Das Dämonenkränzchen Konstanz präsentiert:

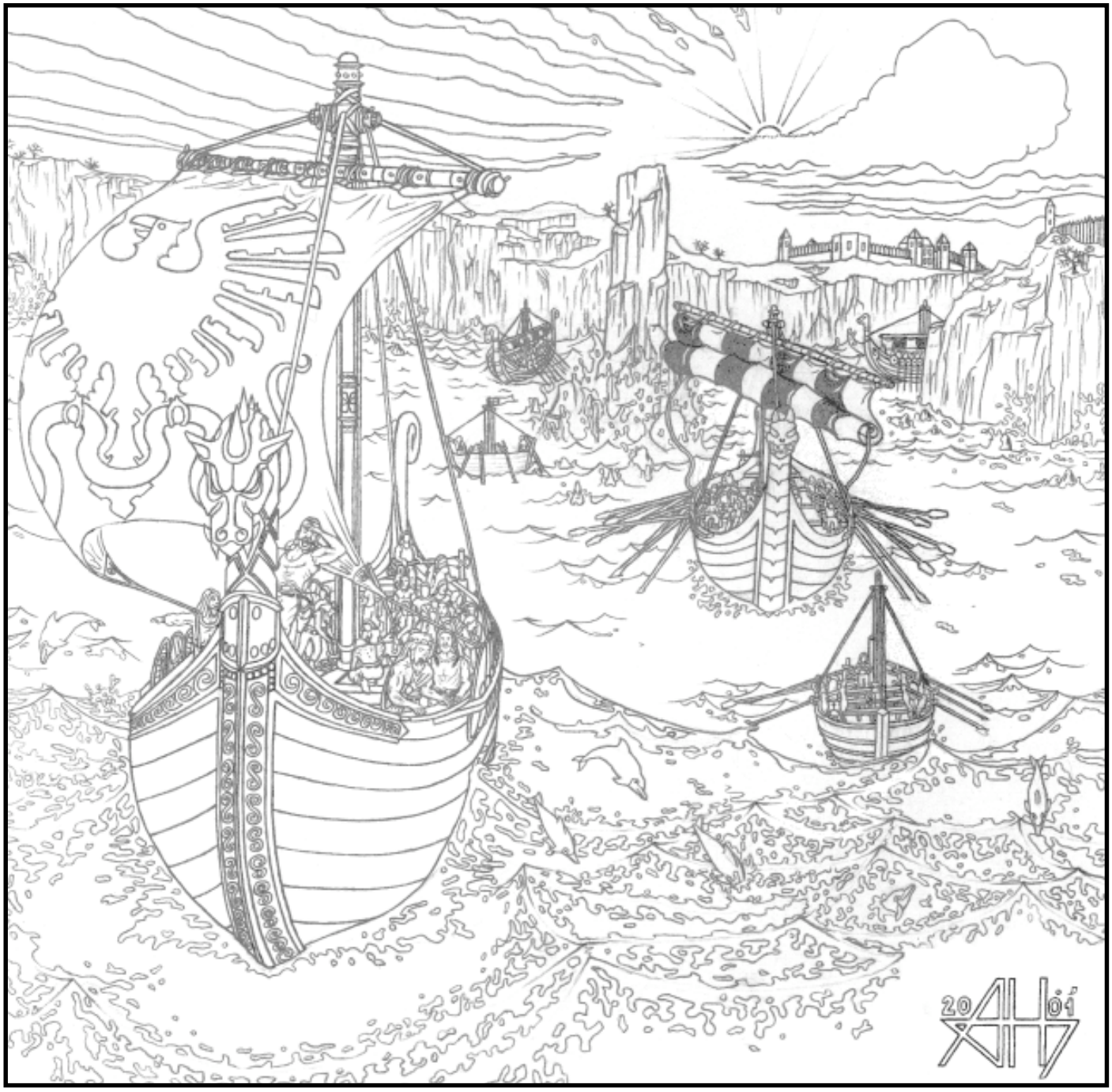
Thorwal Standard

Nr. 15

Thorwal schlägt zurück- Berichte und Abenteuer
Thorwalsche Seefahrt
Amanthallas 3. Teil
Der (wahre) Bote
Söldner Heute

7,80 DM/4,00 EU

Auslandspreise:
Westlicher Zwergbergstaat 8,00 SFr
Östlicher Zwergbergstaat 59 ÖS
Froschland 28 FF
Gurkland 8,50 G



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
Tel.: 0551 - 567 38
Fax: 0551 - 567 07
e-mail: Spieleburg@t-online.de

Liebe Leser, liebe Leserinnen,

natürlich war mein Vorwort zum TS 14 auch ein kleines bißchen "fishing for compliments" ;-), und ich bedanke mich für fast zehn aufmunternde kurze und lange Zuschriften zu der Ankündigung eventuell 2002 aufzuhören.

Tatsächlich haben wir in der Vergangenheit schon öfter solche Überlegungen angestellt (eigentlich jedesmal, wenn ein neues Heft fertiggestellt war). Rückblickend muß ich sagen, daß es ein Fehler war, die Auflage 1999 auf 1000 Stück zu steigern. Verführt von der scheinbar unaufhaltsam steigenden Nachfrage, standen wir dann auf einmal vor der Erkenntnis, daß wir den Scheitelpunkt überschritten hatten. Es gibt keine 1000, sondern nur ca. 650, die nach dem TS fiebern, so daß diese Stückzahl innerhalb der ersten 8 Wochen nach Erscheinen verkauft wird; weitere 150 Stück gehen dann im Laufe eines weiteren Jahres weg. Allerdings hatte uns die Stückzahl von 1000 in Verbindung mit einem scheinbar aufwärtsgehenden Anzeigengeschäft in die Lage versetzt, so zu kalkulieren, daß ein Heft nach einem 1/4 Jahr seine Kosten erwirtschaftete und wir nicht mehr bei jedem Heft draufzahlen mußten. Aber die sinkende Bereitschaft der Spieleläden, Zeitschriften wie den TS oder den DLH in ihr Programm aufzunehmen und eine zurückgehende Bereitschaft, in solchen Magazinen Anzeigen zu schalten, haben dazu geführt, daß wir den Verkaufspreis jetzt wieder auf 7,80 DM erhöhen mußten (bei 4 Seiten mehr Umfang, diesmal sogar 8 Seiten mehr).

Natürlich macht es mehr Spaß, so ein Heft im Bewußtsein herauszugeben, daß die Auflage steigt und steigt, als mit dem umgekehrten Umstand konfrontiert zu werden.

Der entscheidende Punkt, der 2002 zur Einstellung führen könnte, werden aber nicht die oben beschriebenen Umstände sein, sondern die Frage, ob wir uns nicht einmal mehr unseren anderen Hobbys widmen wollen, die in den letzten Jahren deutlich zu kurz gekommen sind.

Auch wir sind, wie viele Rollenspieler die sich sehr lange diesem Hobby widmen, ab und an von dem Virus befallen, DSA hinzuschmeißen und uns anderen oder eigenen Rollenspielschöpfung hinzugeben. DSA 1880 ;-), Midgard 1880, ein RPG, das im alten Rom angesiedelt ist oder ein RPG, das auf der Erde um das Jahr 1000 herum spielt oder ein SF-Spiel, das mit Elementen von Stargate und P.J. Farmers "Welt der 1000 Ebenen" ausgestattet ist oder... - Ideen dazu hätten wir genug, doch unsere Erfahrung lehrt uns, daß solche Projekte sehr schnell unter Ausschluß der Öffentlichkeit stattfinden und letztlich wollen wir nicht verhehlen, daß es uns gefällt, eben nicht nur für unsere engsten Freunde und Verwandten zu schreiben, sondern für eine große Schar von Spielern.

Fest steht, daß wir den TS auf jeden Fall bis Heft 17 oder 18 fortführen werden. Dann werden wir weiter sehen. Vielleicht reduzieren wir auch einfach nur unsere Erscheinungshäufigkeit auf 1-2 Hefte pro Jahr oder wir ergeben uns dem Zeitgeist und wandeln den TS in eine rein elektronische Ausgabe um ...

Vielleicht bleibt aber auch alles so wie es ist ;-). Laßt Euch überraschen

Euer *Ragnar*

Inhalt:

Impressum S. 5

Thorwal Briefspiel S. 6

Thorwal Standard S. 7

Schiffahrt in Thorwal
von Ragnar Schwefel S. 22

Geschützbau in Thorwal
von Volkmar Rösner S. 30

Gefangen!
Geschichte von André Schunk S. 33

Stunde der Rache
von Andreas Reinhard und Steven Hepp S. 35

Söldner heute S. 54

Der (Wahre) Bote S. 57

Ayanthallas 3. Teil
von Udo Kaiser S. 59

Aventurisches Liedgut S. 74

Karte des Jarltums Infirnsgard S. 75

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)

Noch mehr Thorwal-Texte
Wer noch mehr zu Thorwal lesen will, der sollte auf unsere Homepage schauen: z.B. das FAQ zum Thorwal Briefrollenspiel (mit den Grundlagen der Neuorientierung Thorwals).

Thorwalsche Geschichten
Neben einer aventurischen Adaption einiger Szenen aus "Speckseites Ostseefahrt" (der beste Wikingerroman in meinen Augen, erschienen bei Heyne), gibt es weitere thorwalsche Geschichten.

Neue **Geschichte** von Maja Schmidt um ein Abenteuer mit **Lefke** von Rabenmund (nach einem Abenteuer von Björn Berghausen).

Im letzten TS sind durch einen Satzfehler leider 11 Zeilen im Abenteuer **"Väterchens Frost"** verloren gegangen. Diese Zeilen sind ebenso auf der Homepage zu finden, wie eine Ergänzung zum Szenario **"Brennende Türme"**, für die im TS 14 kein Platz mehr war.

Als ich mich zuletzt auf eurer Homepage umsah, bemerkte ich den Artikel über die Reduzierung der TS-Auflage, wobei auch über die enttäuschende Interesse an Fanzines und ähnlichen geschrieben würde. Da in diesem Artikel auch darum gebetet wurde Kommentare/ Ideen abzugeben.....
Ich persöhnlich spiele schon seit etwa sieben Jahren DSA. Seit drei Jahren bekomme ich zudem den AB.
Da ich aber in den Niederlanden wohne und erst vor kurzem meinen Führerschein geschafft habe (und natürlich noch immer kein Auto habe), konnte ich zumindestens bisher nicht zu den Cons etc. fahren. Daß heißt automatisch:
Man kennt die geläufigen DSA-Fanzines gar nicht. Ich weiß sicher, daß es in Deutschland und Österreich selbst auch viele Leute gibt, die sicherlich an Fanzines an sich interessiert wären, aber wie ich kaum darüber informiert sind. (Die Resultate der genannten Vinsalt-Umfrage zeigt dies eigentlich schon teilweise.)
Daneben gibt es auch mehrere Fanzines, so daß ein Interessierten wohl kaum weiß, welche er am Besten kaufen sollte.
Meiner Meinung nach soll man, wenn man ein größeres Publikum erreichen will, einige gemeinsame Publikationen machen. Ich denke zum Beispiel an einer Reihe von etwa acht Büchern, mit den besten Abenteuern, die bisher bei verschiedenen Fanzines erschienen sind, sowie die besten der Internet-Abenteuer. Daneben konnte man dann noch einige Stadtbeschreibungen, Liedersammlungen, etc. herausgeben.
Ich glaube daß, wenn man dann ein einheitliches Layout hat und jeder Band auch zB. kürze Inhaltsinformationen der anderen Bücher enthält, man die Reihe sicherlich loswerden könnte. Wenn man zum Schluß sich noch mit einigen (internet-) Rollenspielläden zum Verkauf übereinstimmen und via Internetseiten wie Vinsalt und Aventurium die Aufmerksamkeit der DSA-Spieler erregen könnte wäre eine schöne Ergänzungsreihe zum offizielen DSA entstanden.
Das vergrößt die Bekanntschaft der Fanzines an sich nicht direkt, benutzt aber die Abenteuer und Beschreibungen der Fanzines nochmal, damit sich die Mühe des Schreiben zumindest lohnt und mehr Spieler davon in den Genuß kommen.

Michael Verschoor

Hallo Michael,
vielen Dank für Deine Anregungen. Einiges davon ist nicht neu und schon öfter im Fandom diskutiert worden. Ich will hier mal einige der Probleme aufzählen, warum es bislang nicht zu einem solchen Projekt gekommen ist:
1. Meine langjährigen Erfahrungen in und mit Spieleläden ist die, daß es sehr viele (DSA-)Spieler gibt (die Mehrheit), die nichts kaufen, auf denen nicht das offizielle Logo prangt; und das aus durchaus unterschiedlichen Motiven. Zum einen weil FanPro schon soviel Material herausbringt, daß nicht noch mehr Geld für das Hobby ausgegeben werden soll. Zum anderen ist bei vielen schlicht kein Interesseda, z.B. weil man vielleicht mal ein Fan-Produkt gekauft hat, das man schlecht fand.
2. Viele Spieler haben gar keinen Zugang zu einem Spieleladen, wo man Fan-Produkte kaufen kann und wer sich nicht aufs Geratewohl in Kleinanzeigen im AB beworbene Fan-Produkte bestellt, wird nie mitbekommen, daß es doch auch ein interessantes DSA-Leben jenseits von FanPro gibt.
3. Viele Spieler, die sich übes Internet versorgen, werden einerseits vom schieren Angebot erschlagen und andererseits gibts dort doch alles kostenlos, warum sollten sie da für gedrucktes auch noch Geld ausgeben?
4. Du hast Recht, auch im gedruckten Bereich gibt es ein großes Angabot (vielleicht nicht mehr so groß wie früher, dafür in weiten Teilen deutlich professioneller). Wer wirklich interessiert ist, hat via Rezensionen im Internet aber eine gute Gelegenheit, sich über das Angebot zu informieren. Viele tun es aber nicht.
5. Schließlich gibt es aber auch ganz praktische Probleme: Wer sollte denn solche von Dir angesprochenen Sammelbände produzieren? Da müßte viel Geld und Arbeit reingesteckt werden, bei zweifelhaftem Erfolg. Die Geschmäcker und Interessen sind auch einfach zu unterschiedlich, das mußten wir z.B. bei der geplanten Spielhilfe zu Darpatien feststellen, die inzwischen eingeschlafen ist.
6. Am meisten helfen würde den DSA-Fanzines, wenn z.B. im AB die DSA-Redax eine feste Rubrik einrichten würde, in der sie Fan-Produkte vorstellen. Ich erinnere mich, als das z.B. für die 1. Auflage des Königreichs Almada gemacht wurde, Mitte der 90er, stieg der Verkauf rapide an.
7. Etwas ähnliches, wie Du es anregst, hat es Ende der 80er/Anfang der 90er gegeben. Da gab es einen Fanzine-Verlag, der Abenteuer, Stadtbeschreibungen etc. herausgab und und das Angebot vieler kreativer Köpfe somit bündelte. Das Projekt ist aus unterschiedlichen Gründen gescheitert. Zum einen war das Angebot so gut wie gar nicht in Spieleläden zu bekommen, weil Läden daran nichts verdienten und nur ein paar das Angebot auf good-will Basis aufnahmen, zum anderen fehlte eine redaktionelle Berabeitung, was dazu führte, daß einfach auch zuviel Schrott veröffentlicht wurde (andererseits hätten sich viele Autoren aber eine solche redaktionelle Berabeitung auch verbeten). Und schließlich scheiterte das ganze an Erfolglosigkeit, die Auflagen war einfach zu gering, als daß sich der Aufwand gelohnt hätte.

Du siehst, ich bin nicht sehr hoffnungsfroh, daß sich an der Situation nachhaltig etwas ändert.

Macht weiter mit dem TS! Ich finde in ihm all die Dinge, die für mich eine interessante Welt formen: Von den kleinen Randgeschichten bis zu großen Kampagnen - auch wenn man teilweise vergeblich auf deren Ende wartet ;), von amüsanten Anekdoten bis zu den "ernsten Dingen (des aventurischen) Lebens". Ihr beschäftigt Euch (und ich unterstele Euch mal "kompetent") mit Regionen Aventuriens, die in anderen Publikationen ...äh... "wenig berücksichtigt" werden.
Sicher, auch ihr macht Fehler, auch der TS bringt Artikel, die mir nicht gefallen. Klar, manchmal gefallen mir weder Stil noch Inhalt ... aber a) das ist bei Euch selten und b) es betrifft nie ein ganzes Heft (wie es zuweilen bei "anderen Magazinen" auftritt) ...
Warum also aufhören?
Soll ich in Zukunft wirklich ohne "Söldner Heute" auskommen? Also, lest Euch diese und all die anderen Mails durch, die Euch zum Durchhalten auffordern und macht einfach weiter!

Jan Eike Köppe

Allein der Name Thorwal Standard, den muß man sich auf der Zunge zergehen lassen. Kult trifft es am ehesten. Gerade wenn man auch noch die früheren Stunden der Redaktion in Erinnerung hat. Die Aufmachung ist schon mehr als semiprofessionell, und die Zeichner verstehen ihr Handwerk. Das Titelbild gefällt sehr gut und paßt sehr genau in die Stimmung, die jeden Thorwaler-Fan aufgrund der aktuellen Geschehnisse erfaßt.
Zum Inhalt: [...]
Die "echten" Thorwal-Seiten sind klasse, Auszüge über alle Aktivitäten, die über das Thorwalbriefspiel gelaufen sind. Die Zusammenarbeit mit FanPro bzw. das, was ihr aus den offiziellen Berichten macht, ist ausgezeichnet [...]. Die TTT gehört immer noch zu den Lichblicken in einer düsteren Zeit. Die verschiedenen Zeichnungen sind gut plaziert und passen. [...]
Die Vorgeschichte zum Swafnirkonvent macht eher unbekannte Charaktere wie die Swafnirgeweihte Bridgera sehr plastisch und damit ihre Gedankengänge nachvollziehbar. Ich bin schon gespannt, wie die Entwicklung der Runen weitergeht [*dazu mehr im TS 16*] [...]
Das Szenario "Brennende Türme" ist recht durchsichtig, sollte es jedem ermöglichen, einmal in die Rolle von Unterstützern der Thorwaler zu schlüpfen. Die Spitzenhöschenschisser machen es sich recht einfach Spieler in die Politik mit einzubeziehen, da sollte man die gerech-

te Sache der Thorwaler öfter durch kleine Szenarien für alle miterlebbar machen. [...]
Söldner Heute ist Kult, und hat seine Stellung im TS wirklich verdient. Allein die Formulierungen von Jens lassen ein Schmunzeln schnell mal zum Lachen werden. Weiter so!
Das Abenteuer "Väterchen Frost" hat mich sehr überrascht, da der Titel doch mehr verraten hat als gedacht. Die Geschehnisse im Svellttal sind eher etwas unübersichtlich, was es einer Heldengruppe nicht einfach macht, sich auf nur ein Problem zu konzentrieren. Das Mysterium über Väterchen Frost ist ein sehr spannendes Abenteuer in eine Richtung, die nicht an die gängigen Feindbilder angelehnt ist, sondern sich weit von der Kategorie Gut/Böse entfernt. Also: Lob an meinen Namensvetter!
Der Wahre Bote hat mir leider noch nie richtig zugesagt, darum eher ein zurückhaltendes "Naja" dazu. [...]
Nun zum Vorwort von Ragnar: Motivation. Zur Zeit scheint es ein großes Problem zu sein, nicht nur beim TS. Ragnar, du hast dich einer wahnsinnigen Arbeit angenommen, die in dieser Fülle sicher manchmal Zweifeln läßt. Die gesamte Redaktion hat es immer geschafft, ihren Spielspaß und gute Laune auf die Seiten zu bannen. Gerade dies macht den TS aus. Doch ich erinnere mich auch noch an die wackeren Streiter von "Heldenhaft", die schon einmal den schon vor Jahren weitgerühmten TS weitergeführt hatten. Etwas, was so gut ist, besticht jeden. Inzwischen gibt es die "Heldenhaft"en nicht mehr. Doch ich glaube, daß der riesige Fankreis, sollte ich vielleicht besser sagen Freundeskreis, euch weiter unterstützen wird. Wenn es mal länger dauert, was soll's. Dann werden es eben nicht mehr ganz so aktuelle Bezüge. Ich fände es schade, wenn es tatsächlich so weit kommen sollte.
[...]

Kolja Behrens

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

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.), Michelle Schwefel, Jens Haller, Frank "Jay" Hagenhoff, Paddy Fritz

Weitere Redakteure für Thorwal:
Torben Leutenantsmeyer und Volkmar Rösner

Weitere Mitarbeiter dieser Ausgabe:
Kolja Behrens, Jan-Frederik Edlich, Christoph Eikenmeier, Dominik Hartmann, Steven Hepp, Udo Kaiser, Matthias Löffler, Kolja Marold, Andreas Reinhardt, Holger Ruhloff, David Schmidt, Rina Scholz, André Schunk, Dirk und Jan Wagner, Sven Wichert
(letztes Mal vergaß ich leider Michael Wuttke, sorry)
Zeichnungen: Björn Berghausen (S. 51f), Alexander Hajek (Titel, S. 7, 17); Jason (S. 53); Jens Haller (S. 54, 57, 59, 65, 69); Björn Lensig (S. 71); Simone Ronner (Schmuckbalken S. 22 und 35ff, S. 38, 41, 47, 52); Andreas Reinhard (S. 45, 50); Stefan Trautmann (S. 58) und wie immer geklaute
Karten: Udo Kaiser (S. 63), Oliver Steiger (S. 75)
Druck: Sollermann, Leer **Auflage**: 800
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

Kosch-Kurier Nr. 30

Ein trefflicher A3-Stadtplan in Farbe läßt die eherne Stadt Angbar vor euch erscheinen, und wohlfeile Worte ergänzen die Beschreibung.
Desweiteren im Kosch-Kurier Nr. 30: „Die Nordmärker kommen!“, „Von langen Reden und kurzen Bärten“ (der skandalöse Baihîr zu Bredenhag), Von den Sieben Künsten Ingerimms, Hexenjagd zu Metenar, Beschreibung einer Ingerimm-Abtei und was der Neuigkeiten mehr ist.
Zu bestellen für 6 DM (inkl. Farbkarte) bei
Stephan Schulze, Westerheideweg 4, 59077 Hamm,
stsferdok@aol.com.
Im Netz: http://www.vinsalt.de/Kosch

Schiffswerft

Infos vom Thorwal-Briefspiel

Swafnir mit Euch !

Wir haben im Januar eine Rückmeldeaktion durchgeführt und im Februar einige neue Mitglieder aufgenommen, so daß wir jetzt wieder 50 Spieler im Briefspiel haben. Die nächste Karteibereinigung findet im Herbst statt.

Johannes Beier hat mit der Thorwal Standarte einen Online-Newsletter gestartet, in dem es monatlich irdische Neuigkeiten zum Briefspiel und zu Thorwal gibt, aber auch aventurische Berichte und Geschichten, die aus unterschiedlichen Gründen (meist aus Platzgründen) keinen Eingang in den TS finden. Interessenten (auch außerhalb des Briefspiels) können den Newsletter bei johannes-beier@gmx.de abonnieren.

Das FAQ ist leicht überarbeitet worden. Die neue Version gibt‘s bei thorwal.de und auf der TS-Site.

Die Hetrolle hat ein neues Gesicht und entspricht nun der Struktur des Adelskalendarium des Mittelreichs. Die Pflege hat dankenswerterweise Johannes übernommen, er hat bei thorwal.de auch eine abgespeckte Onlineversion bereitgestellt.

Michelles Konzept zur neuen Beschreibung der Runajasko nimmt Gestalt an. Zum TS 16 wird die neue Beschreibung fertig sein.

Die Koordination des Konflikts Thorwal-Horasreich ist zwischen mir und Andree Hachmann verbessert worden. Wir werden uns künftig eng abstimmen, was weitere Aktionen in diesem Konflikt angeht.

Auswirkungen des Krieges:
Da mehr als 600 Streiter ins Güldenland ziehen und angesichts der sonstigen Verluste, die der Krieg bislang mit sich gebracht hat sowie der zu leistenden Aufbauarbeiten in vielen Gegenden des Landes (Stadt Thorwal, Schleppstelle, Stadt Prem, Sicherung Südfront, Patrouillendienst, Aufbau der Wehranlage in Hjalsvidra, Aufbau der Werft und des Kriegshafens in Hoijanger, Aufbau der Wehranlage in Enskar, Südmeer-Aktion,...) dürften viele Kräfte gebunden sein, so daß jedem aventurisch klar sein sollte, daß von offenen Kriegshandlungen gegen das LF, sei es in Form eines Landungsangriffes oder in Form einer weiteren Seeschlacht, derzeit abgesehen werden muß.
Weitere Auswirkungen schlagen sich auf der Handelsseite nieder: Export und Import sind stark rückläufig. Es zeigt sich, wie wichtig das LF als Handelspartner war. An der gesamten Küste stehen derzeit nur noch Havena und einige albernische Dörfer zur Verfügung, außerdem Brabak. Im Norden ist es sehr gefährlich und außer Riva ist da auch nicht viel. Hier ist es aber nicht nur wegen des Eisreiches gefährlich, außerdem werden vermehrt horasische Schiffe mit Glücksrittern gesichtet, die wohl Jagd auf thorwalsche Schiffe machen und die HPNC Schiffe schützen, die den Verkehr zum HPNC Kontor in Riva aufrechterhalten. Das Perlenmeer ist ja seit ein paar Jahren kaum noch befahrbar, womit auch der Bornlandhandel,vom Überlandhandel abgesehen, ziemlich zusammengebrochen ist. Dies sollte bei künftigen Aktivitäten berücksichtigt werden.

Euer Ragnar

Thorwalscher Kalender

30 Hal = 2650 nJL (nach Jurgas Landung)

Monatsnamen:

Praios =	Midsonnmond
Rondra =	Kornmond (in einigen Regionen auch Donnarmond)
Efferd =	Heimamond
Travia =	Schlachtmond
Boron =	Sturmmond
Hesinde =	Frostmond
Firun =	Grimfrostmond
Tsa =	Goi oder Goimond
Phex =	Friskenmond
Peraine =	Saatmond
Ingerimm =	Faramond
Rahja =	Vinmond

Wochentage:

Sonntag =	Swafnirsdag
Montag =	Traviasdag
Dienstag =	Jurgasdag
Mittwoch =	Hjaldisdag
Donnertag =	Orozarsdag
Freitag =	Ifirnsdag
Sonnabend =	Firunsdag

Erläuterungen:

Goi = heißt übersetzt "Es ist dunkel"
Friskenmond = Frühlingsmond
Faramond = Kurzform von fara-ut-mond, was bedeutet "Ausfahren über's Meer"
Heimamond = Heimkehrmond
Hjaldisdag = alter Hjaldingischer Held, dem Swafnir zuerst erschien
Orozarsdag = Orozar Siebenhieb, mystischer Held der Thorwaler. Er ist wohl der einzige, wenig bekannte thorwalsche Träger Siebenstreichs. Ihr findet dazu einen kurzen Absatz in „Firuns Atem“.

Die "neuen" Namen sind größtenteils weder neu noch überall gleich verbreitet. In Nordthorwal (also insbesondere der Teil, der nie mittelreichisch besetzt war), waren viele der obigen Namen schon immer in Gebrauch und die mittelreichischen Bezeichnungen nur in Städten wie Olport gebräuchlich. Einige Namen sollen bereits in Hjaldingard verwendet worden sein.

Thorwal Standard

Vaterländisch, Kriegerisch, Traditionsbewußt, Zupackend, Treu, Tapfer

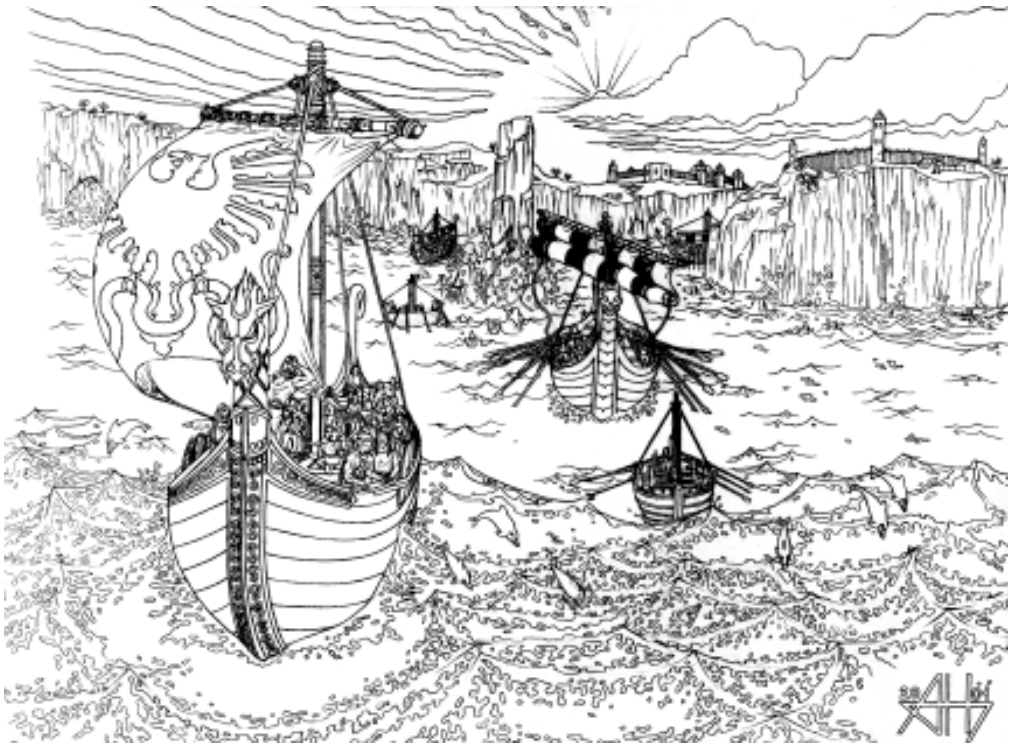
Faramond 2650 nIL, 17. Jahrgang

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

Zurück nach Hjaldingard – Die Reise heim

"Zurück in die alte Heimat!", das hatten sich Iskir der "Letzte Hjaldinger" Ingibjarson und Yngvar Rangnidson, Sippenältester der Nunnursippe aus Waskir, gegenseitig geschworen. Gleich nach der Schneeschmelze wollten sie sich in Olport treffen, um mit allen, die es ihnen gleich tun wollten, die ruhmreiche Reise zurück in unsere alte Heimat, nach Hjaldingard, zu wagen.

Getroffen haben sie sich dann auch, aber es sah zuerst nicht danach aus, als würden in den nächsten Tagen irgendwelche thorwalschen Schiffe losfahren. Und das kam so: Ab Mitte des Saatmondes kamen die ersten, die Iskirs Sängen folgten, nach Olport und konnten es gar nicht mehr erwarten, bis es endlich losgehen sollte. Doch das sollte noch dauern, denn Yngvar mußte ja erst mal die Schiffe und Kapitäne aus den südlichen Gefilden sammeln.
Tag für Tag konnte man die Leute auf dem Jurgaplatz am Hafen sehen, darauf wartend, daß die anderen endlich ankämen.



Besondere Rätsel gab eine Otta namens *Jurgas Zorn* auf, die niemand anderem gehört als der alten ehrwürdigen Runajasko selbst. Ein Neubau ist dieses Schiff, über das man sich so einiges erzählt: über Nebel und Wind sollte es gleiten können und unter Wasser segeln, es sei kein Boot, sondern ein lebendiges Wesen, beseelt von mächtigen Elementaren, die es sicher über Wind und Wellen trügen. Na, die Leute hatten alle mächtig Respekt vor diesem Schiff und einige wollten gar um keinen Preis das unheimliche Gefährt nur ansehen, geschweige denn betreten.

Viel Magie soll dem Drachen innewohnen, denn schon bei der Kiellegung Anfang des Friskemondes woben Magier der Akademie hinter verschlossenen Palisaden ein seltsames Ritual um das Schiff, doch genaues weiß niemand, der nicht zu Runajasko gehört - und die verraten kein Wort. Nur die Gesänge, die hatte jeder hören können.
Und noch so manches mehr erzählte man sich. In einem aber war man sich einig: Die *Jurgas Zorn* solle Swafnirs Grimm nach Hjaldingard tragen und über seine Besetzer bringen.
Zur Schiffsführerin wurde Gudrid Freydisdotter gewählt, eine Magierin, man stelle sich vor. Sie hat aber mit ihrer Mannschaft bereits auf anderen Schiffen Ausfahrten unternommen und ist dabei ziemlich gut mit dem Segeln zurechtgekommen.

Am Zwölften Tag des Faramondes war es endlich soweit. Zuerst sah man die Lotsenboote und unmittelbar danach das erste Drachenboot. Doch es war nicht das Schiff Yngvars, nein, es war doch tatsächlich die "Seeadler" von Kapitän Foggwulf! Bei Swafnirs Fluke, man konnte sein Zeichen, den Adler mit der Schlange in den Fängen, deutlich auf dem Segel erkennen. Alle Wartenden waren verwirrt, denn Foggwulf, der ja schon einige Male drüben im Güldenland war, hatte bislang niemandem davon erzählt, daß er ebenfalls an dem Zug teilnehmen wollte. Doch die Überraschung wurde noch größer, denn direkt dahinter tauchte

Trondes Gischtreiter-Drache auf. Da war der Hetmann doch tatsächlich ebenfalls mitgesegelt, doch was er denn eigentlich hier wollte, wußte sich keiner so recht zu erklären. Vom Jurgaplatz pfiffen sie teilweise und buhten Tronde sogar aus. Aber er scherte sich nicht im mindesten um das Geblöke.
Ihnen folgten weitere Schiffe, und es fehlte nicht eines von denen, die man erwartet hatte. Dabei war auch Hetmann Efferdi, der bei der Schlacht von Lassir beinahe seine *Fluke* II verloren hatte. Bereits vor über zwei Jahren hatte er mit Thorgrimm Friedtjofson von der Wogenbrecher-Otta und Erek dem Roten von der Muschelschubser-Otta beschlossen, eines Tages nach Hjaldingard zu segeln, und das hier kam ihnen nun gelegen.

Als Tronde von Bord ging und Iskir Auge in Auge gegenüber stand, wurde es so still am Hafen, daß man einen Floh hätte husten hören können. Zuerst sah es so aus, als würden die beiden sich die Fäuste in die Gesichter drücken. Doch beließen sie es dabei, sich wie zwei kampflustige Kater anzustarren. Schließlich sprach Tronde: "Iskir! Wir sind selten einer Meinung, und wir haben unterschiedliche Vorstellungen darüber, wie Thorwal zu helfen ist. Doch werde ich dich immer respektieren und das, wofür du stehst, nämlich die alten Traditionen, denen ich mich wie jeder andere ehrbare Thorwaler verpflichtet fühle. Deine Fahrt ist nicht nur wichtig für dich und die Frauen und Männer, die dir folgen, sondern für jeden aufrechten Thorwaler, der die Sehnsucht nach Hjaldingard unauslöschlich in seinem Herzen trägt, und der, obwohl er sie noch nie erblicken konnte sich wünscht, einmal an den Gestanden sein, an denen einst die tapfere Jurga lebte. Ich wünsche mir nichts sehnlicheres, als daß deine Reise von Erfolg und ruhmreichen Taten gekrönt sein wird. Daher ist es nur das mindeste, daß ich Kapitän Foggwulf gebeten habe, euren Schiffsverband sicher durch die unruhigen Gewässer nach Hjaldingard zu geleiten, denn seit seiner legendären Wette mit Beorn dem Blender zweifelt niemand mehr seinen Ruf als erfolgreicher Güldenlandfahrer an."
Während Iskir nach diesen Worten Tronde gelassen anblickte, war es Ilva Jenskarsdottir, eine Getreuin des "Letzten Hjaldingers", die wutentbrannt losgeiferte: "Ha, Tronde! Reicht es dir in deinem Grössenwahn nicht mehr, alle Thorwaler unter deine Knute zu zwingen? Nein, jetzt streckst du deine glücklosen Hände sogar nach uns aus, die wir deiner wahnsinnigen Idee nicht folgen wollen!" Schon griffen Trondes Gischtreiter und Ingjibaras Frauen und Mannen nach ihren Waffen, doch bevor sich hier alle die Schädel einschlagen konnten, tauchte unvermittelt Torgal Raskirson, der Hetmann Olports, mit seinen Kriegern von der Sturmsegler-Otta auf und meinte, daß das ja jetzt keinen Sinn haben würde, wenn man sich hier die Orknasen auf's Maul hauen täte. Er bat Tronde, Foggwulf und Iskir hinauf auf seine Festung, wo man bei Bier und Feuer die Angelegenheit klären könne, ohne daß Olport gleich in diese Ödnis bei Vallusa verwandelt werde. So sprach er, und tatsächlich gingen alle hinauf auf die Klippen, natürlich nicht, ohne vorher noch ihren Getreuen einzuschärfen, niemandem die Knochen zu brechen.

Während oben auf der Festung getagt wurde, verwandelten sich die Straßen und Gassen Olports langsam in eine Ladung Hylailer Feuer, und es hätte wirklich nicht mehr viel gefehlt, daß es ein großes Hauen und Stechen gegeben hätte. Viele Leute hier im Norden mögen nämlich die Ideen Trondes nicht sonderlich, und haben sich nur zähneknirschend dem Beschluß des Hjaldings gefügt, aus Thorwal einen Staat zu machen. Und als nun Tronde hier aufmarschiert ist, waren nicht gerade wenige Ilvas Meinung. Das ganze wurde noch ungemütlicher, als endlich Yngvar mit seinem Gefolge aus Waskir eintraf. Seine Jungs und Mädels konnten nicht glauben, was sie da über Tronde und Asleif hörten. Sie liefen sogleich durch alle Tavernen und lästerten über den Obersten Hetmann.

Irgendwann am nächsten Tag sollten sich alle auf dem Hetfjeld versammeln, da Tronde ihnen was zu sagen hätte. Da wollte natürlich keiner fehlen und bald paßte kein Plattbutt mehr auf den Jurgaplatz, so dicht drängten sich die Leute.
Tronde erklärte, daß Iskir hohe Anerkennung zukomme, da er diese große Fahrt angestoßen und möglich gemacht habe. Aber man sei übereingekommen, daß es leichtsinnig wäre, nicht denjenigen zum Führer der großen Fahrt zu machen, der als der größte thorwalsche Schiffsführer gelte, nämlich Phileasson Foggwulf. Darin wären sich alle einig. Iskir bekräftigte dies mit einem Kopfnicken. Der Aufbruch wurde für die Abendflut des übermorgigen Tages verkündet.
Sichtlich überrascht ob Iskirs Einlenken, verwandelte sich das Feuerfaß langsam in Jubel und Freude, daß es nun endlich bald losginge und es war ja noch viel vorzubereiten.
Bald herrschte eifriges Treiben am Hafen und in der Stadt machten sich die Mannschaften an letzte Vorbereitungen, luden Proviant, nahmen Abschied von jenen, die zurückbleiben mußten und nutzten die Gelegenheit, ein letztes Mal für lange Zeit an thorwalschen Gestaden ein Fest zu feiern, zu dem der Hetmann von Olport, Tronde und Iskir geladen hatten.

Am Tag des Aufbruchs, dem fünfzehnten Tag des Faramondes, drängte sich ganz Olport auf dem Jurgaplatz, um zu sehen, wie Foggwulf, Iskir und Yngvar zu ihrer schon jetzt legendären Reise aufbrachen.
Iskir erklärte, daß ihre Schiffe und Mannschaften die ersten sein werden, die nach langer Zeit die Heimatlande wieder erblicken dürften, und alle jubelten darauf. Auch Tronde empfing die Menge mit lautem Jubel. Der Oberste Hetmann war sichtlich stolz auf alle Teilnehmer der Fahrt: "Unsere Gedanken, Lieder und Wünsche begleiten jeden einzelnen von euch. Euch wird es vergönnt sein, nach Älonen wieder mit eigenen Augen die Gestade zu sehen, die wir vor so langer Zeit verlassen mußten und in denen wir bis auf den heutigen Tag verwurzelt sind, mögen uns auch noch so viele Meilen trennen. Swafnirs Segen liegt über euch allen, auf das ihr zum Ruhme Thorwals die canterischen Unterdrücker kräftig in den Arsch tretet! Das Wohl!"

Endlich aber war der Augenblick des Aufbruchs gekommen: Kapitän und Mannschaften machten sich bereit. Darunter waren an die drei Dutzend finster blickende Gestalten, die zu einer Knorre gehörten. Es waren diejenigen, die hier in Olport "Grangorveteranen" genannt wurden, darunter Brangarr Laefson, den ehemaligen Hetmann aus Uddahjal, der auf dem letzten Herbsthjalding den Schneidzahn nach Tronde geworfen hatte, und der mit Korja Grangor attackiert hatte.
Man munkelte, Tronde habe ihnen die Wahl gelassen, entweder friedlos in die Verbannung zu gehen oder sich dieser Fahrt anzuschließen.

Unter dem Beifall der Versammelten ließen die Schiffe die Bucht mit einigen kräftigen Ruderstößen hinter sich, geleitet durch die Lotsenboote. Die Daheimgebliebenen erklommen voller Eifer die Klippen, um den Schiffen nachzusehen, bis sie hinter dem Horizont verschwanden. Einer stimmte Iskirs Lied an und hunderte fielen ein. Plötzlich brandete lautes Hurra-Geschrei auf, als eine Delphinschule vor der "Seeadler" auftauchte und dem Schiffsverband geradewegs die Richtung in die alte Heimat wies. Swafnir bei ihnen, das wohl!

Angriff auf Grangor war doch ein Fiasko

Einzelheiten zum Angriff der Olporter Ottas auf Grangor nun bekannt

Anläßlich seines Besuchs in Olport traf sich unser Oberster Hetmann mit den örtlichen Jarls und lud die Hetleute der Ottajaskos aus Enskar, Virport, und aus Olport und Umgebung, darunter die neue Hetfrau der Hammerfaust Ottajasko, Thorid Eiriksdotter, zu sich, um über den Angriff auf Grangor zu sprechen. Darunter war sogar Brangarr Laefson aus Uddahjal, der auf dem letzten Hjalding in Thorwal für friedlos erklärt worden war und als Hetmann daraufhin abgesetzt wurde.

Die Berichte der Überlebenden lassen, - zusammen mit der jüngsten Zeitung aus dem Horasiat - den Angriff in einem neuen Licht erscheinen: Wir erinnern uns, daß die Teilnehmer zu allem entschlossen waren, um Thorwals Rache ins Liebliche Feld zu tragen. Als Zeichen ihres Schwures, mit ihrem Leben dafür einzustehen, hatten sie sich sämtlich das Swafnirmal ins Gesicht brennen lassen. Wie wir heute wissen, sollte ihr Angebot, ihr Leben für die Rache zu geben, Gehör finden - die wenigsten kehrten lebend zurück. Darüber hinaus aber bleibt noch nicht einmal der Trost, daß dies Opfer sich gelohnt habe.

War man bislang davon ausgegangen, daß der Erzfeind Admiral Chetoba bei dem Angriff den Tod gefunden habe, und daß die Güldenland-Expeditionsflotte der Puderköpfe zum Teil zerstört worden war, mußte Tronde den Versammelten nunmehr klar machen, daß die Horasier sie hinters Licht geführt hatten: In Grangor lag nur eine Scheinflotte. Die richtige Expeditionsflotte ist inzwischen wohlbehalten aufgebrochen. Die Rächer hatten ihr Leben also für einen weit geringeren Preis hergegeben als ursprünglich verkündet. Was der Tag der Rache sein sollte, war in Wahrheit ein Tag der Niederlage.
Das ebenso eigenmächtige wie überhastete Vorgehen hat Thorwal Schiffe und tapfere Krieger gekostet. Krieger, die zu einer anderen Stunde bitter fehlen werden.

Tronde machte deutlich, daß er solch eigenmächtiges Vorgehen künftig nicht mehr hinnehmen würde. Eigentlich hätten alle Beteiligten für friedlos erklärt werden müssen. Statt dessen stellte der Oberste Hetmann es ihnen frei, sich der Güldenlandexpedition Iskirs und Isleifs anzuschließen. Dann bekämen sie vielleicht Gelegenheit, sich beim Hundsfott Chetoba zu revanchieren.
Alle Beteiligten nahmen Trondes Angebot an und stellen mit der einzigen Otta, die vom Angriff auf Grangor zurückkehrte, ein weiteres kampfkräftiges Schiff.

Die Olporter jubelten, als Tronde diesen Entschluß bekannt gab. Die 37 Frauen und Männer mit dem Swafnirmal aber boten einen ehrfurchtgebietenden Anblick, als sie zu ihrem Schiff marschierten.

Algrid Hjalske frei!

(Prem) Bereits im Firun gelang der "Rache für Prem" (Sturmspeer-Otta) und der "Haitauer" (Windbrummer-Otta) eine spektakuläre Befreiungsaktion. Im Goi berichtete uns Algrids künftiger Schwiegersohn, Tore Torbenson, ausführlich über diese Fahrt.

Nach Dero Halskes Hilfsgesuch auf dem Hjalding im Sturmmond, machten sich die beiden oben erwähnten Schiffe unter dem Kommando von Laske Beornsson und Dore "Haizahn" Swantjesdottir in Prem reiseklar.
Außerdem schlossen sich Hjalske die Magierin Halva Hjalske und der Swafnirgeweihte Bothan Walreiter an.

Am 25. Tag des Frostmonds stach man in See. Nach einigen Abenteuern im winterlichen Meer, die sie dank Halvas Magie und dem Freund Bothans, einem Olportwal, glücklich bestanden, erreichten sie am 18. Grimmfrostmond die Zyklopensee, wo sie sich auf die Lauer legten. Es dauerte bis zum Morgen des 20., ehe die Bireme, auf der Algrid Hjalske zu ihrer lebenslangen Strafarbeit in den Minen auf den Zyklopeninseln gebracht werden sollte, in die gestellte Falle lief.
Die "Henker von Hylailos" konnte fast ohne eigene Verluste geentert werden. Es spricht für unsere Jungs und Mädels, daß sie dabei mit den Sklaventreibern für die gegebenen Umstände recht sanft umgingen, im Großen und Ganzen beschränkten sie sich darauf, sie bewußtlos zu schlagen.
Der Rest ist schnell erzählt: Algrid wurde befreit, die Geschütze der Bireme für Tronde sichergestellt und die Besatzung der "Henker" hatte die unseren so sehr ins Herz geschlossen, daß sie sie nicht ohne ihre Wertsachen von Bord gehen lassen wollten.
Auch wenn die Rückfahrt nicht wenig gefährlich war, machte die Freude über den geglückten Streich, zusätzlich versüßt durch die Aussicht auf die Belohnung, immerhin 100 Faß von Hjalskes Rotbrannt, jede Mühsal wett. Die Rückkehr der Wagemutigen wurde in einem mehrtägigen Freudenfest in der Drachenhalle zu Prem begangen, bei dem Algrids Tochter Rottmar mit der schönen Nachricht aufwarten konnte, daß sie ihre Mutter bald zur Großmutter machen würde.

