die eigene Familie, die es einem zu schaffen macht.

Gloria Darpatia? Miseria Darpatia muß man wohl eher sagen, wenn man die Signale deutet, die einem in jüngster Zeit aus dem Darpatischen erreichen.

Nehmen wir allein jenen schicksalsträchtigen Zwischenfall zu Bredenhag, da sich der selbstgefällige mittelreichische 'Adel wieder einmal zu Chocolate, Kuchen und zur Selbstbeweihräucherung einfand, um sich selbst und seine neuesten Gewänder vorzuführen.

Wir wollen einmal absehen von der jämmerlichen Vorstellung, die das "Königspaar" auf dem albernischen Thron dort abgegeben hat (*lest dazu auch S. 3*).

Wir wollen absehen von den Frechheiten, die sich der Reichserzschurke herausgenommen hat.

Wir wollen absehen von der Dämlich-

keit, die der versammelte mittelreichische Adel an den Tag legte, als er - brav wie ein Schaf auf dem Weg zur Schlachtbank - den Kandidaten der verurteilten Reichsverräterin Isora von Elenvina zum Grafen kürte (Alle Achtung, meine Dame, mit Euch auf dem Thron hätte Albernia wieder eine Zukunft!).

Nein, wir wollen uns einmal der ganz eigenen Brut zuwenden, denn bitter ist das Schauspiel, das uns geboten wurde: Nicht allein, daß Darpatiens Kanzlerin von allen guten Geistern verlassen scheint, fiel sie ihrer Herrin doch mit ihrer wenig wortgewandten und dennoch vielsagenden Rede für den Weidlether Schandfrieden geradewegs in den Rücken. Merke: Man kann seine Verbündeten auch gewogen halten, ohne sich und seine Fürstin öffentlich bloßzustellen.

Bleibt nur zu hoffen, daß der dämlockige

Fortsetzung auf S. 3



Ich war Rohajas Prügelknabe!!! Die bestürzenden Bekenntnisse einer gepeinigten Kreatur!!!

Der Wahre Bote deckt auf, wie es wirklich im Garether Märchenschloß zugeht!!!

"Die Königin der Herzen, wenn ich das nur höre ...

Königin der Schmerzen, das wäre viel passender!" Schluchzend bricht Alrik v. W., 15 (*Name von der Redaktion geändert*) zusammen. Es dauert lange, bis er sich wieder gefaßt hat. Dann fährt er mit gebrochener Stimme fort: "Es war der reine Horror. Dieses sadistische Biest. Es verging kein Tag, an dem sie nicht etwas ausgefressen hatte - und sei es auch nur, um das Vergnügen zu haben, dabei zuzusehen, wie ich an ihrer Stelle bestraft wurde. Die hat das richtig genossen.

Ich hab's doch mitangesehen, wie sie gelacht hat, wenn der Rohrstock auf mich niederfuhr. Sie und

ebenso ihre vermaledeite Schwester. Kein Stück bes-

ser ist die, auch wenn sie immer ganz unschuldig tut. Die nutzt skrupellos ihre magischen Fähigkeiten, um andere ins Unglück zu stürzen. Das kann ich beschwören. Bislang hat sie sich ja nur an ihren armen Tieren vergriffen. Wie an den niedlichen Olporter Welpen, die man ihnen geschenkt hat. Mutwillig zu Tode gequält haben die beiden die Kleinen.

Und Ihr solltet sehen, wie sie ihre Pferdchen schin-

den. Bis ihnen das Blut über die Flanken läuft und dann

setzt es immer noch Sporen und Peitsche. Aber letztens erst hat sich Ypolitita dann an einem Menschen versucht. Sie hat so einen armen Gardisten verhext, daß der sich dann während der Wache an einer Säule im Thronsaal er-

leichtert hat. Den haben sie stante pede wegen Majestätsbeleidigung fortprügeln lassen. Und die beiden Biester haben voll freudiger Erregung zugesehen.