Begegnung mit Friedlosen

Wir brachen mit vier Drachen und über zweihundert zu allem entschlossenen Männer und Frauen von Lassir gen Norda auf, um uns ein Bild über die Versorgungsrouten der Stäbchenschwinger zu machen. Mit dabei waren die Blutrochen-Otta unter ihrem Hetmann Thorondor Salgarson und ihrem Drachen *Blutrochen* und die Seetiger-Otta mit dem alten Hjalske Walreiter. Dazu kam noch die *Efferds Faust* von den Lassirern mit ihrem Hetmann Frenjar Torstorson, und unsere Jungs und Mädels von der Wellenstürmer-Otta mit der *Wellenbrecher* und unserer Anführerin Linara Egilsdotter.
Obwohl es nur um eine Erkundungsfahrt ging, wünschten wir uns alle ein Zusammentreffen mit diesen feigen Hunden der Hure Horas, um sie von unseren Äxten kosten zu lassen, das Wohl!

Aber dazu ist es leider nicht gekommen. Zwei Tage suchten wir die See der Unteren Olportsteine ab, haben aber nicht eine gepuderte Prembuttnase zu Gesicht bekommen. Nach einer kurzen Besprechung beschlossen wir, zwei Gruppen zu bilden und getrennt weiter zu fahren. Während die *Efferds Faust* mit uns weiter zog, um die Passage zwischen dem Festland und den davor liegenden Inseln von Lassir aufwärts bis Dibrek abzufahren, segelten die *Blutrochen* und die *Seetiger* außen herum. Nach zwei Tagen wollten wir uns dort wieder zusammenschließen.

Nachdem die ersten beiden Tage ohne besondere Zwischenfälle verstrichen waren, setzten wir Kurs Richtung Dibrek, als wir eine Nebelbank ausmachten, vor der ein Schiff trieb.
Da es sich um einen Drachen handelte, steuerten wir ihn an, um nach dem Rechten zu sehen und Kontakt aufzunehmen. Wir waren keine dreißig Schritt mehr entfernt, als aus dem Nebel zwei weitere Ottas herausgeschossen kamen und uns angriffen. Im Gegensatz zu dem treibenden Drachen hatten die beiden anderen Schiffe ihre Segel in der Farbe des Einäugigen Hjalmar und seiner Piratenbrut von Dwurinsand gesetzt!
Ein Blick zu den Lassirern reichte, um zu wissen, was nun geschehen würde: Unsere Wut auf die feigen Bastarde aus dem Hurenreich war so groß, daß sie nun endlich an diesen Piraten ausgelassen werden konnte! Die Lassirer nahmen sofort Kurs auf den treibenden Drachen, um diesen in einer Rammaktion außer Gefecht zu setzen. Mit einer ordentlichen Brise im Rücken schafften sie es, mit einem Anlauf die Riemen zu zerstören, indem Frenjar mit der *Efferds Faust* diese einfach abfuhr. Damit hatten diese räudigen Hunde nicht gerechnet, bei Swafnir! Obendrein hatte ein geborstener Riemen eines der Halteseile durchtrennt, so daß sie nicht nur einseitig riemen-, sonder auch segellos geradewegs in den Nebel hinein trieben.
Man glaubt gar nicht, was für eine Wucht dahinter steckt, wenn einem der Riemen auf diese Weise aus der Hand gerissen wird! Es gab sicher einige Knochenbrüche zu versorgen. Hjalmar tobte herum wie ein Zwerg, wenn er baden gehen soll! Er hüpfte auf einem Bein herum und schrie seine Mannschaft aus vollem Halse an. Mit Frenjars Aktion wurde offenkundig sein ganzer Plan in einem Zug in seine Einzelteile zerlegt wie die Riemen seines Drachens.
Jetzt waren es nur noch zwei Ottas, mit denen wir uns auseinander setzen mußten.

Während Frenjar nun das Segel einholen ließ, um seine Geschwindigkeit zu drosseln und längsseits eines der Drachen zu gehen, lenkte Linara unsere Otta fast parallel zwischen den der Lassirer und den zweiten gegnerischen Drachen. Mit lautem Gebrüll drangen nun unsere beiden Mannschaften auf die Gegner ein, obwohl sie uns zahlenmäßig hoch überlegen waren.

Wer weiß, wie die Schlacht ausgegangen wäre, wenn nicht die *Seetiger* und die *Blutrochen* erschienen wären, um in den Kampf einzugreifen.

Unsere Gegner verlagerten sich nun darauf, uns zurück auf unsere Drachen zu drängen. Denn sie wußten, daß unsere Verbündeten über sie herfallen würden wie ein Troll über einen Topf Honig. Sie schafften es, ihre Schiffe von unseren zu trennen. Mit jedem Hieb entfernten wir uns mehr von unserem Ottas. So mußten wir uns mit einem Sprung ins Wasser retten. Kaum daß der Letzte von uns im Wasser war, ließ die gegnerische Mannschaft ihre Waffen fallen, um mit den Riemen die Flucht zu beschleunigen. Da wir genau hinter den Fliehenden im Wasser schwammen, konnten weder die *Blutrochen* noch die *Seetiger* die Flucht verhindern. Dies traf uns doppelt hart, weil sich der Gegner der Lassirer ebenfalls absetzen konnte.
Wir mußten leider einige Todesfälle verkraften. Aber eins schwöre ich, das nächste mal wird es einen Sieger geben, und das werden wir sein, das Wohl!!

Augenzeugenbericht von Thornick dem Ruhigen, Swafnirgeweihter und Mitglied der Wellenstürmer bei Tronde in Olport

Winter will kein Ende nehmen

Im Norden scheint der Winter kein Ende nehmen zu wollen. Länger als üblich ließ die Frühlingssonne auf sich warten, bis endlich die Aussaat angegangen werden konnte, fast einen Mond später als in anderen Jahren. Gerade ware die Saat unter der Krume, als nördlich von Olport heftige Schneefälle einsetzten und grimmer Frost über das Land kam. So schneidend biß die Kälte, daß selbst die Ältesten sich nicht daran erinnern konnten, solches schon einmal erlebt zu haben. Die Aussaat wurde vernichtet und auch einige Kühe überstanden diesen neuerlichen Wintereinbruch nicht, da das Winterfutter aufgebraucht war und kein frischer Halm unter der gefrorenen Schneedecke zu finden war. Ein einigen Dörfern ist die Not groß. Viele Ottajaskos konnten diesen Monat nicht ausfahren, weil alle Hände benötigt werden, Algen zu ernten und Fische zu fangen. Tronde hat die Hetleute im südlichen Thorwal aufgerufen den Landsleuten im Norden mit Getreide, neuem Saatgut und vor allem mit Gerste auszuhelfen, damit im Norden auch wieder Bier gebraut werden kann.
Drei Ottajaskos, die im Sommer ohnehin nach Enqui und Riva zum Handeln fahren wollten, werden Hilfslieferungen nach Virport mitnehmen. Dort soll der Jarl die weitere Verteilung vornehmen

Großes Hjalding in Albernia

Der Oberste Hetmann von Albernia, Cuano Halmarsson und seine Tochter Invher hatten im letzten Mond zum Großen Hjalding geladen, um einen neuen Jarl von Abagund zu wählen (dort wählen nicht allein die Leute im Jarltum, sondern alle Anwesenden des Hjaldings - seltsame Sitte ...). Tronde hatte Hetmann Fridtjof Thorbranntson von der Wogenbrecher-Ottajasko entsandt, um Cuano um Unterstützung im Kampf gegen das Horasiat zu bitten. Die Seidenbestrumpften, die natürlich auch mit einer Delegation vor Ort waren, drängelten sich frech vor, doch Fridtjof und seine Leute wußten die Situation gut zu meistern und trugen als Erste ihr Anliegen vor. Doch die erste Antwort Cuanos war ziemlich enttäuschend. Vielleicht liegt es daran, daß der Alte Hetmann schon ziemlich vom Alter gezeichnet ist. Seine Tochter Invher zeigte aber, dass ihr Herz am richtigen Fleck schlägt. Sie bestimmte, daß zwar keine Adeligen sich uns im Kampf anschließen dürften, da das Mittelreich durch Frieden an das Horasiat gebunden ist, aber allen Leuten, die nicht von Stand sind, sei es freigestellt, sich uns anzuschließen. Unsere Delegation ließ Invher hochleben und viele der anwesenden Adeligen staunten nicht schlecht ob dieser für sie unerwarteten Erklärung.

Der Kaufmann Styrbjörn Ormsson aus Thorwal fädelte ein Geschäft ein, bei dem unsere Delegation von einem almdanischen Adeligen einen ordentlich Batzen Gold bekam. Soviel, daß der Händler sofort nach dem Hjalding beschloß, auf Werbung durch Albernia zu ziehen. In weiteren Verhandlungen ließ er sich von Invher eine schriftliche Bestätigung geben, daß er aus Albernia 3000 Handwerker und Arbeiter aus den Dörfern und Städten für Thorwal anwerben dürfte. Die ersten Arbeitskräfte werden für den nächsten Mond erwartet.
Einige albernische Adelige führten außerdem mit Hetmann Fridtjof Verhandlungen über Hilflieferungen, die sie der geschändeten Stadt Thorwal zugute kommen lassen wollen. Es wurde außerdem vereinbart, daß demnächst eine Delegation von ihnen bei Tronde vorsprechen soll.

Thorwaler Stadtnachrichten

Nachdem im Winter die Bauarbeiten witterungsbedingt größtenteils eingestellt worden waren, nahm man sie nach der Schneeschmelze sogleich wieder auf.
Nach den Anstrengungen aller im letzten Herbst war es ja traviadseiank immerhin gelungen, rechtzeitig ausreichende feste Quartiere für den Winter zu schaffen.
Diesem Ziel und der Wiederherstellung der Hafenanlagen und der Zugbrücken über den Kapitän-Kerlok-Kanal war weiland von Tronde absoluter Vorrang eingeräumt worden.

Hasgar Tildason ließ verlauten, daß jetzt vor allem der Ausbau der Befestigungen voran getrieben wird, wozu vorrangig die neue Stadtmauer und die Instandsetzung und Erweiterung des Ugdalfskronir gehören wird. Letzterer spielt durch seine Lage eine Schlüsselposition in der Verteidigung der Stadt. Dementsprechend wird auch die gesamte Steilklippe von der Hetgarde bewacht, die unerbittlich jeden abweist, der nicht nachweislich mit dem Aufbau dort oben zu tun hat.

Auf den Klippen befinden sich inzwischen in eilig errichteten Stellungen eine erkleckliche Anzahl Geschütze, wie man von See aus erkennen kann. Regelmäßig wird inzwischen an wettergünstigen Nachmittagen die Bodirmündung für ein bis zwei Stunden gesperrt, um den Richtschützen Schießübungen auf eigens ausgebrachte Zielflöße zu ermöglichen.

Die in kurzer Zeit unter den Augen der von der Hafenmole aus johlenden Zuschauer zerschmetterten Flöße zeugen von den Schießkünsten der Hjallander Geschützmannschaften, die sich inzwischen auch verstärkt um die Unterweisung von Freiwilligen aus der Stadt kümmern. Der Leiter der Kriegerakademie, Klausen Witzkason, ist jedenfalls hochzufrieden und verbreitet überall in der Stadt, Zuversicht unter seinen Zuhörern.

* * *

Pünktlich am einundzwanzigsten Tag des Faramondes, der von den Mittelreichen immer noch Ingerimm geheißen wird und den höchsten Feiertag der Ingerimmkirche darstellt, wurde der während der Wintermonde im Eisenhof begonnene Bau des Ingerimmtempels fertiggestellt und feierlich eingeweiht.
Eigens dazu reiste sogar eine Abordnung von höchsten Ingerimmgeweihten aus dem Kosch an, geleitet vom Erzgeweihten Meister Lorthax, Sohn des Loin, einem der beiden Stellvertreter des obersten Geweihten, dem Hüter der Flamme. Meister Lorthax ist auch der Träger des "Steines", einer der heiligsten Reliquien des Ingerimmkultes.

Mit diesem kleinkindgroßen, wohl über zwanzig Stein schweren Mindorit-Brocken ließ Meister Lorthax während der Weihe-Zeremonie durch ein ehrfurchtgebietendes Wunder die Erde in der ganzen Stadt erbeben, was vor allem zu Unruhe unter allen führte, die nicht um die Zeremonie wußten.
Wie uns der neue Hüter der Esse, der zwergische Ingerimmgeweihte Meister Arxas Sohn des Ambolosch mit freudestrahlenden Augen auf unsere Frage erklärte, wurde damit den Zwergen in ganz Thorwal eine außerordentliche Ehre zuteil.
Wir möchten uns daher den allgemeinen Glückwünschen für unsere zwergischen Freunde anschließen, denen wir in letzter Zeit einige technische Wunderwerke zu verdanken haben und ohne deren Hilfe es um den Wiederaufbau unserer Stadt weit schlechter bestellt wäre!

Thorwal Standard

Vaterländisch, Kriegerisch, Traditionsbewußt, Zupackend, Treu, Tapfer

Midsonnmond 2651 nIL, 18. Jahrgang

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

Der Tag der Rache

Es war in den Morgenstunden des 15. Tages des Goimonds, als das Hornsignal die Stille zerriß. Ein Drachenschiff näherte sich der Bucht von Lassir, der Ottaskin der Lassirer Drachen. Bald darauf wurde Hetmann Frenjar Torstorson die brisante Nachricht übermittelt, die ihm Beorn Laskesson, Hetmann der Sturmspeerotta zukommen ließ. Ein breites Grinsen überzog das bärtige Gesicht Frenjars, nachdem er die Kunde vernommen hatte. Seine Augen glänzten kriegslustig und voller Tatendrang, als er seinen Leuten berichtete, daß sie bald an den Pupsköpfen Rache nehmen konnten.

Aus dem Bericht des Hetmanns der Lassirer Drachen, Frenjar Torstorson, an den Obersten Hetmann Tronde:

"Nachdem ich über den Plan, Kusmarina zu überfallen, unterrichtet worden war, veranlaßte ich sogleich alles Nötige um rasch aufbrechen zu können.

So erreichten wir mit der *Efferds Faust* und mehr als 60 rachedurstigen Kriegerinnen und Kriegern den vereinbarten Treffpunkt. Neben der Sturmspeerotta, waren noch die Jungs und Mädels der Nebeldrachen dabei.

Wenn alles planmäßig verlief, würden einige Söldlinge die Semaphorenlinien dadurch unterbrechen, indem sie zwei der Türme vor Kusmarina überfielen und die Besatzung kampfunfähig machten. Somit wäre die Stadt uns schutzlos ausgeliefert, denn mit mehr als ein bis zwei Dutzend Büttel und ein paar Leibwachen der Pfeffersäcke, die meinten, sich dort erholen zu können, hätten wir sicher nicht zu rechnen.

Am vereinbarten Tag näherten wir uns dem Hafen der Stadt. Alles war ruhig, die Söldner schienen ganze Arbeit geleistet zu haben. Ungehindert drangen wir in den Hafen ein. Von unserem Schiff aus erkannten wir bereits einige Büttel, die wie aufgescheuchte Hühner am Hafen hin und her liefen.

Dann war es soweit: Wie eine Flutwelle stürmten wir an Land, den Kampfruf "Für Thorwal und Lassir!" auf den Lippen. Die wenigen Büttel, die so dreist waren, sich uns entgegen zu stellen, waren binnen kürzester Zeit niedergemacht. Zu groß waren unsere Wut und unser Zorn, zu lange hatten wir auf darauf warten müssen, Rache zu nehmen. Heute war dieser Tag gekommen und sie sollten bluten für all die toten Kameraden! Bald hatten die Soldaten eingesehen, daß es besser wäre, die Beine in die Hand zu nehmen und zu fliehen. Wir hetzten das feige Pack durch die Straßen der Stadt und so manche Puderquaste, die meinte, ihren eitlen Tand vor uns beschützen zu müssen, machte blutige Bekanntschaft mit unseren Skrajas. Ohne ihre feigen, Brand und Verderben bringenden Waffen hatten sie nicht den Funken einer Chance gegen unseren wütenden Ansturm. Bei Swafnir, war das ein Tanz. Wie der Wolf im Schafpferch kamen wir über sie. Dennoch, wer klug genug war, sich uns nicht in den Weg zu stellen, dem sollte auch kein Leid geschehen - so hatten wir es immer gehalten und auch diesmal hielten wir uns daran.

Nachdem sich dann niemand mehr auf den Straßen blicken ließ, machten wir uns daran, uns nach ein paar hübschen Mitbringseln umzusehen. Bald waren alle vielversprechend aussehenden Gebäude wie Lagerhäuser und Hotels leergeräumt. Auch fand sich ein kleiner Palast, der durchaus einen Besuch wert schien, und natürlich die Garnison. Das war ein Fest. Während wir unseren Drachen beluden, stiegen die ersten Rauchfahnen hoch. Ja, sie hatten unser Thorwal dem Feuer preisgegeben, da war es nur recht und billig, es ihnen mit gleicher Münze heimzuzahlen. Bald brannten einige luxoriöse Gebäude lichterloh. Nun war es an der Zeit die Stadt zu verlassen, das Feuer würde bald darauf aufmerksam machen, daß in Kusmina ein Fest besondere Art stattfand.

Mit unseren voll beladen Drachen wäre uns ein Kampf gegen eine der schwimmenden Festungen der Sesselpupser möglicherweise nicht so gut bekommen. Unter lauten Gejohle brachen wir auf und ruderten aus dem Hafen. Auf See nahmen wir rasch Kurs auf die Heimat. Doch wir waren noch nicht in Sicherheit. Am nächsten Morgen entdeckten wir ein Schiff am Horizont, das stetig näher kam: eine Karracke der Pubsgesichter! Doch wir hatten noch einen Trumpf, den wir nun ausspielten. An Bord des Schiffes der Nebeldrachen befand sich ein Magier, der nun seine Kunst dazu nutzte, unsere Heimfahrt sicher zu gestalten. Bevor sie nur die Segel reffen konnte, geriet die Karracke der Stutzer in einen heftigen Sturm, den der Magus gerufen hatte. Nun waren sie beschäftigt und wir konnten ungehindert weiterfahren. Fünf Tage später erreichten wir Thorwal, wo wir mit frenetischem Jubel begrüßt wurden. Und ich kann dir sagen Tronde, bei Swafnir, selbst einem abgebrühten Kerl wie mir ist da ganz anders geworden. Das wohl!

Frenjar Torstorson, Hetmann der Lassirer Drachen

Großes Gründungshjalding im altehrwürdigen Swafnirtempel zu Auriler

Zu einem Hjalding war nach Auriler gerufen worden, das im alten Tempel, dessen weißer Turm wichtigste Landmarke des Küstenortes ist, stattfinden sollte, denn es galt, ein neues Jarltum auszurufen und einen Jarl zu küren.

Im Tempel hatte man eine lange Tafel errichtet, an der die Wichtigen der Region Platz genommen hatten: Hetmänner und –frauen, Geweihte, Rechtskundige und Skalden. Insgesamt waren über zwanzig Leute anwesend, eine beträchtliche Zahl, bedenkt man die geringe Größe des Jarltums im äußersten Nordwesten des thorwalschen Festlandes. Unter ihnen befand sich sogar Argil Sohn des Barag, der die angesiedelten zwergischen Prospektoren in den Grauen Bergen repräsentierte.

Das Hjalding begann mit Berichten und Meinungen über die Beschlüsse des Hjaldings in Thorwal. Außerdem berichteten die Vertreter der Ottajaskos, Sippen und Ortschaften über die Standpunkte ihrer Gemeinschaften und über Möglichkeiten, noch energischer in den Krieg einzugreifen.

Endlich sah man auch hier im Norden ein, daß gemeinsame Aktionen sinnvoller sind als Einzelaktionen wie in Grangor.

Das Hjalding nahm seinen Verlauf mit der Umsetzung von Trondes Richtlinien, von denen nicht alle wohl aufgenommen wurden, einige aber schon. Besonders gern bestätigte man hier in dem urhjaldingschen Gebiet Swafnir als Hauptgott, hier ist es ohnehin nie anders gewesen. Es folgten weitere ausgiebige Diskussionen über die zu ändernden Monats- und Tagesnamen sowie andere Themen.

Es folgte der Höhepunkt des Hjaldings, die Ausrufung des neuen Jarltums und Wahl des Jarls. Einige Hetleute und bekannte Recken stellten sich zur Wahl. Alle sprachen in ihren Reden vom Kampf gegen die Brut der Horasamöbe.

Bemerkenswert waren die Ausführungen von Firnlind Saehntildotter, der Tochter eines Auriler Händlers, die nach einem längeren Aufenthalt bei Verwandten im Albernischen in die Heimat zurückgekehrt war. Der Mittzwanzigerin gelang es, trotz ihres geringen Alters mit einem gehörigen Geschichtswissen aufzutrumpfen, wobei sie sich oft auf Urteile und Entscheidungen großer Hjaldinger aus ferner Vergangenheit berief, und damit sogar die alte Tempelvorsteherin des Auriler Tempels, Thaena Afnhildsdottir, beeindruckte, die jahrelang in den Aufzeichnungen ihres Tempels geforscht hatte. Firnlind betonte immer wieder, daß es ihr Ziel sei, die Ottajaskos nach Trondes Vorschlägen zu einen, auch wenn die meisten durch meilenweites Wildland voneinander getrennt wären. Obwohl Trondes Wünsche hier oben immer noch nicht bei allen sonderlich populär sind, konnte Firnlind die Wahl für sich entscheiden. Ausschlaggebend mag dabei gewesen sein, daß man der Händlertochter ihr Versprechen am ehesten abnahm, sich auf dem Hjalding für einen Freihafen im Jarltum einzusetzen.

Außerdem, so munkelt man, erhoffen sich die langjährigen Würdenträger und Einflußreichen der Region, daß so eine junge unerfahrene Jarlin noch am besten formbar sei, sie aber mindestens am wenigsten in ihrer gewohnten Entscheidungsfreiheit und Unabhängigkeit beschneiden würde. Geschweige denn, daß man fürchten müßte, daß das ferne Thorwal sich durch die Jarlin über Gebühr in Auriler Belange mischen werde.

Zum Abschluß des Hjaldings wurden noch ein paar Fässer hereingerollt, und man ließ einiges an Bier die Kehlen herunter fließen, als plötzlich jemand lautstark fragte, wie das neue Jarltum wohl heißen sollte? Sofort machte sich lautes Gemurmel in der Halle breit. Doch da erhob sich mühsam die alte Hochgeweihte des Auriler Tempels von ihrem Stuhl. Sie berief sich darauf, daß das Gebiet um die Grauen Berge nach diesen seit jeher benannt werde. So beschloß man einstimmig, daß das Jarltum wie von alters her "Gråbjergen" genannt werden soll.

Laute Rufe erschallten: "Es lebe Gråbjergen! Und mögen wir mit Swafnirs Hilfe ewig den Feinden trotzen!"

Lage in Enqui verbessert sich

Man redet wieder miteinander in Enqui. Zum einen haben sich die Gewitterwolken, die nach dem Übergriff auf die Ottajasko der Ingibjara und der darauf folgenden Racheaktion den Himmel bedeckten, schon aufgrund der Zeit und des herannahenden Frühlings gelichtet. Zum anderen konnte der Hetmann der Ingibjara und Enqui, Ingald Ingibjarsson, erste Erfolge seiner Politik aufzeigen.

So hatte man dank einiger gewiefter Recken die Rädelsführer des Aufstands eine Zunge kürzer gemacht, so daß nun endlich wieder Ruhe einziehen konnte. Weiterhin wurde der Grundstein zur neuen Reparaturwerft gelegt, deren Bau Ingald beim Hjalding hatte durchsetzen können.

Die Arbeiten an der Reparaturwerft werden größtenteils von den Enquiern selbst vorgenommen, die ärmeren Bürger der Stadt haben so zum Beispiel die Möglichkeit, ihre Steuerschuld zu tilgen. Die wohlhabenderen aber sollten diese als Beitrag für das Gemeinwohl leisten, was die meisten auch bereitwillig taten, zumal der Swafnirgeweihte selbst ihnen ordentlich ins Gewissen redete. Die feierliche Grundsteinlegung nahm Radolf Jurgasson, Geweihter Swafnirs, vor. Radolf bat den Gottwal um Beistand, auf daß die Werft schnell bereit stünde, um dort baldmöglichts Boote für den Einsatz gegen die Canterer reparieren und bauen zu können

Ingald freute sich über die vielen Bürger, die der feierlichen Zeremonie beiwohnten, und versprach, auch fürderhin dafür zu sorgen, daß in harten Zeiten alle zusammen für den Aufbau und Schutz der Stadt einstünden. Sein leiser Spott über die Fischer, größte Kritiker seines Vorgehens, die zum Teil durch Abwesenheit glänzten, wurden vom Publikum mit lautem Gejohle begrüßt. Jarlin Swafnild, die ebenfalls geladen war, freute sich ebenfalls über den hoffnungsvollen Neubau, machte zugleich aber unmißverständlich klar, daß sie von jedem Einwohner des Jarltums den verlangten Steuersatz sehen wolle.

Das waren Worte, die man bei einer fröhlichen Feier kaum hören wollte, doch vertrieb die gute Laune den Unmut einstweilen.

Es heißt weiterhin, daß die Jarlin Ingald unter vier Augen aufgefordert habe, dafür zu sorgen, daß seine Widersacher nicht weiterhin das Klima im der Stadt verpesteten und so dem Ruf des Jarltums nachhaltig schadeten.

Bau der Schleppstelle hat begonnen

Wie berichtet, hatte der Kriegsrat beschlossen, an der Südspitze der Premer Halbinsel eine Schleppstelle bauen zu lassen. Inzwischen haben die Bauarbeiten begonnen.
Hetmann Arve Arilson aus Aryn berichtet über den Bau der Schlepprinne:

Nachdem wir den Auftrag unseres bartlosen Hetmannes bekommen hatten, diese komische Rinne zu bauen, machte sich mein Bruder Olvir mit unserem kleinen Freund Angrimm, einem Zwerg aus dem Eisenwald, daran, einen, wie sie es nannten, Konstruktionsplan zu entwerfen. Da ich von solchen Sachen wenig verstehe, reiste ich ein wenig über die Premer Halbinsel und vor allem natürlich nach Treban und Tjalfsport, unseren feindlichen Brüdern, um Leute für diese Buddeltour zu finden. Nach einem Monat harten und mühsamen Planens, waren sowohl der Bauplan fertig, als auch genügend Arbeiter zusammen.
Auch wenn die Trebaner und Tjalfsporter nicht gerade überglücklich waren, daß sie mit einander arbeiten durften, stellten beide Parteien je 20 Arbeiter.
Ende Praios 2649 JL trafen wir uns an Nordeingang der künftigen Schleppstelle, wo auch die Ottaskin für die Arbeiter entstehen sollte. Nach einem kurzen Wettschaufeln von uns Hetleuten (Jandrin Schlangenzahn, Saskjin Urgolfsson und meine Wenigkeit), das ich gewann, begann ein gemütliches Gelage, an dem alle fröhlich, ausgelassen und ausgiebig die von uns gestifteten Sachen aßen und tranken. Da wir aber daraufhin in den nächsten Tagen nicht fähig waren, zu arbeiten, begannen die ersten richtigen Arbeiten an dem schönen, sonnigen 3. des Kornmond. Wir teilten die Arbeiten so auf, daß meine Jungs und Mädels aus Aryn zusammen mit den Trebaner Fischköpfen an der Rinne gruben, während die Tjalfsporter Schafhirten, (so nennen sich die beiden Dörfer nun mal gegenseitig ...), die ersten Häuser für die Arbeiter bauten. Denn wir dachten, daß die Arbeiten um einiges schneller gingen, wenn die ewigen Streithähne sich nicht mehr als nötig sähen. Als dann Anfang Heimamond die ersten Arbeiter aus den anderen Ottas kamen, hatten wir schon zwei einfache, aber solide Langhäuser stehen und die Rinne war schon gut 100 Schritt lang, sieben Schritt breit und hatte überall schon die gut drei Schritt Tiefe, die für sie geplant ist.
Für die folgenden Monde haben wir uns vorgenommen, daß die gelernten Handwerker, die aus allen Ottas gekommen waren, weiter das Lager aufbauen und der Rest die bestehende Rinne auf die geplanten 11 Schritt ausbauen und danach weiter verlängern sollte.

Meisterinformationen: Die Schlepprinne soll einmal eine Länge von ca. 4 Meilen, eine Breite von 11Schritt und einen Tiefgang von 3,2 Schritt haben. An beiden Eingängen werden Wachtürme errichtet und am Nordufer wird die Ottaskin für die Arbeiter und später das Wachpersonal stehen. An beiden Seiten der Rinne führen Treidelpfade entlang. Gebaut wird bis ca. 2653 JL. Zukünftige Artikel werden weitere Infos beinhalten.

Horasischer Kauffahrer aufgebracht

Der Gerons-Ottajasko gelang es im Vinmond, einen kleinen horasischen Kauffahrer aufzubringen. Das Schiff und die Fracht, bestehend aus Lebensmitteln und liebfeldischem Wein, konnte ohne größere Schwierigkeiten sichergestellt werden. Die Gefangenen wurden in Hjalsvidra zusammen mit dem Schiff übergeben. Trondes Vertreter Torben Swafnildson kaufte den Manrinern auch die Ladung ab.
Wie aus dem Umfeld Torbens zu erfahren war, wurden die Gefangenen ausführlichen Verhören unterzogen, bevor sie zum Bau der neuen Befestigungen in Hjalsvidra eingeteilt wurden. An Bord des Kauffahrers befand sich aber nicht nur die Besatzung, sondern auch liebfeldische Glücksritter, die behaupteten, in Grangor gehe das Gerücht um, daß man auf den nördlichen Olportsteinen schnell sein Glück machen könne, da dort Gold gefunden worden sei. Torben sagte dazu: „Die Spinnen, die Horasier, wenn es da Gold gibt trinke ich keinen Tropfen Feuer mehr, das wohl!"

Angeblich ist für die nächste Zeit mit zunehmendem Schiffsverkehr zu rechnen. Der Kriegsrat berät derzeit, wie dagegen am besten vorgegangen werden kann. Auf jeden Fall hat er beschlossen, einen Spähtrupp zu den Inseln zu schikken, der sich ein Bild davon machen soll, was die Horasier da treiben. Nach dem, was man so von den Abenteurern, die Olgerda gesucht haben, hört, scheinen sich die Horasier dort häuslich einzunisten.
Dazu Torben:
"Pah, Gold, Edelsteine, Gewürze, was denn noch? Ich denke eher, die Horasknechte haben einen Schaden. Wer läßt sich schon freiwillig auf so einem Eiland nieder? Nein, nein, was denen fehlt, ist ein Satz warme Ohren, und den werden sie sich schon bald einfangen. Ich denke mal, ich werde Tronde vorschlagen, daß wir uns da oben mal etwas umsehen. Da komme ich gerne mit. Ich denke eher, daß Olgerda bei ihrer Flucht ihren Geldbeutel am Strand verloren hat. Aber wenn dieses Gerücht in Grangor umgeht, dann haben wir hier bald das halbe Horasiat am Buddeln. Ich denke, wir sollten da von Anfang an einen Riegel vorschieben. Die Olportsteine sind doch kein horasischer Sandkasten!"

Volksfest in Waskir

Ende des Saatmondes im letzten Jahr war Waskir ein Tummelplatz für gut gelaunte Leute. Die ganze Stadt schien nur aus Lachen, Singen, Grölen, Wetten, Saufen und Raufen zu bestehen. Ein jeder Einwohner war vom Trubel angesteckt worden, und selbst die Bewohner der umliegenden Ortschaften und Höfe zog es nahezu täglich in die feiernde Stadt.
Die Betreiber des Gasthauses "Falainix", vielen Reisenden der Strecke von Olport und Storsjen nach Tyldon und weiter nach Thorwal wohlbekannt, hatten mit Unterstützung der Farseeson-Otta und des Clans der Nunnur zu den "Waskirer Spaß-Spielen" aufgerufen.
Mitte des Saatmondes erschienen die ersten Streiter. Und was wirklich keiner erwartet hatte: Recken aus vielen Teilen Aventuriens, von den Waldinseln im Süden bis zu den Eiswüsten des hohen Nordens, hatten sich auf den beschwerlichen Weg nach Waskir gemacht. Nur die horasischen Sesselpuper und nostrischen Fischköppe machten sich verständlicherweise rar. Wohl über zwanzig Teilnehmer waren es - einige von ihnen übten sich in herber Kritik am Zustand der Straßen und Wege.
Natürlich kamen auch viele Thorwaler Kämpen. So auch Streiter aus der geschändeten Stadt Thorwal, aus Virport und von der Insel Orkin.
Hetmann Angar eröffnete am letzten Tag des Saatmondes den großen Markt der ebenfalls ungewöhnlich viele Händler angelockt hatte. Vorherrschend waren aber thorwalsche Waren.
Die Waskirer zeigten viel Interesse an den Gästen, zumal diese, so wie die Spiele, nach dem schon zu lange währenden Winter endlich Abwechslung versprachen. Und auch die ortsansässigen Händler rieben sich voller Freude die Hände, brachten doch die Reisenden klingende Münze in die leeren Geldsäckel.
Endlich war es soweit. Die ganze Stadt schien auf den Beinen zu sein. Unter dem Jubel der Schaulustigen hielt der Swafnirgeweihte der Orkiner Wellenstürmer-Otta eine kurze, aber ergreifende Ansprache. Sie war der Auftakt zu einem acht Tage währenden Volksfest.
So maßen sich die Teilnehmer im Axtwurf, im Zechen, Wettessen, dem waffenlosen Kampf und in vielen weiteren, durchaus sehr lustigen Wettbewerben wie dem Klotzstemmen, dem Taurucken und dem Zielspucken ihre Kräfte.
Ein jeder hatte alsbald seinen Favoriten. Zu den erfolgreichsten Teilnehmern gehörte der Swafnirgeweihte aus Orkin.
Kein Tag glich dem vorangegangenen und in ausgelassener Stimmung fanden zahlreiche Feiern statt. Musik und Gesang schallte bis tief in die Nach durch die Stadt.
Bier und echter "Waskirer" flossen überreichlich, keine noch so durstige Kehle mußte trocken bleiben. Und natürlich blieben auch die allseits beliebten Rangeleien und Raufereien nicht aus! Während eines feucht-fröhlichen Festes im Farseeson-Ottaskin kam es zu einer Massenschlägerei zwischen Otta-Angehörigen, Anwesenden der Nunnur-Sippe, vielen Teilnehmern und weiteren Gästen, von der man sicher noch lange erzählen wird. Nachdem die Fäuste gesprochen hatten und einiges an Mobiliar zu Bruch gegangen war, feierte man noch gemeinsam friedlich und ausgelassen bis weit nach Sonnenaufgang.

Den Abschluß der Waskirer Spiele bildete ein Wettlauf um die Stadt. Lautstark feuerte man die Läufer an, allzu langsame bekamen auch mal einen aufmunternden Schubs. Bei der darauf folgenden Abschlußfeier im Gasthaus "Falainix" wurde der Gewinner – der Geweihte des Walgottes aus Orkin – mit Glückwünschen, Schulterklopfen und Lobgesängen nur so überhäuft. Und natürlich brauchte wiederum keiner nüchtern zu bleiben.
Noch bevor der letzte Streiter wieder abgereist war, war man sich in Waskir einig: das Thorwaler Hochland war aus dem Winterschlaf erwacht, die Stadt war in aller Munde, die Tavernenwirte und Händler hatten gute Umsätze gemacht, und Spaß, Spaß hatten Teilnehmer wie Zuschauer gehabt! Die "Waskirer Spaß-Spiele" waren ein voller Erfolg!

Rätselhafte Vorgänge auf Kronsey! Brutaler Überfall auf den Eyrhof!

Schreckliches ereignete sich Anfang des Faramondes auf Kronsey, einer kleinen Insel vor der Küste Ifirngards. Die einzige Ansiedlung dort, der Eyrhof, wurde brutal überfallen. Sämtliches Vieh wurde abgeschlachtet, den alten Hjalme fand man schrecklich verstümmelt im Haus und die anderen Bewohner sind allesamt verschwunden.
Einzig die kleine Ida konnte gefunden werden; sie war zum Spielen draußen gewesen und hatte sich in der Wurzelhöhlung eines umgestürzten Baumes versteckt. Ifirn hat wohl ihre schützende Hand über die Kleine gehalten, deren Amulett das Mädchen um den Hals trug. Die rätselhaften Vorgänge waren jedoch so schrecklich, daß sie dem Mädchen den Verstand raubten. Sie spricht nicht mehr, muß gefüttert werden und es geht von ihr kaum eine Regung aus.
Ihre weit aufgerissenen Augen lassen die Grausamkeiten nur erahnen, die sie erfahren mußte.
Augenzeugenberichten zufolge wurde an dem mutmaßlichen Tag des Überfalls vom benachbarten Ottaskin der Wellenreiter ein Schiff unter der verhaßten Adlerflagge gesichtet. Seltsam mutet an, daß sich nur einige Stunden nach dieser Sichtung das Wetter zusehends verschlechterte. Die Temperatur fiel ungewöhnlich schnell ab und ein Schneesturm zog über der Insel auf. „So wat erlebt mon sonst nich mol im Firun, dat woahr eindeutich Hexenweach, dat Wohl, do stecken bestimmt die Tuchwedler dea Horas dohinnea, diesä Feichlingä!" So ein Augenzeuge der Wellenreiter zu diesem Vorfall.

Ein Trupp der Wellenreiter, die nach abflauen des Schneesturms übersetzten, fand jedoch nur den verlassenen Hof und die Leichen des greisen Hjalme und der Tiere vor, aber keine Spuren der Horasier und auch nicht die verschwundenen Kornseyer Frauen und Männer.

Fischköppe geplättet!

Und wieder einmal zeigt sich, daß die thorwalsche Nation nicht alleine steht in ihrem Kampf gegen die Unterdrücker in Spitzenhöschen! Nein, viele Freunde und Verbündete haben sich in dieser schweren Stunde gefunden! Nachdem immer wieder Reisende ihre Hilfe Hetmann Tronde anboten oder Botschaften mit Hilfsangeboten überbrachten, haben nun auch Kämpfer, Söldner mit hjaldingischem Blut in ihren Adern, sich bereit gefunden, ihrer alten Heimat beizustehen.
So scharten sich in Andergast unlängst einige Kämpfer zusammen, den verräterischen Nostrianern die Stirn zu bieten. Andere brachten Waffen und Ausrüstung nach Albernia, von wo diese weiter nach Thorwal verschifft wurden.
Ein anderer Söldnertrupp berichtete in einem Lager nahe den Ingvaller Marschen, daß sie quer durch das Mittelreich gereist seien, um überall Horasier, Stutzer und deren Verbündete zu verprügeln und auszurauben.
Da fällt uns nur eins zu ein: Das Wohl!!!
Diese braven Söldner unter Führung eines Thorwalers erbaten sich Kunde über die Vorgänge in Nostria, da sie vorhaben, dort "ordentlich für Unruhe zu sorgen". Leider ist nicht bekannt ob sie ihr Vorhaben verwirklichen konnten. "Wie der Sturm über den Feind fahren!", dies war ihr Wahlspruch. Wünschen wir ihnen Glück und Swafnirs Segen, auf daß die braungefleckten Spitzenhöschen bald in der Grangorer Bucht gewaschen werden! Swafnir mit uns!

Wann wird es wieder richtig Sommer?

Meist ist es ja so, daß auf einen strengen Winter ein schöner und ertragreicher Sommer folgt. Doch dieses Jahr ist es wie verhext. Nicht nur, daß der Winter im Norden zuerst nicht weichen wollte, bis nach Muryt sind immer wieder unerklärliche Kälteeinbrüche und Hagelschauer zu ertragen. Das hat zur Folge, das vielerorten auch die sommerlichen Ernten magerer ausfallen als sonst. Es wird in vielen nördlichen Landstrichen schwierig sein, ausreichend Winterfutter einzulagern, trotz der in den letzten Jahren immer mehr in Mode gekommenen Bewässerungsanlagen.

Thorwal - ein Jahr nach dem Brandangriff

Ein ganzes Jahr ist es inzwischen her, daß die Stadt Thorwal unter den Flammen des Salamanderfeuers in Schutt und Asche versank. Mehr als eintausend Menschen, Zwerge und Orks wurden dabei Opfer der gierigen Flammen. In mehreren Götterdiensten gedachte man in der Stadt diesem schrecklichen Ereignis. Der größte Gottesdienst fand unter der Leitung von Bridgera Karvsolmfara vor dem halb fertiggestellten Swafnirtempel in Beisein von Mutter Shaya vom Traviatempel und Hetmann Tronde selber statt. In einer mitreißenden Predigt sprachen die Geweihten den Hinterbliebenen Trost und Hoffnung zu und Tronde gelobte erneut, nicht eher zu ruhen, bis auch der letzte horasische Perrückenheini seinen seidenbestrumpften Fuß vom thorwalschen Boden genommen hat.
Gleichzeitig gab Tronde bekannt, daß die ersten zwei neuen Winddrachen inzwischen vom Stapel gelaufen seien und nun ihre Ausrüstung erhielten.

* * *

Deutliche Fortschritte haben die Arbeiten an den Befestigungsanlagen der Stadt gemacht. Deutlich kann man um den großen Turm des Ugdalfskronir das Baugerüst erkennen, und die Mauern der Festungserweiterung haben bereits eine stattliche Höhe erreicht. Ein reger Betrieb herrscht im schnell größer werdenden Steinbruch von Meister Bosch vor dem Nordtor. Große Mengen von Steinen werden alleine für die neue Stadtmauer benötigt, die schon an einigen Stellen den niedergebrannten Palisadenwall ersetzt.
So ist inzwischen der Mauerabschnitt im Bereich der Ottaskin der Sturmkinder fast vollständig erneuert und auch die Garaldsons-Ottajasko hat keine Mühen gescheut, ihr Teilstück des Palisadenwalles vollständig durch die neue Mauer zu ersetzen. Im Bereich des Winterhafens wurde der Verlauf der Stadtmauer teilweise bis fast an die Ufer des vom Sägewerk aufgestauten Bodir-Nordarmes gezogen, um mehr Platz für die neuen Ausrüstungswerkstätten zu finden.

Tronde selbst war des öfteren, so es seine Zeit zuließ, bei den Mauerbauarbeiten zugegen und faßte auch das eine oder andere Mal tatkräftig mit an, wenn Not am Mann war. Damit verblüffte er einige nostrische und horasische Kriegsgefangene, die bei den Bauarbeiten beweisen dürfen, daß sie nicht nur alles kaputtmachen können: Als Tronde hinzusprang, um den Arbeitern beim Aufrichten eines Holzträgers zu helfen, blieb ein Kriegsgefangener völlig verdutzt stehen und rief laut aus: "**Du** hier ? Weshalb haben sie **dich** denn verknackt ?!?" Unter dem Lachen der Zuschauer sagte Tronde nur, daß ein Hetmann sich nicht zu schade ist, selbst mit Hand anzulegen, das Wohl!

* * *

Wenn man von der Bodirmündung in das Hafenbecken einbiegt, fällt einem zuallererst die gewaltige Baustelle des neuen Swafnirtempels ins Auge. Auch bei diesem werden, wie bei so vielen neuen Gebäuden, die Wände zum Teil aus festen Mauersteinen hochgezogen. Die inzwischen fertiggestellten Stützpfeiler weisen eine Höhe von über zehn Schritt auf. Die Grundmauern umgeben eine Fläche von mehr als dreißig zu neunzig Schritt, was schon die beachtlichen Ausmaße des neuen Tempels erahnen läßt. Inzwischen liegen auch die gewaltigen Steineichenstämme auf der Baustelle, die das Dach des Tempels tragen sollen.
Es handelt sich dabei um sorgfältig ausgesuchte Bäume, die mit ihrer Stammlänge von 30 Schritt und einem Durchmesser von ungefähr einen Schritt mindestens 600 Jahre alt sein müssen. Wahrlich, bei diesen Ausmaßen wird der neuen Tempel sicherlich die Hälfte der Stadtbevölkerung zum Gottesdienste aufnehmen können.

Thorwal Standard

Vaterländisch, Kriegerisch, Traditionsbewußt, Zupackend, Treu, Tapfer

Schlachtmond 2651 nIL, 18. Jahrgang

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

Wenn bei Dibrek die horasische Flotte im Meer versinkt...

Glorreicher Sieg über die Begleitflotte des horasischen Gandar-Konvois

In den frühen Abendstunden des 13. Tages des Midsonnmondes führte unser Oberster Hetmann Tronde seine Flotte gegen überlegene Kräfte des Feindes und lockte die horasischen Schiffe in die Enge zwischen Dibrek und Metak. Hier wurde auch erstmals ein geheimer Neubau der Runajasko zu Olport in die Schlacht geführt.

Dank des gekaperten Kauffahrers im Faramond (wir berichteten) hatte der Kriegsrat von dem ungefähren Ankunftsmonat des erwarteten großen horasischen Konvois für die besetzten Gebiete erfahren.

Tronde handelte sofort und begab sich mit zwei seiner Ottas nach Norden und holte auf dem Weg aus Hjalland die *Steenwarper* ab, eine stark armierte Vidsandr Otta unter dem Kommando von Thorwolf Garheltson.

Den Forthismindern und der Holm-Ottajasko übertrug er der Patrouillendienst, während er die Aktion weiter vorbereitete.

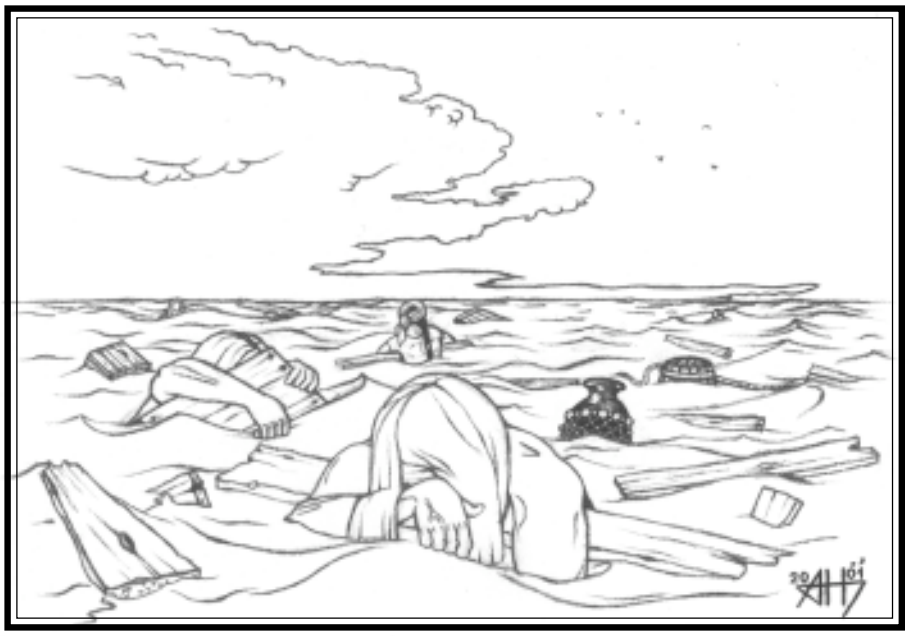
Die grundsätzlichen Vorbereitungen für einen Schlag gegen einen Konvoi hatten indes schon vor längerer Zeit begonnen. Die Olporter Hammerfäuste mit ihrer Schivone *Schwarzer Wal* unter dem Kommando von Thorid Eiriksdotter waren ebenso mit von der Partie, wie der zweite Neubau der olporter Runajasko (s.a. Bericht über "Hjaldingard-Heimkehr"), die *Swafnirs Stolz* und die Karavelle *Wellenstolz* der Sturmtrotz-Ottajasko, die zu diesem Zweck seit Mitte des Faramondes in Hoijanger lag und mit weiteren Geschützen ausgerüstet worden war.

Insgesamt gehörten 15 Schiffe zu Trondes Aufgebot, das ab dem 9. Tag des Midsonnmondes auf der Lauer lag. Auf jedem Schiff befand sich ein Magier von der Runjasko, die für die Verständigung unter den Schiffen sorgen sollten.

Am späten Nachmittag war es soweit: Die Forthisminder sichteten den Konvoi und ihr Magier benachrichtigte die übrigen Schiffe. Kernpunkt des Planes war ein Scheinangriff, bei dem eigene Verluste in Kauf genommen wurden. Diese schwere Aufgabe übernahmen die Ottajaskos von den Olportsteinen. Ihre fünf Ottas sollten die Begleitschiffe ausmanövrieren und einen Angrif auf die Handelsschiffe vortäuschen. Wenn diese Attacke dann scheinbar fehlschlug und der Gegner sich auf sie eingeschossen hatte, sollten sie den Gegner in die Untiefenenge zwischen Metak und Dibrek locken, wo die Otta der Runajasko den Feind mit einer besonderen Überraschung begrüßen wollte.

Währenddessen warteten drei Ottas mit umgelegten Masten in gebührendem Abstand darauf, daß der Konvoi sich anschließend in Gänze auflösen und sie den einen oder anderen Einzelfahrer in ihre Hände bekommen würden.

Schließlich war es soweit. Der Scheinangriff begann. Zuerst schien es so, als wenn der Gegner sich nicht irre machen ließe. Vom Flaggschiff wurde ständig signalisiert, wahrscheinlich wurden die Begleitschiffe aufgefordert, auf keinen Fall ihre Position zu verlassen. Die Ottas versuchten zunächst vergeblich, ein Schiff dazu zu bewegen, seinen Standort zu verlassen, um einen Durchbruch zu ermöglichen. Auch waghalsige Manöver der *Sonnenstolz* von Orkin konnten daran nichts ändern. Erst als die *Wellengleiter* der Gerons-Ottajasko durch den Volltreffer eines schweren Geschützes arg in Mitleidenschaft gezogen war und die anderen Ottas so taten, als ob sie dem schwer



getroffenen Schiff den Rückzug decken wollten, scherten zwei horasische Schiffe aus, um der vermeintlich leichten Beute den Garaus zu machen.
Und als unsere Ottas das getroffene Schiff schutzlos zurückließen und sich anschickten, Fersengeld zu geben, hielt es auch die horasischen Schiffe nicht länger auf ihren Positionen: Mit Ausnahme des Flaggschiffs, einer Schivone und einer Karavelle, machten sich die anderen Begleitschiffe auf Ottajagd: drei Schivonellen und zwei Karavellen. Alle wollten offensichtlich ihren Anteil an einem leichten Sieg über unsere Fallensteller ...
Von den Magiern getarnt, lag derweil Trondes Hauptflotte bei Dibrek und erwartete sehnsuchtsvoll den Gegner.
Als die Horasier schließlich das Gebiet mit den Riffs erreichten schlug die Runajasko zu:
In einem wohl 400 Schritt durchmessenden Kreis wurde es mit einem Mal absolut windstill. Kein Hauch kräuselte die Luft und die Segel der Horasschiffe hingen schlaff wie die Locken der Seeoffiziere herunter. Unseren schweren Pötten aber füllte der frische Wind außerhalb die Segelm, so daß sie den Gegner wie ein Rudel Wölfe umkreisen konnten, ohne lange dem feindlichen Feuer ausgesetzt zu sein. Und was eine Otta bei Windstille vermag, muß man nicht eigens ausführen ...
Salve um Salve ging von der *Steenwarper,* der *Wellenstolz* und der *Schwarzen Wal* auf den Gegner nieder. Auch wenn sich deutlich zeigte, wie unerfahren die Besatzungen, insbesondere die zusammengewürfelte der Olporter Schivone doch waren, konnte auf den feindlichen Schiffen Treffer um Treffer gesetzt werden.
Rechtzeitig erkannte Tronde schließlich die Absicht der horasischen Kapitäne, mit Hilfe von Beibooten Anker auszubringen, um ihre Schiffe zum Erwidern des Feuers besser in Position zu bringen. Daraufhin signalisierte er der *Steenwarper* die neuen Stinktöpfe einzusetzen, mit einer bestialisch stinkenden, zähen Flüssigkeit gefüllt sind und die erstmals bei der Befreiung Algrids aus horasischer Gefangenschaft eingesetzt worden waren. Der Erfolg war für die Horasier in wahrstem Sinne niederschmetternd. Die Mannschaften einer Schivonelle und einer Karavelle kamen nicht einmal dazu ihre Beiboote zu Wassern. Und die Windstille verstärkte die Wirkung der Stinktöpfe auch noch.
Den anderen horasischen Schiffen gelang es aber, ihren Plan in die Tat umzusetzen, da es den Geschützbedienungen der anderen thorwalschen Schiffe nicht gelang, die Beiboote zu treffen. Infolgedessen konnten die Südländer wenigstens teilweise das Feuer erwidern.
Tronde gab Signal an unsere "Artillerie" sich auf diese horasischen Schiffe zu konzentrieren, während die Ottas sich anschickten, die Schivonelle anzusteuern, deren Besatzung sich zu einem größten Teil die Seele aus dem Leib kotzte. Feine Sache, unsere Stinktöpfe!
Die Horasier aber, nicht faul, griffen nunmehr zu ihrer scheinbar unfehlbaren Waffe zurück: dem Hylailer-Feuer!
Damit hatten wir nun wirklich üble Erfahrungen genug gemacht. Die ersten Salven lagen schon verdammt nah an der *Schwarzen Wal,* die ein leichtes Ziel bot, hatte die Mannschaft sich vor Schreck doch gehörig versteuert.
Doch nun zeigten die Magier der Runjasko erst recht, was sie für unsere Sache tun konnten. Schon zuvor hatten sie in äußerster Konzentration die Schlacht beobachtet und dabei unablässig urhjaldische Silben Silben gemurmelt.
Nun aber war ihre Stunde gekommen: Die Horasier hatten gerade ihre zweite Salve abgefeuert und das Wasser um die Olporter Schivone brannte bereits, als die *Swafnirs Stolz* nahe genug war, um eingreifen zu können. Voller Inbrunst schmetterte die Besatzung die alten Schlachtlieder, Takt um Takt trieben die Ruderer das Schiff voran, bis es geradezu über die Wellen zu fliegen schien. Neestje Rulansdottir von der Runajasko hob mit einem Mal ihre Hände. Die dritte Salve verließ die zweite gegnerische Schivonelle, als sich urplötzlich eine gewaltige Wand aus Wasser zwischen der *Schwarzen Wal* und dem Horasier auftürmte. Von den vier Geschossen zerplatzten zwei und ergossen ihre unheilvolle Ladung in glutroten Spritzern. Rasend breiteten sich die Flammen über die Wasserwand, züngelten daran empor, suchten sie zu verzehren. Dampf stieg empor und wütendes Zischen erfüllte die Luft. Hin- und hergerissen zwischen Staunen und Angst beobachteten die Gegner den Kampf der Elemente. Schon brandete der Jubel der Horasier auf, nur um ihnen im selben Augenblich im Halse stecken zu bleiben. Denn in diesem Moment - seit dem Aufprall der Geschosse mochten gerade drei Lidschläge vergangen sein - ging ein Gleißen durch die Wand und die anderen zwei Geschosse wurden zurück auf die Schivonelle geschleudert. Nun mußten die Horasier selbst unter ihrem Dämonensud leiden. Schreie drangen über das Wasser und man sah die Besatzung hektisch nach Sandeimern greifen. Doch entweder hatte man zuwenig Sand bereitgestellt oder man war nicht schnell genug, jedenfalls bereitete sich das Feuer aus und auf einmal tat es einen lauten Knall, eine Stichlamme schoß aus der Bordwand und schließlich hüllten große Rauchschwaden das Schiff ein.
Donnernder Jubel brandete da von den Ottas über das Meer, wir hatten ihnen ihr Feuer mit Wasser vergolten!
Lange noch erhob sich die lodernde Wand über den Fluten, bis Efferd das Feuer schließlich verschlang.
Währenddessen hatten die Ottas unter Trondes Führung ihr Ziel erreicht, und bevor die benommene horasische Mannschaft sich berappeln konnte, enterten unsere tapferen Jungs und Mädels auf. Allen voran Tronde, der seine zweihändige Streitaxt schwang und jeden Gegner niedermähte, der so dumm war, sich ihm in den Weg zu stellen. Als er dem gegnersichen Kapitän gegenüberstand, zog er seinen Säbel und lieferte ihm ein zünftiges Duell, das er bald mit einem Stoß in die seidenbewehrte Brust beendete.

Inzwischen ließ der Windstille-Zauber nach und zwei der gegnerischen Karavellen konnten sich davon machen, während unsere anderen Schiffe sich auf die dritte Karvelle warfen, deren Besatzung sich gerade von den Stinktöpfen erholt hatte.
Auch dieses Schiff wurde geentert. Hier währte der Widerstand schon gleich weniger lang, zumal, als die Mannschaft sah, wie ihrem Kapitän von Linara Egilsdotter von der Lassierer *Wellenbrecher* der Kopf gespalten wurde.
Die detonierte Schivonelle war inzwischen gesunken, doch ragte das oberste Drittel ihrer Masten noch aus dem Wasser - augenscheinlich lag sie auf einem der Riffe. Bis zum nächsten Sturm wird dies ein Mal unseres überwältigenden Erfolges sein. Der auch nicht dadurch geschmälert werden kann, daß unsere Ottas, die bei den Versorgungsschiffen verblieben waren, leider keinen Erfolg feiern durften. Zwar hatten die drei Langschiffe versucht, die Pötte zu attackieren, doch ließ sich der gegnerische Flottenkommandat nicht provizieren. Wie ein guter Hütehund achtete er auf seine Schäfchen: Bei den Angriffen ging die *Klipptaucher* aus Brendhil verloren. Es ist nicht bekannt, wieviele der Besatzung den Untergang überlebt haben und in Gefangenschaft gehen mußten.

Aber, Freunde, zwei gegnerische Schiffe fielen uns an diesem Tag nahezu unversehrt in die Hände, ein anderes ist zerstört. Zusammen mit den Gefangenen wurde die Beute nach Hjalsvidra gebracht. Und wird künftig der thorwalschen Sache dienen!

Suche nach Olgerda erfolglos abgebrochen!

Gandar – Vor einigen Monden brachen einige tapfere Söhne und Töchter Thorwals auf, um festzustellen, was an dem Gerücht Wahres ist, daß Olgerda tot sei. Bislang war es nur von Horasier behauptet worden, sie hätten ihre Leiche gefunden und verbrannt. Doch gibt es daran berechtigte Zweifel. Zunächst einmal glaubt niemand den Horasiern. Außerdem hat niemand, der Olgerda kannte, die Leiche gesehen. Und nicht zuletzt: Olgerda ist als eine durchtriebene Schlange bekannt; daß sie so einfach tot sein sollte, wolten viele nicht glauben und vermuteten vielmehr eine List. Tja, und dann ist es Gerüchten zufolge auf den Olportsteinen nach der Besetzung zu einigen merkwürdigen Ereignissen gekommen, die so ganz und gar nach Olgerda riechen.
Dies alles hat eine Gruppe mutiger Abenteurer dazu veranlaßt, die Umstände um Olgerdas mögliches Ableben zweifelsfrei zu klären. Allerdings mußte sie sich dafür in die Höhle des Löwen begeben und unbemerkt auf Gandar landen- dem Ort, wo Olgerda angeblich ums Leben gekommen war.Kein einfaches Spiel.

Auf der Karavelle *Delphingleich* aus Enqui näherten sich die Abenteurer der Insel. Man hatte beschlossen, sich Gandar am felsigen Nordende, an der Meerenge zu Sorkten zu nähern. Glücklicherweise fand man eine geschützte Bucht, in der man das Beiboot gut verstecken konnte.
Die Landung erfolgte genau im richtigen Moment, denn wenig später wurde die Karavelle - von den Abenteurern unbemerkt - von einer horasischen Patrouille entdeckt und aufgebracht. Eine schlimme Wendung, fürwahr. Die Gefangenen wurden verschleppt, während die Besatzung des Beibootes sich unbemerkt in die Hügel von Gandar schlagen konnten. Nicht wissend, was sie dort erwarten würde, schlugen sie ihr Lager auf.
Doch war das Glück ihnen bald wieder hold. Ein Spähtrupp entdeckte ein Lager von Gandarern, die sich vor den Horasiern in die Hügel geflüchtet hatten. Die Flüchtlinge berichteten, wie die Horasier sie aus ihren Häusern getrieben und ihnen alles genommen hatten. Ein jeder, der Widerstand leistete, wurde niedergemacht.Und die blutgeifernden Horasier waren auch nicht davor zurückgeschreckt, Alte und Schwache gnadenlos zu töten.

Heißer Zorn entflammte in den Herzen der Helden. Doch gab es noch eine andere Nachricht, die sie in starle Erregung versetzte: Einer der Flüchtlinge schwor Stein und Bein, Olgerda in Goldshjolmr gesehen zu haben.

Mit Einfallsreichtum, Geschick und der Unterstützung der Dörfler gelang es den Helden, auf Schleichwegen nach Goldshjolmr zu gelangen. Eine horasische Patrouille drohte sie zu entdecken, doch war das Glück mit ihnen, sie konnten ihren Weg unbehelligt fortsetzen.

In Goldshjolmr jedoch wartete die nächste schlechte Nachricht: Sie erfuhren vom Schicksal ihrer Kameraden von der *Delphingleich*, die man hierher in die Gefangenschaft verbracht hatte. Da mußte etwas geschehen!
Voller List nutzten die Getreuen die Feierlichkeiten zum Tag des Schwures, den die horasischen Söldlinge mit reichlich Brannt und Bier begingen, um die Gefangenen zu befreien. Doch stellte sich nun noch das Problem, wie man von der Insel entkommen könnte: das Beiboot war weit weg und viel zu klein.
Eile war geboten. Es gelang ihnen schließlich, einige Fischer dazu zu bewegen, sie während einer dunklen Nacht nach Sorkten überzusetzen.

Auf Sorkten erwartete die Helden indes nichts Gutes: auch hier hatten die Horasier schon gewütet. Es gelang ihnen mit Müh und Not, sich ein Boot anzueigen, sodaß zumindest einige von ihnen nach Olport segeln konnten, um von dort Hilfe zu holen.
Sofort wurde eine Otta klar gemacht, um unsere tapferen Recken zu holen. Wir wissen allerdings noch nicht, ob es gelungen ist, unsere Brüder und Schwestern zu retten. Doch hoffen wir das Beste.

Was nun aus Olgerda geworden ist, liegt immer noch im Dunklen. Olgerda bleibt ein Phantom und niemand außer ihr sicher scheint zu wissen, ob sie noch unter uns weilt und uns allen ein Schnippchen schlägt.

Thurske als Jarl von Muryt bestätigt

Muryt – Nachdem es aus Ardahn zunächst Protest gegen die Einsetzung von Thurske Nellgardson als Jarl gegeben hatte, scheint der Streit jetzt geschlichtet. "Wir erheben keine Einsprüche mehr gegen die Ernennung Thurskes", war aus Ardahn zu hören. Vor zwei Monden klang das noch ganz anders, und es sah ganz nach einem Konflikt innerhalb des Jarltums aus. "Wir fühlen uns übergangen", hieß es da. Wie es zu dem Meinungsumschwung kam, ist nicht bekannt. Nun liegt es jedenfalls an dem gebürtigen Waskirer, zu beweisen, ob er ein genauso weiser Jarl wie Skalde ist. Wenn Thurske sich beweisen kann und die Ardahner einzubinden versteht, dann wird er die Einheit sicher auch zukünftig erhalten können.

Wieder ein Orküberfall?

Hjore Asgardson, sonst in den Nordthorwaler Ottaskins für seine Heldenepen und Spottverse bekannt, weiß diesmal von einem grausamen und feigen Überfall zu berichten.
Auf einer Reise, die ihn von Enskar in die rauhen Grenzlande des Nordens führen sollte, fand Hjore die zerschmetterten Überreste eines Bauernkarren am Wegesrand. Der Kadaver des Ochsen lag noch in den Sielen, die Flanken aufgebrochen, daß ds Gekröse hervorquoll. Doch von dem Besitzer des Wagens war nichts zu sehen. Als Asgardson sich auf dem nächsten Hof erkundigte, erfuhr er, daß der Karren Jolkan Grimurson gehörte, der mit seiner jungen Frau Olva Jellaswin ausgefahren war. Eine neuerliche Suche blieb erfolglos. Man muß wohl vermuten, daß Schwarzpelze das junge Ehepaar in die Sklaverei entführt haben. Warum sie indes den wertvollen Ochsen nicht mitnahmen, bleibt rätselhaft.

Erster Handelsfreibrief für Albernia

Wie der Standard erfahren hat, erreichte am sechsten Tage im Heimamond ein albernischer Adeliger Thorwal, um mit Tronde über den zukünftigen Handel zwischen unseren beiden in Freundschaft und Blut verbundenen Landen zu sprechen. Sein Name ist Baron Durin Arodon von Weidenau, und er hat auch schon einige Jährchen auf dem Buckel, wenn man sich so seine grauen Haare und seinen Bart anschaut. Er marschierte schnurstracks zur Ottaskin der Hetleute und blieb bis zum nächsten Morgen bei Tronde. Anschließend verweilte er noch zwei weitere Tage in Thorwal, bevor er wieder nach Albernia aufbrach.

Wir haben natürlich Tronde gefragt, was Baron von Weidenau von ihm wollte, denn das mußte ja schon etwas wichtiges sein, wenn Tronde jemand Adeliges so mir nichts dir nichts zu sich läßt.

Tronde erklärte, einige Albernier hätten die Hosen voll, weil sie jetzt nur noch bestimmte Häfen zum Handel anlaufen dürften und weil wir angeblich die Gemeinschaft der Zwölfgöttergläubigen verlassen hätten. Die Albernier hätten halt nun Schiß, daß wir nächstens Kinder fressen, uns mit Dämonen paaren und sonst was anstellen. Der Baron Durin sei dagewesen, um diese Dinge zu klären, damit sich alle wieder beruhigen können. "Ich habe ihm gesagt, daß wir es mit unserem Glauben genauso halten würden wie in den letzten 1000 Jahren und daß dieser Glaube ja auch einmal der Glaube vieler gewesen ist, die sich nun Albernier nennen. Wir würden halt nur nichts mehr mit irgendwelchen Edikten von irgendwelchen Kaisern zu tun haben wollen!" so Tronde.

Aber der Gesandte des albernischen Adels hat wohl noch andere Anliegen gehabt. Die Albernier wollen einen neuen Efferdtempel in Thorwal, Prem oder Olport mit einem albernischen Geweihten als Vorsteher gründen, und sie haben darum gebeten, einen von Trondes Freibriefen zum Handeln zu bekommen. Ein Vertrauter Trondes erzählte, daß Durin sehr hochgestochen daher geredet hat, und an die Hilfslieferungen und die tiefe Verbundenheit Albernias Thorwal gegenüber erinnert hat. Er meinte auch, daß alle albernischen Häfen uns offen stünden, weswegen es doch nur gerecht wäre, wenn dieses im Gegenzug auch für ihn und seinesgleichen gelten würde. Er könne zwar nicht für König Cuano Halmansson sprechen, aber schon für einen Teil der Albernier, die weiterhin friedlich Handel mit Thorwal treiben wollten. Nach einigem Hin und Her und einem Hinweis darauf, wie wenig lohnenswerte Häfen es überhaupt in Albernia gäbe, hat Tronde dann doch dnen Freibrief ausgestellt, allerdings gilt der nur für diejenigen, für die Baron Durin gesprochen hat. Der Fjord von Hjalsvidra nach Hoijanger und Enskar bleiben vom Freibrief unberührt.

Wegen des Tempels empfahl Tronde den Alberniern, einen neuen Geweihten in den leerstehenden Olporter Tempel zu schikken. Seitdem der Blotgrim vom Schlag getroffen worden war und nach Gerüchten in dem alten Gemäuer noch immer herumspukt, ist der Tempel verwaist. Zumindest was Geweihte angeht.

So sei es nun, und so werde das auch jetzt gemacht, und das sei eine gute Nachricht, daß die Brüder und Schwestern im Süden die Thorwaler nicht vergessen haben.

HORASIER-ANGRIFF !

Gefahr gebannt !

Dank Geschützen von Thiesson & Grupp

Hjalländer Geschützwerkstätten Thiesson & Grupp

Qualität zur Verteidigung von Land und Otta

Wir haben verstanden !

Thorwaler Stadtnachrichten

Einweihung des neuen Swafnir-Tempels !

Dieser Tage nun war es endlich soweit, daß der neue Swafnir-Tempel seiner Bestimmung übergeben werden konnte. Zwar ist der Innenausbau noch lange nicht abgeschlossen, jedoch kann man, bedingt durch die besondere Konstruktion des Zimmermeisters und Swafnirgeweihten Ôle Swafgardson, diese Arbeiten jederzeit nachholen.

Ermöglicht werden diese Maßnahmen durch eine vollkommen neue Auslegung des Dachaufbaues und seiner Tragpfeiler, jenen bereits erwähnten riesigen, schrittdicken Steineichenstämmen, die das Dach wie übergroße Zeltstangen abstützen. Der untere Teil des Daches liegt zusätzlich auf den gewaltigen Stützmauern auf, so daß das gesamte Gewicht nach außen abgeleitet werden kann, und bis zum endgültigen Einziehen einzelner Stockwerke die Gebetshalle eine freie Höhe bis zum Dachfirst von fast 25 Schritt hat! Die Halle nimmt nicht die volle Länge des gewaltigen Tempelbaues ein, doch mißt sie in der Länge rund 80 und in der Breite 35 Schritt. Damit würde man den gesamten alten Tempel bequem in ihr unterbringen können! Damit nicht genug, läuft in einigen Schritt Höhe um die gesamte Halle ein Überbau mit drei treppenartig übereinanderliegenden Sitzreihen.

Da bei diesen Ausmaßen ein Altarpodest an der Stirnseite wenig ratsam gewesen wäre, beschritt Meister Ôle vollkommen neue Wege und setzte das Podest in die Mitte der Halle, das praktisch von überall gut zu sehen ist. Wenn dies alles auf den ersten Blick etwas gewöhnungsbedürftig scheint, so hat doch die gelungene Tempelweihe gezeigt, daß mit dieser Konstruktion erfolgreich ein neuer Weg eingeschlagen wurde.

In der Eile, vor dem Einsetzen des Schneefalles ein Dach auf den Tempel zu setzen, wurde vorerst auf Schnitzwerk und Verzierungen verzichtet. Doch was ist auch all das Schnitz- und Zierwerk gegen die großartige Altarfigur, die Swafnir selbst in Gestalt eines über dreißig Schritt langen Pottwales darstellt? Diese lebensecht nachempfundene und bemalte Holzfigur ist trotz ihrer gewaltigen Ausmaße nicht einmal allzu schwer, denn sie fußt auf einer faßähnlichen Hohlkonstruktion, die dann mit entsprechend geschnitzten Außenteilen verbunden wurde. Maßgeblichen Anteil daran hatten die Küfer der Premer Brennerei Hjalske, die sich gut auf solche Hohlbauten verstehen und unter der Anleitung Meister Ôles ein Kunstwerk geschaffen haben. Aufgehängt ist die Figur an Drahtseilen, die allein für diesen Zweck in der Drahtzieherei des Eisenhofes gefertigt wurden. Nur aufgehängt an diesen im Fackelschein unsichtbaren Drahtseilen scheint der weiße Wal majestätisch in einem nachtdunklen Meer leuchtend über den Gläubigen zu schweben, um in seiner beeindruckenden Größe Kraft und Zuversicht auszustrahlen.

Die wahre Vollendung von Meister Ôles Werkes offenbarte sich aber erst in vollem Umfang, als Bridgera Karvsolmfara, die Hochgeweihte des Walgottes aller Hjaldinger, unter der Statue auf das Podest trat und mit voller Stimme die Weihezeremonie eröffnete. Wie der riesige Klangkörper eines Musikinstrumentes verstärkte die monumentale Holzkonstruktion ihre Stimme und trug sie auch in die letzte Ecke der riesigen Halle! Ja, unter dem vielen tausend Stimmen der Gläubigen schien der ganze Tempelbau zu erbeben und den Gesang weiterzugeben, denn in der ganzen Stadt konnte man ihn vernehmen!

Ein jeder, der dieser ergreifenden Feier beiwohnte und über sich den prachtvollen, weißen Wal schweben sah, wird diesen Anblick wohl kaum jemals wieder vergessen.

Überaus beeindruckt von der gelungenen Konstruktion des Tempels beauftragte Tronde Meister Ôle auch mit den Neubau der ebenfalls dem Brandangriff zum Opfer gefallenen Markthalle, mit dem schon im nächsten Frühjahr begonnen werden soll.

Schlägerei an der Schleppstelle

Lange war alles gut gegangen, mit den notorischen Streithähnen aus Treban und Tjaljsport, friedlich werkelten sie gemeinsam an der Schleppstelle. Bis dann auf einmal noch andere aus den beiden Dörfern auftauchten, die eigentlich nicht zu den Bauarbeitern gehörten. Solche Haudraufs und Stänkerer. Ein Wort gab das andere, schon flogen die ersten Fäuste und die beiden Parteien waren feste dran sich gegenseitig die Rübe einzuhauen. Nach kurzer Zeit war die halbe Bautruppe in die Klopperei verwickelt.

Das ganze fand erst ein Ende, als der Rest unter Führung des Zwerges Angrimm mit Knüppeln die Stinker gewaltsam auseinander trieb.

Jedenfalls wurde nach dieser Schlägerei von den Hetleuten beschlossen, ein Alkoholverbot von einer Woche über die Arbeiter zu verhängen. Die Trebaner und Tjalfsporter wurden außerdem verpflichtet, beim nächsten Fest die Schankknechte zu stellen. Und die Stänkerer wurden dazu verbrummt, an einem ausgesprochen fiesen Teil des Grabens ihr Mütchen abzukühlen, wo besonders viele große Steine liegen.

Thorwal Top Ten

1. (-) Wenn bei Dibrek Amenes Flotte im Meer versinkt... - Die Lassirer-Fischer u. Henrik Karusson
2. (-) Das kann doch unser Thorwal nicht erschüttern - Die Drei von der Werft
3. (-) Ottas 'gen Ho - ras - land - Chor des B H E O
4. (-) Unter der Tranfunzel - Lela Gleichsdottir
5. Gestern Nacht wurd' meine Freundin exorziert - Die Heiler
6. (1.) Auf Euch soll's Stein' und Äxte regnen - Hilgarda Kneivirsdottir
7. (-) Ich will zurück nach Hjaldingard! - Die Heiler
8. (2.) Davon geht Thorwal nicht unter - Zarinda Leandrasdottir
9. (-) Ich weine nicht um Dich, Amene - Mada Onnasdottir
10. (-) Zehn kleine Horasschranzen - Die Roten Horden

Schiffahrt und Schiffbau in Thorwal

Historisches

Schon Generationen bevor die Hjaldinger sich an die Überfahrt nach Aventurien machten, waren sie in der Kunst des Schiffbaus wohlbewandert. Damals wie heute sind Langschiffe und Knorren die charakteristischen Schiffe des thorwalschen Volkes. Damals dienten die Langschiffe eher küstengebundenen Kriegsfahrten, während die Knorren zu Transporten und Handelsfahrten dienten.

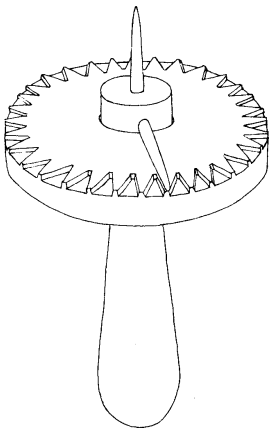
Urthorwalsche Quellen besagen, daß hochseetaugliche Langschiffe erst knappe 50 Jahre vor der Großen Überfahrt entwickelt wurden, da es zuvor kaum eine Notwendigkeit dafür gab, weit hinaus auf's Meer zu segeln. Im Krieg gegen Cantera indes wich man aber zunehmend auf die hohe See aus und baute die Langschiffe bauchiger, was sie zwar etwas langsamer machte, aber dafür auch sicherer bei schwerer See.
Mit solchen Langschiffen und Knorren machte sich Jurga auf den Weg.
In den ersten Jahrhunderten in Aventurien waren technische Fortentwicklungen schlicht nicht nötig, da die aventurische Westküste nahezu unbesiedelt war und die Fahrten an der Küste ausschließlich unter Land erfolgten.
Selbst nachdem sich die güldenländischen Einwanderer immer mehr auszubreiten begannen, änderte sich nichts am thorwalschen Schiffsbau, da das Kaiserreich den Langschiffen nichts an Wendigkeit und Geschwindigkeit entgegen zu setzen hatte und ihre Schiffsgeschütze noch keine Bedrohung für die Langschiffe darstellten.
Erst mit der Gründung des Neuen Reiches und der Aufstellung der kaiserlichen Westflotte verlegten die Thorwaler sich von Überfällen mehr auf das Handeln. In der Folge wurden verstärkt Knorren gebaut.
Nichts desto trotz fühlten sich die Thorwaler letztlich unbesiegbar und so war es ein gewaltiger Schock als 702 v.H. die kaiserliche Westflotte, dank modernerer Geschütze, vor Salza 24 Langschiffe versenkte und anschließend Thorwal einnahm. Bis zur Höhe Muryt setzten sich schnell mittelreichische Einflüsse durch. Der freie Norden Thorwals kapselte sich ab und kümmerte sich nicht um den Süden, wo sich immer mehr "unthorwalsche" Lebensart ausbreitete.
So wurde in diesen ersten Jahren der Besetzung und Kooperation im südlichen Thorwal die Snekkar als größeres Handelsschiff entwickelt. In der Stadt Thorwal etablierte sich auch eine erste Werft, in der nicht mehr nach althergebrachter Art und Weise mit natürlich gewachsenen Hölzern gearbeitet wurde, sondern das Holz mit einem Sägehund und mittels von Plankenformungen so bearbeitet wurde, wie es zum Bauen nötig war. Damit ließ sich eine Snekkar oder gar ein Langschiff viel schneller bauen als bisher, aber im Norden lachte man über diese Abartigkeiten, da man überzeugt war, daß solche Schiffe kaum geeignet waren, schwerem Wetter auf Dauer stand zu halten. Es zeigte sich auch tatsächlich, daß solche Schiffe fast nur noch in einer Werft zu reparieren waren und nicht mehr von jedem erfahrenen Zimmermann an jedem Teil einer Küste, wo geeignetes Holz zu finden war.
Als um 580/570 v.H. auch im Süden immer mehr Thorwaler wegen der verhaßten Priesterkaiser gegen die Besatzer aufbegehrten, wurde von Olport aus der große Gegenschlag vorbereitet: Große, klassische Langschiffe wurden gebaut (35-38 Ruderbänke), die viele Krieger faßten und da man wußte, daß in Salza nur noch 19 Galeeren lagen, waren die 28 Langschiffe mit ihren über 2200 Kriegerinnen und Kriegern den Besatzungen der Galeeren bei weitem überlegen. Die Seeschlacht war also eigentlich gar keine Seeschlacht, sondern die Galeeren wurden direkt nach dem Auslaufen gestellt, bevor sie sich positionieren und ihre Geschütze wirkungsvoll zum Einsatz bringen konnten. Mit Hilfe von Olporter Magiern, die magische Brücken zu den Galeeren legten, erdrückten die Thorwaler die Kaiserlichen schlicht durch ihre Übermacht.
Die kaiserliche Westflotte war besiegt und die klassische thorwalsche Schiffahrt blühte wieder auf, auch wenn im Süden auf Werften und die neuen Snekkars nicht mehr verzichtet wurde.
400 Jahre überwiegend friedliche Schiffahrt folgten. Durch die Orkkriege und die großen Epidemien gab es zwischen 400 und 90 v.H. keine Heerfahrten mehr, nur thorwalsche Händler auf Knorren und Snekkars machten sich auf den Weg nach Süden. Der Ruf "Die Thorwaler kommen" hatte schon fast gänzlich seinen Schrecken verloren.
Doch auch die neuen erfolgreichen Aktivitäten ab 87 v.H. schienen die Traditionalisten in ihrer Auffassung zu bestätigen, daß, trotz inzwischen fortgeschrittener Schiffsentwicklungen, die Thorwaler nichts anderes als Ottas, Knorren und Snekkars benötigen würden. Der *Strandhögg*, der blitzschnelle handstreichartige Überfall auf ein Dorf, um entweder kostbare Gegenstände oder ganz allgemein Vieh und Lebensmittel zu rauben, kam wieder sehr in Mode. Dies wurde entweder ganz spontan durchgezogen oder auch geplant, wozu z.T. sogar Pferde mitgenommen wurden, die liegend festgebunden auf Knorren transportiert wurden.

Erst in neuerer Zeit, mit dem wiedererstarkten Horasreich als Hauptkonkurrent auf dem Meer der 7 Winde, wuchs die Einsicht im Süden Thorwals, daß auch die Thorwaler mit der Zeit gehen müßten, da ein Konflikt mit dem Horasreich nur eine Frage der Zeit schien, wenn einzelne Ottajaskos weiterhin Überfälle auf horasische Küsten unternehmen würden.
Diese Einsicht bestimmte von Anfang an Trondes Regierungszeit.

Navigation

Größtenteils navigieren die Thorwaler nach Sicht, da es üblich ist, dort wo möglich, abends die Küste anzulaufen, um ein gemütliches Feuer zu machen und auf dem Festland zu schlafen. Doch auch das Navigieren ohne Landsicht stellt für die Thorwaler kein Hexenwerk dar, und daß obwohl sich der Kompaß in Thorwal bei weitem noch nicht durchgesetzt hat. Der Sonnenstand zur Mittagszeit bestimmt über die Messung der Schatten, den etwa die Bordwand wirft, die Position des

Schiffes auf der gefahrenen Breite.
Mit einer Peilscheibe, auf der der Rand nach Winkelgraden eingeteilt ist, kann nachts der Losstern und tagsüber die Sonne anvisiert werden.
Bei Dunst und schlechter Sicht durch Bewölkung gibt es den sogenannten Sonnenstein, der noch aus einer Reststrahlung die Sonne auffinden läßt. Diese Sonnensteine sind sehr wertvoll und längst nicht jeder Schiffsführer ist in Besitz eines solchen Steines.



Meisterinformation: *Es handelt sich um einen doppeltbrechenden Kristall aus Corderiet. In Aventurien gibt es sie in der Großen Olochtai und sie sind nahezu so teuer wie ein Schiffskompaß.*
Doch auch aus weiteren Anhaltspunkten der Natur vermögen gute thorwalsche Navigatoren Rückschlüsse auf die Position im Verhältnis zur Küste zu ziehen: Die Farbe des Seetangs, den Flug von Insekten und manchmal nimmt man auch Raben oder Krähen in einem Käfig mit, um sie fliegen zu lassen, wenn man glaubt dem Land nahe zu sein.

Thorwaler und schlechtes Wetter

Fürchten müssen thorwalsche Schiffsführer ohne Kompaß allein den Nebel und lang anhaltende Stürme, da diese Umstände die so nötige Sicht auf die Sonne und die Gestirne verwehren. Es gibt eine Reihe von Sagas, in denen beschrieben wird, wie eine Schiffsbesatzung durch langanhaltenden Sturm in unbekannte Regionen getrieben wird.
Die Saga von Bjarne Windzwinger, dem legendären Begründer der Ottajasko, die jetzt von der ältesten Tochter des Obersten Hetmann angeführt wird, berichtet davon, wie Bjarne durch einen sechstägigen Sturm immer weiter nach Nordwesten getrieben wurde. Die Besatzung hatte völlig entkräftet mit ihrem Leben abgeschlossen und sich der Gnade Swafnirs überantwortet, als der Sturm nachließ und man Land sah. Die Saga berichtet weiter davon, daß dort in kleinen fensterlosen Häusern, die von außen eher wie primitive Rasenhügel aussahen, Menschen lebten, deren Sprache an altes Ur-Thorwalsch, bzw. Alt-Hjaldingisch erinnerte. Bjarne und seine Besatzung wurde freundlich aufgenommen und sie wurden mit Verpflegung versorgt. Da die Menschen dort angaben, daß jederzeit mit dem Einsetzen des Frostes zu rechnen sei und Bjarne dort nicht überwintern wollte, brach man bereits nach zwei Tagen wieder auf. Die Menschen behaupteten, daß sie bei Jurgas Reise nach Osten vor vielen hundert Jahren auf diese große unwirtliche Insel verschlagen worden seien. Der Schöpfer der Saga maß diesen Behauptungen aber keinerlei Bedeutung bei, jedenfalls ist nicht überliefert, daß Bjarne die Angaben geglaubt hatte. Von Interesse war dem Autoren aber, daß Holz und Eisen so knapp waren, daß man für Äxte und ähnliches viel Walroßbein und Narvalzähne angeboten bekam.
Als Bjarne mit diesen Reichtümern zurückkam, gründete er, wahrscheinlich um das 900 nJL, in Thorwal seine eigene neue Windzwinger-Ottajasko und einige Jahre später, so wird berichtet, brach sein Sohn nach diesem Land auf, kehrte aber nie wieder zurück. Auch andere Ottas haben sich in der Vergangenheit auf die Suche nach dieser Siedlung begeben: erfolglos.
Dieser Exkurs zeigt, daß die Unbilden des Wetters für ein betroffenes Schiff zwar glückhaft sein können, aber meist endet so ein Unwetter tödlich. Deshalb sind verläßliche Wetterprognosen auch so wichtig. Im Zweifel bleibt man lieber einige Wochen liegen, wenn bei Fahrten, bei denen es keine Landsicht geben wird, Unwetter zu erwarten sind.
Andere Völker schreiben ob der von den Schiffsführern obwaltenden Vorsicht in diesen Dingen den Thorwalern eine angeborene Fähigkeit zum Navigieren und zur präzisen Wettervoraussage zu.

Meisterinformation: *Insbesondere die Wetterprognose geht auf jahrtausendealte Erfahrungsberichte zurück (natürlich nur was das Meer der Sieben Winde und das Nordmeer angeht): Örtliche Wetterbeobachtungen aller Art, das Beobachten des Verhaltens von Tieren und Pflanzen zu für sie vielleicht brauchbaren Resultaten. Darüber hinaus kommt den Thorwalern hier ein weiterer Umstand zugute. Dadurch, daß die Magie in Thorwal nüchtern betrachtet ein Schattendasein führt und arkan begabte Menschen meist keine Ausbildung erhalten, ja ihre Begabung ihnen und ihrer Umwelt ja oft nicht einmal bewußt wird, gibt es relativ viele Magiedilettanten. Diese scheinen insbesondere einen sechsten Sinn für die Wetterprognosen und/oder die Navigation zu haben. Wenn man im übrigen Aventurien von nicht einmal 1% Wahrscheinlichkeit ausgeht, einen Magiedilettanten anzutreffen, so liegt die Wahrscheinlichkeit in Thorwal bei 5% (im Umkreis der beiden Akademien natürlich geringer).*

Schiffsbau

In den letzten 100 Jahren sind einige Werften gebaut worden, wobei die berühmteste sicherlich die allererste Werft auf thorwalschem Gebiet, die in der Stadt Thorwal ist. Doch insbesondere im Norden des Landes gibt es sie noch: die alten Schiffsbaumeister, die ein – bis drei Lehrlinge haben und z.T. auch Gesellen, die in ihrem Auftrag von Ort zu Ort ziehen, um mit ihren Gehilfen Ausbesserungen an Schiffen oder Neubauten vorzunehmen. Wenn sie sich einen Namen gemacht haben, machen sich solche Schiffsbaumeister dann wiederum selbständig und bilden neue Schiffsbauer aus.
So ein Schiffsbau ist immer ein großes Unterfangen. Viele helfende Hände werden benötigt und je mehr geübte Handwerker beteiligt sind, desto schneller geht der Bau von statten (desto teurer wird er aber natürlich auch).

Seit dem Angriff auf Thorwal und Prem durch die Horasier im Praios 30 Hal hat Tronde durchgesetzt, daß in einigen Regionen Reparaturwerften gebaut wurden (so in Enqui,

Nordaport, Enskar und auf Lassir). Eine neue Werft hat Tronde in Hoijanger bauen lassen, wo die neuen Winddrachen gebaut werden und ein großer Kriegshafen entsteht.

Während für die Werftschiffe in der Regel in Sägewerken bearbeitetes Holz verwendet wird, setzen die Schiffsbaumeister der alten Schule auf die alte Handwerkskunst. Drei wesentliche Lehrsätze sind: „Der Zimmermann arbeitet mit dem Holz - nicht dagegen!“, “Überlasse möglichst viel Arbeit der Natur” und “Die Stabilität und Geschmeidigkeit eines Schiffes beruhen darauf, daß man der natürlichen Form des Holzes Rechnung trägt”.
Deshalb ist es auch immer die Aufgabe des Schiffsbaumeisters die Bäume nach ihrem Wuchs und ihren sich daraus ergebenen Verarbeitungsmöglichkeiten selbst auszusuchen und sie erst danach zu fällen.
Besonders Traditionsbewußte verwenden nicht einmal Metallnägel, sondern ausschließlich Holz.

Die Suche nach passendem Holz dauert oft mindestens genauso lang wie der eigentlich Schiffsbau selbst.
Traditionell werden Langschiffe maßgeblich aus Eichenholz hergestellt. Das geht soweit, daß manche gar behaupten, gute Schiffe ließen sich nur mit Eichenholz bauen. Es sind aber auch Planken aus Kiefernholz bekannt, insbesondere im höheren Norden, wo Eichenholz seltener ist. Aufgeschlossenere Schiffsbaumeister haben entdeckt, daß das Holz der Lärchen auch sehr gut geeignet ist, da es härter als Fichte, aber weicher als Eiche ist und dabei biegsam und fest. Allerdings ist die Lärche deutlich seltener als Eiche, insbesondere im Norden Thorwals.

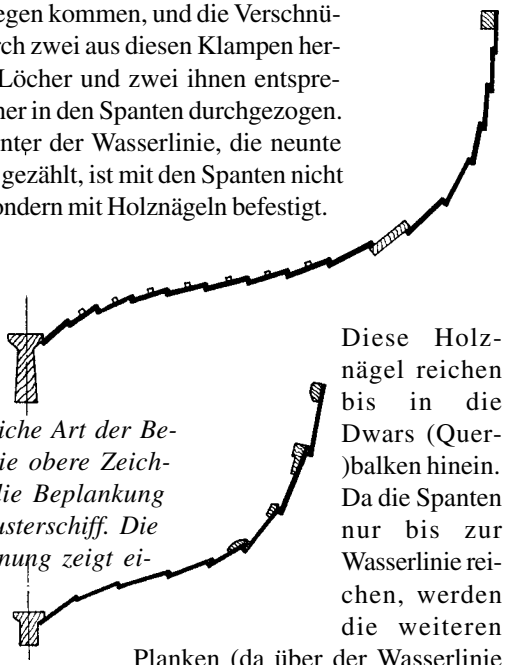
Die Werftbesitzer sind natürlich fest davon überzeugt, daß ihr gutes abgelagertes Holz Schiffe von größerer Haltbarkeit produzieren läßt. Da aber diese Schiffe auch um einiges teurer sind, werden sich die Angebote der Werften im Norden Thorwals wohl nur schwer durchsetzen.

Einzelheiten zum Langschiffbau

Um das Thema einigermaßen verständlich und übersichtlich zu beleuchten, verwenden wir hier ein typisches Langschiff. Es hat eine Länge von 23 Schritt, eine Breite von 4,5 Schritt und eine Höhe von 2 Schritt. Es weist 2x16 Riemen auf und kann maximal 70 Frauen und Männer befördern.