Mich schaudert noch heute, wenn ich an ihre blutgeri-

gen Augen denke. Ja, und ihre Mutter, die billigt das alles auch noch. Hat sogar mehr als einmal den Peiniger (*das ist derjenige, der die Strafe vollzieht*) angewiesen, doch noch heftiger zuzuhauen, damit sich ihre Töchter die Lektion besser einprägen würden. Hah, ich sag Euch, besser einprägen. In der Tat haben die sich das ganz genau eingepreßt und beim nächsten Mal gleich insitiert, man möge doch fester schlagen, sonst hülfe es nicht ..." An dieser Stelle brach dem bedauernden Knaben erneut die Stimme und wir sahen uns veranlaßt, ihn der Obhut der Geweihten zu übergeben, der einzigen Person, zu der er ein wenig Vertrau-

(weiter auf S. 2)



Alrik v. W. in Panik

Die Holde des Mondes



Nadeshda (27): Wer kommt zu und mit mir?

Erzschmerzkanzler benimmt sich wie die Axt im Walde Dann zeigen wir den albernischen Laffen mal, wer hier der Herr im Haus ist ...

Interessante Einblicke in die Zustände am albernischen Hof konnte unlängst der geladene Adel aus den beiden Reichen, aber auch Gäste aus Thorwal, Andergast und dem Bornland bekommen.

Zum Baihîr war geladen worden, um den neuen Grafen von Bredenhag zu bestimmen. Mochte es einem wahrhaft praiosgefälligen Adligen schon seltsam genug anmuten, daß es zu dieser "Wahl" auf Geheiß der albernischen Feen kam, zeigte das weitere Gebaren des "königlichen Paares", daß es mit der Herrschaft im Albernischen ohnedies nicht weit her sein konnte. Es zeigte sich, wie Spötter im Volksmund seit längerem

schon kolportieren, daß ein Land mit zwei Königen wie ein Kalb mit zwei Köpfen ist, eine Mißgeburt und sonst nichts.

Gespannt wartete man vor allem auf den Auftritt des greisen Königs, von dem es heißt, er sei dem Wahn verfallen. Und er sollte seine Gäste diesbezüglich nicht enttäuschen. Sein Zustand war, mit einem Wort, desolat.

Die Vorstellung, die das Königsdoppel gemeinsam gab, war indes mehr als peinlich. Der eine debil durch das Alter, die andere debil von Geburt.

Meinte der eine hüh, sagte der andere hott. Der Thorwaler Gesandtschaft, ver-

wehrte Cuano die Unterstützung, die seine Tochter gleich darauf großzügig gewährte.

Der Favorit des Königshauses gab eine solch peinliche Vorstellung, daß sich kaum eine Handvoll albernischer Adelige verpflichtet waren, ihrem Lehnsduo in der Wahl nachzufolgen ... Ein Debakel sondergleichen.

Krönung aber war unzweifelhaft der Auftritt der hochverräterischen Schwester der Königin (wo eigentlich hat man die verscharrt, daß sie so gar nicht mehr in Erscheinung tritt und was sagt sie zu der Mesalliance zwischen ihrem Gemahl und ihrer Tochter?)

Diese nämlich brachte den Verrat des königlichen Ge-

Nur noch eine kleine Restauflage erhältlich! Thorwal Standard CD-ROM

Dort findet Ihr unser Web Angebot zum Offline-surfen, einen Großteil unserer Bilder von Jens Haller und anderen Zeichnern (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 des TS.

Hilfe für Thorwal

SKM Answin unterstützt die Aktion des Roten Storches "Hilfe für Thorwal"

Schwer sind die Verwüstungen, die die Bevölkerung der Stadt durch die Angriffe der horasischen Truppen erdulden mußte. Viele Familien haben alles verloren, das Dach über dem Kopf, ihre Habe, ihr Auskommen. Und wie viele Kinder sind zu Waisen geworden im Flammenmeer von Thorwal. So viel Elend muß unsere Herzen rühren. So große Not bedarf unserer Hilfe.

Deshalb bittet SKM Answin voller Inbrunst: Öffnet Eure Herzen und Eure Geldbörsen. Spenden für das arme Thorwal. Vieles wird dort benötigt, wovon wir im Überfluß haben. Drum zeigt Eure frohe Gesinnung und gebt, denn geben ist seliger denn nehmen! IKM Lanore selbstben wird dafür Sorge tragen, daß die Gaben die rechten Empfänger erreichen.