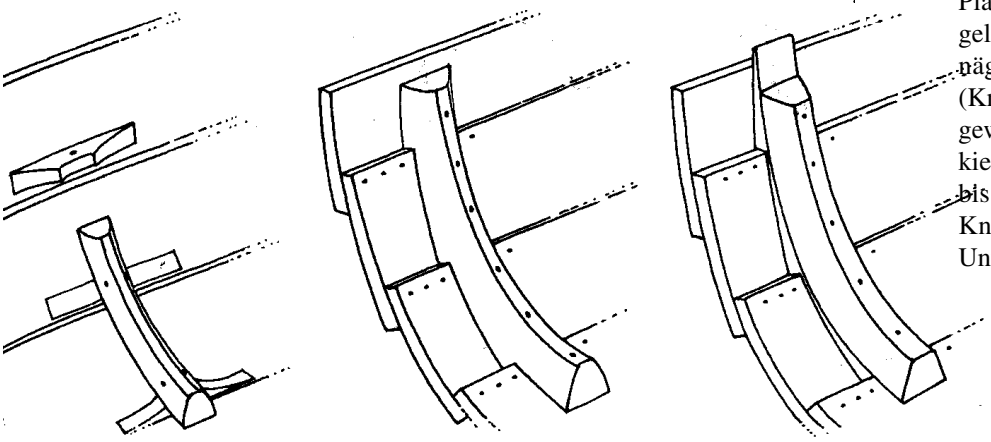
Kiel
Die Kiele der Langschiffe bestehen in der Regel aus Eichenholz und zwar aus einem Stamm mit einem zwei bis dreiteiligen aufgesetzten Steven (das letzte Teilstück am Bug ist bei kleinen Langschiffen, Skeidhs genannt, in Form eines Schlangenmauls und bei großen Langschiffen in Form eines Drachenkopfes geschnitzt und abnehmbar, denn dieser Teil wird an Land abgesetzt, ebenso bei Ankunft in einem Hafen, wenn man nicht auf Heerfahrt ist).

Beplankung
Beim unserem typischen Langschiff besteht die Beplankung aus 16 in Klinkerbauweise zusammengesetzten Planken. Außer an der untersten Planke, die am Kiel angenietet ist, und der nachfolgenden Planke, wird die unter der Wasserlinie liegende Beplankung mit Hilfe von pechgetränkten Wurzelfasern an den Spanten festgebunden. Hierfür wird auch geteertes Rentierfell, das quergeschnitten wird (für größere Festigkeit) verwendet oder sogar ganz einfach Weidenruten.
Die Spanten haben also mit dem Kiel keine Verbindung. Die Planken werden so hergerichtet, daß auf ihrer Innenseite jeweils dort Klampen stehen bleiben, wo die Spanten zu liegen kommen, und die Verschnürung wird durch zwei aus diesen Klampen herausgebohrte Löcher und zwei ihnen entsprechenden Löcher in den Spanten durchgezogen. Die Planke unter der Wasserlinie, die neunte vom Kiel aus gezählt, ist mit den Spanten nicht verschnürt, sondern mit Holznägeln befestigt.



Unterschiedliche Art der Beplankung. Die obere Zeichnung zeigt die Beplankung für unser Musterschiff. Die untere Zeichnung zeigt einen Knorr.

Diese Holznägel reichen bis in die Dwars (Quer-)balken hinein. Da die Spanten nur bis zur Wasserlinie reichen, werden die weiteren Planken (da über der Wasserlinie gelegen, Reling genannt) mit Holznägeln an Kniehölzer angeheftet (Kniehölzer sind natürlich krumm gewachsene Hölzer, meist Krüppelkiefern). Diese Kniehölzer reichen bis zur Oberkante der 14. Planke. Knieholz wird auch benötigt als Unterlage für die Decksplanken.

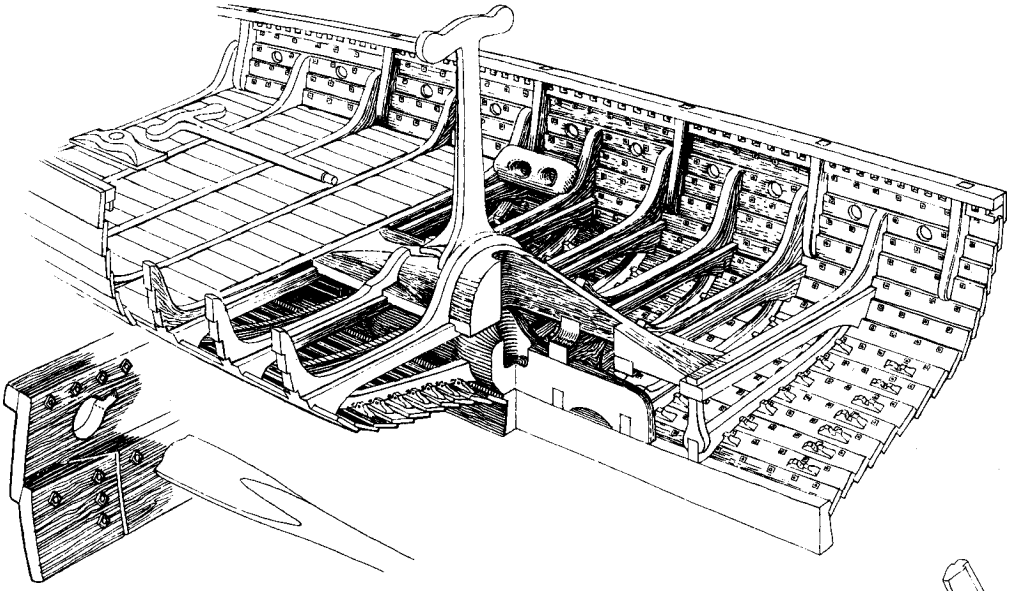


Unterschiedliche (genietete) Beplankungsformen

Mast

Der Mast steht ein wenig vor mittschiffs. Er ist bei unserem Langschiff ungefähr 12 Schritt hoch und besteht aus Kiefernholz, da ein weiterer Lehrsatz der alten Schiffsbaumeister ist: "Nur Kiefernholz ist leicht und gleichzeitig fest genug, um schweren Stürmen zu trotzen."

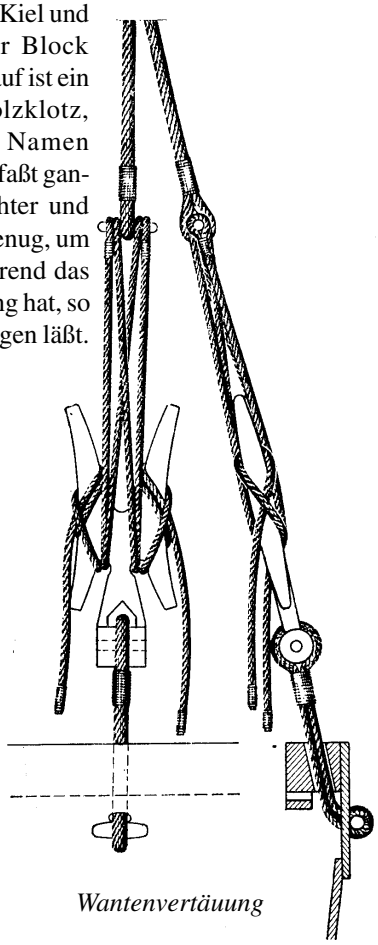
Seinen Stand gewinnt er durch einen fast 4 Schritt langen Eichenblock auf dem Kiel, in dessen Kuhle er aufgestellt ist



und der sein Gewicht auf Kiel und Spanten verteilt. Dieser Block heißt Kielschwein. Obenauf ist ein länglich gehobelter Holzklotz, dessen Form ihm den Namen Mastfisch verleiht. Er umfaßt ganze 4 Spanten. Seine Achter und Seitenteile sind massiv genug, um den Mast zu halten, während das Vorderteil eine Aussparung hat, so daß sich der Mast auch legen läßt.

Wenn der Mast aufgerichtet ist, wird diese Aussparung mit einem Riegel verschlossen und durch zwei weitere Keile gegen die Seiten hin gestützt.

Die Befestigung des Mastes ist so konstruiert, daß dieser ohne externe Hebeeinrichtung von der Schiffsbesatzung selbst aufzurichten ist. Gehalten wird er dann von Seilen, die nach vorne ausgerichtet Vorstag heißen und nach achtern ausgerichtet Achterstag. Die Absicherung nach mittschiffs nennt man Wanten.



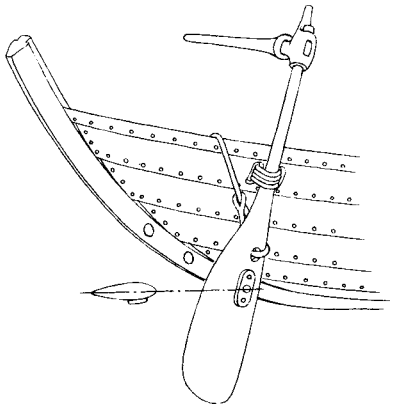
Wantenvertäuung

Ruder

Das Ruder liegt zum Achtersteven und besteht aus einem profilierten Ruderblatt, das schräg nach unten ins Wasser ragt. Auch das Ruder ist selbstverständlich aus Eichenholz gefertigt.

Gelenkt wird mit der Ruderpinne, einem Holzstab, der rechtwinklig vom oberen Teil des Ruders absteht. Indem man diese Pinne unter den Arm klemmt und seinen Körper verlagert, wird das Schiff gelenkt, unter günstigen Wetterbedingungen ist es sehr leicht. Dieses Ruder, das eine hjaldingische Erfindung ist, verleiht dem Langschiff (und natürlich auch dem Knorr oder der Snakkar) seine legendäre Wendigkeit.

Das Ruder wird von drei Vorrichtungen am Boot gehalten: Zum einen von dem Ruderlager an der Außenseite des Schiffs, dann von einer Lederschlaufe innerhalb des Schiffs ungefähr auf Höhe des Dollbords, die stramm gezogen werden kann, wenn der Kurs

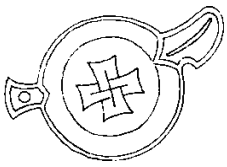


gehalten werden soll. Und im weiteren auf Höhe der Duchte von einem Metalltampen, einem dicken Draht, der durch Ruder und Planken getrieben und schließlich an einem Querbalken befestigt ist. Seine Aufgabe ist, das Ruder unter Spannung zu halten. Entsprechend, auf welcher Seite das Ruder angebracht ist, heißt diese Seite Steuerbord, die andere Backbord.

Riemen

Die Ruderriemen wiederum werden aus Fichtenholz gefertigt. Bei unserem typischen Langschiff, beträgt die Riemenlänge zwischen 5,3 Schritt und 5,8 Schritt.

Die Ruderlöcher waren aus der 14. Planke herausgeschnitten. Damit ein Eindringen des Wassers während des Segelns verhindert wird, kann jedes einzelne Bullauge mit einer passenden Scheibe verschlossen werden:

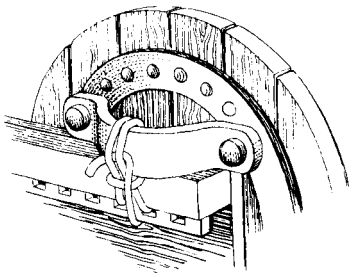


Bei älteren und etwas kleineren Schiffen, werden auf der Reling Dollen befestigt (daher der Name Dollbord), in die die Riemen eingelegt werden. D.h. nur bei solchen Schiffen, bilden die Dwarsbalken gleichzeitig die Ruderbänke.

Bei Langschiffen wie dem hier beschriebenen, wird auf den Dwarsbalken ein bewegliches Deck ausgelegt und auf dem Deck dienen Seekisten, in denen jedes Besatzungsmitglied sein persönliches Hab- und Gut aufbewahrt, als Sitzgelegenheit zum Rudern.

Schilde

Die berühmten thorwalschen großen Rundschilde werden, sich halbüberlappend, mit Strikken in einer extra Leiste außenbords befestigt. Bei ausgebrachten Segeln ist so ein Rudern nicht möglich. Die Schilde werden aber ohnehin nur während man in einem Hafen liegt ausgebracht und ansonsten sind sie an Bord verstaut. Allerdings werden Schilde beim Segeln mit entsprechendem Seegang auch als weiterer Wellenschutz angebracht.

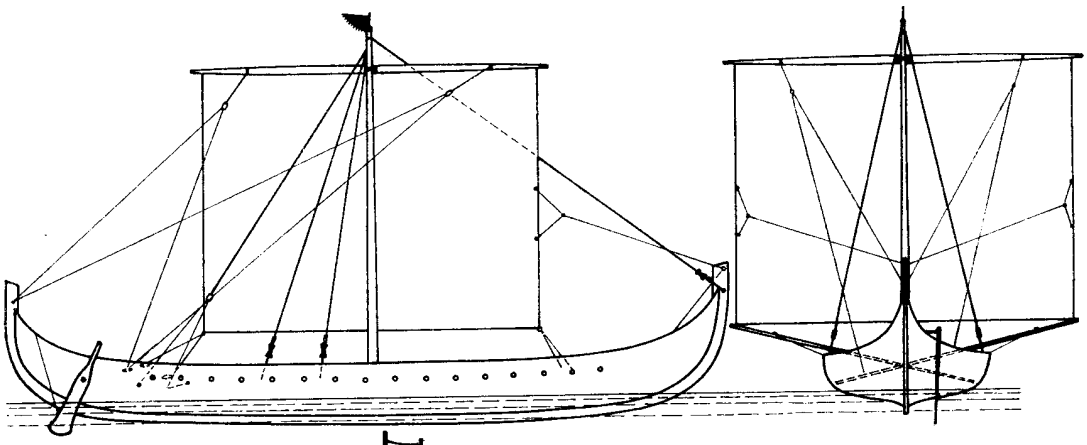


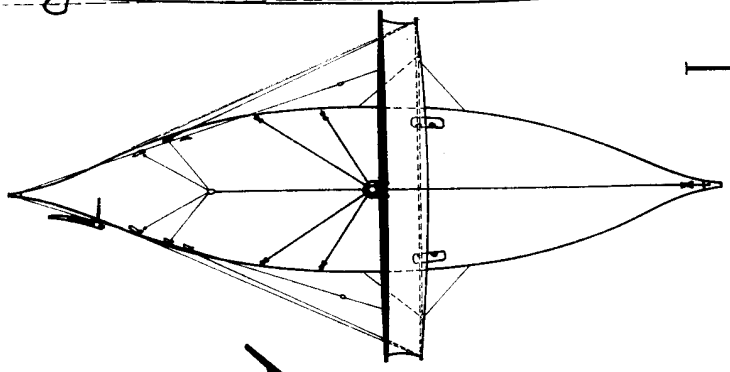
Segel und Takelage

Auf die Riemen kann bei günstigen Wetterbedingungen verzichtet werden, denn ein Segel aus schwerer, doppelt gewebter Wolle verschafft dem Schiff einen Antrieb bis zu 19 Meilen pro Stunde. Das Segel wird von einem Liektau eingerahmt. Die Seiten des Segelrechteckes heißen je nach Ausrichtung Oberliek, Unterliek oder Seitenliek. Um seine Stabilität zu vergrößern, ist ein Rautenmuster aus Leinen und Riemen eingewoben. Ist das Segel allein schon sehr schwer, so ist es eine noch schwerere Last, wenn es sich mit Wasser vollgesogen hat.

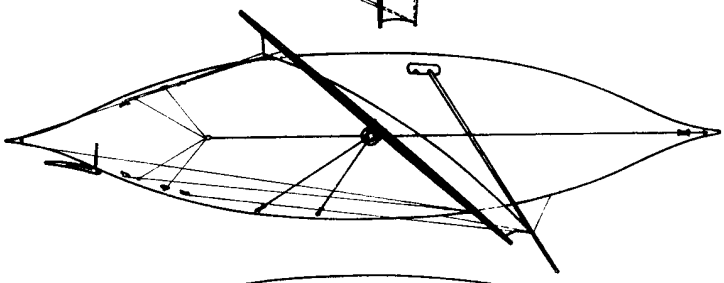
Eine annähernd 11 Schritt lange Rah hält das Segel an der Kopfliek. Sie ist eine Querstange, die am Mast hoch oder runter gezogen (heißen oder fieren) werden kann mit Hilfe eines Seils, des Falls. Dieses Fall ist nicht am Mast, sondern achtern belegt, so daß der Mast zusätzlich nach achtern abgestagt wird. Bei bestimmten Rahstellungen müssen die leeseitigen Wanten gelöst werden. Dafür sind spezielle Beleg- und Spanneinrichtungen vorhanden.

Die Rah wird in den Wind ausgerichtet mit Hilfe von je einem Seil an den Enden der Rah, das sind die Brassen. Sie fixieren zusätzlich das Oberliek. Durch Verlängern oder Verkürzen der Brassen wird die Rah gewendet. Um ein Aufwölben des Segels zu vermeiden, werden zwei Hilfsspieren benutzt, die mit einem Ende an die Segelhörner gebunden sind. An den Hilfsspieren oder an den Segelhörnern selbst sind die Schoten und Halsen befestigt. Zusammen mit den Brassen der Rah und den Seitenlieken angebrachten Boleinen lassen die Spieren ein gezieltes Segelstellen zu. Das andere Ende der Hilfsspieren steckt back-, bzw. steuerbordseitig in einem Klotz, der zwischen Spant 10 und 11 befestigt ist. In dem Klotz sind zwei

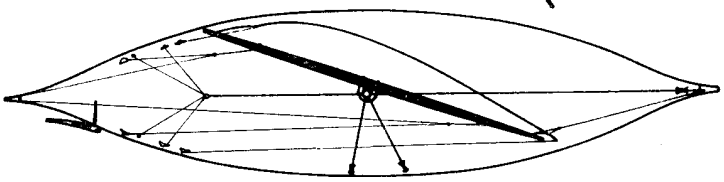




Vor dem Wind



Mit halbem (raumen) Wind



Am Wind

Bohrungen, die eine unterschiedliche Stellung der Spieren bei achterlichem und bei seitlichem Wind erlauben. Beim Segeln am Wind wird das Rahsegel so weit angebraßt, daß die Segelhörner über dem Schiff stehen. Dann sind die Hilfsspieren nicht mehr nötig.
Am Unterliek sind sogenannte Geitaue befestigt, mit denen das Segel bis zur Rah aufgegeit werden kann.
Wenn das Segel gerefft werden soll, sind es ebenso die Schote, mit denen das Segel zusammengeschnürt wird. Ein Reffen (Zusammenziehen und schnüren) der Segel kann nur erfolgen, wenn die Rah heruntergelassen ist.
Wird das Wetter zu ungünstig für die Besatzung, so kann die Rah auf Halbmast gesetzt werden und eine Teerplane als Überwurf dient dann als Zelt.

Die besten Taue für die Takelage liefert die Haut der Seetiger, aber auch Seeelefant und billigere Robbenhaut ist geeignet, wenn auch nicht so gut wie die Haut eben der Seetiger.

Das Segel unseres typischen Langschiffes ist ca. 80 Rechtschritt groß. Dafür werden 32 Bahnen Wadmal (qualitativ sehr hochwertiger Stoff aus Schafwolle, wie er vor allem im nördlichen Thorwal in den langen Winternächten hergestellt wird – dabei wird der Stoff in der Regel von den Männern gesponnen und von den Frauen gewoben) benötigt (eine Bahn ist eine Elle breit und 16 Ellen lang; eine Elle entspricht zwei Spann). Im südlichen Thorwal setzt sich allerdings zunehmend Flachs als Rohstoff durch, aus dem Segeltuch gewonnen wird, das leichter als das traditionelle Wadmal ist.

Das Leben an Bord

Das Leben an Bord eines Langschiffes oder eines Knorr ist – wie oben bereits angedeutet - kein reines Vergnügen. Die Ernährung ist meist kümmerlich und besteht aus getrocknetem Fisch oder getrocknetem und gepökeltem Fleisch oder getrockneten Algen, Dörrobst, Dickmilch, Salzbutter und dickes Knäkkebrot. Der Trinkwasser- und Biervorrat wird in Deckeleimern sorgsam aufbewahrt und gehütet. Auf Langschiffen nimmt man seine Mahlzeiten zu zweit ein.
Die Schlafgelegenheiten sind sehr einfach, Sauberkeit auf ein Mindestmaß beschränkt.

Doch lange Seereisen sind die Ausnahme. Wo immer es geht, ist man bemüht, den Abend an Land zu verbringen. In Friedenszeiten lädt man dabei alles aus, was man zum Übernachten braucht: Zelte mit Holzgerüsten, wenn möglich wird an Land der Speisezettel erweitert durch Beeren oder etwas Wild. Auch ein Feuer zum Zubereiten von Speisen wird natürlich sehr geschätzt.
Aufgabe des Kapitäns (altthorwalsch: Styrimadhr) ist es, die Besatzung sorgfältig danach auszuwählen, daß die Leute zueinander passen und es möglichst wenig Streit gibt. Wenigstens ein Mannschaftsmitglied versteht sich auf das Erzählen von Geschichten und Sagas, damit die Zeit nicht zu lang wird. Jedes Mitglied der Besatzung bekommt einen Prozentsatz der erzielten Gewinne, seien sie nun ehrlich durch Handel erworben oder durch die Skraja.

Schiffstypen

Winddrache
(Als irdisches Vorbild für den Winddrache dient eine kleine Gallone nach dem Vorbild der Golden Hind - Sir Francis Drake - mit geändertem Heck und geändertem Bug. Ein Bild dazu ist in Arbeit.)

Länge: 33 m
Breite: 6 m
Tiefgang 2,50 m

Takelage: III (rah 2, rah 2, havenisch, Sprietsegel)
Beweglichkeit: hoch
Struktur: 3
Schiffsraum: 310 Quader
Frachtraum: 210 Quader

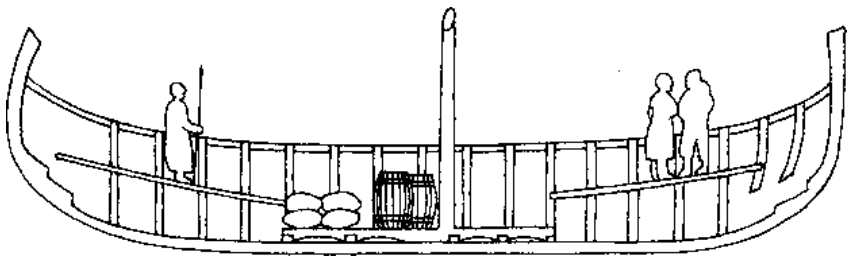
Besatzung: 40 Segel- und technischer Dienst,
bis zu 120 Frauen/Männer
für Geschützbedienungen und „Seesoldaten“

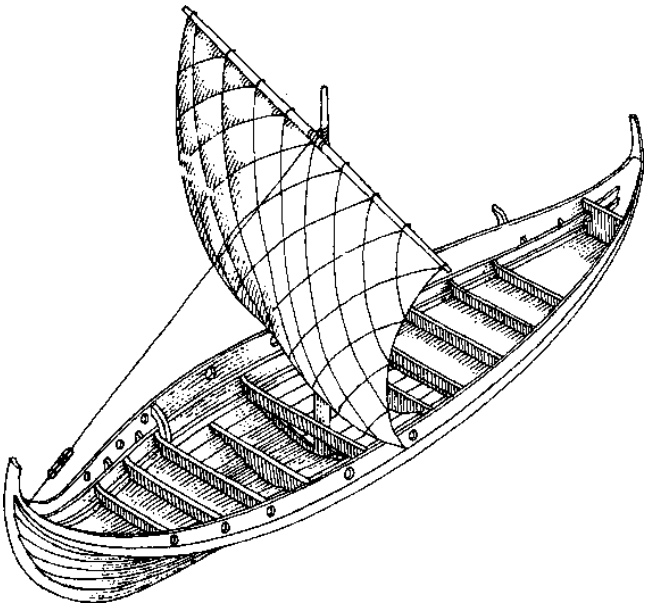
Geschwindigkeit:
vor dem Wind: 13 Meilen
mit raumem Wind: 16 Meilen
am Wind: 6 Meilen

Geschütze: 1 mittlerer Aal bugwärts, je 2 mittlere Rotzen zur Seite, 1 schwere Rotze auf dem Heckkastell
Bauzeit: ca. 7-8 Monate (inkl. der Arbeiten für Segel und Tauwerk), nur in der Werft möglich.

Schiffe dieses Types gibt es derzeit nur eines. In der neuen Werft Hoijanger entstehen gerade die nächsten beiden Neubauten.

Knorr (Knorre)
Länge: 15 - 18 m
Breite: 4 - 5 m (Verhältnis Länge zur Breite ca. 4:1)
Tiefgang: 1,8 - 2,20 m
Seitenhöhe: 2,5 - 3,5 m
Takelage: I rah 1





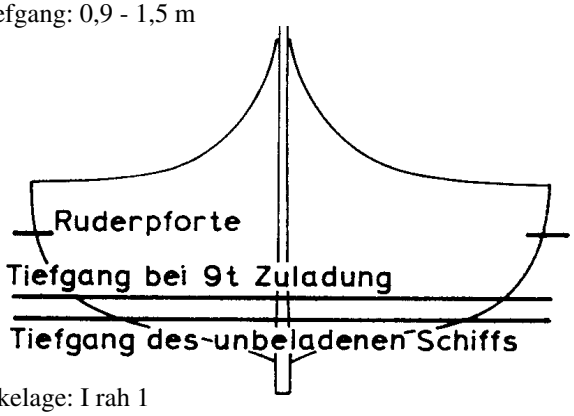
Struktur: 5
Beweglichkeit: mittel
Frachtraum: 30 - 40 Quader (Mittschiffs gibt es einen Frachtraum, der bei einem Schiff von 16 m Länge ca. 35 m3 umfaßt)
Besatzung: 7 bis 15 Personen (max. 50)

Geschwindigkeit:
vor dem Wind: 9 Meilen
mit raumem Wind: 13 Meilen
am Wind: 6 Meilen

Hochseefähiges Handels- und Transportschiff das auch gerudert werden kann.

Bauzeit: 2-3 Monate für die größte Variante (wenn ca. 15-20 Personen daran arbeiten), kann überall gebaut werden, wo es genügend passendes Holz gibt. In der Werft geht's natürlich schneller, dafür kostet es dort auch mehr.

Otta (Langschiffe in verschiedener Ausprägung)
Länge: 18 - 40 m
Breite: 3 - 6 m (Verhältnis Länge zur Breite ca. 5,5-7:1; jedoch je schmaler die Schiffe sind, desto weniger sind sie hochseetauglich, dafür schneller)
Tiefgang: 0,9 - 1,5 m

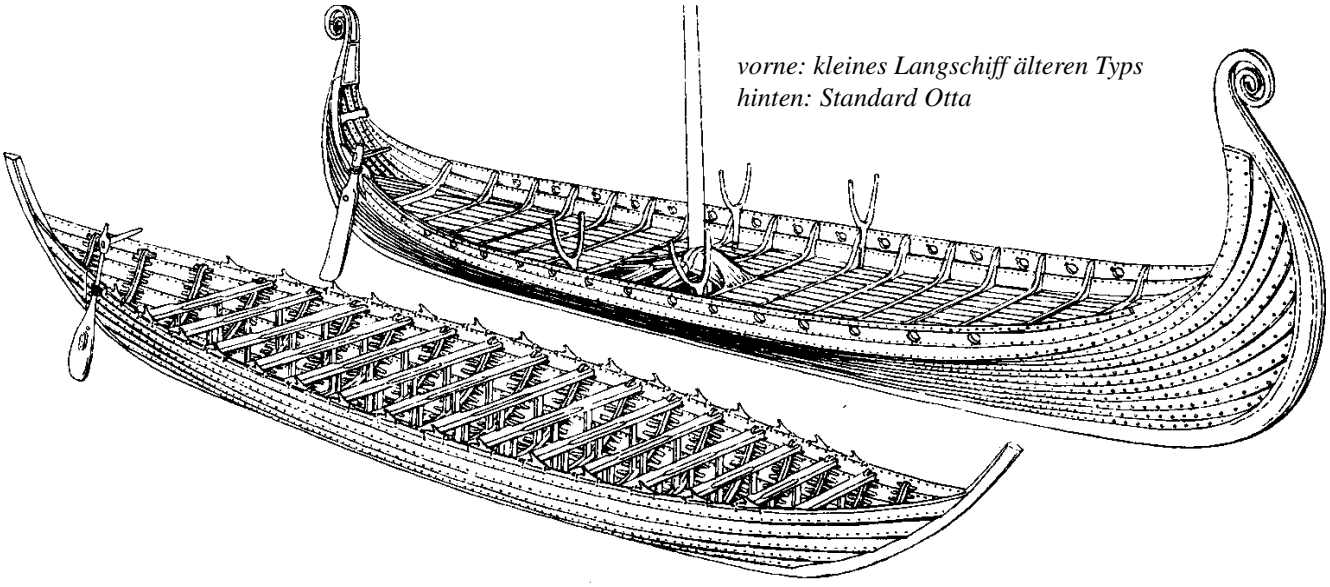


Takelage: I rah 1
Seitenhöhe: 1,50 - 2,50 (je moderner das Schiff, desto höher die Seitenhöhe)
Ältere, kleinere Ottas haben kein durchgezogenes Deck
Riemen: 2x14 - 2x34
Besatzung: 30 - 70 (auf Kriegsfahrt passen noch einmal so viele Krieger auf das Schiff)
Struktur: 2-3
Beweglichkeit: sehr hoch
Frachtraum: 18 - 40 Quader

Geschwindigkeit:
vor dem Wind: 13 - 15 Meilen
mit raumem Wind: 19 - 23 Meilen
am Wind: 7 - 9 Meilen
gerudert (Marsch): 7-8 Meilen

Die kleinen Ottas haben ein Schlangenmaul und die größeren einen Drachenkopf am Bug (die kleineren werden auch Skeidhs genannt und haben bis max. 2x20 Ruderer)

Bauzeit: 3 - 5 Monate (kann überall gebaut werden, wo es ausreichend Bauholz gibt)



vorne: kleines Langschiff älteren Typs
hinten: Standard Otta

Snekkar
(Snekkjar; garethisch: Schnigge, eigentlich Schnecke)
„Schnecke“ kommt nicht von der Langsamkeit der Fortbewegung, sondern von der Art der Fortbewegung der Schnecke: das Gleiten, Schiffe die Schnell über das Wasser gleiten. Mit anderen Worten: Ein schnelles Schiff, das auch gerudert werden kann.

Länge: 24 - 28 m
Breite: 4,5 - 6 m (Verhältnis Länge zur Breite ca. 4,5-5:1)
Tiefgang: 1,5 - 2,0 m
Seitenhöhe: 2,3 - 3,0 m
Takelage: I rah 1 (neuere Modelle haben noch einen Besanmast mit einem Havenischen Segel)
Besatzung: 10 - 18 (Minimum) (bis zu 100 Mann zusätzlich)
Struktur: 3-4
Beweglichkeit: hoch
Frachtraum: 30 - 50 Quader
Riemen: max 2x20
Geschwindigkeit:
vor dem Wind: 12 - 13 Meilen
mit raumem Wind: 18 - 19 Meilen
am Wind: 7 - 8 Meilen
gerudert (Marsch): 6 - 7 Meilen
Bauzeit: ca. 3 - 4 Monate (kann überall gebaut werden)

Vidsandr (auch Byrdingr)
(Eine Zeichnung gibt es leider noch nicht, der Typ ist angelehnt an die irdische Nef)

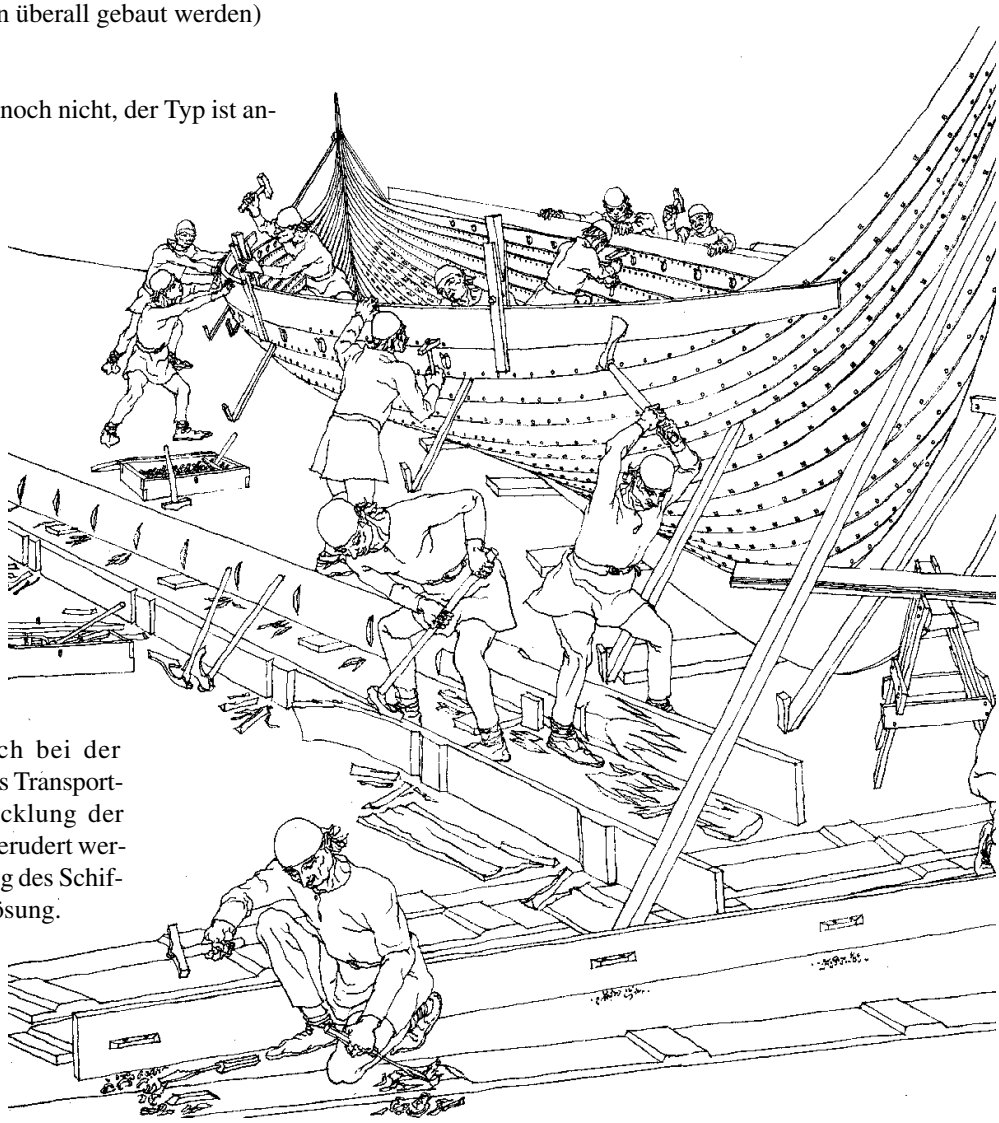
Länge: 22 - 25 m
Breite: 7,3 - 8,3 m (Verhältnis Länge zur Breite ca. 3-3,5:1)
Tiefgang: 2 - 2,6 m
Seitenhöhe: 3,2 - 3,8 m
Takelage: I rah 1, Sprietsegel
Beweglichkeit: Mittel
Struktur: 5-6
Frachtraum: 70 - 100 Quader
Besatzung: 16 (mindestens) (bis zu 180 zusätzlich)

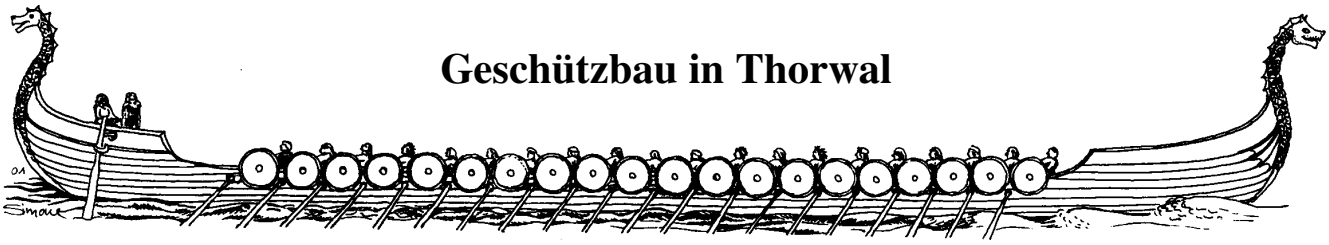
Geschwindigkeit:
vor dem Wind: 11 Meilen
mit raumem Wind: 14 Meilen
am Wind: 6 Meilen

Ursprünglich handelt es sich bei der Vidsandr um ein hochseefähiges Transportschiff, das eine Weiterentwicklung der Knorr darstellt. Es kann auch gerudert werden, angesichts der Verdrängung des Schiffes, ist dies aber nur eine Notlösung.
Da diese Weiterentwicklung von der Vidsander Werft stammt, hat sich auch der Name *Vidsandr* verbreitet, dieser Typ von anderen Werften gebaut heißt auch *Byrdingr*, abgeleitet vom thorwalschen "byrdr" was "Last" bedeutet, der Name steht also für ein Handelsschiff.
Neuere Versionen haben oberhalb des Vorder- und des Achterdecks Kampfflächen, die auf Säulen stehen und mit einem Schutzzaun umgeben sind (nachteilige Segeleigenschaften).
Die neuesten Pläne sehen auf dem Vordeck einen zweiten Mast vor, der ein kleineres Rah oder havenisches Segel tragen soll, hier ist die achtere Kampfplattform mit Geschützen versehen und in die Schiffsstruktur eingebaut, so soll die Vidsandr wehrhaft sein ohne ihre ursprünglichen guten Segeleigenschaften zu verlieren. Diese Änderungen müssen sich aber erst noch bewähren.
Bauzeit: 4-5 Monate (nur Werft)

Andere Typen
Über diese Idealtypen hinaus gibt es natürlich weitere Abwandlungen und kleinere Bootstypen. Doch würde ihre detaillierte Aufzählung den Rahmen sprengen.
Namentlich erwähnt sei hier aber immerhin die Skúta, als ein eher kleines Schiff für den Personentransport (2x5 bis 2x10 Ruderer).

Von Ragnar Schwefel mit einigen Beiträgen von Kolja Marold
Dank an Thomas Römer und andere für Beratung





Geschützbau in Thorwal

Historisches

Die Geschichte des thorwalschen Geschützbaues ist keine besonders lange und spektakuläre. Zwar wurde in den vergangenen 800 Jahren immer mal wieder das eine oder andere Geschütz unterschiedlichsten Types erbeutet, doch entsprach ihr Einsatz nie der eigentlichen Kampfesweise der Thorwaler, die schon immer das persönliche Kräftemessen im Nahkampf bevorzugten.

An dieser Kampfesweise hat sich letztendlich in den vergangenen Jahrhunderten nie etwas ändern müssen, da auch auf den Schiffen möglicher Gegner bzw. Opfer relativ wenig schwere Fernwaffen installiert waren, die ein größeres Umdenken im Seegefecht erfordert hätten. Schiffe mit einzelnen Geschützen ließen sich aus dem toten Winkel her anlaufen, oder man schaffte es, die Besatzung zu überraschen. Schwieriger wurde es da schon bei den Befestigungen der Städte. So galt Chorhop vor über hundert Jahren mit seinen beiden die Hafeneinfahrt flankierenden Batterietürmen, auf denen je zehn Böcke und sechs Rotzen untergebracht waren, als eine der stärksten Hafenbefestigungen Aventuriens, was aber Hetmann *Hyggelik den Großen* nicht davon abhielt, mit seinen sechs Ottas außer Sichtweite anzulanden und die Stadt von Land her zu nehmen. Ein weiterer Beweis für die Thorwaler, daß ihre Taktik dem Einsatz von Geschützen gleichwertig gegenüberstand.

In den letzten Jahrzehnten jedoch machte der Kriegsschiffbau einige für Thorwaler unerfreuliche Fortschritte und vor allem auch das Wettrüsten zwischen Mittelreich und Lieblichem Feld führte nicht nur zu einem quantitativen Sprung bei den Geschützen, sondern auch einem qualitativen in der Munitionstechnik. Der taktische Einsatz von mit Hylailer Feuer gefüllten Brandgeschossen hob den Fernkampf auf eine völlig neue Ebene.

Auch erhöhten Schiffsneubauten wie die neuen horasischen Schivonen und Karracken mit ihren starken Breitseiten die allgemeine Feuerkraft, so daß, um ein Beispiel aus jüngster Zeit aufzuzeigen, die horasische Flottille von Admiral Rubec von Chetobah mit ihren gerade mal sieben Schiffen bei der Bombardierung Thorwals immerhin mehr als einhundert Geschütze verschiedener Gewichtsklassen zur Verfügung hatte, um innerhalb einer Stunde die halbe Stadt in Schutt und Asche zu legen.

Die Munition mit dem „Salamanderfeuer“, wie es auch genannt wird, ist zwar recht teuer, aber dafür im Einsatz auch geradezu gnadenlos effizient !

Diese Entwicklung wurde in den vergangenen Jahrzehnten von vielen weitsichtigen Hetleuten und Kapitänen mit Sorge verfolgt, doch sah man sich außerstande, mit alten Traditionen zu brechen, um eine vollständige Wendung im thorwalschen Schiffbau herbeizuführen. Zu ungewohnt und eng sind die südlichen Neubauten und zu viel Vorteile bieten immer noch die althergebrachten Schiffstypen. Und zur Not gab es ja immer noch den Erbfeind: die Sklavenhalterstaaten im tiefen Süden, die traditionell immer noch im großen Umfang ihre von Sklaven geruderten Galeeren einsetzen, gegen die man auch weiterhin mit einem Drachenschiff einigermaßen im Rennen bleiben konnte ...

So werden zwar schon seit über achtzig Jahren in der Kriegerakademie der Stadt Thorwal auf dem „Alten Ugdalf“ vom zwergischen Leiter der Akademie Meister Dramosch und seinen Geschützführern auch Kämpfer an relativ modernen Beutegeschützen ausgebildet, doch selten einmal konnten diese ihre erworbenen Fähigkeiten unter Beweis stellen.

Meistens wurden und werden immer noch auf Drachenschiffen, wenn überhaupt, Aale zum Einsatz gebracht. Torsionsschleudergeschütze, die im Gegensatz zu den Rotzen keine Vollgeschoß-Kugeln oder Gefäße mit Hylailer Feuer verschießen, sondern gewaltige Speere, die z.B. wie Harpunen in die Schiffswandungen gegnerischer Schiffe geschossen werden, um sie dann zum Entern heranzuziehen, oder die mit großen Sichelklingen an der Spitze versehen sind, um die gegnerische Takelage zu zerstören.

Während unter der Obersten Hetfrau Garhelt diese Problematik nur geringe eine Priorität hatten, da Garhelt eine friedensorientierte Politik gegenüber den beiden großen Reichen verfolgte, hatte ihr ehrgeiziger Sohn Tronde immer die Vereinigung aller Thorwaler zu einem starken Staatsgebilde vor Augen, das jederzeit gezwungen sein kann, seine Stärke zur See auch unter Beweis stellen zu müssen.

Deswegen forcierte Tronde auch die Entwicklung neuer Schiffstypen, die mehr Geschütze tragen können.

Zur Geschichte von Thiesson & Grupp

Kurz nachdem Tronde zum Nachfolger seiner verstorbenen Mutter gewählt wurde, übernahm ein Grüppchen Thorwaler Zwerge auf der im Golf von Prem gelegenen Insel Hjalland eine alte Erzmine. Zu dieser Zeit hatten die Bewohner der nördlichen Golfküste arge Probleme mit den friedlosen Piraten, die sich im Küstenstädtchen Daspota festgesetzt hatten. Auch Hjalland mußte sich vor regelmäßigen Überfällen in Acht nehmen und Verteidigungsmaßnahmen gegen die Piraten ergreifen. Da traf es sich natürlich gut, daß sich unter den ansässigen Zwergen ein ehemaliger Geschützmeister der Thorwaler Kriegerakademie namens Grupp Sohn des Gonzo befand, der eigentlich von den blasierten Großlingen, die sich partout nicht für Geschütze begeistern konnten, die Nase gestrichen voll hatte und sich lieber wieder so interessanten Tätigkeiten wie dem Erzbergbau widmen wollte. Hier traf er nun aber endlich auf Schüler, die seine Erfahrungen dankbar aufnahmen, weil sie ihre Notwendigkeit klar vor Augen hatten.

Und hier traf er auch auf den Zimmermann Thinmar Thiesson, der schon immer gerne an mechanischen Spielereien gebastelt hatte.

So begann eine Freundschaft Gleichgesinnter, die zum ersten organisierten Geschützbau in Thorwal führte: den Geschützwerkstätten von Thiesson & Grupp.

Zur Entwicklung der Geschütze
Obwohl wenn man auf einen ziemlich umfassenden Erfahrungsschatz zurückgreifen kann, verlief die Entwicklung des eigenen Geschützbaues in den letzten zehn Jahren nicht ohne Rückschläge, aus denen man aber auch seine Lehren ziehen konnte. In einigen Bereichen mußte man allerdings Neuland beschreiten, da man, was z.B. die Witterungsfestigkeit anbelangt, im hohen Norden ständig vor neuen Problemen stand und teilweise noch steht, die den Südländern mit ihrem viel milderen Klima bisher kaum bekannt sind und daher auch keine Beachtung gefunden haben, wie man deutlich an den Beutegeschützen selbst jüngst bei der Karavelle „Phecadistern“ erkennen konnte.

Eines der geringsten Probleme war die Fertigung der stabilen Holzrahmenkonstruktion, denn Steineiche und andere Harthölzer stehen ausreichend zur Verfügung. Allerdings werden die Bauteile ebenso wenig wie im traditionellen Schiffbau ausgesägt, sondern gespalten und geglättet. Dadurch, daß man mit den Holzfasern geht, kann das Holz gleichmäßiger durchtrocknen und es verzieht sich später kaum, was sich positiv auf die Trefferleistung auswirkt. Verbunden werden die einzelnen Bauteile bevorzugt durch Holzzapfen, sowie Nägel und Krampen aus Bronze.
Eisen bzw. Stahl findet bei den Mechaniken nur in den Bereichen Verwendung, wo eine hohe Zugfestigkeit gefordert ist und wo man auch relativ leicht zum Reinigen herankommt. Also besonders im Bereich des Schlosses und der Spannmechanik. Die restlichen Metallteile werden ausschließlich aus Bronze gefertigt.
Diese Technik, die man erst als „südländische Spielerei“ abtat, offenbarte bald ihren Sinn, als die ersten Geschütze längere Zeit auf See dem aggressiven Salzwasser ausgesetzt waren und schnell zu rosten anfingen und in Folge blockierten. Inzwischen werden die bronzenen Gleitklauen des Geschoßschlittens noch mit einer Lage Blei ausgekleidet, was durch seine „selbstschmierende“ Wirkung zusätzlich zur dicken Fettschicht für ein reibungsloses Gleiten des Schlittens sorgt und die Gefahr von Ladehemmungen herabsetzt.
Das nächste Problem ergab sich bei den Torsionspacken, die aus einem oder mehreren zu dicken Bündeln gerollten Seilen bestehen, die mit einer gewissen Vorspannung in den Rahmen eingesetzt werden, um dann durch das Nachhintenziehen der Wurfschenkel die nötige Kraft zu speichern, die benötigt wird, um ein bis zu zwölfeinhalb Stein schweres Geschoß zielgenau über eine halbe Meile weit zu werfen.
Normales Tauwerk scheidet dafür aus, da es einfach nicht elastisch genug ist, um sich dermaßen spannen zu lassen. Es wäre beim Segeln auch lebensgefährlich, wenn das bewegliche Gut nicht richtig gesichert werden könnte.
So mußte man sich bei den Beutegeschützen mit den ab und zu erbeuteten Seilen südlicher Machart zufrieden geben, weil man auch nicht so ohne weiteres in Albernia vierhundert Schritt geeignetes Tauwerk bestellen konnte. Meist war nur minderwertiges Material zu bekommen, da man den Nordländern nicht auch noch die Waffen liefern wollte, mit denen man dann später überfallen wurde.
Eine Untersuchung der Torsionsseile ergab, daß die Seele vor allem aus langem Haar sowie aus Haut oder Därmen besteht, wobei sich die einzelnen Seelenstränge stets abwechseln, damit sich das Haar nicht verfilzt und Knoten bildet, die die Struktur des Seiles schwächen und unter Belastung zum Reißen bringen könnten.
Die Beschaffung dieser Materialien ist auf der vornehmlich an Land- und Viehwirtschaft orientierten Insel Hjalland zum Glück kein großes Problem, Verwendung findet u.a. die Wolle der langhaarigen Premer Mähnenschafe, Pferde- und Mammuthaare sowie Darm und Streifen von hochfest gegerbter Seetigerhaut.
Nachdem man gerade in Nordthorwal darauf aufmerksam wurde, daß sich die Seilpacken in den Geschützen bei schwerer See recht schnell mit Wasser vollsaugen und so erheblich an Spannung verlieren, bei Kälte dann sogar noch ganz oder teilweise gefrieren und dadurch in der Regel unbrauchbar werden, werden die fertig gewickelten Packen gut gefettet und mit einer Manschette aus Seetigerhaut umhüllt, die das Fett drin und das Wasser draußen hält. Als ein erfreulicher Nebenaspekt zeigte sich, daß die mit Fett getränkten Seile durch die in den Seilen herabgesetzte Reibung gleichmäßigere Schußbilder liefern und auch wesentlich länger halten.

Die ebenfalls elastischen Wurfschenkel bestehen meist aus Eibe oder Esche und werden ebenfalls nicht gesägt, sondern gespalten.
Übrigens empfiehlt es sich, Wurfschenkel und Torsionspacken nur paarweise auszutauschen, weil sonst durch die ungleichmäßige Belastung das Trefferbild stark leidet.

Die Sehnen der Geschütze, die ja die gesamte Kraft auf das Geschoß übertragen müssen, bestehen aus hochfesten, sorgfältig gegerbten und verdrillten Streifen von Seetigerhaut, die kunstvoll ineinander geflochten werden. Erste Versuche laufen mit in der Drahtzieherei im Thorwaler Eisenhof hergestellten Drahtseilen, doch fehlen noch Erfahrungswerte über die Dicke und den Aufbau der Drahtseile, die öfters noch brechen, wenn sie zu dünn sind, während die zu dikken den Schußablauf behindern.

So hat man hier eine kleine Geschützgeneration geschaffen, ide zwar keine außergewöhnlichen Schußeigenschaften im Vergleich zu den „modernen“ Waffen des Mittelreiches und des Horasiates aufweisen, aber ihnen inzwischen von den Schußleistungen her ungefähr ebenbürtig und von der Robustheit in der Bedienung und Wetterfestigkeit in diesen Breiten überlegen sind.

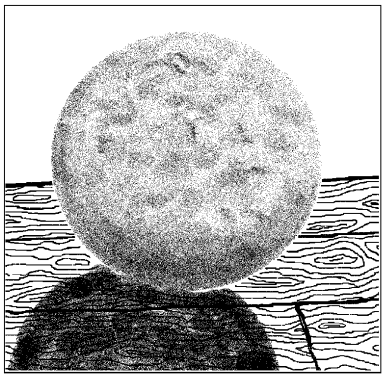
Aussichten für die Zukunft
Durch den Krieg mit dem Horasiat erhält Thiesson und Grupp das erste Mal die Gelegenheit, die Geschütze im größeren Umfang praktisch zu erproben.
Von Tronde mit Weitblick unterstützt, entstand im Süden der Golfinsel Hjalland eine Ottaskin mit einem großen Schießgelände, wo man die Geschütze und Munition nicht nur auf Land, sondern vom Strand aus auch aufs flache Wasser hinaus erproben kann.
Inzwischen wurde auch die Ausbildung der Geschützbedienungen aus der Thorwaler Kriegerakademie vom *Al-*

ten Ugdalf hierher verlegt, da nicht nur wegen der Umbaumaßnahmen dort zuwenig Platz herrscht, sondern auch an der vielbefahrenen Bodirmündung stets die Gefahr besteht, beim Probeschießen ein Schiff zu treffen.
Die Ottaskin ist groß genug, um die noch geringe Zahl der Schüler aufzunehmen, doch da sie zum Kummer ihrer zeitweiligen Bewohner meilenweit von den nächsten Ansiedlungen auf der Insel und noch weiter von der einzigen „Stadt“ und ihren Vergnügungen entfernt ist, haben die angehenden Richtschützen der Ottaskin mit einem gewissen Humor den Namen „Kummerdorf“ gegeben.

Die Ausbildung dauert hier drei Monde und umfaßt alle Funktionen, die ein Richtschütze beherrschen muß:
- Grundkenntnisse über die Geschützmechanik
- Wartung und Pflege
- Durchführen von einfachen Reparaturen
- Lade- und Richttätigkeiten
- Schießdisziplin
- Schießen mit Sondermunition

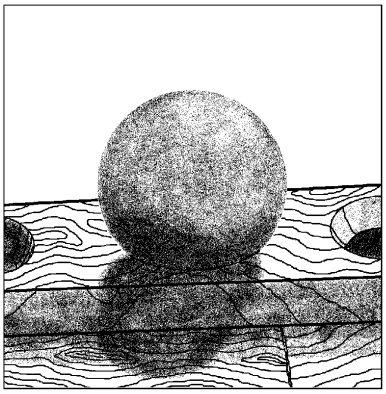
Bisher fehlte es an Möglichkeiten, das Schießen direkt vom fahrenden Schiff aus üben zu können, da der Aufwand, extra eine Otta mit einem oder maximal einem zweiten Geschütz dafür abzustellen, einfach zu groß ist.
Diesen Sommer wurde in Vidsand endlich die „Steenwarpr“ fertiggestellt, eines der wenigen neuen Schiffe vom Typ „Vidsander Otta“ oder „Vidsandr“. Dieses Schiff verfügt über eine größere Bug- und Heckplattform als üblich und ist eines der ersten, die einen zweiten Mast auf dem Vordeck trägt.
Die Vidsandr Ottas können mit bis zu acht Geschütze bestückt werden, um den Geschützkampf von See aus üben zu können. Durch dadurch erhöhten Schwerpunkt und die sehr eingeschränkte Ladekapazität ist das „Schulschiff“ nicht für längere Seefahrten ausgelegt - für den Betrieb im geschützt liegenden Golf von Prem ist es aber ideal. Nichtsdestotrotz hat das Schiff mit einer handverlesenen Mannschaft in der "Schlacht vor Dibrek" eine erste Bewährungsprobe gegen die horasischen Schiffe bestanden. Aber man wird noch viel lernen müssen ...

Hjallandische Geschützwerkstätten
Thiesson & Grupp
Geschosstypenblatt, konventionell



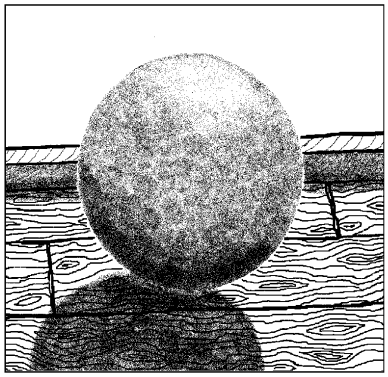
Granitgeschoss
Standard-Geschoss aus preisgünstigem Graugranit. Wesentlich härter als horasische Sandsteinkugeln, garantieren sie eine bessere Geschosswirkung im Ziel. Gleichmässige Bearbeitung und sorgfältige Abrundung sorgen bei einer Geschossgewichtstoleranz von unter 2% für eine minimierte Streuung.

Gewichts-klasse	Durchmesser in Finger	Preis per 1 Stck	100 Stck	1000 Stck
200	7,6	50 H	49 H	48 H
300	8,7	72 H	71 H	70 H
500	10,4	124 H	123 H	122 H



Hartbleigeschoss
Geschoss aus Gussbleilegierung mit einem deutlich kleinerem Durchmesser gegenüber Granit.
Die Vorteile liegen im geringeren Stauraumverbrauch und besserer Zielgenauigkeit auf große Entfernungen.

Gewichts-klasse	Durchmesser in Finger	Preis per 1 Stck	100 Stck	1000 Stck
200	4,75	510 H	505 H	500 H
300	5,4	710 H	705 H	750 H
500	6,4	1260 H	1255 H	1250 H



Panzergeschoss
Das anspruchsvolle Geschoss aus gehärtetem Gusseisen für eine hohe Durchschlagsleistung überzeugt auch gegen dicke Planken aus Steineiche. Ideal für Schüsse gegen die Wasserlinie und gepanzerte Geschützstutzen, oder gegen Festungen.

Gewichts-klasse	Durchmesser in Finger	Preis per 1 Stck	100 Stck	1000 Stck
200	5,3	110 H	105 H	100 H
300	6,1	160 H	155 H	150 H
500	7,25	260 H	255 H	250 H

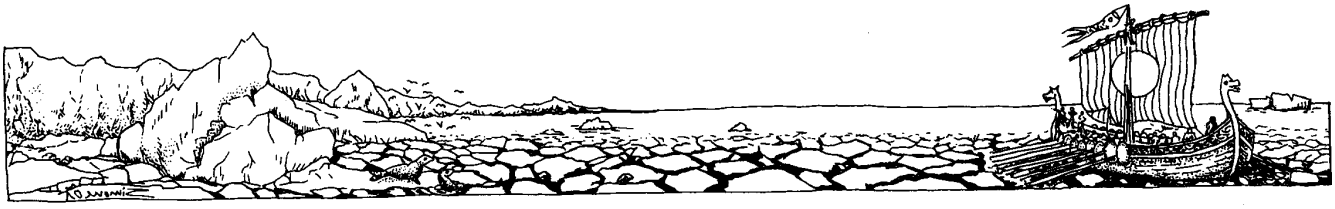
Geschäftsführer: Thinmar Thiesson; Werkmeister: Grupp, Sohn des Gonzo
Gerichtsstand: Windbrummer-Ottajasko, Ljasdahl, Hjalland
Heumond 2651 n.H

Gefangen!

Kälte.
Eine feuchte, durchdringende Kälte.
Dunkelheit. Und dann dringt der Geruch von Moder und Abfällen nein - Fäkalien in die Nase.
Plötzlich formt sich ein Gedanke: Bei Hrangars verfluchter Brut, wo bin ich?
Doch der Moment des Unwissens ist - leider - viel zu kurz.
Gefangen. Sie hatten ihn geschnappt. Dabei war er nur noch zweihundert Meter vom Strand entfernt, als ihn der Armbrustbolzen des Zweililiengardisten traf. Er sah gerade noch, wie das Boot ablegte, bevor sich sein Blick vernebelte und er in Borons Traumreich wechselte.
Obwohl er mittlerweile schon über drei Wochen hier ist, ist ihm der Tag des Überfalls noch so klar im Gedächtnis, als ob es gestern gewesen wäre. Der Kampfeslärm, das Geschrei der Bürger (und einiger Gardisten), brennende Häuser und mittendrin stürmten wie ein Pflug des Todes die Schar der Thorwaler Krieger und Kriegerinnen durch die Straßen und Gäßchen Alt-Grangors. Doch dann wurden sie immer stärker von den Gardisten Herzog Cusimos bedrängt. Schließlich mußten sie sich vor der Übermacht zurückziehen. Doch nur einige Dutzend Nordländer entkamen. Etwa eine Handvoll wurde gefangen, wie er. Die meisten jedoch lagen tot am Strand, in den Gassen oder auf dem Grund der Bucht von Grangor.
Nun liegt er hier allein in seiner Zelle. Naja, fast allein. Ein paar Ratten sind auch noch da. Doch hier im Stadtgefängniss auf der Insel Kopp hat er die Zelle für sich. Die anderen Thorwaler sind schon abgeurteilt, einige wurden gleich drei Tage nach dem Überfall gehängt, die anderen wurden zur Zwangsarbeit in die Goldfelsen geschickt.
Nur ihn hat man bisher noch nicht vor das Grangorer Stadtgericht geführt.
Sie hatten wohl gedacht, daß er an der Verletzung sterben würde, so wie Askir. Der hatte einen Treffer an der Schulter abbekommen, eigentlich nicht weiter schlimm, nicht für Askir, aber das Wundfieber hatte den armen schließlich dahingerafft. Aber er hatte es geschafft. Sicher, völlig hergestellt war er noch nicht, sein Bein schmerzt noch immer - aber er kann es wieder belasten ohne gleich nach ein paar Schritten einzuknicken.
Da - ein Geräusch. Ein Schlüssel dreht sich im Schloß. Das Gestampfe von eisenbeschlagenen Stiefeln auf den Steinstufen, die in den Zellentrakt des Stadtgefängnisses herunterführen. Kommen sie, um ihn zu holen? Tja, so soll es dann wohl enden - im Stadtgefängnis von Grangor, am Galgen. Oder schikken sie ihn auch zum Steinekloppen in die Goldfelsen? Wohl kaum, sein Bein ist ja noch nicht ganz hergestellt. Zum Durchfüttern schicken sie ihn sicher nicht ins Straflager.
Die Schritte kommen immer näher. Doch was ist das: ein schleifendes Geräusch mischt sich zwischen die stampfenden Tritte der Stiefel. Zum Überlegen bleibt ihm jedoch keine Zeit. Schon wird der Schlüssel in das schwere Schloß der Massiven Holztür gesteckt. Unter metallischem Klicken dreht er sich und die Tür wird aufgestoßen.
Gesellschaft für dich! Aber gewöhn dich nicht zu sehr an ihn, morgen wirst du dem Stadtrichter vorgeführt!™
Ein großes Bündel wird von zwei Zweililiengardisten hinein gestoßen. Dumpf schlägt es auf den feuchten Kellerboden auf, ein bewußtloser Körper, wie er feststellt, Schon schließt sich die Tür wieder und die Gardisten entfernen sich.
Still mustert er den Neuankömmling. Ein Mann, nicht besonders groß. Er hat langes, hellbraunes Haar und trägt einen Spitzbart. Seine Kleidung ist ganz nach Art der Horasier, jedoch hat sie schon bessere Zeiten gesehen, wie ihr Träger. Ein zerschlissenes Seidenhemd mit Rüschenkragen, abgetragene, verdreckte Leinenhosen und ausgelatschte Stulpenstiefel.
Morgen also ist seine Verhandlung. Und dann kommt auch bald das Ende. Wut kommt in ihm auf. Wut, daß er machtlos hier in der Zelle sitzt und nichts machen kann. Oh, wäre er doch nur im Kampf gestorben; nicht baumelnd an einem Galgen, wo sich dann auch noch diese feigen horasischen Krämer am Hinrichtungsspektakel weiden. Voller Zorn springt er auf und hämmert gegen die Tür. Er schreit. Es ist ein tiefer, fast animalischer Laut, der aus seiner Kehle dringt und seiner Wut Ausdruck verleiht.
"Ruhe da unten!" dröhnt es von der Wache hinab. Er setzt sich wieder hin. Seine Wut verfliegt langsam und weicht Resignation.
Die folgenden Stunden verbringt er, in dem er vor sich hingrübelt und den Neuen anstarrt.
Als dieser dann die Augen aufschlägt, sieht er ihm das Erstaunen an.
"Ein Barbar aus dem Norden, interessante Zellengenossen hat man hier." bemerkt der noch immer am Boden liegende mit brummendem Kopf.
Wäre er nicht so in Gedanken versunken, hätte er dem Erwachten schon eine gelangt. Seiner gewählten Aussprache nach stammt er von hier. Nun, ob aus Grangor kann er natürlich nicht sagen, aber zumindest aus dem Lieblichen Feld, das wohl. Aber wie ein Edelmann oder ein wohlhabender Händler sieht er nicht aus. Eher wie ein Herumtreiber.
"Darf ich mich Euch vorstellen? Andrea Tarduno, zu Euren Diensten, starker Herr aus dem Norden. Wenn Ihr Dinge dringend braucht, die bei jemand andern nicht so gut aufgehoben sind, wendet Euch vertrauensvoll an mich." Verschmitzt blinzelt der Horasier ihm zu, bevor er fortfährt: "Doch der Besitzer eines Vinsalter Eis hatte beschlossen, sich noch nicht von ihm zu trennen und die Büttel geru-

fen. Dich haben sie wohl beim großen Angriff geschnappt. Dachte, man hätte euch aufgeknüpft oder in die Goldfelsen transportiert. Warum bist du noch hier?"
Er erzählt Andrea von seiner Verletzung und daß sie wohl dachten, er stürbe. "So wie die Stimmung in der Stadt ist, werden sie dich wohl hängen. Für die Opfer wollen sie Vergeltung. Jetzt, wo du wieder gesund bist, werden sie dir wohl bald den Prozeß machen" mutmaßt der Streuner. Morgen", erwidert er teilnahmslos. - "Dann verabschiede ich mich schon heute von dir. Ich habe nicht vor, für länger hier zu bleiben."
Der Streuner mußt wohl das Aufglühen in den Augen des Kriegers gesehen haben, denn er fügt schnell hinzu: Wenn dein Bein gesund ist, kannst du gern mitkommen. Aber ich kann keinen Ballast gebrauchen. Zum Tragen bist du mir zu schwer." Das Aufflammen der Augen kommt von der neuen Hoffnung. Flucht! Das hielt er für ausgeschlossen. Er hatte sich damit abgefunden, von den Horasiern aufgeknüpft zu werden.
"Und? Du wirst meine Einladung doch nicht ausschlagen. Dann hilf mir."
Zusammen nahmen sie die hölzernen Gestelle der Pritschen auseinander. Der Streuner machte zwei Haufen, einen großen und einen kleineren.
Aus seinem Stiefel zückte der Liebfelder einen kleinen Feuerstein und zündete damit den kleineren Haufen an. Du mußt die erste Wache stumm machen, ich übernehme dann die zweite" gibt Andrea dem Thorwaler Anweisung.
Er wartet noch bis das Feuer stark raucht und schreit dann "Wache! Wache!"
Man hört, wie sich die obere Tür öffnet: "Schreit hier nicht so rum!" raunt ein Gardist von oben. "Kommt schnell, hier stimmt etwas nicht!" antwortet der Streuner. Unter mürrischem Grunzen stapft der Wächter die Steinstufen hinab. Als er vor der Tür steht, brüllt Andrea "Feuer!" Er sieht den Rauch und ruft seinen Kollegen: "He Nepo bring einen Eimer, hier qualmt was!" Sogleich sperrt der Gardist die Eichentüre auf und betritt die Zelle. Da kracht auch schon die mächtige Faust des Thorwalers wie Ingerimms Hammer. Ohne einen weiteren Laut von sich zu geben sackt der Wachposten zusammen. Der Streuner zieht dem Bewußtlosen den Dolch aus dem Gürtel, springt in den Gang und schleudert diesen mit einer fließenden Handbewegung nach vorne. Dumpf schlägt der Eimer auf den Boden, ein kurzes Röcheln und dann Stille. Der Dolch steckt mitten in der Kehle des Mannes. "Volltreffer!" lobt der Thorwaler Andrea. "Danke." Der Liebfelder ist schon wieder in der Zelle, steckt den zweiten Haufen in Brand und zieht sich den Überwurf und den Helm des bewußtlosen Wächters an. "Schmeiß den Toten hier rein und dann nichts wie weg!"
Als sie die Treppe hoch eilen, hören sie Schritte. "Schnell! Hier in die Wachkammer!" Die kleine Kammer der diensttuenden Wächter liegt am oberen Ende der Treppe. Der Thorwaler versteckt sich hinter der Tür. Die Schritte stammen von einem weiteren Gardisten, der gerade den Gang entlang kommt. "Was ist hier los?" will er wissen. In der Uniform des Wächters entgegnet ihm Andrea: "In einer Zelle brennt´s. Nepo ist schon unten. Hol die anderen zum Löschen. Ich helfe unten." Der Gardist macht sofort kehrt und rennt nach oben. Der Streuner nimmt noch schnell eine Lampe, die den kleinen Raum beleuchtet und schmeißt sie auf eine Pritsche in der Ecke. Jetzt aber raus hier.
Beinahe werden die beiden Ausbrecher von einer Patrouille entdeckt, die gerade um die Ecke biegt. Sie können sich gerade noch in einem Hauseingang verstecken. "Folge mir!" Nachdem die Stadtgardisten außer Sicht sind, lotst der Streuner sie gekonnt durch die verwinkelten Gäßchen der Insel. Aus einiger Entfernung hören sie den Lärm aus dem Stadtgefängnis. Doch noch haben die Wächter nur das Feuer und nicht das Fehlen der Gefangenen bemerkt. Sie laufen zum Westufer des Grangorer Stadtteils. Der Thorwaler hat Mühe mit seinem verletzten Bein dem flinken Streuner zu folgen. Ihre Flucht geht weiter durch schmale Durchgänge, vorbei an den Häusern der Händler und Handwerker. Über einen Platz, nach links durch den nächsten Durchgang, um die nächste Ecke und schon teilen sich die Häuserfronten und geben den Blick auf die Grangorer Bucht frei.
"Jetzt heißt es Schwimmen!" weist ihn der Liebfelder an, als sie das Ufer erreichen. Da er ein ausgezeichneter Schwimmer ist, machen ihm die 200 Schritt, die Kopp und Traviastrand trennen, nichts aus, trotz seines Beins. Andrea hat wesentlich mehr Mühe. Sie hören aus der Ferne immer noch den Aufruhr, den ihr Feuer verbreitet hat, während sie durch das dunkle kalte Wasser gleiten. Triefend erklimmen sie die vorgelagerte Lagune von Traviastrand. Was nun?™ fragt der Thorwaler. Dort vorne ist die Stadtwerft, da liegen auch kleinere Boote vertäut.™ Mittlerweile ist ihr Ausbruch anscheinend bemerkt worden, denn es dringen Alarmschreie zu ihnen herüber. Vom Feuer ist auch nichts mehr zu sehen. Doch die beiden Ausbrecher sind schon bei der Werft angelangt. Schnell ist eine kleine fahrtüchtige Jolle ausfindig gemacht. Während der Horasier das Haltetau des Bootes löst, setzt sich der Nordmann an die Ruder. Mit kräftigen Zügen treibt er das Boot auf das offene Meer hinaus. Von den Schreien aus der Stadt alarmiert, herrscht nun auch auf der Hafenfestung Grangorella helle Aufregung. Doch während die Geschützmannschaften und Aussichtsposten die Hafeneinfahrt im Visier haben und den Horizont nach Drachenbooten absuchen, weil sie einen erneuten Angriff der Thorwaler befürchten, verschwindet eine kleine Jolle im Schutze der Lagune im Morgennebel.

André Schunck



Die Stunde der Rache

Ein Abenteuer für 4 – 6 Helden mittlerer Stufen

Von Steven Hepp und Andreas Reinhard

Das Abenteuer (Meisterinformationen)

Die Stunde der Rache ist gekommen, endlich, endlich will Thorwal, das noch so junge Staatsgebilde, das Schwert wider jene erheben, die ihm so unendliche Pein brachten, die Mordbrenner, die die Stadt Thorwal in Schutt und Asche gelegt haben, eben jene Asche, aus der sich der Phoenix Thorwal wieder erheben soll.
Gegen das Liebliche Feld soll es gehen, und deine Helden sollen dabei sein. Doch soll es diesmal keine blutrünstige Rache einiger Hitzköpfe sein, wie der Angriff auf Grangor – diesmal segeln die Schiffe mit Hetmann Trondes Segen und seiner Unterstützung, unter dem Kommando seiner Tochter Jurga.

Angeheuert für eine Kaperfahrt ins Ungewisse, beginnt die Geschichte im von Zerstörung gezeichneten Thorwal. Gemeinsam mit einer Handvoll weiterer Schiffe segeln sie bis in den tiefen Süden, wo die verwegene Schar den horasischen Kolonien ordentlich zusetzen soll. Man plant, dort einen Stützpunkt zu errichten, von wo aus man die reichen Transporte aus dem Südmeer abfangen will.
Stürme und Flauten, Entbehrungen und feindliche Schiffe stellen die Mannschaften auf die Probe. Doch damit nicht genug: Ein Spion treibt an Bord sein Unwesen und wartet auf seine Gelegenheit, die thorwalschen Pläne zu vereiteln.

In Brabak, stoßen die Seefahrer auf eine wertvolle Information: Die *Admiral Sanin*, eines der mächtigsten Kriegsschiffe der Horasflotte, befindet sich just auf großer Fahrt zwischen den Kolonien, um dort die Steuern für die kaiserliche Schatzkammer einzutreiben. Jurga faßt den kühnen Plan, das Schiff zu kapern. Doch gestaltet sich die Verfolgung schwieriger als erwartet. Bei der Suche verlieren die Thorwaler zwei ihrer Schiffe. Man ist gezwungen, einige Kameraden auf einer Insel zurückzulassen.

Auch die Helden werden sich unter den Gestrandeten wiederfinden Während Jurga mit den restlichen Schiffen die Jagd fortsetzt, machen sich die Verbliebenen daran, ein Lager zu errichten. Doch nichts fällt den Nordleuten so schwer, wie Tatenlosigkeit. Es kommt beinahe zu einer Meuterei, doch als plötzlich die *Admiral Sanin* vor der Insel ihren Anker wirft, ist aller Hader schnell vergessen.

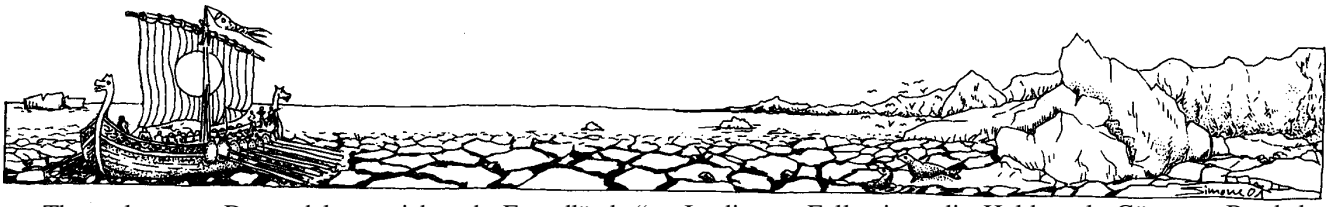
Ein Wort zu den Helden

Das Abenteuer eignet sich vor allem für Thorwaler und solche Helden, die bereits eine enge Beziehung zu Thorwal haben (Phileasson-Veteranen etc.). In Anbetracht dessen, daß es sich um eine ebenso geheime wie wichtige Operation handelt, werden ausschließlich Helden angeworben, die einen tadellosen Ruf in Thorwal genießen und sich mindestens einmal bewährt haben. Mindestens einer der Gruppe sollte diese Bedingungen erfüllen, damit dieser notfalls für den Rest der Gruppe „bürgen“ kann. Immerhin handelt es sich um eine geheime Mission, der sich nicht jeder dahergelaufene Glücksritter einfach anschließen kann.
Für Gruppen, die keine Kontakte in Thorwal haben, empfiehlt es sich, ein vorbereitendes Szenario zu entwickeln, um die nötigen Voraussetzungen zu schaffen.

Thorwalsche Helden ohne eigene Otta können die Mannschaft der Fjordzwinger-Ottajasko ergänzen, die durch den Krieg gegen das Horasiat und die Güldenlandfahrt alles andere als auf Sollstärke ist. Zumal man lange Zeit unterwegs sein wird, und nicht alle waffenfähigen Frauen und Männer in den Süden fahren sollen.

Für den Fall, daß deine Helden mit ihrer eigenen Otta das Abenteuer bestreiten wollen, sind ein paar Dinge zu beachten: Das Treiben des Spions ist auf einem Drachenboot schier unmöglich. Es fehlt an den nötigen Rückzugsmöglichkeiten und Verstecken. Damit den Helden aber nichts entgeht, bietet sich folgende Möglichkeit: Bei nächster Gelegenheit wird der Drache der Helden so schwer beschädigt, daß an eine Weiterfahrt nicht zu denken ist. Die Helden können auf der *Seespinne* das Schiff der Fjordzwinger die Fahrt fortsetzen, während ihre Gefährten das angeschlagene Boot in den nächsten sicheren Hafen bringen.
Man wird sie entsprechend ihren Fähigkeiten an Bord einsetzen.
Verfügt die Otta ohnedies über ein größeres Segelschiff, gibt es keine Probleme. Dann solltest du nur dafür sorgen, daß einige andere Thorwaler, darunter auch der Spion Lars (siehe Anhang), zur Verstärkung an Bord des Heldenschiffes kommen.

Sicherlich zählt es zu den wahrscheinlichsten Fällen, daß die gesamte oder zumindest ein Großteil der Heldengruppe nicht



aus Thorwal stammt. Dennoch lassen sich auch „Fremdländer“ gut integrieren, sofern sie die o.g. Voraussetzungen erfüllen. Jurga wird geflissentlich darauf achten, angesichts der unabsehbaren Herausforderungen im Süden, auch solche an Bord zu haben, die über Wissen/Talente verfügen, die einem gewöhnlichen Thorwaler üblicherweise abgehen und die vielseitig einsetzbar sind (Sprachkenntnisse, Reiseerfahrungen im Süden, fähige Magier des Grauen Pfades, Wundheiler etc.).

In diesem Fall reisen die Helden als Gäste an Bord der Karracke, die einen weit größeren Komfort bietet als eine Otta. Die Helden werden in diesem Fall nicht zu Bordarbeiten herangezogen, es sei denn, daß sie über entsprechende gute Fähigkeiten in der Bedienung von Geschützen oder beim Segeln von rahgetakelten Schiffen verfügen oder das schlicht Not am Mann ist.

Auftakt in Thorwal

Meisterinformationen:
Es ist schlicht unmöglich, an dieser Stelle für alle Heldengruppen einen ihrer Vorgeschichte Rechnung tragenden Einstieg vorzustellen. Wir verlassen uns hier ganz auf deine Improvisationsgabe.
Nur soviel: Die in Thorwal wohlbekannten Helden erhalten eine Botschaft *Phileassons/Trondes/Jurgas/etc. (setze hier einen guten thorwalschen Freund der Helden ein)*, der sie bittet, schnellstens nach Thorwal zu kommen. Ob die Botschaft weitergehende Informationen umfaßt, hängt in nicht geringem Maße davon ab, auf welchem Wege sie transportiert worden ist – mündlich, durch einen Kaufmann, dann wird sie zweifelsohne völlig unverfänglich bleiben – oder schriftlich durch einen Reisenden oder gar durch einen Vertrauten des Freundes der Helden. Eine Schriftliche Botschaft mag enthalten, daß man dringlichst der Unterstützung der Gefährten bedürfe, ein Vertrauter mag durchaus hinzufügen, daß es sich um eine höchst wichtige Mission handele. Keinesfalls aber weiß er, worum genau es sich handelt, nur, daß es eine geheime Operation sei.
Es bleibt zu hoffen, daß sie sich dem Ruf ihres Freundes nicht verschließen und sich baldigst auf den Weg nach Thorwal machen. Auch hier müssen wir auf deine Improvisation vertrauen, und die Ausgestaltung der Reise dir überlassen.

In Thorwal erwartet sie womöglich eine erste Enttäuschung, denn je nachdem, wer ihnen die Botschaft gesandt hat, weilt leider außerhalb der Stadt *(Phileasson bereitet sich auf die Güldenlandexpedition vor, Tronde reist durch das Land, um die Hetleute zu einen und Jurga befindet sich bereits auf See* (s.u.), die Helden werden sie später treffen. Allerdings werden sie bereits von Votan Feuerbart, einem enger Vertrauten Ragnars, dem Hetmann der Fjordzwinger-Otta, erwartet. Er soll die Helden mit seiner Otta bekannt machen. Kaum daß die Nachricht von der Ankunft der Helden an sein Ohr dringt, macht er sich auf die Suche nach ihnen.

Allgemeine Informationen:
Ihr befindet euch gerade *(passende Örtlichkeit einsetzen)* als ein Mann mit einem feuerroten Bart zielstrebig auf euch zueilt. „Endlich habe ich euch gefunden.“ Der Hüne bleckt seine Zähne zu einem gewinnenden Lächeln. „Ich komme im Namen von *(Namen desjenigen einsetzen, der die Helden nach Thorwal gerufen hat)*. Ich soll mit euch reden. Mein Name ist Votan, Votan Feuerbart von der Fjordzwinger-Otta. Man hat mir erzählt, daß ihr in die Stadt kommen würdet. Ich danke euch, daß ihr dem Ruf von *(Name des Thorwalschen Freundes einsetzen)* gefolgt seid. Leider ist er selber unterwegs, und kann euch nicht persönlich willkommen heißen. Aber dafür bin ich ja da.“ Und damit schüttelt er jedem von euch kräftig die Hand. „Thorwal hat Freunde bitter nötig, das Wohl! Mein Kapitän, Ragnar Toreson, rüstet im Auftrag von Jurga Trondesdottir höchst persönlich ein Schiff für die Fahrt gegen den Feind aus. Und da kommt ihr ins Spiel.“

Meisterinformationen:
Eine Beschreibung von Votan, wie auch der meisten anderen Meisterpersonen findest du im Anhang.
Votan gibt zu erkennen, daß dies hier leider nicht der geeignete Platz ist, um den Helden näheres mitzuteilen. Er bittet sie, ihn zum Hafen, auf sein Schiff zu begleiten, wo Hetmann Ragnar sie bereits erwartet.

Selbstverständlich ist dies nur ein Beispiel dafür, wie sich der erste Kontakt mit einem Angehörigen der Expeditionsflotte gestalten kann.

Im Winterhafen

Allgemeine Informationen:
Ihr folgt dem hochgewachsenen Burschen zum Winterhafen ein. Das Hafentor wird streng bewacht und ihr spürt, wie euch die Blicke der Wachen verfolgen. Dennoch läßt man euch ohne Zwischenfall passieren.

Votan weist euch den Weg zu eurem Ziel, der *Seespinne*, einem der stolzen Schiffe der Fjordzwinger-Otta, und dazu auserkoren, die Expedition als Versorgungsschiff zu begleiten.
Auf dem Weg blickt ihr euch neugierig nach den hier liegenden Schiffen um, schließlich kommt man ja nicht alle Tage hier her. Überall herrscht geschäftiges Treiben.
Schließlich weist Votan stolz auf eine Karracke. Das gute Stück ist eindeutig nicht mehr das jüngste, doch denen unter euch, die „Seebeine haben“, entgeht nicht, daß das Schiff sich in einem guten Zustand befindet.
„Da ist sie“, stolz deutet Votan auf den Segler, „unsere *Seespinne*!“
Ihr folgt ihm an Bord. Votan geleitet euch in die Schiffsmesse, wo er euch bittet zu warten. Nach einer Weile kehrt er mit einem großgewachsenen Mann im Schlepptau zurück.

Meisterinformationen:
Ragnar Toreson wurde über die zu erwartende Ankunft der Helden informiert. Er bat seinen Freund Votan, die Gruppe nach ihrer Ankunft baldmöglichst zu kontaktieren. Der Hetmann der Fjordzwinger-Otta aus Skjolden war es, der Tronde den Vorschlag für die geplante Expedition gemacht hat. Nach Jurga ist er der zweite „Kommandierende" und verantwortlich für die Versorgung der Flotte.
Bei der *Seespinne* handelt es sich um eine relativ kleine Karracke, 26 Schritt lang und 10 Schritt breit. Sie verfügt über zwei rahgetakelte Masten und einen kleineren achteren Mast mit einem havenisch-getakelten Segel. (allgemeine Angaben zu diesem Schiffstyp findest du in „Die Seefahrt des Schwarzen Auges" S. 51). Die *Seespinne* verfügt lediglich über zwei schwere Rotzen auf der Vordertrutz und insgesamt sechs Hornissen.
Die Besatzung zählt 90 Leute, davon 28 für die Geschütze. Darunter finden sich auch einige Handwerker. Der Mannschaft ist gemein, daß die meisten keine Ahnung haben, wohin die Reise gehen wird.
Die *Seespinne* ist das langsamste Schiff der Flotte, was auf der späteren Reise sicher mal zu Spötteleien seitens der anderen Mannschaften führt.
An Bord der *Seespinne* befinden sich neben dem Großteil des Proviants auch Baumaterial, Waffen und zerlegte Geschütze. Die *Seespinne* ist das einzige Versorgungsschiff der Flotte, ein Umstand der sich noch rächen wird.

Spezielle Informationen:
Ragnar begrüßt die Helden herzlich, auch im Namen *(Namen des thorwalschen Freundes der Helden einsetzen).* Er erläutert kurz, warum sie ihr Freund nicht persönlich begrüßen kann, und daß selbiger ihn gebeten habe, die Gefährten an seiner statt über das bevorstehende Unternehmen zu informieren.
Alsdann schildert er kurz, worum es geht und warum man die Helden hergerufen hat.

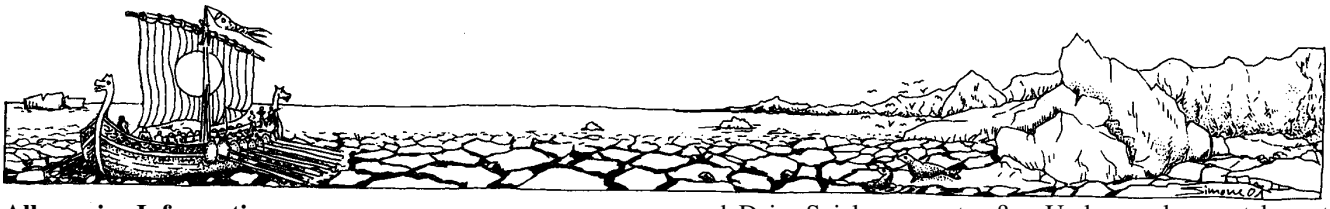
Meisterinformationen:
Selbstverständlich hängt es in hohem Maße von der Reputation, die die Helden in Thorwal genießen, ab, wie weitreichend die Infos sind, die Ragnar ihnen geben kann. Ein Vertrauter Trondes kann dabei selbstverständlich auf weit mehr hoffen als der Freund einer „gewöhnlichen" Hetfrau. Wir überlassen dir die Auswahl, welche Informationen du den Helden zu diesem Zeitpunkt bereits zur Verfügung stellen willst, geben aber zu bedenken, daß die kommende Reise ihren eigenen Reiz besitzt, wenn auch die Gruppe im Unklaren darüber ist, was das Ziel der weiten Fahrt sein mag.

- das Ziel der Reise unterliegt der höchsten Geheimhaltung. Erst auf See wird man zu gegebenem Zeitpunkt offenbaren, welchen Zweck das Unternehmen hat (Helden mit sehr gutem Ruf wird Ragnar anvertrauen, daß das Ziel der Süden ist).
- Das Kommando hat Trondes Tochter Jurga. Sie wird später zu der Flotte dazustoßen.
- Man fürchtet horasische Spione, deshalb die so unthorwalsche Geheimniskrämerei. Vor drei Tagen erst ist einer aufmerksamen Matrosin so ein Hundsfott ins Netz gegangen, als dieser versucht hat, einen Brand zu legen.
- außer der *Seespinne* stechen noch 7 weitere Schiffe in See.
- Wie lange das Unternehmen dauern wird, kann man unmöglich absehen, aber die Helden sollen sich auf eine längere Fahrt gefaßt machen.
- Die Mannschaft ist handverlesen, es befinden sich ausschließlich Leute an Bord, die sich als Freunde Thorwals einen Namen gemacht haben.
- als Belohnung gibt es für jeden einen Anteil an der Beute

Alsdann wird sich Ragnar mit jedem Einzelnen klären, für welche Aufgabe an Bord er in Frage kommt. Sollten die Helden ob spezieller Fähigkeiten ausgewählt worden sein, ist Ragnar darüber bereits orientiert und er wird sich darauf beschränken, die Helden mit ihrer Rolle bei dieser Mission vertraut zu machen.
Für jeden Charakter sollte eine vernünftige Aufgabe an Bord zu finden sein. Sollte sich der größte Teil der Gruppe als brauchbar entpuppen, kann man Ragnar immer noch damit umstimmen auch Helden mitzunehmen, die auf den ersten Blick den Ansprüchen dieser Mission nicht standhalten.

Allgemeine Informationen:
Mit einem festen Händedruck werdet ihr als neue Mannschaftsmitglieder an Bord begrüßt. Votan führt euch über die *Seespinne* und zeigt euch das Schiff und auch Eure Unterkünfte. Jedem werden eine Hängematte und eine Seekiste zugeteilt.

Meisterinformationen:
Es hängt arg davon ab, unter welchen Vorzeichen die Helden angeworben wurden. Ausgemachte Spezialisten, zumal solche anderer Nationalität, die auf Trondes Geheiß an der Reise teilnehmen, werden sich eher in der Rolle der Gäste an Bord wiederfinden als Thorwaler Kollegen, zumal solche, die ob ihres guten Rufes, aber weniger aufgrund außergewöhnlicher Befähigung angeworben worden sind.
Daß die bevorstehende Fahrt kein Reise auf einem Mhanadisegler wird, werden vor allem letztere bald merken. Man teilt die Gefährten zu den unterschiedlichsten Arbeiten ein. Das geht vom Taue spleißen, über Ladung an Bord bringen, bis zum Aufentern der Wanten, um die Takelage einer letzten Prüfung zu unterziehen. Charaktere die sich in diese Arbeiten kaum eingliedern lassen, werden es schwer haben, Zugang zur Bordgemeinschaft zu finden.
Bei der Arbeit werden natürlich auch neue Bekanntschaften geschlossen. Wir haben einige Besatzungsmitglieder der *Seespinne* im Anhang beschrieben. Wenn möglich, solltest du es so einfädeln, daß die Helden auch mit dem Spion Lars Tjalvason (dem Bordheiler) Freundschaft schließen. Lars wird während der Reise mehrere Versuche unternehmen, das Unternehmen zu sabotieren. Da ist es nur hilfreich, wenn die Helden ihn erst einmal gar nicht verdächtigen.



Allgemeine Informationen:
Müde und erschöpft sinkt ihr am Abend auf euer Lager. Die Schufterei des Tages hat euch einiges abverlangt. Von einem der Seeleute habt ihr erfahren, daß die *Seespinne* in zwei Tagen ablegen wird. Wohin die Reise gehen soll, darüber kursieren die wildesten Gerüchte. „Auf die Zyklopeninseln geht's, die Zyklopäer warten ja nur darauf, das Joch der Puderköpfe abzustreifen! Da muß nur mal jemand kommen und den Anfang machen!“ – „Ich hab gehört, wir sollen einige der Gefangenen von Grangor raushauen.“ - „Diesmal machen wir ganze Sache, den Fluß hoch und direkt ins Herz dieses stinkenden Reiches werden wir vorstoßen:“ – „Ich hab gehört, es geht in den Süden. Ob swafnirverlassene Sklaventreibern oder verfluchte Horasier, egal, wen man da kapert, das trifft immer den richtigen“ – „Ich hab läuten hören, daß ein paar von den Kusmina-Leuten, denen Amöbe-Horas auch ein Dorn im Auge sind, interessante Neuigkeiten für uns haben. Das wird die ganz große Sache, schätze ich“ – „Wir werden uns mit den Schiffen von Jurga weiter südlich vereinen. Und die weiß dann genau, wo's lang gehen soll.“

Meisterinformationen:
Wieviel an den einzelnen Gerüchten wahres dran ist, wer weiß das schon? Wenn ihre Rolle nicht anderes gebietet, können auch Deine Spieler nur mutmaßen. Und wenn du magst, kannst du sie ja auch in die eine oder andere Richtung bestärken.

Auch die folgenden zwei Tagen sind den letzten Vorbereitungen für die Ausfahrt gewidmet. Helden, deren seefahrerische Kenntnisse verbesserungswürdig sind, werden schnell noch die wichtigsten Kommandos und Handgriffe an Bord beigebracht.