Gareth vertraulich

Fortsetzung v. S. 1

Adel auch das - wie gewohnt - nicht gemerkt hat.

Wohl aber kann man damit rechnen, daß Amene-Horas nicht verborgen geblieben ist, daß Darpatien sich ohne Sinn und Verstand bei der Grafenwahl des neuen Grafen von Bredenhag für einen Kandidaten entschied, der beinahe ohne Fehl und Tadel war - zumindest aus darpatischer Sicht. Sicher ist der Herr aus Andergast ein Ritter ohne Fehl und Adel. Nur einen kleinen Haken hat er. Denn der gute Ritter Firuslaus von Joborn-Eichengrund ist eines nicht, nämlich der Kandidat des Horasreiches. Ich fürchte, da werden bald schon ein paar Wechsel fällig werden - früher als es Darpatien recht sein kann. Und was ist die Folge? Wer, wenn nicht die Weiberwirtschaft auf Gareths Thron wird Darpatiens Schulden auslösen. Und ihrerseits einen hohen Preis verlangen .. Das ist der Ausverkauf Darpatiens auf Raten! Ich sehe schon den Fuchswimpel auf dem Hohenstein flattern.

Und damit nicht genug: Bei wem sucht Darpatiens um Unterstützung? Etwa bei einem starken, ebenbürtigen Partner? Nein, weit gefehlt, die Kanzlerin zieht es vor, sich der ebenso tumben wie verarmten Walpurga von Weiden anzudringen. Der es noch nicht einmal gelingt, Herrin im eigenen Land zu sein. Scheint so als wüßte die Gute Ismena gar nicht, für wen die Herzen des darpatischen Adels weiland schlugen, für die dumme Bärentochter oder für den stolzen Baeromar.

Und als ob das noch nicht genug sei, sucht man außerdem Anschluß bei Bernfried Ohneland. Dabei hat dieser Winselwicht noch nicht einmal zwei Heller in seiner Tasche, die er aneinander reiben kann.

Weh, es muß so scheinen, als seinen alle im Reich zurückgebliebenen Rabenmunds genau das: Zurückgeblieben! Die besten Rabenmunds haben das Reich verlassen, das merkt man nun.

Bleibt zu hoffen, daß zumindest die Fürstin wieder zu Sinnen kommt und die, die sich derzeit in ihrem Dienste so sehr empfehlen, dahin jagt, wo sie hingehören: Auf ihre Jagdschlösser.

Martyrium eines Edelings

Fortsetzung v. S. 1

en gefaßt hat.

"Alrik zuckt bei jedem lauten Wort zusammen, geschweige denn, wenn er das Zischen eines Rohrstocks oder einer Peitsche hört", berichtete uns Ihre Gnaden G. später, "da reicht es schon, wenn jemand seinen Hund peitscht und er gerätschier außer sich. Der bedauernswerte Junge."

Vier lange Jahre währte das Martyrium des armen Knaben. Jahre, während derer er schlimmste Mißhandlungen erdulden mußte. Nun endlich ist seine Marter vorbei - dank der wohlmeinenden Praiosgeweihten G. (*Name ist der Redaktion bekannt*), die das Unrecht nicht länger mit ansehen mochte. Sie sorgte dafür, daß Alrik aus dem Palast fliehen konnte. Und sie sorgte auch dafür, daß seine traurige Geschichte bekannt wird.

Alrik v. W. war der Prügelknabe Ihrer Kaiserlichen Hoheit, Rohaja von Gareth. Wann immer sie etwas ausgefressen hatte, wurde er an

ihrer Statt bestraft. Wie es schon bei ihrem Vater und ihrem Großvater Sitte war, stand auch für Rohaja ein Sündenbock bereit, dessen Hosenboden dafür herhalten mußte, wann immer die Prinzessin sich unbotmäßig verhält.