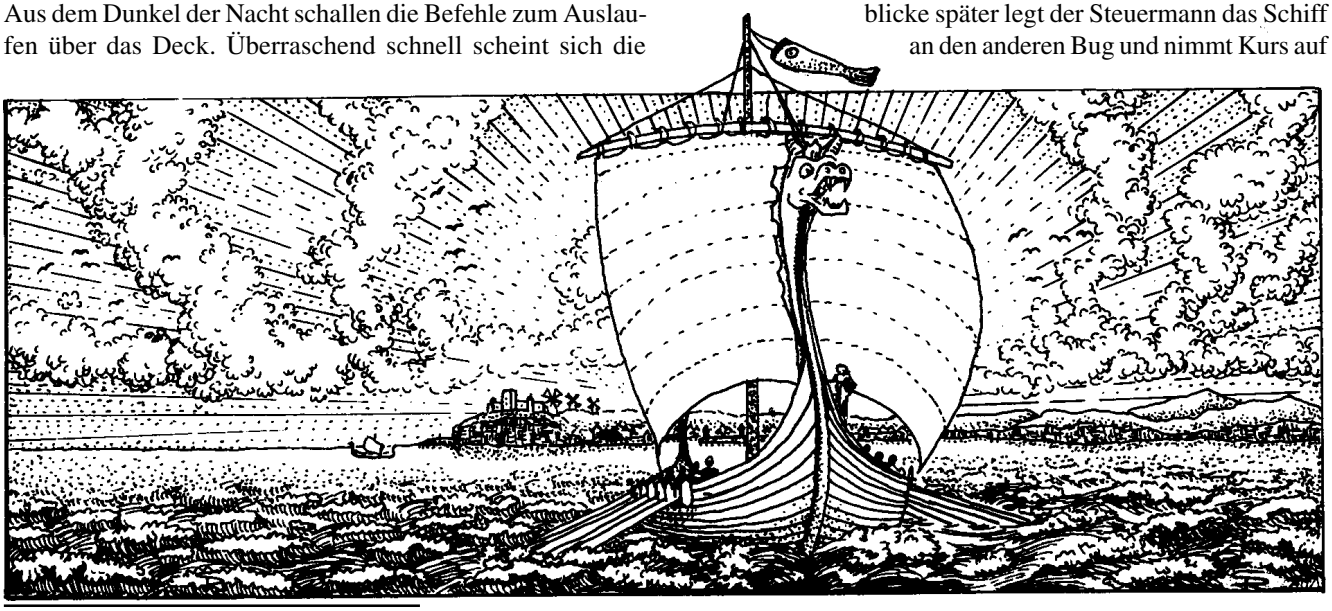
Die letzte Nacht an Land

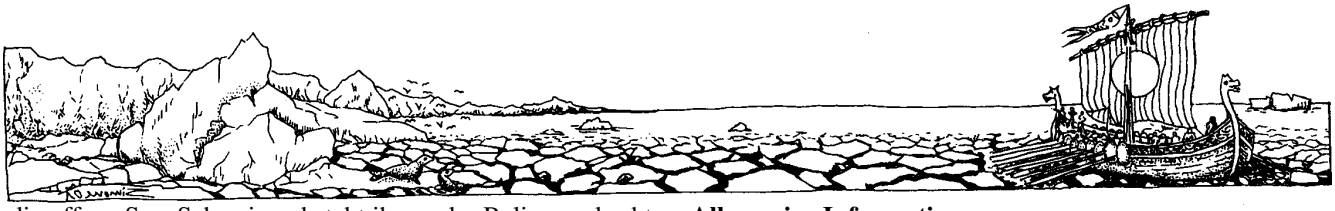
Allgemeine Informationen:
Endlich ist soweit. Die *Seespinne* liegt klar zum Auslaufen vor Anker. Um die letzte Nacht an Land zu feiern, hat der Kapitän zwei Fässer Premer Feuer spendiert. Die Stimmung ist gut, alle sind in freudiger Erregung ob des bevorstehenden Abenteuers. Spät am Abend begebt ihr euch in eure Hängematten und versucht noch ein wenig Schlaf zu finden, bevor die große Reise beginnt.

Meisterinformationen:
Die Weckglocke ertönt früher als erwartet. Kapitän Ragnar hat sich entschieden, früher auszulaufen, um mögliche Spione zu täuschen. Und so geht man teils verkatert, teils unausgeschlafen an die Arbeit.

Die Fahrt beginnt

Allgemeine Informationen:
Im ersten Moment glaubt ihr, euch ist der Himmel auf den Kopf gefallen. Doch nach einer Weile bemerkt ihr, daß es nur Votan ist, der die Mannschaft mit seiner donnernden Stimme aus den Kojen wirft. „Alle Leute an Deck!“ brüllt er aus vollem Hals. Etwas verwirrt steigt ihr den Niedergang empor; sollte die Nacht denn schon vorüber sein? Ihr seid doch gerade erst in die Hängematten gefallen. Oben angekommen bestätigt sich euer Verdacht. Es ist immer noch finstere Nacht und das Madamal steht klar und hell am Firmament.
Aus dem Dunkel der Nacht schallen die Befehle zum Auslaufen über das Deck. Überraschend schnell scheint sich die Mannschaft zu fassen und vollführt die wohlbekannten Handgriffe.
Auslaufen? Ihr wundert euch. Eigentlich wolltet ihr erst mit der Mittagsflut den Anker lichten. Wie es scheint, hat Ragnar seine Meinung geändert. Doch was soll's.
Jeder an Bord weiß genau, was er zu tun hat, und im Nu sind die Segel gesetzt und die Leinen los. Die leichte Brise reicht aus, die Segel zu füllen, und gemächlich nimmt das Schiff Fahrt auf. Kaum jemand an Land merkt, wie ein dunkler Schatten durch den Kapitän-Kerlok-Kanal gleitet. Ein paar Augenblicke später legt der Steuermann das Schiff an den anderen Bug und nimmt Kurs auf





die offene See. Schweigend steht ihr an der Reling und seht hinüber zur Stadt, die im aufkommenden Morgengrauen zögernd erwacht. Ein letzter sehnsüchtiger Blick zurück, dann dreht wendet ihr euch dem Horizont und den Herausforderungen entgegen, die dort auf euch warten.

Meisterinformation:
Erstes Ziel der *Seespinne* ist eine Bucht auf der Insel Runin an der Spitze der Premer Halbinsel. Dort stoßen zwei weitere Schiffe dazu, darunter die *Sturmgleiter* unter dem Kommando von Jurga Trondesdottir, der einzige der Winddrachen, jener neuesten Schöpfung thorwalscher Schiffbaukunst, der den horasischen Angriff auf Thorwal vor einem Jahr überstanden hat, weil er sich zufällig nicht im Hafen befand.

Treffen mit der Sturmgleiter

Allgemeine Informationen:
Ein steter Westwind treibt die *Seespinne* gut voran. Ihr steuert Kurs Westsüdwest, auf die Premer Halbinsel zu. Doch trotz des guten Wetters, wird euch nicht langweilig: Ragnar läßt die einzelnen Wachen die verschiedensten Manöver vollziehen. Es gilt, die Mannschaft gut aufeinander einzustimmen.

Meisterinformationen:
Verlange deinen Helden ggf. die ein oder andere passende Probe ab. Aufentern ist selbst bei leichtem Wind für den Ungeübten eine Herausforderung und sich an alle Kommandos und Manöver zu erinnern, fällt auch nicht jedem leicht. Für Helden mit der Berufsfertigkeit Matrose gibt es allerdings wenig, das sie ins Schwitzen bringen könnte, alle anderen sollten sich zusammenreißen und ihr bestes geben, wollen sie sich nicht den Spott (oder Unmut bei ärgeren Patzern) der Mannschaft einfangen. Wer sich jetzt tolpatschig anstellt, hat schnell einen Spitznamen weg (Sven Stehimweg, Ospakar Linkehände, Sveatla Stolperfuß), der sich nur schwer wieder loswerden läßt.

Allgemeine Informationen:
Zur Abenddämmerung ertönt von Deck her der Ruf „Land in Sicht!“ Diese Kunde beflügelt eure Beine, im Nu seid ihr an der Reling. „Nicht mehr lange und wir sind an unserem ersten Ziel,“ hört ihr neben euch Votan sagen. Ein paar Stunden später habt ihr es geschafft. Bedächtig schiebt sich euer Schiff an einer Landzunge vorbei. Hinter dieser Klippe sollen, wie ihr inzwischen erfahren habt, zwei weitere Schiffe warten. Alle an Bord sind gespannt. Sind sie schon da? Haben sie den Weg heil überstanden?
Da schält sich schon der erste Umriß aus dem Dunkel. Ein Schiff. Ein großes Schiff. Viel größer als das eure. Und definitiv kein Drache! Eine Schivone! schießt es euch durch den Kopf. Das ist eine Falle! Die Horasier haben uns aufgelauert! Wie gebannt steht ihr da und wartet darauf, daß die Niederhöllen auf Dere über euch herein brechen. Doch nichts geschieht. Das einzige, was ihr vernehmt, sind die Wellen, die rhythmisch an den Rumpf des Schiffes schlagen. Ein Hornsignal reißt euch aus eurer Starre. „Bei Swafnir, das ist eines von unseren Schiffen!“ ruft jemand.
„Ein Winddrache!“ fügt eine andere staunend hinzu. Ein Winddrache. Eines der sagenumwobenen neuen Schiffe aus Trondes Werften.
Es gibt ein großes Hallo, als Jurga Trondesdottir, Kommandantin eures Unternehmens, die frisch Angekommenen begrüßt. Jurga Trondesdottir, davon sind die Leute der *Seespinne* überzeugt, trägt das Glück mit sich. Das wird eine gute, eine ruhmvolle Fahrt werden. Und Beute wird es auch geben, das Wohl!

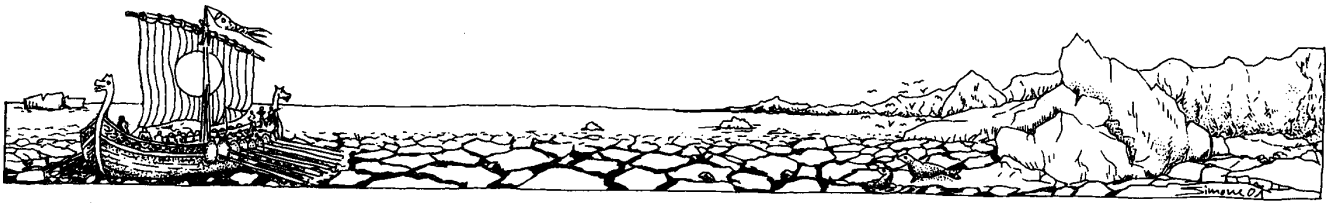
Meisterinformationen:
Außer der *Sturmgleiter*, dem einzigen Winddrachen, der den Angriff der Horasier unbeschadet überstanden hat, wartet ein Drachenschiff auf die *Seespinne*, die *Rauschgurke* der Trunkenbold-Otta.
Nähere Infos über thorwalsche Schiffstypen und insbesondere die Winddrachen findest du auf S. 27 dieses TS.

Die Reise nach Askja

Allgemeine Informationen:
In der Morgendämmerung verkündet ein Hornsignal den endgültigen Aufbruch. Ab jetzt seid ihr auf Kriegsfahrt. Am Bug des Schiffes stehen Ragnar und Asleif. Beide tragen die langen Kriegsmänteln der Ahnen und beobachten schweigend die Wellen.
Langsam versinkt Runin am Horizont. Doch obwohl die Fahrt ins Ungewisse geht, sind nur wenige an Bord schweren Mutes. Hier und da aber drücken doch den ein oder anderen insgeheim düstere Gedanken: Wie viele von euch werden wohl je wieder heimischen Boden betreten? Wie viele darin die letzte Ruhe finden? Wehmütig blickt ihr noch mal auf die hohen Felsen, über denen hoch droben die Möwen kreisen.

Nach etwa einem Tag verlaßt ihr die heimischen Gewässer. Eure kleine Flotte wagt sich weiter ins Meer der Sieben Winde hinaus als üblich, um zu vermeiden, daß andere Schiffe – am Ende vielleicht die Horasier - auf die Expedition aufmerksam werden.

Spezielle Informationen:
In den kommenden Tagen beherrscht der Alltag an Bord das Leben der Helden. Ein Wort zur Ernährung: Es gibt meist nur kaltes Essen, ein Brand an Bord wäre eine Katastrophe. Abwechslung bei den Mahlzeiten gibt es nur selten. Branntwein gar nicht, Bier nur in Maßen, und auch nur dann, wenn die Sonne über die Rah gestiegen ist (Mast kappen gilt nicht!).



Nicht nur den Helden mag das nach der ersten Begeisterung langweilig werden. Statt Abenteuern, Kaperfahrten und heroischem Seemannsleben nur der entbehrungsreiche Alltag an Bord. Und auch einigen anderen an Bord schmeckt das nur wenig. Vereinzelt wird erster Unmut laut, zumal das Ziel der Reise noch immer nicht bekannt ist, doch gelingt es Ragnar und seinen Wachführern immer wieder, die Leute aufzumuntern.

Meisterinformationen:
Es liegt an dir, den Spielern einerseits die Eintönigkeit zu vermitteln, ohne ihnen aber den Spaß am Abenteuer vollends zu vergällen. Schildere hier und da Szenen, in denen die Stimmung auf der Kippe steht. Womöglich sind es sogar die Helden, die die frustrierten Seeleute wieder aufmuntern.
Erstes Ziel der Reise ist Askja. 2100 Meilen sind bis dahin zurückzulegen, etwa 14 Tage wird die Reise dauern.

Ereignisse der Reise

Meisterinformationen:
Die Ereignisse 4, 6, 7 und 9 sind obligatorisch, der Rest optional und können nach Geschmack ergänzt werden.

1. Schiff in Sicht
Bisweilen wird ein Schiff/Boot in weiter Ferne gesichtet. Gleich darauf wird der Kurs geändert, um jedwede Begegnung mit anderen Schiffen (Horasier, Neureicher oder Südländer) zu vermeiden, damit niemand auf die Expedition aufmerksam wird.

2. Sturm
Allgemeine Informationen:
Der Himmel verfinstert sich zusehends. Wind kommt auf und die Temperatur fällt rapide. Die stahlgrauen Wogen schlagen heftiger an die Bordwand und das Schiff rollt auf den Wellen. Mit wachsamem Blick starrt Votan in den Himmel, um dann aufgeregt zu brüllen: “Hranngar will uns holen! Los, macht das Schiff sturmklar, bei Swafnir!“ Mit einem Mal herrscht eilige Betriebsamkeit: Hastig werden die Segel gerefft und die Vertäuung der Ladung überprüft, alle losen Gegenstände werden verstaut. Wer nicht auf Wache ist, wird angehalten, sich tunlichst unter Deck zu verdrücken oder sich mindestens einen sicheren Halt zu verschaffen.

Spezielle Informationen:
Stürme sind nicht selten im Meer der Sieben Winde. Insbesondere für Landratten ist so ein Unwetter kein Honigschlekken, das rollende Schiff läßt den Magen in den Eingeweiden Kuslikella tanzen und wieso sollte man Vertrauen in diese Nußschale haben, deren morsche Planken das einzige sind, was Efferd abhält, einen zu sich zu holen ...

Meisterinformationen:
Jeder Held, dem eine Probe auf Wettervorhersage + 6 gelingt, kann bereits im Voraus feststellen, daß ein Unwetter aufkommt. Wir schlagen vor, daß der erste Sturm die Flotte irgendwo zwischen Thorwal und den Zyklopeninseln treffen sollte.
Solltest du einen zweiten Sturm einbauen, wird Ragnar diesmal den Sturm rechtzeitig erkennen (s.a. Artikel zur thorwalschen Seefahrt in diesem Heft).
Bereite deinen Helden eine harte Zeit: eisiger Regen, der wie Nadelstiche peitscht, das Tosen des Sturmes, das in den Ohren dröhnt, die Furcht, einer der Brecher könnte einen vom Deck fegen oder gar das ganze Schiff zum Kentern bringen. Während seekranke Helden damit ausreichend beschäftigt sein sollten, den Sturm heil zu überstehen, erwarten die anderen kraft- und nervenzehrende Aufgaben: sei es, daß sich ein Teil der Ladung gelöst hat und schnellstmöglich wieder vertäut werden muß, bevor das Schiff Schaden nimmt, sei es, eine Kameradin davor zu bewahren, von einer Woge ins Meer gespült zu werden. Dir wird da sicher einiges einfallen.

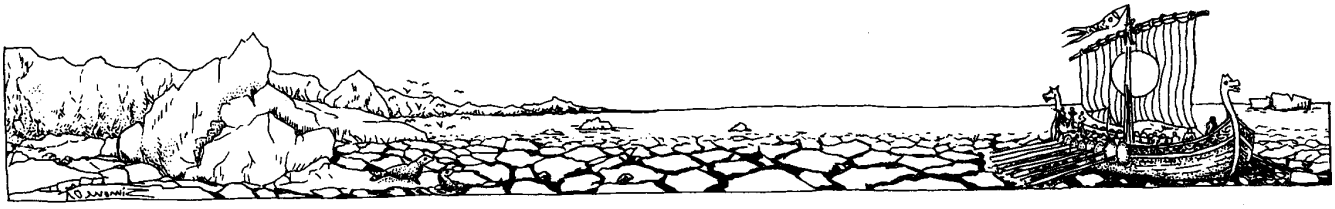
Allgemeine Informationen:
Nach einer schier unendlich scheinenden Zeit ist die Prüfung der Elemente endlich vorüber. Alle sind klatschnaß, aber froh, am Leben zu sein. An den Schiffen hat es nur kleinere Beschädigungen gegeben.

3. Unruhe an Bord
Spezielle Informationen:
Die Reise gen Süden führt weit westlich an den Zyklopeninseln vorbei. Einigen an Bord paßt die Route fernab der Küsten gar nicht. Ihnen steht der Sinn danach, Schiffe aufzubringen oder dem ein oder anderen Küstendorf einen „Besuch“ abzustatten. Die Stimmung an Bord wird spürbar gereizter, die Worte heftiger. Unmut macht sich breit, da das Ziel der Reise für die meisten immer noch ein Geheimnis ist.

Meisterinformationen:
Den Helden bietet sich die Gelegenheit, schlichtend einzugreifen, um Schlägereien oder schlimmeres zu verhindern. Mit Hilfe einiger CH- oder Überzeugen-Proben sollte ihnen das auch gelingen.

4. Feindliche Linien durchbrechen
Allgemeine Informationen:
Die Schiffe segeln nunmehr auf Höhe des Alten Reiches. Man muß verstärkt mit Patrouillen des Feindes rechnen, auch wenn man sich nach wie vor fern der Küste hält. Aber seit dem Besuch in Grangor sind die Puderbeutel nervös geworden ...

Meisterinformationen:
Auch die Helden werden ggf. als Wache eingesetzt. Vielleicht erkennen sie sogar die drohende Gefahr als erste. Dazu ist eine Sinnesschärfe-Probe +5 und das Wohlwollen des Meisters nötig, der die Feinde just während ihrer Wache auftauchen läßt.



Allgemeine Informationen:
Fern am Horizont ist ein Schiff zu erkennen. Es ist groß, größer als eure Karracke. Vier Masten sind zu sehen. Das schlimmste ist aber, das es nicht alleine ist. Ganz in seiner Nähe seht ihr noch ein weiteres Schiff. Sie scheinen euch ausgemacht zu haben, denn sie ändern den Kurs. Schnell kommen sie näher, da sie deutlich mehr Fahrt machen als eure *Seespinne*.
Bald könnt ihr das Adlerbanner an den Mastspitzen ausmachen. Nicht lange und schon pfeifen die ersten Geschosse heran. Glück gehabt, die ersten Kugeln versinken ins Meer. „Die schießen sich ein!" brüllt Rastan, euer Richtschütze. Alle springen in die Wanten, jeder Fetzen Tuch wird aufgezogen.
Immer wieder schlagen Geschosse ins Meer. Bis jetzt gab es bei euch noch keinen Treffer. Eines der anderen Schiffe hat weniger Glück gehabt – die *Rauschgurke* ist getroffen und verliert merklich an Geschwindigkeit.

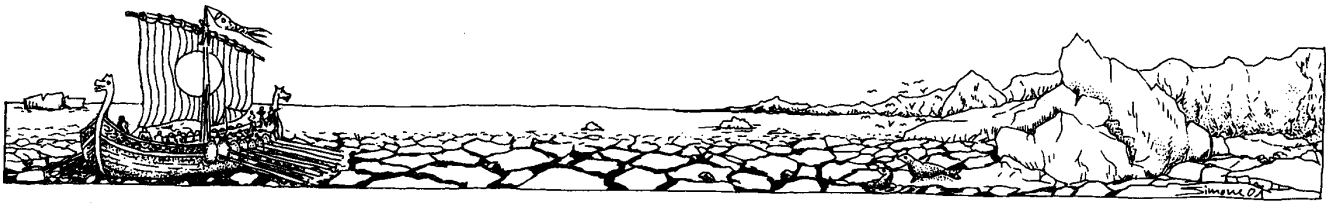
Spezielle Informationen:
Ein langgezogener Hornstoß von der *Sturmgleiter* läßt euren Magus aufhorchen. Dieser begibt sich auf die Achtertrutz und wendet sich dem Flaggschiff zu. Hendrags Blick wirkt abwesend, als er fremdartige Silben murmelt. Mit einem Mal steigen Nebelschwaden zwischen den Schiffen empor, zunächst dünn und flüchtig, kleine Wölkchen, wie aus einem Kessel, doch dann wird das unheimlich wabernde Grau immer dichter. Kaum noch vermag man die *Sturmgleiter* zu erkennen und auch die *Seespinne* wird in naßkalte Schwaden getaucht. Plötzlich durchzuckt ein unheimliches Leuchten den bleigrauen Dunst und ein schauerliches Gebrüll wie von einem leibhaftigen Drachen dröhnt über das Meer.

Meisterinformationen:
Sollte einer der Helden die Zauber WEHE WALLE NEBULA und/oder UNITATIO beherrschen, steht es ihm frei, den Schiffsmagus zu unterstützen. Es gelingt den Bordmagiern mit vereinten Kräften, ein Nebelfeld von beachtlichen Ausmaßen zu schaffen.
Spezielle Informationen:
Uralt sind die Legenden, daß die Thorwaler auf Drachen über die Meere segeln, nicht Schiffe, sondern leibhaftige Ungeheuer, die im Kampf ihre wahre Natur offenbaren. Auch wenn ein jeder der horasischen Matrosen an Land in seiner Stammkneipe Stein und Bein schwören würde, daß das nur ein Ammenmärchen und wüstes Seemannsgarn sei. Doch hier, inmitten der unheimlichen Schwaden, zusätzlich verunsichert durch das furchterregende Grollen, das aus den Tiefen des Nebels dröhnt, sieht das mit einem Mal ganz anders aus. Und auch wenn Offiziere und Seesoldaten gegen solche Schauergeschichten gefeit sind – wenn einem Gutteil der einfachen Mannschaften die Knie wackeln, lassen sich schwer präzise Manöver durchführen ...
Im Schutz des Nebels gelingt es der *Sturmgleiter*, die horasischen Schiffe von der schwerfälligeren Karracke und der angeschlagenen Otta abzulenken. Die beiden Horasier machen sich daran, die einzige Beute, die sich ihnen gefahrlos zu bieten scheint, zu verfolgen. Und endlich ist es an der *Sturmgleiter*, ihre ausgezeichneten Segeleigenschaften zu beweisen. Unter dem erfahrenen Kommando von Jurga gelingt es, die Horasier abzuhängen ... Derweil der Rest der Flotte das Weite sucht.

Es darf nicht überraschen, daß einigen an Bord die Finger jukken, als endlich der Feind in greifbarer Nähe ist. Schon greifen die ersten nach ihren Skrajas und bereiten sich auf den lang ersehnten Kampf vor. Und möglicherweise gelüstet es auch die Helden nach einem Scharmützel. Doch Ragnar lehnt entschieden ab.
Jurgas Befehle sind klar: Keine unnötigen Gefechte mit den Horasiern! Die kleine Flottille soll nicht vor der Zeit geschwächt werden, zu wichtig ist jedes Schiff, jeder Mann und jede Frau dann wenn es drauf ankommt, im Südmeer ...

Meisterinformationen:
Den unheimlichen Mummenschanz, den die Thorwaler hier zum Schrecken der Horasier vollführen, verfehlt nicht seine Wirkung. Die Mischung aus Magie, einem großen Muschelhorn, alchimischem Feuer, potenziert vom Aberglauben der Seeleute, schenkt den Thorwalern einen willkommenen Sieg.

5. Pottwal/Delphine
Allgemeine Informationen:
„Delphine!" hallt ein Ruf laut über Deck. Alle rennen zur Reling und schauen sich das Schauspiel an. Da sind sie, spielerisch tauchen sie aus den Wellen. Dieser Anblick läßt alle Mühen und Entbehrungen der letzten Tage vergessen. Wie



kann euer Unternehmen scheitern, wenn Swafnirs Kinder mit euch sind?

Meisterinformationen:
Die Begegnung soll der Mannschaft wieder etwas Mut machen. Sei gnädig und lass' am nächsten Tag Proben öfter mal gelingen.

6. Sabotage Teil I – Giftanschlag
Allgemeine Informationen:
Bereits den ganzen Morgen wirkte Tjorolf, der Steuermann, angeschlagen: das Gesicht ein wenig grünlich, die Haltung gebeugt und leicht zitternd. Er hält sich mehr am Ruder fest als daß er steuert. Plötzlich bricht er stöhnend zusammen. Ein kurzer Ruck geht durch die *Seespinne*, als das steuerlose Schiff abfällt.

Meisterinformationen:
Oberflächlich betrachtet scheint es keine Kunst, zu ergründen, was den Steuermann quält. Heftige Magenkrämpfe peinigen Tjorolf, wahrscheinlich eine schlimme Magenverstimmung. Genauere Betrachter können zudem herausfinden, daß der Seemann von heftigen Fieberschüben geschüttelt wird, die sich mit Schüttelfrost abwechseln. Eine Probe auf Heilkunde Krankheiten +3 (nur, wenn die Helden sich den Steuermann ausdrücklich eingehend ansehen) läßt den Schluß zu, daß hinter dem Bauchgrimmen eine ernstere Erkrankung zu vermuten ist.
Tjorolf ist von dem Spion an Bord vergiftet worden, um die Expedition aufzuhalten. Eine gelungene Probe Heilkunde Gift + 4 bringt den perfiden Anschlag zutage. Um dem Steuermann zu helfen, braucht es entsprechender Heilkräuter oder eines KLARUM PURUM + 4 (Gift ST 7), ansonsten ist es um den Erkrankten schlimm bestellt, er muß mindestens die nächsten 10 Tage in seiner Koje verbringen, von heftigem Fieber und Krämpfen geschüttelt (je Tag W 6 +3 LE-Verlust). Sollte Tjorolf diese Tortur überleben, ist er noch für weitere zwei Wochen zu geschwächt, um seinen Dienst zu versehen. Seinen Dienst übernimmt für diese Spanne Asleif Lindholm (siehe Anhang), wenn nicht Ragnar selbst am Ruder steht.

Vermutlich werden die Helden Nachforschungen anstellen, wodurch Tjorolf sich vergiftet hat. Allerdings verlaufen die Spuren bald im Sande. Es scheint klar, daß Tjorolf das Gift entweder am vorherigen Abend oder mit seinem Morgenmahl zu sich genommen haben muß. Allerdings ist nicht festzustellen, ob jemand die Speisen absichtlich vergiftet hat oder ob Tjorolf nur einen „faulen Fisch" erwischt hat.
Lars diagnostiziert auf Magenverstimmung und weiß dagegen auch ein probates Hausmittelchen (ein heißer Aufguß von Kümmel, Fenchel, Süßholz und einigen anderen Kräutern). Auf eine Vergiftung kommt er – geflissentlich – nicht und zeigt sich sehr erstaunt über das „hohe Wissen der gelehrten Freunde". Sollten die Helden mißtrauisch werden: die Kenntnisse um Vergiftungen und wie sie zu kurieren sind, sind unter den meisten gewöhnlichen Heilern eher gering. Wohl aber bietet sich hier eine erste Gelegenheit, Lars als Hochstapler zu entlarven – zumindest wenn einer der Helden sich besser auf das Heilen versteht (TaW Heilkunde Krankheiten 8+)

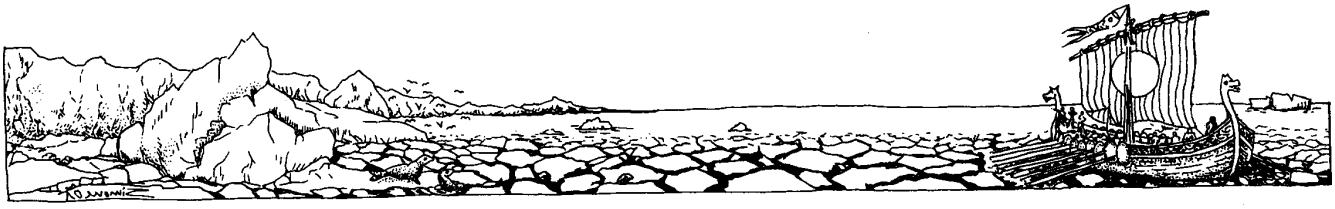
7. Sabotage Teil II - Vorräte
Allgemeine Informationen:
„Hranngar ist unter uns, bei allen Niederhöllen" dringt der Ruf aus dem Laderaum. Lars streckt den Kopf durch die Luke. „Die Vorräte sind allesamt mit Lampenöl ungenießbar gemacht. Zum Donnerdrummel, welche Sau hat das getan?"

Meisterinformationen:
Fast alle Vorräte sind betroffen. Zu retten ist nur wenig und wenn nur mit größter Mühe und Sorgfalt. Die Stimmung an Bord schlägt vollends um, jeder verdächtig jeden. Unweigerlich stehen auch die Helden im Mittelpunkt der Anschuldigungen, so gut ihr Leumund auch sein mag.
Die Wachen wollen nichts bemerkt haben. Nach langem Hin und Her gibt Ansgar schließlich zu, daß er eingenickt ist.
Selbstverständlich geht auch dieser Anschlag auf das Konto des horasischen Spions, Lars.
Du solltest darauf achten, daß die Flottille sich bereits südlich des Lieblichen Feldes befindet, und es wagen kann, in küstennahe Gewässer vorzustoßen. Ein Landgang kann die schlimmste Not lindern, um Vorräte und Frischwasser zusammen zu klauben, die zumindest bis Askja reichen. Doch wieder sind etliche Tage verloren. Dir sei es zudem überlassen, ob Waldmenschen (nette oder weniger nette) die Landung der Blaßhäute beobachten ...

8. Flaute
Allgemeine Informationen:
Schlaff hängen die Segel an den Rahen, wie Wäsche an der Leine, und das schon seit schier endlosen Stunden. Hendrag, der Magus, hat sich anerboten, mit seiner Kunst nachzuhelfen, doch Ragnar hat nur energisch abgewunken. Nicht weit von der *Seespinne* liegen die anderen Schiffe wie Kuhdung auf dem Wasser.
Wenn nur diese unerträgliche Hitze nicht wäre.

Gegen Mittag befiehlt Ragnar die Wachen in das Beiboot. Die Schiffe müssen aus der Flaute herausgeschleppt werden. Ihr legt euch mit aller Kraft in die Riemen, aber anfangs bewegen sich die Schiffe kaum. Dabei schwitzt ihr wie im Badehaus. Obwohl das Schwitzen dort sicher angenehmer wäre ...

Meisterinformationen:
Zu einer Flaute sollte es erst in südlichen Gewässern kommen. Quälend lange zwei Tage wird die Windstille anhalten, bis kurz vor Abend endlich eine Brise aufkommt.
Bis dahin heißt es, sich kräftig in die Riemen legen. Jede Stunde wechseln sich die Rojer (8 Leute) ab. Gut möglich, daß die Situation es erfordert, daß auch Helden herangezogen wer-



den, die ansonsten nicht zu Arbeiten an Bord verpflichtet sind. Wer den Dienst an den Rudern ordentlich versehen will, dem muß anfangs eine einfache KK-Probe gelingen, die mit jeder folgenden Schicht um jeweils 1 erschwert wird. Mindestens 5 Rojern muß die KK-Probe gelingen, sonst kommt das Schiff nicht voran und die Geduldsprobe verlängert sich entsprechend.
Nach jeder Schicht würfeln die Helden 1 W6 (ebenfalls jeweils + 1 je Schicht), + 2, falls die KK-Probe daneben gegangen ist, um den Ausdauerverlust zu ermitteln.

9. Sabotage Teil III - Brand an Bord
Allgemeine Informationen:
Mitten in der Nacht werdet ihr jäh aus dem Schlaf gerissen. Die Mannschaft ist in heller Aufruhr: „Feuer! Es brennt! Los schnell, bei Swafnir!“. Rauch dringt aus dem Zwischendeck. Vor der kleinen Kombüse drängt sich scheinbar die ganze Besatzung. Man hat Eimer, kleine Fässer und jedes andere leidlich taugliche Behältnis gegriffen, um eine Löschkette zu bilden.
Im stickigen Halbdunkel wirft das lodernde Feuer zuckende Schatten an die Kombüsenwände. Olgrin schüttet den ersten Wassereimer auf das Feuer. Mit einem bösartigen Zischen spritzt die Glut auseinander, fast scheint es, als würde das Wasser selbst brennen. Die glosenden Spritzer breiten sich über Wände und den Kombüsenboden, dutzende anderer Flammennester züngeln empor. In Windeseile breitet sich das Feuer aus. Und auch der unglückselige Olgrin ist getroffen, tief brennen sich die feurigen Kleckse in sein Fleisch.

Meisterinformationen:
Alle Löschversuche mit Wasser machen die Katastrophe nur noch schlimmer, denn hier ist Hylailer Feuer am Werk. Sollten die Helden nicht darauf kommen, erinnert sich einer der Seeleute an die teuer erkaufte Erfahrung aus dem hinterhältigem Angriff auf Thorwal. Mit hastig herbeigeholten Sand kann man schließlich den Brand löschen, doch ist das Schiff arg beschädigt und nicht nur Olgrin hat Bekanntschaft mit dem tückischen Feuer gemacht.

Lars Tjalvason schreckt vor nichts zurück. Darauf vertrauend, daß die Mannschaft – und damit auch er – sicher von einem der anderen Schiffe aufgenommen würde, legt er ohne Skrupel Feuer an Bord, um die *Seespinne* und ihre wichtige Ladung, ohne die die Mission stark gefährdet ist, zu versenken. Mit einer Phiole Hylailer Feuer hat den Brand angefacht. Um den Verdacht von sich abzulenken, versteckt er Reste der verräterischen Ingredienzien bei einem seiner Kameraden.

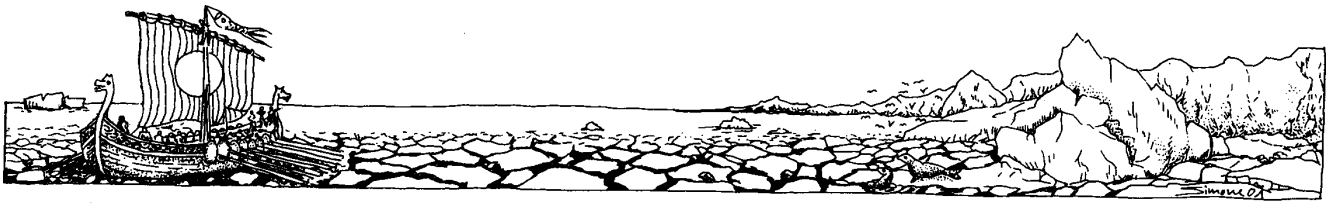
Du solltest einem der Helden die Gelegenheit geben (z.B. auf seiner Wache oder als er austritt), mit einer Sinnenschärfe-Probe + 5 den Brand als erster zu entdecken.

Spezielle Informationen:
Wilde Anschuldigungen und Vorwürfe machen die Runde. Kaum gelingt es Hetmann Ragnar, seine aufgebrachten Leute einigermaßen im Zaum zu halten. Bei der anschließenden Durchsuchung läßt einer den anderen nicht aus den Augen. Zunächst finden die Helden eine verräterische Phiole unweit der Kombüse.
Niemand will das Fläschchen kennen, noch kann sich jemand daran erinnern, es zuvor an Bord gesehen zu haben. Schließlich findet ein anderes Mannschaftsmitglied im Gepäck von Garhold einen kleinen Beutel mit einer weiteren Phiole und verschiedenen bunten Pülverchen. Garhold ist völlig verblüfft, hat aber keine Chance sich zu wehren. Mitsamt seinem Beutel wird er über Bord geworfen, bevor er nur Gelegenheit hatte, sich zu rechtfertigen. Natürlich war man so nett, ihm seine Axt mitzugeben. Sie steckt in seinem Schädel. Tja, auf See sind die Sitten rauh.

Ankunft in Askja

Meisterinformationen:
Nach dem Angriff auf Thorwal hatte die Askjer Hetfrau Ragna Surensdottir, eine Heimatverbundene, wiewohl sie Thorwal räumlich fern ist, augenblicklich ihre Hilfe im Kampf gegen die Horasier angeboten. Damit bietet sich den Thorwalern eine ideale Basis für eine Operation im Südmeer. Doch nicht nur Proviant und einen sicheren Hafen stellen die Hammerfäuste zur Verfügung; auch das Drachenboot *Walwut* unter dem Kommando von Ragnas Tochter Hjlgar wird sich der Flotte anschließen.
Zwei unabhängige Ottaskins bilden Askja. Die eine Siedlung ist unmittelbar am Sandstrand der türkisblauen Bucht erbaut und wacht dort über den natürlichen Hafen, die zweite Ottaskin liegt eine gute dreiviertel Meile entfernt auf den Hügeln oberhalb der Bucht, am Rande des immergrünen Dschungels. Beide sind mit dem typischen Palisadenwall umgeben und durch eine palisadengesäumten Weg miteinander verbunden.
Eine Besonderheit sind die auf Pfählen errichteten Langhäuser, wunderliche Bauten, die nur noch entfernt an die typischen thorwalschen Jolskrimi erinnern - eine notwendige Maßnahme gegen Schlangen und anderes giftiges Getier. Auch sonst haben die hier lebenden Thorwaler notgedrungen so manche befremdliche Eigenheit entwickelt, um zu überleben. Präsentiere Askja als eine Mischung aus alten Thorwaler Traditionen und südländischer Exotik. Schließlich ist die Ottajasko schon seit mehr als drei Generationen in der Fremde.

Allgemeine Informationen:
Als ihr euch Askja nähert, ertönt ein lautes Hornsignal. Zwei Drachen rudern euch in schneller Fahrt entgegen. Die Mannschaften jubeln, als sie euch erkennen und rufen euch fröhliche Begrüßungsrufe und „Höflichkeiten“ entgegen: „Metpisser, Segelfratzen, Ogernasen, Stinktiere ...!“ Doch ihr



bleibt ihnen eine passende Antwort nicht lange schuldig. Einige wagen sogar den Ruderlauf, begleitet von Jubel oder dröhnendem Spott, falls einer das Gleichgewicht verliert und Bekanntschaft mit dem Wasser machen. Auch einige von der *Seespinne* springen ins Wasser, schwimmen zu den Drachenbooten, schlagen ihre Äxte in die Bordwand, klettern an Deck, sie wollen sich dieses Spektakel nicht entgehen lassen.

Spezielle Informationen:
Die *Efferds Faust* gehört den Lassirer Drachen, die gemeinsam mit der *Hammerhai* von der Blutrochen-Ottajasko hier auf Jurga warten, um sich ihr anzuschließen. Nunmehr ist die Flotte komplett. Im Hafen liegen außerdem der Knorr *Sturmkind* der Wellenreiter-Otta und die *Nuianna* von der gleichnamigen Otta.

Meisterinformation:
Um alle Ruder einer Seite erfolgreich zu überqueren, ist eine Probe auf Körperbeherrschung +4 (für Nicht-Thorwaler + 10) nötig. Der Rest ist für einen erfahrenen Thorwaler Standard. Für alle anderen nicht!

Allgemeine Informationen:
Ranga Surensdottir heißt euch herzlich willkommen. Gleich nach dem Begrüßungstrunk beginnen die Reparaturen an euren beschädigten Schiffen.
Am Abend versammeln sich alle in der Halla, um einem sehr beliebten Spektakulum beizuwohnen. Die wenigen Fackel im Saale werfen zuckende Schatten an die Wände, das Knistern der Feuerstelle und das Gemurmel der Menge schrauben die Spannung immer höher. Andächtig stehen alle zusammen in Erwartung des traditionellen Axtzechens. Kjale, der Skalde von Askja, tritt vor und gibt mit lauter Stimme die uralten Regeln bekannt. Danach stimmt er die rituellen Strophe aus dem Jurga-Lied an und eröffnet damit das Axtzechen.

> *„Auf der Fahrt durch Kälte und Wind*
> *das Feuer uns spendet die nötige Kraft*
> *werd' tun was nur ein Hjaldinger schafft*
> *mit ihm wir unbesiegbar sind."*

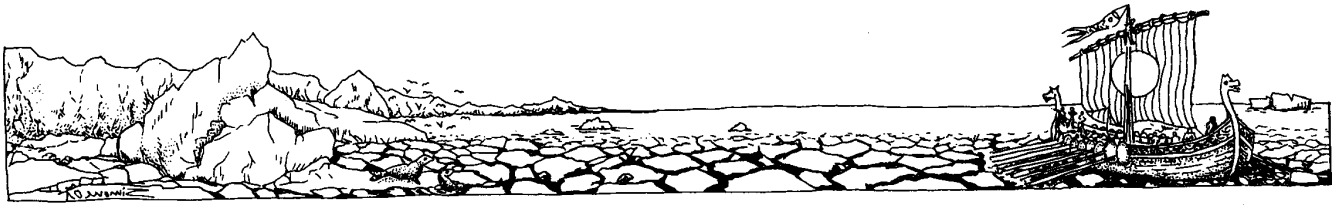
Meisterinformationen:
Das Axtzechen ist ein uraltes Spiel, so alt wie das Thorwaler Volk. Es gilt, ein Thin zu leeren und danach die Axt ins Ziel zu schleudern. Zu diesem Zweck werden in der Halla Holzfiguren aufgestellt, nur besonders ruppige Gemüter suchen sich andere Ziele aus..
Helden, die sich beteiligen (und das sollten sie, wenn sie nicht als Geysirduscher gelten wollen!) müssen jeweils eine Probe auf Zechen und anschließend eine Probe auf Wurfwaffen bestehen. Mit jeder Runde werden die Proben erschwert, ganz nach deinem Gefallen entweder um jeweils 1 oder zusätzlich um die Punktzahl erschwert, um den die Zechenprobe daneben gegangen ist. Sieger ist, wer als letzter seine Axt sicher ins Ziel bringt, ihm gebührt der Ruhm für diesen Abend.

Spezielle Informationen:
Im Verlauf des Abends in der Halla sitzt ihr auch mit Hetfrau Ragna zusammen. Dabei erfahrt ihr von einem alten Streit zwischen Ragna und ihrer Schwester Barsotha, die der Vinay-Sippe in Brabak vorsteht. Ragna mochte ihrer Schwester nicht verzeihen, daß diese – und mit ihr viele andere - sich in weit stärkerem Maße von den thorwalschen Traditionen abkehrten, als sie das gutheißen mochte. Das Faß zum Überlaufen brachte der Entschluß der Schwester, ihren ursprünglichen Namen Baerhild abzulegen und sich fortan nach Sitte der Brabaki Barsotha zu nennen. Ein Wort gab das andere, keine der beiden Schwestern wollte nachgeben. Voller Zorn verstieß Barsotha schließlich ihre Schwester aus ihrer Sippe. Ragna verließ mit ihren Getreuen Brabak und segelte nach Norden, um dort ihre eigene Gemeinschaft zu gründen (s.a. „Der tiefe Süden" S.12/13)
Andere vermögen zu berichten, daß Ragna der Streit mit der Schwester längst dauert, und daß sie einiges darum geben würde, sich wieder mit ihr zu versöhnen. Allerdings fürchtet sie, ihr Gesicht zu verlieren, wenn sie ihrer Schwester dies eingesteht und so quält sich die Hetfrau seit Jahren mit diesen Gedanken.

Meisterinformationen:
Die Expedition kann sicher einiges dazu beitragen, die beiden Schwestern wieder zu versöhnen und damit gleich zwei Salzarelen an einem Spieß zu fangen: Nicht allein, daß man in der Fremde nie genug Freunde haben kann, Barsotha ist sie eine exzellente Kennerin der politischen und allgemeinen Lage im Südmeer, mit profundem Wissen über die örtlichen Gegebenheiten sowie Stärken und Schwächen des Gegners. Daß die Brabaki nicht unbedingt zu den Freunden der Horasier zählen, mag die Hoffnung schüren, daß, sollte man Barsotha für sich gewinnen, dies einen enormen Gewinn für die Expedition darstellen würde. Und eine Versöhnung der beiden Schwestern wäre ein festes Siegel dieses Bundes.

Wer auch immer den Vorschlag aufbringen mag: Ragna erklärt sich nach einigem Zieren endlich bereit, der Expedition eine Botschaft für Barsotha mitzugeben, um sie um Beistand zu ersuchen.
Da damit zu rechnen ist, daß sich in Brabak, dessen König Mizirion III als horasfreundlich gilt, mehr als ein Horasier weilt, der die interessante Kunde von einer thorwalschen Flotte im Südmeer liebend gerne ins Liebliche Feld senden würde, beschließt Jurga, das unauffälligste Schiff für diese Mission auszusenden: die *Seespinne*.

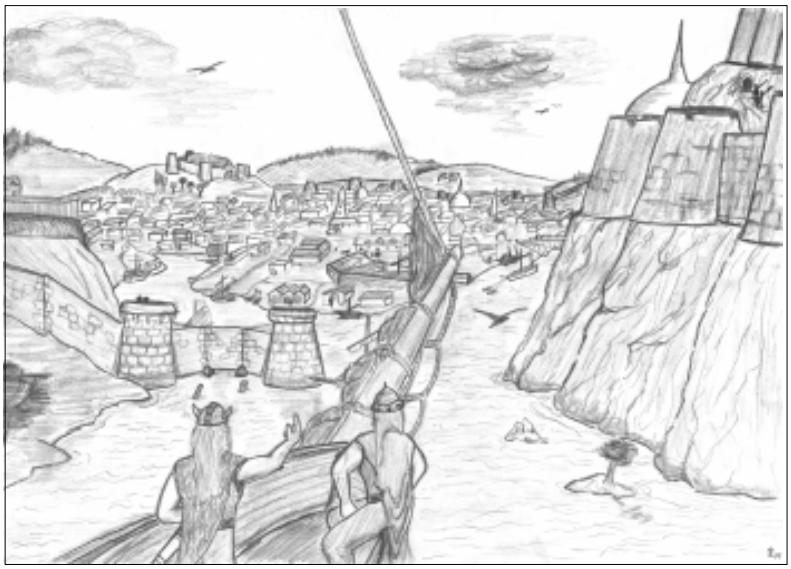
Jurga bittet die Helden, die kommenden Verhandlungen zu übernehmen, traut sie diesen doch die diplomatischen Fähigkeiten zu, Barsotha zu gewinnen. Wenn es sich bei den Helden um keine Thorwaler handelt, um so besser, denn um so auffälliger können sie agieren.
Lars, der Spion, teilt diese Meinung. Sein Ziel wird es sein, die Horasier von dem Plan zu unterrichten.