An und für sich nicht ungewöhnlich, die meisten hohen Adelshäuser kannten bis vor wenigen Generationen noch das Amt des Prügelknaben, gerade bei Söhnen und Töchtern nachrangiger Geburt eine geschätzte Möglichkeit, in den Hofstaat berufen zu werden. Vom Horasreich weiß man, daß diese Institution bis auf den heutigen Tag beibehalten wird - auch wenn Gerüchte besagen, daß man im Falle des Kronprinzen deshalb lieber zu dem Kunstgriff des stellvertretend zu Bestrafenden greift, weil man den Vater des Kindes, Shafir der Prächtige, einer der großen Drachen, wie sich der geneigte Leser erinnern wird, fürchtet. Und in der Tat scheint es auch geboten, daß ein künftiger

Monarch schlecht von seinen Untertanen gemäßregelt oder gar gezüchtigt werden kann.

Doch verlangt dies Vorgehen eine bestimmte Geisteshaltung, die für einen Monarchen als unabdingbar gilt. Nämlich in Anbetracht der Leiden seines Prügelknaben (statt der selbst erlittenen Lektion) zu der Einsicht zu kommen, daß die bestrafte Tat nicht rechtens war und daraus seine Lehren zu ziehen. Das aber setzt königliche Haltung, Milde, Einsicht und Weisheit voraus. Wenn aber so ein falscher Braten vielmehr eine geheime Freude dabei empfindet, dann sind Hopfen und Malz verloren. Und wenn dann auch noch die Mutter - von der böse Zungen munkeln, daß die Leidenschaft ihrer Töchter für die Leiden anderer ihr Erbe sei - solch ruchlosem Tun nicht Einhalt gebietet, wer außer Praios kann dann noch helfen? Wehe den armen Bauern, den hilflosen Bürgern, die da einstens solchen Furien wie den kaiserlichen Zwillingen schutzlos ausgeliefert sein werden.

Das Trauerspiel auf Albernias Thron

Fortsetzung von S. 2

mahls aufs Tapet, der so eben unter der Nase seiner augenscheinlich die Folgen nicht abschätzen könnenden Frau den Vertrag von Weidleth gebrochen hatte. So bedurfte es also einer Hochverräterin, auf Recht und Gesetz zu pochen.

Und was machen Cuano und seine Brut: Dumm glotzen! Da mutet es einem denn auch noch kaum wunderbar an, wenn der Reichschmerzkanzler angesichts soviel Debität und Unfähigkeit nicht länger damit hinter dem Berg halten kann, und offen zeigt, wer wirklich die Macht in Albernias, dem freien, dem stolzen Königreich, dem Bruder an

der Seite Gareths, inne hat. Flugs übernahm der das Szepter, gebärdete sich, als befände man sich im Thronsaal zu Gareth oder in seinem Heuschober in den Nordmarken, und wies mir nichts dir nichts ganz unverblümt und unverfroren König und Königin in ihre - nein besser in seine Schranken.

Und was taten die? Dreimal dürft Ihr raten ...

Alles in allem ein elendes Schauspiel, daß nur mehr untermauert, daß zwei halbe Könige eben noch lange keinen ganzen machen.

Ganz nebenbei muß es einen nun noch weniger wundern, wieso Emer mit solch be-

schränkten Geistesgaben aufzufallen pflegt, heißt es doch nicht umsonst, daß der Apfel nicht weit vom Baume falle. Von einem solch maroden Baum aber, wie Cuano einer ist, kann kaum großes kommen.

Und Emers Schwester Inther bestätigt dies nur, denn sie gleicht ihrer Schwester an mangelnder Gescheitheit wie ein Ei (oder sollte man besser sagen Hühnchen) dem anderen.