Folgende Informationen sind in Askja außerdem zu erhalten:

- Die Horasier haben ihre Flotte im Südmeer verstärkt (falsch)
- Am Boronsrad gibt es gefährliche Untiefen (wahr)
- In der ganzen See um Altoum wimmelt es von Piraten (wahr)

Brabak - die Stadt am Ende des Kontinents



Allgemeine Information:
Die Reise nach Brabak währt etwas länger als einen Tag und eine Nacht. Am späten Vormittag erreicht ihr euer Ziel. Drohend erhebt sich die alte Hafenfestung aus dem Dunst. Die Geschütze sind warnend auf die Hafeneinfahrt gerichtet. Wie aus dem nichts kommt ein winziges Ruderboot auf euch zu. Das muß der Lotse sein, der dem Schiff einen Platz im Hafen zuweisen wird.

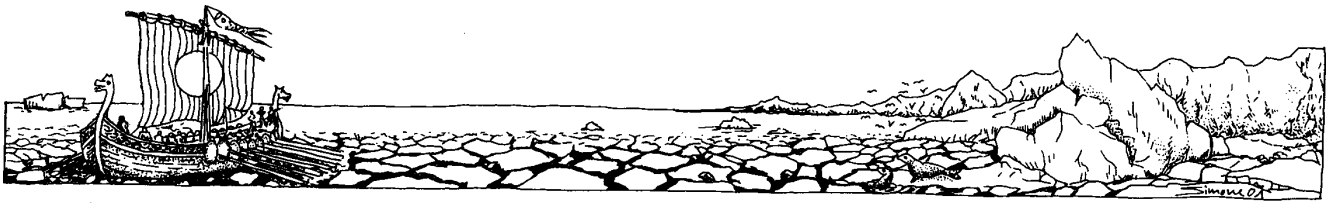
Meisterinformationen:
Dir, lieber Meister, sei es schon heute anvertraut, daß die Mission der Helden den Grundstock dafür legen soll, daß sich in den nächsten Jahren der Kontakt zwischen den Brabaker Thorwalern und ihrem Mutterland intensiviert, so daß Brabak den Thorwalern womöglich nach dem Ende des Kriegs mit dem Horasreich als Stützpunkt zur Verfügung steht, wo sie jederzeit auf Unterstützung hoffen können.

Um die Geschichte in Brabak spannender zu gestalten, bietet es sich an, einen kleinen Zwischenfall zu inszenieren. Es bleibt nicht dabei, daß Lars seine Kontaktleute des DBA über den Stand der Mission und die Absichten der Helden zu informieren (unbehelligt – Lars wird noch gebraucht!). Vielmehr hetzten diese – auf Lars Geheiß? – den Helden ein paar Diebe oder gar Meuchler auf den Hals, um an die Botschaft für Barsotha zu gelangen. Allerdings mußt Du dann Lars die nötige Zeit verschaffen, z.B. indem Barsotha beim ersten Besuch der Helden nicht anwesend ist und ein zweiter Besuch erforderlich ist, der sich zudem als Möglichkeit für einen Überfall anbietet. Es obliegt dir, ob es den horasischen Häschern tatsächlich gelingen soll, der Botschaft habhaft zu werden. Allerdings sollten die Helden dann eine Gelegenheit erhalten, sich das wichtige Dokument zurückzuholen, ohne daß sie kaum auf Barsothas Unterstützung hoffen können. Sollten die Helden min. einen der Attentäter lebend gefangen nehmen, ist aus ihm leider nicht mehr herauszuholen, als daß er von einer Kauffrau angeheuert worden ist, die Helden zu überfallen. Die Botschaft sollte er ihr am Abend in einer Wirtschaft übergeben. Es dürfte dich nicht überraschen, daß niemand sich zu dem verabredeten Stelldichein einfindet, die DBA weiß bereits, daß ihre Aktion ein Fehlschlag war und will kein weiteres Risiko eingehen. Auch die Kauffrau läßt sich trotz Beschreibung nicht ausfindig machen. Der gedungene Schuft weiß im übrigen weder, daß er für den horasischen Geheimdienst gearbeitet hat, geschweige denn, daß es an Bord der *Seespinne* einen Spion gibt oder wie er heißt.
Darüber hinaus werden die Horasier versuchen, die Mission der Helden, wo sie nur können, zu sabotieren. Hier sind deiner Phantasie keine Grenzen gesetzt. Wichtig ist nur, daß die Helden im Ergebnis nicht scheitern sollten. D.h. das Verhältnis der Thorwaler zu Barsotha darf sich nicht verschlechtern. Neutral kann es notfalls bleiben, dann fällt es eben später einen anderen Gruppe zu, für den Ausgleich Barsothas mit ihrer Schwester zu sorgen.

Villa Hammerfaust

Meisterinformationen:
Barsotha ist im nahegelegenen Dorf Vinay beheimatet, unterhält aber in der Stadt die Villa Hammerfaust („Der tiefe Süden“ S. 16).

Allgemeine Informationen:
Als ihr das Domizil der Hammerfaust-Sippe erreicht habt, seid nicht wenig überrascht. Eine Villa hättet ihr euch wahrlich anders vorgestellt. Nicht daß euch Villa Hammerfaust mißfallen würde - mit ihren vier im Karree angeordneten Langhäusern hat sie etwas heimeliges - doch hier mitten in Brabak wirken die Jolskrimi deplaziert wie gestrandete Wale.
Man verweigert euch den Einlaß nicht, als ihr euer Begehr vortragt, und führt euch geradewegs in die Halla des größten Langhauses. Ihr müßt eine ganze Weile warten, bis schließlich Barsotha erscheint. Kaum mehr ist der streng dreinblikkenden Frau ihre Herkunft anzusehen, sie trägt ihr rabenschwarz gefärbtes Haar wie eine typische Brabaki hochgesteckt und auch ihre Seidengewänder sind nach Art der Südländer gefertigt. In ihrem Gürtel steckt ein langer zierlicher



Dolch. Wäre nicht ihre stattliche Größe und ein auffälliges Hautbild auf ihrem Arm, man würde nicht darauf kommen, daß man es mit einer Thorwalerin zu tun hat.

Spezielle Informationen:
Barsotha nimmt Jurgas und Ragnas Grüße, die man den Helden aufgetragen hat, mit stoischer Ruhe zur Kenntnis. Im Beisein der Gefährten liest sie die Botschaft ihrer Schwester. Noch immer zeigt sie keine Regung.

Meisterinformationen:
Mit einer gelungenen Probe auf Menschenkenntnis + 8 vermögen aufmerksame Helden trotz Barsothas zur Schau getragenen Ruhe festzustellen, daß sie insgeheim über die Zeilen ihrer Schwester gerührt ist.
Doch auch für weniger sensible Gemüter läßt Barsothas Reaktion keinen Zweifel offen, daß sie die Nachricht mit Wohlwollen aufnimmt. Bereitwillig gewährt sie der Expedition die gewünschte Unterstützung.
Barsotha schätzt die Politik König Mizirion III., der pro Horasreich eingestellt ist, nicht und hat damit zu kämpfen, befürchtet sie doch , daß Kaiserin Amene sich sonst irgendwann auch Brabak einverleiben wird. Nicht zuletzt deshalb ist sie bereit, die Expedition zu unterstützen, denn auch sie kann Freunde gebrauchen.

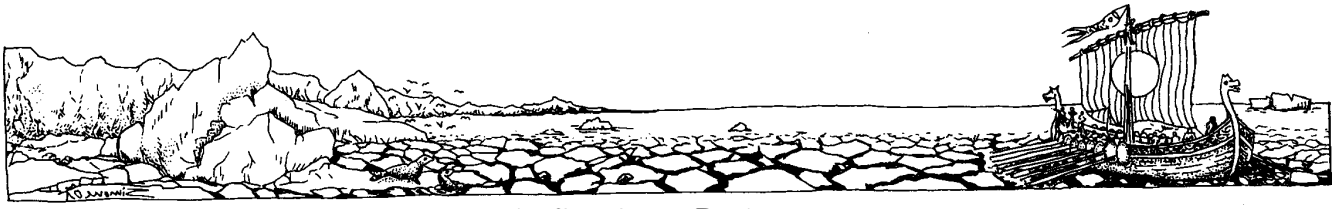
Folgende Informationen können die Helden in Brabak – entweder bei Barsotha oder in den vielen Schenken der Stadt - in Erfahrung bringen:

- Auf der Insel Benbukkula unterhalten die Horasier den wichtigen Stützpunkt Khemhaven. Dort wird wertvolles Hesindigo gewonnen. (wahr)
- Besondere Untiefen sind an der Südspitze der Insel Sorak zu erwarten. (wahr)
- Der Adelige Esquiria Sara ya Mornicala, Präfectin auf Castell Neu-Bosparan zu Bilku ist unterwegs nach Khemhaven. Eine durchaus wertvolle Geisel. (wahr)
- Die Horasier haben auf Ibonka ein ergiebiges Goldvorkommen entdeckt und beuten es aus. (falsch)
- Die Eiserne Maske (ein berüchtigter Pirat) hat einen Nicht-Angriffs-Pakt mit den Horasiern geschlossen. (falsch)
- Zwischen Token und Nikkali treiben blutrünstige Piraten ihr Unwesen. (falsch)
- Die Piraten aus den Heptarchien sind in letzer Zeit weit nach Süden gekommen. Sie sind sogar bei Unaiekk gesichtet worden. (falsch)
- Eine furchterregende Dämonenarche wurde nördlich von Setokan von mehreren Schiffen gesichtet (wahr).
- Die *Admiral Sanin*, das Schatzschiff der Horasier im Südmeer, ist zur Zeit zwischen den Kolonien unterwegs, um Steuern einzutreiben. (wahr und **ausschließlich bei Barsotha** zu erfahren)
- Im Süden von Altoum soll es eine große Piratenbasis geben die vor Gold und Juwelen nur so strotzt (wer weiß?)
- Seit etwas mehr als zwei Jahren macht ein Geisterschiff namens *Manakus* recht erfolgreich jagt auf die Schiffe der Sklavenjäger. (wahr)
- Südlich von Al'Anfa liegt die Goldene Bucht in der etliche Schatzschiffe gesunken sein sollen (wahr)
- Nächsten Mond startet wieder einer der legendären Goldtransporte von Mirham nach Al'Anfa. Eine Beute von der jeder Freibeuter im Südmeer träumt. (falsch)
- Angeblich soll die Familie Charazzar hier in Brabak von Echsenmenschen abstammen (wahr)
- Gerüchten zu folge, will König Mizirion demnächst eine kleine Insel im Delta des Mysob an die Horasier verpachten. Diese wollen dort einen Stützpunkt für ihre Flotte errichten. (falsch)

Rückfahrt nach Askja:

Allgemeine Informationen:
Ihr verlaßt Brabak mit gemischten Gefühlen. Zwar war eure Mission ein Erfolg und zudem habt ihr die wertvolle Information über die *Admiral Sanin* erhalten, doch ihr wißt jetzt auch, daß der Spion noch am Leben ist.
Die Tatsache, daß der falschen Mann dafür bezahlen mußte, scheint schwer auf Ragnars Schultern zu lasten. Nachdenklich und mit tiefen Sorgenfalten im Gesicht steht er auf der Brücke der *Seespinne* und gibt mürrisch seine Befehle.

Meisterinformationen:
Es bleibt dir überlassen, ob Ragnar es wirklich allen seiner Mannschaft mitteilt, daß der Spion noch lebt, oder ob er dies nur ausgewählten Leuten – vielleicht darunter pikanterweise ausgerechnet auch Lars – mitteilt.
Sollten alle Bescheid wissen, hat dies selbstverständlich Folgen, die Männer und Frauen beäugen sich argwöhnisch.
Es versteht sich von selbst, daß die Helden über die *Admiral Sanin* strengstes Stillschweigen – auch unter der Mannschaft - wahren sollten, zumindest so lange, wie man noch an Land ist. Die Thorwaler sind nicht die einzigen, die auf fette Beute aus sind ...
Unbedachte Plapperpapageien werden mit einem AP-Abzug bedacht. Außerdem kannst du, wenn es dir gefällt, der Flotte für diesen Fall ein oder mehrere unliebsame Konkurrenten auf den Hals hetzen ...



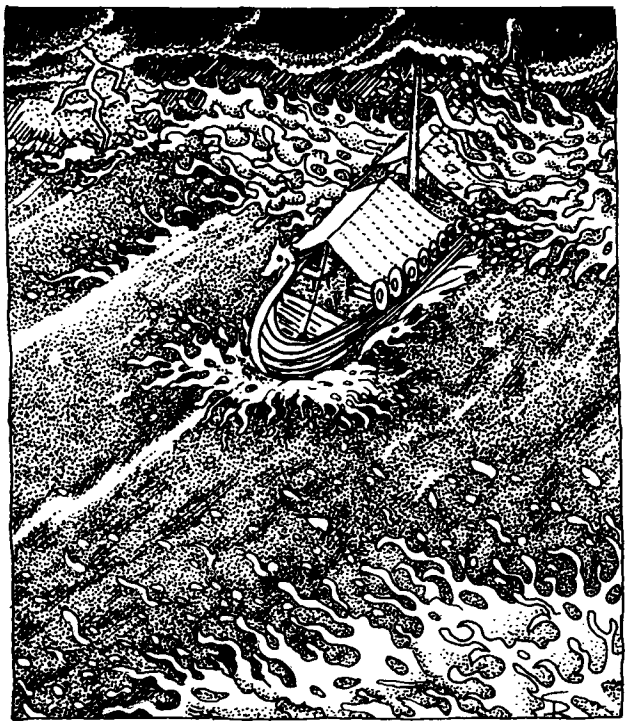
Aufbruch ins Perlenmeer

Spezielle Informationen:
Jurga ist über den glücklichen Ausgang des Besuches hoch erfreut, auch wenn die Kunde von dem Spion sie mit Sorge erfüllt. Ob der Nachricht, daß das horasische Schatzschiff just zu dieser Zeit durch das Südmeer kreuzt, treibt die Kommandantin alle zu größter Eile an.

Allgemeine Informationen:
Ihr hattet kaum Zeit eure müden Glieder etwas Ruhe zu gönnen, seid ihr schon wieder auf See. Voller Stolz blickt ihr euch um und bewundert die Flotte, die gemessen Richtung Kap gleitet. Acht Schiffe sind es jetzt, einer der größten Thorwaler Schiffsverbände seit Beginn des Krieges.
Doch wartet eine neuerliche Gefahr auf euch: Vor euch liegt Kap Brabak, eine der gefährlichsten und berüchtigtsten Passagen aller bekannten Meere. Nicht wenige Schiffe haben hier schon ihr feuchtes Grab gefunden.

Kap Brabak

Allgemeine Informationen:
Die Winde sind euch nicht hold. Hart am Wind geht die Fahrt geht langsam voran. Der Plan, das Kap am Tage zu bezwingen, ist damit zunichte gemacht. In den letzten Strahlen der Sonnenscheibe könnt ihr in der Ferne das Kap ausmachen, doch bis ihr dort angekommen sein werdet, wird es wohl schon dunkel sein.



Spezielle Informationen:
Mindestens ein Mannschaftsmitglied weist nachdrücklich darauf hin, daß seiner Meinung nach ein Sturm aufzuziehen droht. Ragnar wird die Warnung zwar ernst nehmen, doch sieht er keine Alternative.
Daraufhin entspinnt sich eine heftige Diskussion. Lars unterstützt nachdrücklich die Meinung, daß es kein gutes Ende nehmen kann, wenn man die Gefahr ignoriert. Gute Tradition sei es, schwerem Wetter aus dem Weg zu gehen, so weit es nur geht.

Meisterinformationen:
Auch die Helden können sich hier einbringen. Unterstützen sie Lars' Position, versucht Votan, Ragnar nochmals zu überzeugen und ihn auf die Bedenken der Mannschaft hinzuweisen, doch der Schiffsführer weist nur auf Jurgas *Sturmgleiter*. Stellen sich die Helden auf Ragnars Seite, gelingt es ihnen, den zweifelnden Rest der Mannschaft zu überzeugen. Zumindest für diesen Moment ...

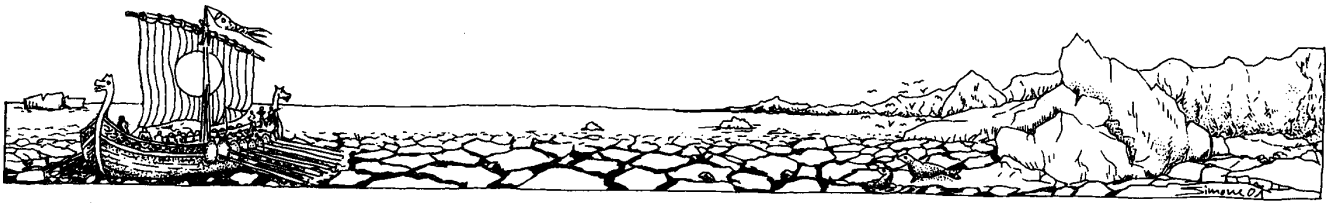
Das Ende der Seespinne

Meisterinformationen
Das Ende der *Seespinne* ist nah, bei dem folgenden Sturm wird das Schiff mit hoher Wahrscheinlichkeit untergehen: In einem heftigen Sturm bricht das Ruder des Schiffes. Doch auch wenn vielleicht mancher an einen neuerlichen Sabotageakt denken mag, es ist schlicht und einfach ein Zufall, der zu dem Unglück führt.
Manövrierunfähig wird die Karracke zum Spielball von Wind und Wellen, die anderen Schiffe müssen tatenlos zusehen, wie das Schiff auf ein Riff läuft und leckschlägt.
Allerdings wollen wir Dir und Deinen Helden nicht vorschreiben, daß das Schiff untergeht. Sollten deine Spieler gute Ideen zur Rettung des Schiffes haben, dann sei es ihnen gegönnt, daß das Schiff nicht völlig havariert. Allerdings sollte die *Seespinne* so stark beschädigt werden, daß sie es gerade noch schafft, zu der unten beschriebenen Insel zu gelangen. Die Reparaturen werden mindestens zwei Wochen in Anspruch nehmen (geknickten Mast ersetzen, eingedrückte Planken erneuern ...).

Im Folgenden gehen wir aber davon aus, daß die *Seespinne* untergeht.

Allgemeine Informationen:
Eure Passage rund um das Kap steht wahrlich unter keinem guten Stern. Kaum daß ihr euch in die gefährlichen Gewässer begeben hattet, frischt der Wind auf. Nur wenige Lidschläge später ist der Sturm über euch, die rauhe See gerät zu einem wahren Hexenkessel. Kein Gedanke daran, dem Unheil auszuweichen.
Seit Stunden kämpft ihr euch durch die Wellen voran, kein Anzeichen, daß der Sturm nachläßt, im Gegenteil. Längst sind die anderen Schiffe nicht mehr auszumachen, davon getrieben von der Urgewalt der Elemente. Ihr seid allein, inmitten der tosenden Wogen.

Meisterinformationen
Die Arbeit an Segeln, Leinen und Ruder ist eine kräftezehrende Tortur, ganz zu schweigen von der steten Gefahr durch die gewaltigen Brecher. Herumfliegende Gegenstände an Deck stellen eine weitere Bedrohung dar und mehr als einmal droht ein Gefährte über Bord zu gehen oder abzustürzen.



Magister Hendrag wird versuchen, das Unwetter mit einem Zauber abzumildern (STURMGEBRÜLL BESÄNFTIGE DICH - 40% Chance, daß dies gelingt), doch nach Ablauf der Wirkungsdauer (und rings um die Zone der Windstille) wütet der Sturm nur um so stärker. Der Zauber WETTERMEISTERSCHAFT ist leider nicht geeignet, dem Unwetter ein Ende zu bereiten, ein Schiffsdeck ist definitiv kein (Erd-)boden im druidischen Sinn und nur wenigen Magiern ist eine Abwandlung bekannt, die die Anwendung dieses Zaubers auch auf Schiffsplanken erlaubt.

Allgemeine Informationen:
Mit heiserer Stimme brüllt Ragnar seine Befehle, drei Mann stemmen sich am Ruder gegen die Allgewalt des Sturmes. Plötzlich gibt das Steuer mit einem lauten Bersten nach, die Rudergänger werden wie Spielzeug über das Deck gewirbelt. „Swafnir steh uns bei, das Ruder ist gebrochen!“ schreit jemand in die Dunkelheit.

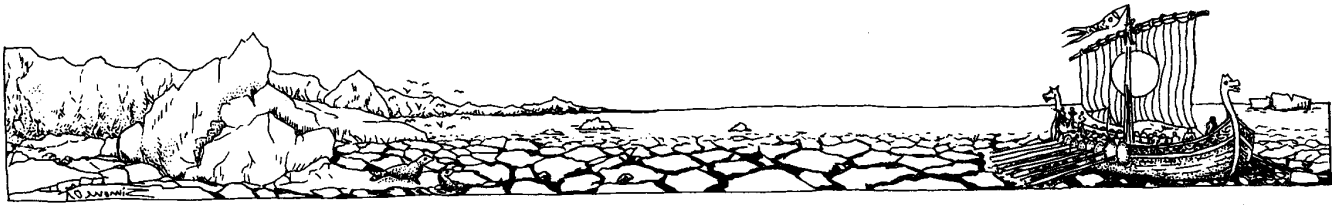
Nachdem der erste Schock überwunden ist, blickt ihr in die grimmigen Gesichter einer Besatzung, die bereit ist, bis zum letzten Atemzug um ihr Leben zu kämpfen. Nur mit Hilfe der Segel versucht die Mannschaft, das Schiff auf Kurs zu halten. Ein hoffnungsloses Unterfangen bei auflandigem Wind. Gnadenlos treiben euch die Böen auf die klippenübersäte Küste zu.
Blitze zucken durch die düstere Nacht und erhellen sie für einen Lidschlag. Das Festland ist schon gefährlich nahe, helle Schaumkronen brechen sich an den scharfen Kanten der Riffe. Hier soll wohl eure Fahrt enden. Mit allem habt ihr gerechnet. Doch hier zu ersaufen, ohne einmal dem Feind entgegengetreten zu sein, nein, daran habt ihr wahrlich nicht gedacht.
Um euch herum ist es schlagartig still geworden. Nur noch das Brausen und Toben des Unwetters dringt an euer Ohr. Längst gibt Ragnar keine Befehle mehr. Alle stehen stumm da und warten auf das Ende. Ihr werft noch einmal einen letzten Blick zu euren Kameraden, um euch still für immer von ihnen zu verabschieden.
Ein mächtiger Ruck reißt euch aus eurer Lethargie, dann ertönt das nervenzerfetzende Geräusch berstenden Holzes. Viele von euch reißt es von den Beinen. Das Schiff ächzt und stöhnt wie ein sterbender Wal. Die nächste Welle rollt heran und schiebt die sterbende *Seespinne* ein weiteres Stück über den felsigen Untergrund.
Holz bricht und Splitter wirbeln durch die Luft. Menschen schreien. Ein mächtiger Brecher holt sich seine Opfer.
Lange wird der ungleiche Kampf nicht mehr dauern. Mit euren Kräften seid längst am Ende. Ein tiefes Grollen kündigt die nächste Woge an. Kurz darauf trifft sie euer Schiff und bringt es zum Kentern. Ehe ihr begreift, was passiert ist, findet ihr euch im Wasser wieder. Instinktiv versucht ihr zu schwimmen. Eure Arme sind schwer wie Blei. Doch die todbringenden Riffe, sie sind nun eure Hoffnung.

Meisterinformationen:
Verlange entsprechend erschwerte Schwimmen-Proben, um das rettende Riff zu erreichen. Dort müssen die Gestrandeten wohl oder übel völlig erschöpft ausharren, bis der Sturm davongezogen ist und sie es bei ruhiger See wagen können, zum nahegelegenen Festlandstrand zu schwimmen. Alternativ kann man sich selbstverständlich versuchen, an Bord zu halten, doch verbringt man auch dort bange Stunden, in der Angst, das Schiff könne doch noch auseinander brechen und sinken.
Es liegt an dir, wie viele Verluste zu beklagen sind. Ragnar, Votan und Hendrag allerdings sollten nicht unter den Opfern sein, desgleichen selbstverständlich auch Lars.

Der Morgen danach

Meisterinformationen:
Die *Seespinne* bietet ein Bild des Jammers, wie ein gestrandeter Fisch liegt sie auf der Seite, die scharfkantigen Felsen bohren sich tief in ihre Haut. Es ist klar, daß hier nichts mehr zu reparieren ist.
Allerdings lohnt es sich, den Versuch zu machen, zu bergen, was zu bergen ist.
Das ist selbst bei ruhiger See kein ganz ungefährliches Unterfangen, zumal so ganz jeder Ausrüstung beraubt.
Je nachdem, wie geschickt sich die Helden anstellen, solltest du ihnen aber zubilligen, das ein oder andere wichtige Ladegut zu bergen.
Gegen Mittag taucht der Rest der Flotte auf, um die Überlebenden an Bord zu nehmen. Auch die anderen Schiffe haben Beschädigungen davongetragen, doch nichts, was sich nicht in ein paar Tagen wieder richten lassen würde. Man wird versuchen weitere Teile der Ladung zu bergen, aber mehr als ein Geschütz, ein wenig Bauholz und etwas Proviant gibt das Wrack nicht mehr her, bis es kräftig zu knirschen beginnt und anschließend auseinanderbricht.
Auch wenn es den Helden gelungen sein sollte, die *Seespinne* vor dem Allerschlimmsten zu bewahren, sind Schiff und auch Ladung doch arg in Mitleidenschaft gezogen. Etliches Ladegut ist zerschmettert oder vom Seewasser verdorben.

Spezielle Informationen:
Schließlich drängt Jurga zum Aufbruch. Sie will alles daran setzen, die *Admiral Sanin* aufzuspüren und zu entern. Die Aussicht auf die fette Beute macht den gebeutelten und verzagten Mannschaften neuen Mut. Die Gestrandeten werden auf die restlichen Schiffe verteilt; die Helden sollen auf die *Rauschgurke*, die Knorre der Trunkenbold-Otta.
Die Begrüßung an Bord fällt eher kühl aus. Zwar heißt der Schiffsführer, Tjore Elengarson, die Besatzung der *Seespinne* herzlich willkommen, doch der Rest der Mannschaft beäugt sie argwöhnisch.
Die Mannschaft der *Rauschgurke* hat ihren guten Grund, den Neuankömmlingen zu mißtrauen. Schließlich weiß man, daß ein Saboteur sein Unwesen an Bord des Schiffes getrieben hat. Zwar ist seit dem unfreiwilligen „Landgang“ des vermeintlichen Saboteurs nichts mehr vorgefallen (von dem Zwischenfall in Brabak wissen die Leute nur, wenn Ragnar daraus kei-



nen Hehl gemacht hat) – von dem Bruch des Ruders einmal abgesehen, doch wer weiß, vielleicht gibt es ja noch mehr Verräter an Bord. Und noch etwas spielt mit: So viel Unglükke in so kurzer Zeit, es will scheinen, als klebe dem Kapitän der *Seespinne* das Pech an den Fersen. Und wie schnell das auf andere abfärbt, das weiß doch jedes thorwaler Kind. Und nun, wo man die Pechvögel an Bord hat, wer weiß ...

Meisterinformationen:
In den nächsten Tagen wird zwar nichts aufregendes passieren. Laß' aber die Helden den Argwohn der Besatzung mehr als einmal spüren. Kapitän Elengarson versucht sein Bestes, für Ruhe an Bord zu sorgen.

Allgemeine Informationen:
Vier Tage ist jetzt her, seit die *Seespinne* gesunken ist. Das Leben an Bord der *Rauschgurke* ist wesentlich beschwerlicher. Nicht allein, daß das Leben an Bord der offenen Knorre weit unbequemer ist, zumal in solch drangvoller Enge, nun, da ihr dazugestoßen seid. Vor allem die ablehnende Haltung der Mannschaft macht euch zu schaffen. Kein Versuch, neue Freundschaften zu schließen, will fruchten.
Am Morgen hat sich die Flotte geteilt. Jurga ist der Ansicht, daß es sinnvoller ist, auf breiter Front nach der *Admiral Sanin* zu suchen. Nicht allen scheint die Jagd nach dem „Gespensterschiff", von dem ihr gerade mal ein Gerücht erheischt habt, zu schmecken, die hitzköpfigeren verlangen lautstark danach, doch lieber erst einmal einen horasischen Stützpunkt zu plündern. Doch Jurga bleibt hart. Sie will dieses Schiff, und vor allem seine wertvolle Ladung.
Die *Rauschgurke* bildet eine Gruppe zusammen mit der *Sturmkind* und der *Nuianna*. Jurga führt mit dem *Sturmgleiter* die zweite Gruppe an, zu der die *Walwut* gehört. Die dritte Gruppe bilden die *Efferds Faust* und die *Hammerhai.*

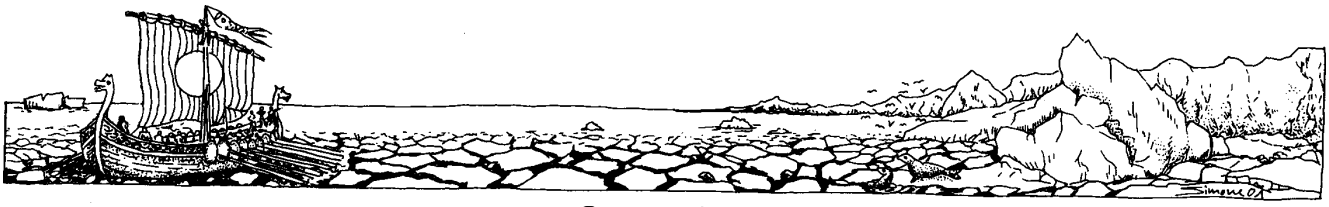
Meisterinformation:
Jurga weiß genau, welche finanziellen und moralischen Auswirkungen der Verlust eines der größten Schatzschiffe der Horasier haben würde. Und so wird sie jeglichen Anwandlungen, sich eine vermeintlich leichtere Beute zu angeln, entschlossen entgegentreten.

Allgemeine Informationen:
Die Stimmung an Bord ist auf dem Nullpunkt. Die Mehrheit der Mannschaft will endlich kämpfen und die scheinbar ewige Suche nach dem Geisterschiff tut ihr übriges. Zumal ohnedies klar ist, daß die *Rauschgurke* es nicht mit der *Admiral Sanin* aufnehmen könnte, selbst wenn ihr sie zuerst sichten würdet. Die Wellenreiter-Leute mit ihrer Stänkerei tun das ihre, die Stimmung weiter zu verdüstern.
Drei Tage sind die Schiffe schon alleine unterwegs und morgen mittag werdet ihr am vereinbarten Treffpunkt an der Südspitze von Token eintreffen. Alle hoffen, daß die anderen mehr Glück hatten.

Meisterinformationen:
Die *Admiral Sanin* bleibt weiterhin verschwunden. Allerdings muß man am Treffpunkt feststellen, daß die Flotte wieder ein Verlust hinnehmen mußte. Bei ihrer Fahrt entlang der Küste von Altoum sind die *Efferds Faust* und die *Hammerhai* auf ein paar dreiste Piraten gestoßen. In dem folgenden Gefecht gelang es zwar den Thorwalern, den Sieg davon zu tragen, aber die *Efferds Faust* wurde so schwer beschädigt, daß sie gesunken ist. Immerhin konnte sich der größte Teil der Mannschaft retten. Doch war der Verlust nicht völlig vergebens: Der Anführer der Seeräuber erkaufte sich sein Leben mit der – zutreffenden - Information, daß er das Schatzschiff vor zwei Tagen an der Südspitze Altoums gesichtet habe.

Spezielle Information
Die Nachricht von der *Admiral Sanin* sorgt dafür, daß die Thorwaler noch einmal ihren Grimm und ihre Enttäuschung über den bisherigen Verlauf der Reise vergessen. Voller Eifer macht man sich an die Verfolgung.
Jurga indes ist zwar einerseits erleichtert, daß es endlich eine Nachricht von der erhofften Beute gibt, allerdings trübt der Verlust eines Schiffes und mehrerer guter Seeleute ihre Stimmung gewaltig.
Hetmann Tjore indes vertritt an Bord der *Rauschgurke* die Meinung, daß Jurgas Entscheidung, die Flotte zu teilen, ein schwerer Fehler gewesen sei. Sie hätte wissen müssen, daß die Lassirer bei aller Loyalität zu Tronde und ihr, kaum zu halten sind, wenn ein lohnendes Ziel gesichtet wird.
Sollte einer der Helden den Gesprächsfaden aufnehmen, fügt Tjore hinzu, daß es sich nicht empfiehlt, für geringe Beute Leib, Leben und Schiffe aufs Spiel zu setzen. Doch Jurga habe es versäumt, den anderen Kapitänen ausdrücklich klarzumachen, daß sie sich von allen anderen Schiffen, von allen anderen Siedlungen fernzuhalten haben. Und außerdem hätte sie längst alle darüber aufklären müssen, was das Ziel der Reise sei ...

Meisterinformationen:
Daher also läuft der Hase. Nicht allen Schiffsführern schmeckt Jurgas Geheimniskrämerei, von ihren Mannschaften ganz zu schweigen.
Es liegt bei den Helden, ob sie Jurgas Vorgehen verteidigen wollen oder ob sie vielmehr Tjore recht geben.



Gestrandet!!

Meisterinformationen:
Natürlich will Jurga, nun, da man endlich eine Spur der *Admiral Sanin* aufgenommen hat, die Jagd forcieren. Doch stellen die beiden Schiffsverluste sie vor ernste Probleme. Man weiß nicht, wie lang die Jagd noch dauern wird – undenkbar also, die Seeleute der beiden verlorenen Schiffe dauerhaft auf die anderen zu verteilen.
So beschließen die Kapitäne in einer Beratung, einen Teil der Besatzung auf Tolken zurückzulassen. Zwar ist keinen von ihnen so recht wohl bei diesem Gedanken, doch ist ihnen allen klar, daß, wenn sie die Beute wollen, dieser Schritt unabdingbar ist.
Auch die Helden werden zu den „Gestrandeten" gehören. Man beauftragt sie damit, einen provisorischen Stützpunkt zu errichten und ansonsten auszuharren, bis man sie wieder aufnehmen kann.

Allgemeine Information:
Erst wolltet ihr euren Ohren nicht trauen. Doch jetzt, da ihr mit den anderen am Strand steht, wißt ihr, daß es kein böser Traum war.
Am Nachmittag hatte Kapitän Elengarson die Entscheidung der Kapitäne vor versammelter Mannschaft verkündet. Die Jagd wird weitergehen, doch die Besatzungen der beiden gesunkenen Schiffe sollen auf der Insel bleiben, bis die *Admiral Sanin* gestellt ist. Der Hetmann machte sich nicht die Mühe, seinen Unmut gegen die Entscheidung zu verbergen, doch war er der einzige, der sich bis zum Schluß gegen die Entscheidung gesträubt hatte.
Den restlichen Nachmittag habt ihr damit verbracht, Vorräte und Ausrüstungsgegenstände auf die Insel zu schaffen. Mit dem Versprechen, so schnell wie möglich zu euch zurückzukehren, war die Flotte gegen Abend in See gestochen. Noch lange habt ihr den Schiffen nachgesehen und euch immer wieder die selbe Frage gestellt: Wann werden sie wohl wiederkehren?

Meisterinformationen:
Unfraglich sind die auf der Insel verbliebenen mißmutig und wütend über diese Wendung. Statt reiche Beute zu machen, hat man sie auf diesem swafnirverlassenen Eiland zurückgelassen, während die anderen Ruhm und Reichtum entgegen segeln. Unter den „Gestrandeten" befinden sich auch die Hetmänner Frenjar und Ragnar die beide ihre Leute nicht allein lassen wollten. Einlinf Magnusdottir blöeibt ebenfalls zurück, falls die *Seespinne* repariert werden kann
Es liegt an dir, diese unerwartete Situation mit Leben zu füllen. Doch zumindest du weißt ja jetzt bereits, daß bessere Zeiten mit großem Ruhm kommen werden ...

Nur mißmutig wird man sich an die gestellte Aufgabe machen und mehr als einmal fällt ein böses Wort. Die Stimmung schwankt von völliger Verzagtheit und dumpfem Brüten bis zu lodernden Wutausbrüchen und heftigen Verwünschungen gegen das Schicksal, die launischen Götter und vor allem Jurga. Doch hier macht es sich bezahlt, daß der Hetmann der Lassirer auch bei den „Insulanern" ist, denn als treuer Anhänger sorgt er dafür, daß der Zorn nicht überkocht und streut immer wieder ein, daß Jurga Recht habe und sie ja selbst Schuld an diesem Debakel seien, mit ihrer Undiszipliniertheit.
Und auch die Helden können ggf. das ihre tun, besänftigend auf die aufgebrachten Nordleute einzuwirken.

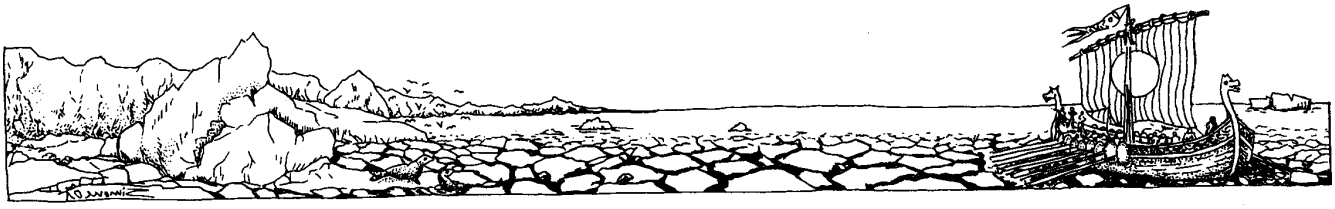
Anhang:

Die Fjordzwinger-Otta

Das Dorf Skjolden, Heimat der Fjordzwinger, liegt im Svartvanfjord am nördlichen Hjaldinggolf. Skjolden ist eine der ältesten Siedlungen Thorwals, ist aber nie zu sonderlicher Größe herangewachsen.

Ragnar Toreson - Hetmann der Fjordzwinger
Rein äußerlich ist Ragnar ein Thorwaler wie er thorwalscher nicht sein könnte: fast zwei Schritt groß, mit rotblondem Haar und meergrauen Augen. Doch sind seine wilden Jahre vorbei und nach vielen Abenteuern ist er zu einem ruhigen und besonnen Mann geworc Seine Mannschaft führt er mit e ner Mischung aus Autorität un Überzeugungskraft. Seit den Angriff der Horasier auf Thorwal hegt er den brennenden Wunsch nach Rache, doch er weiß, daß blindes Anstürmen gegen die geballte Macht der Liebfelder keinen Sinn hat. Der Plan, die Südmeerkolonien zu einem Angriffsziel zu machen, war seine Idee, und daß er nun in die Tat umgesetzt wird, ist ihm eine große Genugtuung.

Asleif Lindolm - Geweihter des Swafnir
Sein Äußeres verrät kaum, daß Asleif ein Geweihter ist. Mit fast 100 Fingern und seiner unbändigen blonden Haarpracht wirkt er viel mehr wie ein Krieger, nicht wie ein Priester. Wenn er aber voller Inbrunst über Swafnir und die Seefahrt spricht, dann spürt jeder Gläubige die besondere Kraft seiner Worte. Und für alle anderen hält er die Axt bereit, denn zum Glück zwingt der Walgott die seinen nicht, zu robentragenden Weicheiern zu werden. Seit mittlerweile zwölf Götterläufen wirkt Asleif als Priester in Skjolden und die Leute schätzen seinen Rat sehr. „Der hört die Stimme des Wales", heißt es über ihn, was bedeuten soll, daß es sich bei ihm um einen weisen Mann handelt. Mit seinen Fingern ist Asleif nicht ganz so geschickt



wie mit Worten.
Asleif spielt leidenschaftlich gerne Imman, darüber kann er stundenlang reden. Natürlich spielt er bei Ifirnsfaust Skjolden mit.

Tjorolf Lurgason -Steuermann
Tjorolf ist der erste Steuermann an Bord der *Seespinne*. Wie die meisten hat auch er schon etliche Seemeilen hinter sich und unzählige Stürme überstanden. Tjorolf hat chronisch gute Laune und ist immer zu einem Spaß bereit. Auch gegen einen guten Streich hat er nichts einzuwenden.

Votan Feuerbart - Skalde
Votans Spitzname rührt, wie der Name schon sagt, von seinem feuerroten Bart. Die Tatsache, daß sein Haupthaar schon nahezu vollständig ergraut ist, unterstreicht die Wirkung nur noch mehr. Mit seiner donnernden Stimme versteht er es wie kein anderer die Mannschaft zu Höchstleistungen anzutreiben. Votan erzählt gut und gerne Geschichten. Daß er dabei zu Übertreibungen neigt, ist eine skaldische Tugend, keine Unart ...

Freda Eisenarm
Freda Eisenarm (sie verdankt ihren Beinamen ihrem eisernen Unterarm mit Haken) ist Ragnars ältere Schwester. Trotz ihres fortgeschrittenen Alters hat sie immer noch nicht den Mann fürs Leben gefunden, und langsam, denkt sie sich, sollte sie sich wohl beeilen. Böse Zungen behaupten, daß der Mann, der es mit aufnehmen kann – und wem sonst könnte man raten, den Traviabund mit ihr einzugehen - erst noch geboren werden muß.
Sollte sich ein besonders schmucker Bursche unter deinen Helden befinden, könnte es sein, daß Freda ihm in ihrer ruppigen Art etwas auf die Pelle rückt ...

Wilja Omske, Segelmacherin
Seit ihrer Heirat mit Sven Omske arbeitet Wilja als Segelmacherin. Eigentlich aber ist sie Schneiderin. Wilja stammt aus Prem, doch bei einem Besuch ihrer Schwester Snada in Skjolden hat Wilja sich in Sven verguckt und ist schließlich zu ihm gezogen.
Wilja hegt noch immer eine große Liebe zu ihrem eigentlichen Handwerk und sie hat einen besonderen Faible für die feine Seide aus dem Süden. Kaum eine Fahrt, bei der sie nicht mitfährt und sich nach schönen Stoffen umsieht. Wobei sie die schönsten Stücke mitnichten immer auf den Märkten ergattert: weit lieber ist es ihr, wenn sie das teure Gespinst wohlfeil im Laderaum eines gekaperten Schiffes findet. Und wehe denen, die versuchen, ihre Ladung zu verteidigen. Wilja verfügt für eine Schneiderin über einen ordentlichen Schlag. Auch in Brabak nutzt sie die Gelegenheit und ist hoffentlich schneller als die Wachen des Händlers, den sie um sein Eigentum erleichtert hat. Wenn nicht, steht Ärger ins Haus ...
An Bord ist sie der gute Geist, immer zur Stelle, wo Hilfe gebraucht wird. Asleif allerdings kann sie nicht besonders ausstehen, da er ihrer Meinung nach zu oft flucht. Außerdem, wie kann ein Swafnirgesegneter so ungeschickt mit seinen Fingern sein ...

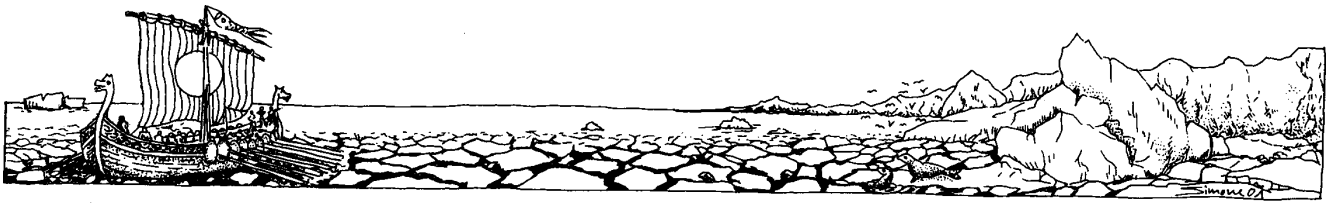
Janus Trenson - Fischer
Manche in Skjolden sagen, Janus sei nur deshalb Fischer, weil er seiner Frau Hjelma entkommen will. Draußen auf den Wogen findet er Ruhe vor ihrem ewigen Gezeter. Sie kann sich nicht damit abfinden, daß sie mit einem Fischer im langweiligen Skjolden lebt, während ihre Schwester die Frau eines Hetmannes im Süden geworden ist. Das bekommt der arme Tropf tagein, tagaus zu spüren. Fern von seiner Frau ist der mit zwei Schritt nicht gerade kleine Thorwaler immer wieder zu allerlei Späßen aufgelegt. Mit seinem Lachen kann er schnell das ganze Schiff anstecken. Dabei sind seine Albernheiten nie verletzend, aber ab und zu doch unter der Gürtellinie. Am besten versteht er sich mit Tjorolf

Garhold der Flinke, Schmiedegeselle
Sein Spitzname paßt wie die Faust in die Zähne; Garhold ist in etwa so flink wie sein Schmiedehammer. Schnelligkeit ist nicht die Stärke des tumben Schmiedegehilfen. Dabei ist er stets bemüht, alles richtig zu machen, doch das gelingt ihm selten. Das Pech scheint ihm an den Fingern zu kleben. Davon abgesehen ist er äußerst gutmütig und kaum zu reizen. Wenn er nur nicht so stark nach Schweiß stinken würde, könnte man es in seiner Gegenwart gut aushalten.

Weitere Persönlichkeiten an Bord der Seespinne

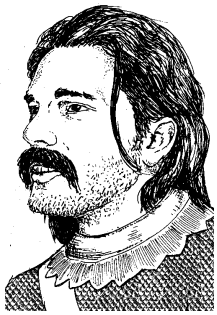
Die folgenden Personen gehören nicht zur Fjordzwinger-Otta und haben sich, so wie die Helden, der Expedition auf Empfehlung oder einem anderen guten Grund angeschlossen.