Impressum:

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

Aventurisches Liedgut

Ich bin ein guter Untertan

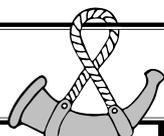
- 1) Ich bin ein guter Untertan,
Das leidet keinen Zweifel,
Mein Fürst, das ist ein frommer Mann,
O wär' er doch beim teu - ren Volke immer,
So würd' es niemals schlimmer.
- 2) Wir haben ihn wohl of betrübt,
Doch nimmermehr belogen,
Er sagte, daß er uns geliebt,
Doch hat er uns betro - ffen oft auf Taten,
Die er uns nicht geraten.
- 3) Die Staatsbeamten taten recht,
Sie wahrten seine Rechte,
Und der war ihm der liebste Knecht,
Der sich recht viel erfre - freulich zu uns neigte
Und Mitleid uns bezeigte.
- 4) Der Schwur, den er gleistet hat,
Erfüllung alles dessen,
Was seine Pflicht an Praios statt,
Den hat er ganz verge - bens halten wollen,
Es hat nicht glücken sollen.
- 5) Die Büttel, die dazu da,
Das wilde Volk zu zügeln,
Dich möchte ich nur einmal, ja,
So recht von Herzen prü - fen und ich fragen,
Wer über dich könnt' klagen.

Anonymes Spottlied aus den Nordmarken

Nach einem irdischen Original von Adolf Glaßbrenner mit der Melodie von "Wohl dem, der für Dummheit glüht"



Fantholi



Wer den Hornstoß aus dem Horn der weidener Herzöge vernimmt, weiß das Weiden in Gefahr schwebt und wer die gleichnamige Postille liest, weiß weshalb dieses so ist. Und wer schon immer wissen wollte, was sich in den Landen der Bärenkrone zwischen Auen und Trallop so alles ereignet, dem sei die Postille Fantholi anempfohlen, welche die Bewohner und Freunde des mittnächtlichen 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, Nelkenstr. 20, 30167 Hannover und kostet incl. P&V nur 3,- DM (in Briefmarken zu höchstens 1,10

Brüder so kann's nicht gehn

- 1) Brüder so kann's nicht gehn,
Laßt uns zusammenstehn,
Duldet's nicht mehr.
Freiheit, dein Baum fault ab,
Alles am Bettelstab
Beißt bald ins Hungergrab:
Volk, ins Panier!
- 2) Dann wird's, dann bleib's nur gut
wann du an Gut und Blut
Wagst Blut und Gut.
Wann du Bogen und Axt,
Schlachtbeil und Sense packst,
Zwingherrn den Kopf zerhackst:
Brenn, alter Mut!
- 3) Brüder in Gold' und Seid'
Brüder im Bauernkleid,
Reicht euch die Hand.
Allen ruft Darpatiens Not,
Allen der Herrin Gebot:
Schlagt eure Plager tot,
Rettet das Land!

Lied aus dem Ostdarpatischen

nach einem irdischen Original von Karl August Follen auf die Melodie "Heil dir im Siegerkranz"

Beitrag zur Tierarzneikunde

Der Droschkenfuhrmann weinet,
Er kam in große Not:
Es ist sein Pferd gefallen
Und liegt als wär' es tot.

Da kommt herbeigesprungen
Ein Mann in vollem Lauf:
Ich weiß ein gutes Mittel,
Und Euer Pferd steht auf.

Legt eine garethsche Zeitung!
Das Mittel ist bewährt;
Die Politik, ich schwör' es,
Verträgt, bei Praios! kein Pferd.

anonymer Spottvers aus Rommilys

nach einem irdischen Original von Heinrich Hoffmann, genannt von Fallersleben

MIDGARD

DAS ARKANUM

Das **Arkanum** ist ein Teil des Regelwerks von MIDGARD, dem Fantasy-Rollenspiel, in dem in vier Kapiteln der Einsatz von Zaubererei im Spiel beschrieben wird.

Der **Arkane Kodex** berichtet über den Aufbau des Multiversums und die Folgen für die Magie Midgards, und er enthält die Regeln, denen Zauberer unterworfen sind.

Im **Konspekt der Zauberer** werden Magier, Hexen, Schamanen, Druiden, Barden und andere Meister der arkanen Künste mit ihren besonderen Fähigkeiten vorgestellt.

Der **Magische Almanach** ist eine umfangreiche Sammlung von mehr als 200 Sprüchen, Bardenliedern und Zaubersalzen, die wagemutigen Abenteurern von Nutzen sein können.

Das **Thaumaturgium** beschreibt Schutzrunen, Trünke, Amulette, Zauberstäbe, Thaumagrafe, magische Waffen und anderes Zauberwerk und erläutert, wie sie hergestellt werden.