Blasius Salzella, alias Lars Vanjason - Spion des Horasiats und Schiffsheiler
Blasius alias Lars (hochgewachsen, rotblondes Haar, Vollbart, hellblaue Augen, gewinnendes Wesen) erblickte im Jahre 2 vor Hal auf einem Bauerhof in der Nähe von Kendrar das Licht der Welt. Kurz nach dem Kendrar gefallen war, tauchten Thorwaler auf dem Hof auf, erschlugen seinen Vater und jagten den Rest der Familie davon. Diese ließen sich in Kendrar nieder, doch meinte Phex es nicht gut mit ihnen. Verzweifelt versuchten sie sich als Tagelöhner und Bettler durchzuschlagen, doch bereits nach wenigen Jahren waren alle außer Blasius gestorben – durch Krankheiten, Hunger oder Mörderhand. Blasius schlug sich mehr schlecht als recht durchs Leben, bis ein Quacksalber ihn als Gehilfe unter seine Fittiche nahm. Von ihm lernte Lars die Kunst des Heilens, oder zumindest die Kunst, so zu tun als könne man heilen ...
Lars verfügt zwar über grundlegende Kenntnisse, wie eine Wunde zu versorgen ist, kann Brüche schienen und weiß – wenngleich auch in nur geringem Umfang -, welches Kraut gegen welches Leiden gewachsen ist, doch für einen Medicus reicht das kaum. Als eben solcher hat er sich Ragnar angedungen und dieser war darob gerne bereit, den ihm nur flüchtig bekannten an Bord zu nehmen, zumal Asgard Beonson (s.o.) für ihn bürgte. Wird es ernst, sieht es für Lars schlecht aus, denn seine Künste können dem erfahrenen Blick eines echten Wundheilers kaum standhalten. Allerdings wird man ihm die mögliche Enttarnung nur bis zu einem gewissen Punkt übel nehmen, denn Ragnar sieht sich selbst in der Schuld, den Mann keiner genaueren Prüfung unterzogen zu haben. Und ein wenig auf die Heilkunst versteht er sich ja immerhin.
Bald nach der Rückeroberung Kendrars, die für Lars eine große Genugtuung war, traten Agenten des Horasiats an ihn heran, um ihn



für ihre Sache zu werben. Durch seine äußere Erscheinung und die Tatsache, daß auch Thorwaler Blut in seinen Adern fließt schien er für ihr Sache bestens geeignet. Nach einer halbjährigen Ausbildung wurde er als Lars Vanjason getarnt nach Thorwal geschickt, um dort die Lage auszuspionieren. Dort lernte er Asgard Beonson kennen, bei dem er sich als Vertriebener aus Kendrar ausgab. Durch seinen gespielten Haß auf die Horasier, fand er schnell in Asgard einen Freund.

Hendrag Volgrasson - Magus aus Olport
Nach seinem Studium in der Halle des Windes zu Olport (Ausrichtung Wasser) kehrte Hendrag in seine Heimat Thinar zurück. Dabei wollte der für einen Thorwaler mit 90 Fingern recht kleine Magus lieber zur See fahren. Doch ein tragischer Unfall, bei dem sein Vater und seine beiden Geschwister umkamen, zwang ihn, seinen größten Wunsch aufzugeben. Er mußte sich um seine Mutter und den heimatlichen Hof kümmern. Als seine Mutter vor zwei Götterläufen starb, übergab er den Hof in die Obhut einer Base und heuerte als Schiffsmagus an. Einer Otta hat er sich bislang nicht angeschlossen, zu unstet ist sein Wesen, zu schwer findet er Zugang zu anderen. Seit dem Tod seiner Mutter ist er verschlossen, einzig wenn er am Bug eines Schiffes steht und ihm die Gischt ins Gesicht spritzt, zeigt sich ein leises Lächeln auf seinen Zügen.
Der introvertierte Hendrag schließt nur schwer Freundschaft. Am ehesten wird er sich wohl mit einem anderen Magiekundigen anfreunden. Allerdings haben die Jahre auf dem Gut dazu geführt, daß er keine Gelegenheit hatte, seine arkanen Kenntnisse zu vertiefen, geschweige denn zu erweitern. Hendrag verfügt über mittelprächtige Kenntnisse der Olporter Haussprüche, sowie über einen passablen BALSAM und andere weithin verbreitete Sprüche (FULMINICTUS, PARALÜ)



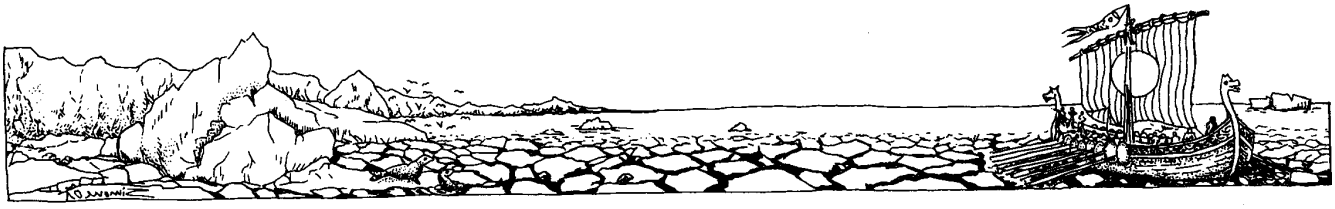
Rastan Haljanason - Geschützmeister
Rastan ist einer der wenigen seiner Zunft in Thorwal. Als Geschützmeister ist er für den Zustand der Geschütze und die Unterweisung der Geschützmannschaften verantwortlich. Sein Handwerk lernte er auf der Kriegerakademie in Thorwal. Ein altes Laster aus seiner Akademiezeit ist das Glücksspiel, bei dem er schon so manchen Dukaten verloren hat.

Asgard Beonson - Zimmermann
Asgard ist Zimmermann aus Thorwal, der sich als einer der ersten für diese Fahrt gemeldet hat. Ragnar nahm ihn gerne an Bord, da ein guter Zimmermann auf dieser Mission Gold wert ist. Beim Angriff auf die Stadt ist seine gesamte Familie ums Leben gekommen. Seitdem hegt er einen abgrundtiefen Haß auf die Liebfelder und er wird keine Gelegenheit auslassen, um sie für ihre Greueltaten büßen zu lassen.
Asgard ist einer der vehementesten Fürsprecher, jegliches liebfeldische Schiff oder Siedlung auf dem Weg aufzumischen.

Weitere wichtige Expeditionsteilnehmer

Jurga Trondesdottir - Kommandantin der Expedition
Jurga Trondesdottir ist eine eindrucksvolle und stattliche Frau, ihrem Vater wie aus dem Gesicht geschnitten. Die herbe Schönheit (1,88, schlank, aber muskulös, blond, blaue Augen) besticht durch einen klaren Verstand, das natürliche Talent, andere anzuführen, Durchsetzungsvermögen, ein gerüttetes Maß an Selbstbewußtsein und eine für ihr Alter erstaunliche Gelassenheit, ja, Kühle, selbst in kribbeligen Situationen.
Wenn man ihr aus thorwalscher Sicht einen Fehler unterstellen wolle, dann am ehesten jene letzte Eigenschaft, für die die Nordleute nur wenig Verständnis und noch weniger Liebe empfinden. Hitzköpfig und mutig bis zum Übermut, so stellt man sich einen thorwalschen Anführer vor - mutig ist die Kriegerin und Fahrensfrau unzweifelhaft, doch Leichtsinn zählt gewißlich nicht zu ihren Eigenschaften. Gerade deshalb hat Tronde seine älteste Tochter zur Anführerin dieser wichtigen Expedition bestimmt. Wie auch ihr Vater ist sie bereit, alles dafür zu tun, um aus Thorwal eine geeinte schlagkräftige Nation zu formen. Jurgas erstes großes Kommando soll ihr einen guten Ruf unter den Hetleuten Thorwals verschaffen, und die Trondetochter ist fest entschlossen, die Expedition zu einem Erfolg zu führen - zum Ruhme Thorwals, zum Ruhme des Obersten Hetmannes und zu ihrem eigenen Heil, denn Jurga fühlt sich berufen, eines Tages in die Fußstapfen ihres Vater zu treten. Die Unterstützung ihrer Leute wird sie aber nur gewinnen, wenn sie sich als siegreiche Heerführerin und wagemutige Schiffsführerin erweist. Diese Reise soll der erste Schritt dazu sein, sich ein eigenes Heldenlied und damit die Anerkennung ihrer Brüder und Schwestern zu verdienen.
Ob ihrer eigenen Besonnenheit vergißt sie leider bisweilen, daß nur die wenigsten Thorwaler den Verstand vor die Tat stellen, zumal nicht jene aus den abgelegenen Ottaskins. Und so mag es durchaus mehrfach geschehen, daß sie die Reaktion ihrer Gefolgsleute völlig falsch einschätzt und nicht bedenkt, daß nicht alle so bedachtsam und diszipliniert sind, wie es diese Operation unzweifelhaft erfordern würde.

Frenjar Torstorson -Hetmann der Lassirer Drachen
Die Lassirer werden von ihrem Hetmann Frenjar Torstorson angeführt (über 1,90, muskulös, rote Zöpfe, Tätowierungen auf beiden Oberarmen). Frenjar trägt die traditionelle Rüstung seiner Sippe, eine Krötenhaut, auf deren Rücken ein springender Wal aufgemalt



ist. Frenjar ist - für einen Thorwaler - recht überlegt, was wohl damit zu tun hat, dass er längere Zeit mit einer Gruppe Abenteurer Aventurien durchstreift hatte. Die Otta der Lassirer ist die *Efferds Faust.*

Einlind Magnusdottir - Schiffsbaumeisterin
Einlind zählt nun schon fast 60 Winter, doch kann kaum einer der Jüngeren ihr in ihrer Kunst bis heute das Wasser reichen. Allerdings ist Einlind eine Handwerkerin alten Schlages, von rahgetakelten Schiffen mit großem Tiefgang, hält sie nur wenig und auch über die Winddrachen äußert sie sich eher skeptisch.
Dennoch mochten Tronde und Jurga auf eine Meisterin ihres Fachs auf dieser gefährlichen Fahrt nicht verzichten.
Tronde sollte sein ganzes diplomatisches Geschick benötigen, um die bärbeißigen Einlind davon zu überzeugen, sich der Expedition anzuschließen. Magnusdottir fährt auf Jurgas *Sturmgleiter* mit.

Tjore Elengarson - Hetmann der Trunkenbold-Otta
Tjore (35, 1,95, athletisch, blondes, schulterlanges Haar, gestutzter Bart, graublaue Augen) ist der charismatische Hetmann der Trunkenbold-Otta. Auf Kriegsfahrten (Krötenhaut, Lederzeug, Helm) herum und wirkt auch oft etwas heruntergekommen. Sein Barbarenschwert, das er immer mit sich herum trägt, stammt angeblich wie sein Freund Grunn von einer Gjalsker Sippe, die an der rauhen Grenze zur Olochtai lebt. Die Trunkenbolde nehmen mit ihrem Knorr *Rauschgurke* an der Fahrt teil.

Faenwulf Jurgason „der Thorbrenner“ - Hetmann der Nuianna-Otta
Faenwulf ist ein verläßliches Oberhaupt seiner Sippe und stets um das Wohl seiner Ottajasko besorgt. Anders als viele andere seines Volkes ist er auch unorthodoxen Methoden gegenüber aufgeschlossen. Die Waffen seiner Wahl sind Breitschwert, Rundschild, Bogen und Wurfaxt. Seinen Beinamen verdankt er seiner Marotte, von eroberten Häusern Tür oder Tor herausreißen und abbrennen zu lassen.
Er befehligt den größten Drachen der Expedition. 60 Besatzungsmitglieder zählt die *Nuianna*, und einen Aal kann das Langschiff auch vorweisen.

Hetmann Yngvar Raskirson, genannt „der Bär“ - Hetmann der Wellenreiter-Otta
Yngvar (groß, rotblond, tätowiert, muskelbepackt, etliche Narben) ist nicht nur bei seinen Leuten als wagemutiger und mitreißender Anführer bekannt. Zugleich ist er auch hart gegen sich, seine Feinde und seine Leute. Ob seines Beinamens trägt Yngvar selbst in südlichen Breiten über der Krötenhaut einen Bärenfellumhang. Sein Schwert „Knochabytr“ hat schon manchen Feind ins Jenseits geschickt und Yngvar hat sich geschworen, daß er dieser Liste noch viele Feinde Thorwals hinzufügen will, bis er selbst eines Tages ins Totenreich ziehen muß. Für einen Hetmann fehlt es Yngvar aber unzweifelhaft an jeglichem Geschick in Sachen Diplomatie und Kriegskunst. So erklärt es sich, daß Raskirson sich gegen den ausdrücklichen Befehl Trondes der Kaperfahrt gegen das Liebliche Feld angeschlossen hat, die mit dem Angriff auf Grangor endete. Yngvar ist einer der wenigen, die den horasischen Truppen entkommen konnten, doch kehrte er nicht – wie erhofft – als ruhmreicher Held nach Thorwal zurück. Vielmehr erwartete ihn die Hetgarde des Obersten Hetmannes, um ihn für die ebenso unbedachte wie folgenreiche Tat zur Verantwortung zu ziehen.
Tronde stellte Yngvar vor die Wahl, entweder die Schmach der Verbannung zu ertragen oder sich der Südmeer-Expedition anzuschließen (aber nur, weil Phileasson ihn nicht bei der Güldenlandexpedition dabei haben wollte, ein Umstand, von dem niemand außer Tronde weiß). Die meisten Überlebenden seiner Otta teilen bereitwillig das Schicksal ihres Anführers und so bemannten sie ihren Knorr *Sturmkind*.
Die besondere Situation dieser Ottajasko führt natürlich zu Spannungen. Gerne unterwirft sich Raskirson nicht den Befehlen der Tochter Trondes, seines Widersachers, den er für zu zaghaft und feige hält. Daß Jurga ganz nach ihrem Vater geraten ist und einen umsichtigen Kurs blindem Eifer vorzieht, macht das nicht besser.
Die Wellenreiter-Otta ist ein steter Quell des Unfriedens, am ehesten dafür gut, sich auf eigene Faust auf ein unüberlegtes Abenteuer einzulassen, oder auch nur sie Meinung gegen Jurga zu schüren.

Thorondor Salgarson - Hetmann der Blutrochen Otta
Thorondor Salgarson (41 J., fast 2 Schritt groß, offenes, langes rotes Haar, reich verzierter Schuppenpanzer) ist ein energischer Bursche, wenn es darum geht, seine Befehle oder Meinung durchzusetzen. Die Otta der Blutrochen ist ein Neubau und heißt *Hammerhai*.

Hjlgar Ragnasdottir - Kapitän der Walwut
Die junge Hjlgar hat erst vor kurzem den Befehl über die *Walwut* übernommen. Da Hilgar in der letzten Zeit, nach Meinung ihrer Mutter, zu oft in der Villa Hammerfaust in Brabak weilte, beschloß Ragna, daß es für sie endlich an der Zeit wäre, ein wenig Verantwortung zu übernehmen. Hjlgar trägt eine Krötenhaut und ist mit einem Sklaventod bewaffnet. Im Kampf neigt sie zu überhasteten Aktionen.

Söldner heute

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

Der Bösewicht

- eine Untersuchung von Magister Horga at'Ropin, Gareth

Teil III

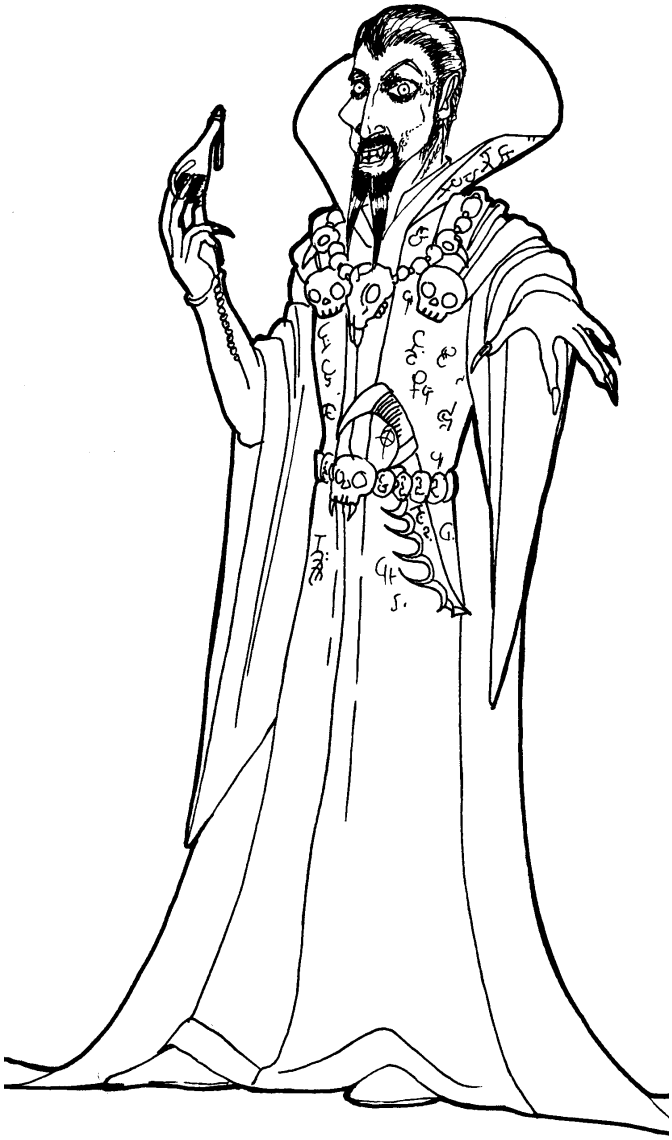
Für diejenigen unserer Leser, die die ersten beiden Teile dieser Untersuchung verpaßt haben (selbst schuld, wenn ihr beim nächsten Auftrag wieder eins draufkriegt), hier noch einmal die Einleitung:
Was bereits lange vermutet wurde, ist nun Gewißheit. Durch langjährige Forschungen in Ahnengalerien, Archiven 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 ersten Ausgabe die Rede gewesen ist, ist die „Alte Pottsau", kurz „AP" genannt. In der jetzigen Ausgabe werden wir einen Blick auf die zweite Subspezies des Typus des „Übermächtigen Kämpfers" werfen: den Unglaublich Guten Magier (UguM).

Grundsätzlich ist folgendes zu sagen: auch innerhalb dieser Subspezies haben sich mehrere Untergattungen herausgebildet, deren gesonderte Betrachtung jedoch allzu weit in's Detail führen würde - zur genaueren Information sei hiermit die Lektüre des Gesamtwerks des Verfassers „Aventurien, deine Schurken" anempfohlen. Namentlich genannt werden sollen hier nur als Exempel der Irre Druide (ID), die Heimtückische Hexe (HeHe), der Verfilzte Abgrundtief Schlechte Geode (VerfAbSG) und der Konvertierte Akademiemagier (KAM).

Im einzelnen zur Betrachtung vorangestellt sei nunmehr aber der Hagere Wahnsinnige Schwarzmagier (HaWaS). Schurken dieser Subspezies/Untergattung sind prima facie an Körperbau und Physiognomie wenn nicht zu erkennen, so doch einzuschätzen. Die Statur ist hager bis ausgemergelt, daher der Name, der Teint stets blaß bis kränklich-gelblich. Meist ist die Gesamterscheinung auf eine etwas ölige Art äußerst gepflegt; für die seltenen Fälle, da dieses nicht der Fall ist, sei ausdrücklich vor einer Verwechslung mit der Mageren Kleinen Sackratte (siehe die erste Folge) gewarnt! Sollte - was durchaus vorkommt - einmal eine Magere Kleine Sackratte mit magischer Begabung angetroffen werden (Collegae sprechen in solchen Fällen gern von einer Magischen Kleinen Sackratte), so ist die Unterscheidung zum ungepflegten Hageren Wahn-



sinnigen Schwarzmagier in jedem Fall dem Fachmann vorbehalten! Spielt allerdings auch keine große Rolle mehr.

Weiter mit dem ursprünglichen Sujet: die Haare des HaWaS sind immer - immer! - schwarz. Weiße Strähnen sind möglich. Das Haar wird stets zurückgekämmt getragen, ist oft etwas länger als gewöhnlich und wird gerne mit nicht unbeträchtlichen Mengen aufdringlich parfümierten Haaröls behandelt. Gleiches gilt für den Bart, der von etwa der Hälfte aller begutachteten HaWaS getragen wurde: sauber ausrasiert, tadellos gepflegt, meist spitz, oft mit zwei oder drei Spitzen und ölig. Die Fingernägel sind in aller Regel überlang und tadellos manikürt. Werden gern benutzt, um wehrlose Adern anzuritzen. Die Augen des HaWaS sind stets schwarz umrandet und liegen tief in den Höhlen, wo sie fiebrig glänzend vor sich hin flackern. Eine Neigung zu hemmungslosem, irr-hämischem Lachen ist zu beobachten.

Die Kleidung des HaWaS ist extravagant, teuer und oft geschmacklos. Stehkragen aller Art sind ebenso verbreitet wie eng anliegende Hauben aus Sammet oder ähnlichem Material. Die Roben, die stets getragen werden, sind wallend, weiter als üblich - und nötig! - geschnitten und fast immer schwarz, rot oder beides. Gern werden dezente Silberornamente in Form von absolut unauffälligen Schädeln getragen, oft als passendes Ensemble mit einem unerschwinglich teuren und/oder alten Ritualdolch.

Zu den Fähigkeiten des HaWaS: diese Subspezies ist - wie der Name sagt - in aller Regel wahnsinnig und daher bereit, seine Fähigkeiten weiter als ein gewöhnlicher Magier auszureizen. Wer auch immer schon das zweifelhafte Vergnügen der Begegnung mit einem HaWaS hatte, der kann bestätigen: Ihre Feuerbälle, Flammenlanzen, Donnerkeile, Horriphobi und was es noch alles gibt, sind größer, stärker, schneller bereit und bunter als alles, was der gewöhnliche magiebegabte Held so zustandebringen mag, und sei er noch so erfahren. Meist ist ein HaWaS nur auf einem Felde angreifbar oder gar verletzlich - oft handelt es sich darum, daß das Herz des Schurken in einem Turm im Eismeer verschlossen liegt, der von etwa zweiunddreißig leicht tollwütigen Drachen bewacht wird, und daß das Herz herbeigeschafft werden und vor den Augen des HaWaS in einer mehrstündigen südmohischen Kochprozedur zubereitet werden muß, um ihm schaden zu können. Eines sei zum Schluß noch angemerkt: es wurde noch nie beobachtet, daß einem Hageren Wahnsinnigen Schwarzmagier ein Zauber mißlang. Nur so am Rande.

In der nächsten Ausgabe werden wir uns der letzten Subspezies des ÜK, dem Drahtigen Einzelkämpfer, zuwenden.

Wo die Arbeit noch lohnt!

Von nun an haben wir einen neuen Korrespondenten für unser Fachblatt gefunden: Alrik der Schänder, ein alter Haudegen, hat sich bereiterklärt, für uns die besten Arbeitsplätze der Branche zu finden und einige Sätze darüber zu schreiben (ja, das kann er selber!). Hier also die erste Folge:

Teil 1: ALMADA

So, liebe Trollpfürze und Ogertitten, also fange ich doch mal an. Ich sitze hier gerade in Punin in einer kleinen Kaschemme, und ich muß sagen: hier gefällt´s mir! Das Wetter ist warm, die Frauen hübscher als diese Kühe im Kosch, der Wein ist besser als jede andere Plörre, die ich jemals durch die Kehle jagen mußte. Aber das interessiert Euch ja nur wieder beiläufig, ihr wollt doch eh nur eines: GOLD!
Jau, auch das haben sie hier. Also, wenn ihr nach Almada kommen wollt, Schlagetots, dann jetzt! Fast jeder Söldnerhauptmann (die sie hier unten „Condottieries“ nennen) sucht neue Söldner (die werden auch Landsknechte oder „Mercenarios“ genannt ... von Reichsgarethi haben die eh noch nie gehört hier!). Es kündigt sich einiges an, was guten Lohn zu versprechen scheint.
Also, wer blinkende Münze für wenig Arbeit will, der sollte sich bei einem Fähnlein anheuern lassen, das Handelszüge durch das Königreich begleitet. Die Novadis kommen immer mal wieder über den Yaquir, plätten einen Gutshof oder überfallen ein paar Händler und hauen wieder ab. Also, sucht euch irgendwelche nördlichen Routen, durch die Waldwacht oder so, da passiert nicht viel. Wenn ihr aber ein wenig plündern wollt, dann solltet ihr rüber in die Südpforte machen. Da sind irgendwelche Novadis am Werke, die der olle Uchakbar, der ehemalige Graf im Yaquirtal, dahingeschickt hat. Inzwischen hat der ja über den Fluß gemacht und ist ein Ober-Wickelkopf, so mit eigener Baronie oder so. Ach ja, den Namen dürft Ihr nicht mehr sagen tun, wegen dem Ana Tema. Keine Ahnung, ich kenn keinen Tema nicht, aber soll mir recht sein.
Man hört auch, daß die Adligen hier eine Aktion nach Süd-Almada planen. Die Novadis haben nämlich ein paar Barone gefangengenommen, darunter auch den

kaiserlichen Marschall. So viel zu „Wir Gardeleute sind die Besten!“ Ich hab´s ja schon immer gesagt, ein Stück Goblindung am Stiefel sind die! Uns herumschubsen und selbst die guten Rationen futtern, aber vom Kämpfen so viel Ahnung wie ein Tobrier vom Waschen!!! Und erst mal die parfümierten Uniformen... Aber wo war ich? Ach ja, Expedition in die Wüste. Also, es werden Truppen ausgehoben und es scheint, als gäbe es da unten mal wieder richtig Arbeit, so mit Dörfer niedermachen und Bevölkerung drangsalieren. Dürfte aber härter werden, die Turbanträger können reiten und wissen ihre Lanze zu benutzen! Also, schön vorsichtig sein, ihr Witwenmacher!
Zu dem ganzen Zeug gibt es noch eine Möglichkeit. Die Almadaner liegen sich mal wieder in den Haaren. Ja ja, den Spruch kannte ich auch schon. „Die befehden sich doch immer!“ Noch so´n kluger Satz, und Du kannst mal probieren, Deine Zähne mit gebrochenen Fingern vom Boden aufzuheben, Kamerad!
Also, die Rebenthals und die Madjanis gehen sich gerade an die Kehle, die Streitzigs und die al´Shirasgans machen auch noch mit. Wer davon gewinnt und worum es überhaupt geht ... wen interessiert es? Aber wegen dem Geld würde ich zu den Madjanis oder den Streitzigs gehen. Die Streitzigs haben Geld wie Heu oder können es beim Rest der Familie ausleihen. Und die Madjanis stellen irgend 'nen wichtigen Popel am Hof des Kronverwesers und die Ratsmeisterin von Punin ist auch eine von denen. Denen dürfte das Gold also nicht so schnell ausgehen.
So, dann noch schnell ein paar weitere Ratschläge. In den Vertrag gehört hier immer eine „Plünder-Erlaubnis“, wer das vergißt, ist selber schuld! Hier ist noch was zu holen, einen richtigen Krieg hat Almada seit 100 Jahren nicht mehr gesehen. Und immer im oberen Bereich um den Sold feilschen! Talerchen sind vorhanden, also laßt Euch nicht den üblichen Kuhmist erzählen über aufrührerische Bauern, die schlechte Ernte und was Ihre Flatulenzen sich sonst so ausdenken.
Zur Versorgung: an Wein könnt ihr hier alles saufen, hartes Zeug gibt es auch. Brot, Wurst, Käse, Früchte und so sind durchweg gut, die Marketender haben fast immer hervorragende Qualität. Und noch ein Ratschlag: wenn ihr eine glutäugige Maid oder einen wohlgeratenen Burschen seht, schön vorsichtig sein! Meine alte Weibelin hat es in Ragath erwischt, als sie sich einen jungen Kerl holen wollte. Seine Schwester hatte was dagegen. Und die konnte mit dem Säbel umgehen ... das habe ich seit der Orkenschlacht vor Gareth nicht gesehen! Ein jähzorniges Temperament haben die hier, bei Kor! Also, wenn ihr eine Taverne auseinandernehmt, immer schön drauf achten, daß ihr genug seid. Sonst holt der Wirt die Verwandtschaft und dann gibt´s was auf die Zecher-Rübe.
So, das muß reichen. Beim nächsten mal schreib ich was über Darpatien ... oder Drol ... oder Riva. Mal gucken, wohin der nächste Kontrakt mich führt.
Euer
Alrik der Schänder

Kleinanzeigen:

Sinn für das besondere? Mal wieder Zeit für neue Trommelschlegel, Messergriffe, Schwertgriffe und ähnliches mehr? Warum sich mit halben Sachen zufriedengeben! Wir fertigen Griffe, Stiele, Schlegel, Kämme und vieles mehr aus Knochen, die von den Schlachtfeldern an der Trollpforte und den Vallusanischen Weiden stammen! Gegen Aufpreis mit Untotengarantie!
Elfenbeinschnitzerei Abdallah Ben Net'ton, Fasar

Talentierter Junghenker sucht feste Anstellung, auch gerne bei einem Söldnertrupp. Hinrichtungen jeder Art, auch Rädern und Vierteilen. Angebote unter SH-10-01 an D. Brenvogel

---

Schuldgefühle nach der Schlacht? Schlecht drauf, weil wir einem Freund den Zweihänder bis zum Anschlag ins Gekröse gerannt haben? Wieder mal den falschen weggebrutzelt? Alles kein Problem mehr! Jetzt neu erschienen - Was tun, wenn die Schuld dich übermannt? von G.B.v.d. Tommel, Gareth, Selbstverlag, nur zwei Dukaten in jedem anständigen Krämerladen.

Hört auch Ihr immer wieder von Euren Kindern: “I iß' koan Yams ned”? - Das muß nicht sein! Jetzt gibt es die Yamsorette mit der Extraportion Yams! Schmeckt auch Kindern und gibt Kraft für die nächste Gassenrauferei - da

sind die gebrochene Nase und die angeknacksten Rippen nur noch halb so schlimm!

Ihr habt ein Problem, aber keine Lösung? Fragt nach uns! Ihr habt zwar die Lösung, aber nicht das passende Problem dazu? Fragt ebenfalls nach uns!
Das STURMBANNER - energisch, tobrisch, gut!

Aufträge in den Schwarzen Landen - gut und schön. Aber wer kennt sich dort aus? Wen nach dem Weg fragen? Überhaupt nach dem Weg fragen? Was essen? Vermeiden, von wem gegessen zu werden? Schluß mit all den Fragen! Bestellt noch heute die neueste Ausgabe des Globulentrottel aus dem Hause Breithacker - jetzt mit neu überarbeitetem Schwarzlandteil!
“Weißt du nicht, wohin du gehen tust, du den Globulentrottel lesen mußt!”

DER WAHRE BOTE

Unabhängig - Kaisertreu - Patriotisch
Ausgabe HES 14 Answin

Das Motto des Mondes:
Der Apfel fällt nicht weit vom Stamm!
Man auch diesen Mond beobachten kann
Die kleine Prinzessin

Gareth vertraulich!

von Ludeger von Rabenmund

Weh mir, wenn ich die Edlen des Reiches betrachte. Weh mir, wenn ich sehe, daß die, die einst ein Lichtblick waren, nunmehr selbselbsten in dumpfem Dunkelsinn verfallen.
Ja, ist die Garether Hirnweiche denn überall, daß sie nun sogar die wackere Fürstin Darpatiens befällt?
Waren die befremdlichen Nachrichten vom albernischen Bahîr nicht etwa ein Zeichen, daß die gute Fürstin schlecht beraten war, als die Delegation der Schande mutwillig mit Wohl und Wehe des Fürstentums spielte, sondern der erste Vorbote weit düsterer Nachrichten? Die jüngste Zeitung legt diesen finsteren Schluß nahe, so bitter für jedes aufrecht denkende reich'sche Herz, daß ich Grimm und Trauer nicht verhehlen kann:
Es scheint, als sei nunmehr auch das Haus Rabenmund Opfer geworden jener heimtückischen Plage, die den Verstand befällt und bis zur Gänze aufzehrt.
Denn wie sonst ließe es sich erklären, daß Fürstin Irmegunde wohl wacker das Wort gegen jene degoutante Prishya von Grangor erhebt, um deren lächerlichen und haltlosen Vorwürfen zu begegnen (wozu, frag ich mich, hat sich dieses Weibsstück doch ohnedies durch jedes ihrer Worte disqualifiziert), um im selben Augenblick tatenlos zuzulassen, daß das Schlämpchen von Gareth ihr den Thron unter dem Hintern wegzieht, indem sie diesen hergelaufen almadanischen Bastard aus einer Laune über alle Maßen herausstellt und ihr und den Rabenmunds mal eben in der Thronfolge vor die Nase setzt!!!
Aufwachen, Irmegunde von Darpatien, sonst bleibt dir eines Tages nur noch das Bettlerhemd! Und die Füchschen lachen dazu ...

Katastrophaler Jahresbeginn für das Haus Gareth

Rohaja empfängt von Eslam!!!

Ja, da ging ein Raunen durch das füchsische Reich, als das holde Prinzeßchen den mutmaßlichen Nebenbuhler Eslam von Eslamsbad, die Hoffnung Almadas, derjenige, der ob seines Blutes nicht wenig am Thron von Brins Welpen nagte, schwesterlich an ihre Brust drückte und huldvoll in den Schoß der Familie holte.
Man konnte kaum fassen, was man da sah: die Thronprätendentin reichte ihre zierliche Pfote ihrem ärgsten Nebenbuhler. Und dieser ließ sich widerstandlos einwickeln. Was war geschehen?

Wir erinnern uns: Die Almadaner, die nach alter Sitte keinem Hühnchen ihre Krone aufsetzen mochten, sondern das lieber für einen Gockel aufbewahren wollten, hatten unmißverständlich klar gemacht, zu wem sie standen. Oder zumindest stehen konnten, wenn man sich ihnen gegenüber nicht ein wenig großzügig zeige.
Oho, nachdem der kecke Knabe es gewagt hatte, sein Näschen in die Luft zu recken und "hier bin ich" zu piepsen, da konnte man die Furie aus Gareth einmal mehr durch die Gänge und Hallen des Palastes toben sehen. Es schien so, als sei sie nicht mehr die einzige, die wußte, was sich die Brut Rauls so mir nichts dir nichts angeeignet hatte. Denn almadanisches Recht war schwer zu beugen, da stand es schwarz und weiß, daß man von der Weiberwirtschaft, die sich zum Herz des Reiches proklamiert hatten, in dieser so reichen und einflußreichen Provinz nur wenig hielt.
Dem Dreimädlerhaus, wie Spötter es nennen, dem Herzchen an der Spitze vornweg, wollte das nur wenig passen.
Erst versuchte man, den Almadanern den eigenen mißratenen Sproß, Selindian Hal, schmackhaft zu machen, doch wollte man von diesem seltsamen Knaben, der selbst noch seinen Großvater in den Schatten stellt, was merkwürdiges Gebaren angeht, nichts wissen. Den Göttergleichen, so hieß es verhohlen, den sollten sie lieber selbst behalten.
Dann aber wurde guter Rat noch teurer, denn der almadanische Jüngling wußte sich so wohl zu verkaufen, daß auch andere Provinzen Geschmack an dem Knäblein fanden.
Wollte die Reichsruinessa wie immer mit ihrem blonden Schädel durch die Wand und den unliebsamen Konkurrenten kurzerhand durch den Schmutz ziehen, wie das ja schon ein paar mal gelungen war, drängte der Reichserzverderber auf einen anderen Pfad. Doch sollte ihm das Herzchen von Prinzessin einen gewaltigen Strich durch die Rechnung machen.
Die nämlich hatte gemeinsam mit ihrer Hexenschwester längst einen eigenen Plan ausgeheckt.
Unbemerkt von den Adleraugen ihrer Mutter sorgten die Schwestern dafür, daß sich Rohajas und Eslams Wege kreuzten.
Was soll man noch sagen, das prinzessliche Luder wußte dem heißblütigen Almadani ordentlich ein-

(weiter auf S. 2)

Eine Prinzessin in (Erklärungs-)nöten

(Forsetzung von S. 1)
zuheizen, und der Tropf hatte diesem unerwarteten Sturmangriff nichts entgegenzusetzen. Im Handumdrehen wußte Rohaja ihm den Kopf dermaßen zu verdrehen, daß von Krone und Almada keine Rede mehr war ....
Touché und wohlgelungen. Nun konnte der ungeliebte Widersacher mit einem Mal handzahm am Gängelband vorgeführt werden.
Für einen Augenblick war die selbsternannte Herrscherin sogar recht stolz auf das Töchterlein. Doch manchmal kommt es eben anders als man denkt ...
Denn man mag sich die Fratzen von Tochter und Mutter vorstellen, als das Prinzeßchen eines düsteren Morgens von arger Übelkeit geplagt wurde und sich auch ansonsten ganz blümerant vorkam? Da hatte doch Mutter Peraine der kleinen Prinzessin ganz heftig ins Bein gebissen.
Was aber nun? Zum Gemahl und Schwiegersohn wollten die beiden den Eslamiden nicht haben, was sollte denn sonst aus der geplanten Liebesheirat für Rohaja-Herzchen werden? Und überhaupt, den Konkurrenten solcherart legitimieren?
So beschloß man, das Problem nachhaltig zu lösen, bevor der nichts ahnende Eslam von seinen Vaterfreuden Ruch bekam.
Eilig wurde in aller Heimlichkeit ein Spezialist ins kaiserliche Haus bestellt. Am nächsten Tag fühlten sich beinahe alle besser, das Prinzeßchen zwar noch schwächlich, aber heilfroh, Schlimmerem entgangen zu sein, und die Mutter hochgradig zufrieden.
Doch erstarrten die Mienen der Selbstzufriedenheit zu Masken des Schreckens, als sie der junge Galan wenig später mit süffisantem Tone zur Rede stellte. Irgend jemand aus dem engsten Gefolge mußte da geplaudert haben ...

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

Das Ergebnis ist bekannt, die kaiserliche Sippschaft war nunmehr gezwungen, dem Eslamssproß den gewünschten Platz an der Sonne zuzubilligen. Ohne wenn und aber.
Und damit erklärt sich auch, wieso Eslam bisweilen so hintersinnig grinste, wann immer eine der kaiserlichen Damen auf ihre familiäre Verbundenheit und engen Blutsbande zu sprechen kam ...

Diesmal voll fett: Die Holde des Mondes!!!

Eilmeldung!!!
Amene irrt sich gewaltig!!!

Die geneigte Leserschaft möge uns verzeihen, daß wir aus gegebenem Anlaß auf unsere beliebte Reihe "Auf du und du mit Esche und Kork - die pfundigsten Immanmannschaften Aventuriens" verzichten müssen. Die Folge "Orkan Thorwal - Hoi! Hoi! Hoi!" wird auf die nächste Ausgabe des WB verschoben.

Soeben erreicht uns eine Nachricht aus Vinsalt, daß Amene Horas, stolze Herrscherin über das Liebliche Feld, sich wohl selber kräftig in die Suppe gespuckt hat.
Hieß es jüngst noch aus dem Horaspalast, man weise die Ansprüche von Prinz Romin von Kuslik-Galahan entschieden zurück und fordere ihn gar auf, auf diese zu verzichten, mußte der Kronrat seine Oberste nunmehr zähneknirschend darauf hinweisen, daß der Widerstand gegen Romins Ansprüche diese nach horasischem Recht erst wirksam gemacht hätte.
Da sagen wir nur: Pech gehabt, Amene. Und das nächste Mal fragst du dann jemanden, der Ahnung vom horasischen Recht hat.
Genug Winkeladvocaten und Gesetzverdreher laufen an deinem Hof ja rum ...

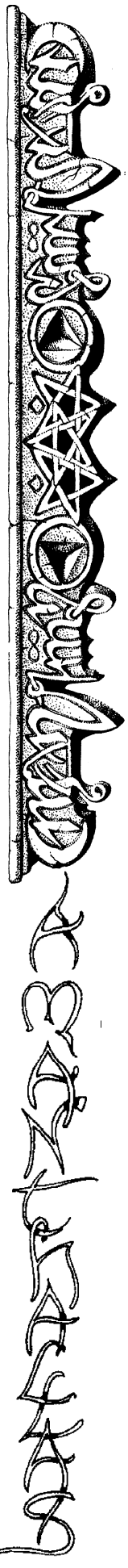
Ayanthallas

Eine DSA-Kampagne für 3 - 5 Helden mittlerer Erfahrungsstufe

von

Udo Kaiser

Teil 3: Die Stollen des Ayanthallas



Rueckblende

Während die Helden dieser Kampagne an einer Hochzeitsfeier im entlegenen Holzbach teilnehmen, geschehen ungewöhnliche Dinge in dem kleinen Dorf.
Um eine Freundin (eines Schutzbefohlenen) aus den Händen ihrer Entführer, Elfen aus einer Paralellglobule, zu retten, müssen sich die Abenteurer au der Suche nach dem „Kristall des Amanthallas“ machen. Jener wurde von den auf Riesenspinnen reitenden Elfen für die Freigabe der Verschleppten gefordert.
Nach einer abenteuerlichen Suche im „dreifachen“ Turm der Dorfmagierin Isalen entdecken die Helden tatsächlich einen ersten Hinweis auf jenen *Amanthallas*:
In einem Tagebuch aus dem Jahre 12 Hal notierte die Zauberin nämlich, daß sie bei der Suche nach Mindorium auf einige Zwerge traf, die eine Kupfermine betrieben. Von diesen erfuhr sie, daß man magische Metalle hier in dieser Gegend des Raschtulswalls höchstens dann finden könne, wenn man sich in die „Stollen des Amanthallas“ hinab wagen würde. Ein solches Ansinnen hielten die Angoschim jedoch für äußerst töricht und gefährlich, woraufhin auch Isalen von einer Expedition in die Tiefen des Gebirges Abstand nahm.
Die Magierin, die den Helden mehr als einen Gefallen schuldig ist, meint, daß sie sich noch an die Lage der Kupfermine erinnern kann, und beschreibt den Helden den Weg dorthin. Vielleicht können die dortigen Zwerge ihnen bei der Suche nach dem „Kristall des Amanthallas“ weiterhelfen.

Vorbereitungen

Meisterinformationen:
Sorge dafür, daß die Charaktere sich für eine mehrtägige Reise durch die wilden Täler des Raschtulswalls entsprechend ausrüsten. Die Spieler sollten auch bedenken, daß die Gruppe möglicherweise in die „Stollen des Amanthallas“ hinabsteigen muß. Es kann also nicht schaden, ausreichend Lichtquellen, Proviant und warme Kleidung mitzunehmen. Besonders die im ersten Teil dieser Kampagne gefundene „Laterne des Tüchtigen“ (s. TS12 S.45f!) mag bei einer Expedition in die Tiefen des Gebirges von unschätzbarem Wert sein.

Die Bewohner Holzbachs werden die Helden ihren Möglichkeiten entsprechend unterstützen. Rüstungen oder Waffen kann der Markherr in beschränktem Umfang (Meisterentscheidung!) zur Verfügung stellen. Von Pferden wird den Abenteurern abgeraten, da diese hier im Gebirge kaum von Nutzen sein werden. Man bietet der Gruppe jedoch ein oder zwei Lastesel an, die trittsicher und einigermaßen gehorsam sind.
Die Kräutersammlerin Cecillia Kämmerling wird auf entsprechende Nachfragen die Gruppe mit zwei Flaschen Olginwurzabsud (je eine Anwendung) und zwei Phiolen Wirselkrautabsud (je 3W6 LP) ausrüsten.
Isalen kann den Helden neben der Wegbeschreibung zur Kupfermine der Zwerge, zwei Heiltränke (C und F) und einen Zaubertrank (E) mitgeben. Die Tränke kann sie jedoch nur zur Verfügung stellen, wenn die Abenteurer sie nicht schon während ihrer Suche im „dreifachen Turm“ entwendet haben (s. TS13 S.43ff.).

Spezielle Informationen:
Die Vorbereitungen für die Reise zur Mine der Angroschim dauert bis zum späten Nachmittag. Die Frauen des Dorfes kochen währenddessen im „Erlkrug“ ein zünftiges Abschiedsmahl für die „Retter Holzbachs“. Gegen Abend versammelt sich die ganze Dorfgemeinschaft im Gasthof, um den Abenteurern, die früh am nächsten Morgen aufbrechen werden, viel Glück zu wünschen.
Padrim, der Gardehauptmann, warnt die Helden eindringlich vor den Ferkinas. Seiner Meinung nach verstehen diese „räudigen Barbaren“ nur die Sprache des Schwertes. Er rät den Abenteurern bei einem Zusammentreffen mit den Bergnomaden kriegerisch und aggressiv aufzutreten.
Jasper, der Jagdaufseher, wird der Gruppe einige Tricks und Schliche mitteilen, wie man am besten Gebirgsböcke und Riesenlöffler erlegt (entsprechende Jagdproben sind um 2 erleichtert!). Gleichzeitig warnt er auch vor den unberechenbaren Khoramsbestien sowie vor Raschtulsluchsen und Berglöwen, da die Raubkatzen gerade ihre Jungen aufziehen und äußerst gereizt auf die Nähe von Menschen reagieren können.

Die Reise zur Mine

Spezielle Informationen:
Noch vor Sonnenaufgang werden die Abenteurer von Gulbert Ehrenbrecht, dem Wirt des „Erlkrugs“, geweckt. Yasmin, seine Frau, hat bereits ein üppiges Frühstück für die Helden vorbereitet. Diese können sich mit gebratenen Eiern, Schmalzbrot und Bier stärken, bevor sie aufbrechen.
Trotz der frühen Stunde ist ein Großteil der Holzbacher auf den Beinen, um den Charakteren nochmals Lebewohl zu sagen. Baldir, der Markherr, hält eine kleine Abschiedsrede, in der er unterstreicht, welchen großen Dienst die Helden dem Dorf mit der bevorstehenden Reise leisten. Schließlich tritt Ralmut, der Perainegeweihte, vor und segnet die Abenteurer im Namen der Zwölfe. Kurz darauf bricht die Gruppe auf und verläßt das Dorf in südliche Richtung.

Meisterinformationen:
Die Reise zur Mine wird etwa drei Tage dauern und durch die zerklüfteten Täler des nördlichen Raschtulwalls führen. Gelände, Flora und Fauna werden den Helden einige mindere Probleme bereiten, doch

sollten sie die Strecke relativ unbeschadet zurücklegen. Beschreibe Deinen Spielern die beeindruckende Bergwelt, durch welche ihre Charaktere sich mühsam einen Weg bahnen.
So mögen sie auf gewaltige Wasserfälle stoßen, die über fünfzig Schritt in die Tiefe stürzen und deren dumpfes Grollen jedes andere Geräusch in einem weiten Umkreis übertönt. Ein anderes Mal führt ihr Weg sie durch eine tiefe Schlucht, an deren Grund sich ein dünner Wildpfad durch ewige Dunkelheit windet.
Ein- bis zweimal pro Reisetag sollte es zu einer Zufallsbegegnung kommen. Die folgenden Beispiele sollen nur als Leitfaden dienen und können beliebig ersetzt werden. Wichtig ist nur, daß die einzelnen Ereignissen dazu dienen, die Reise interessanter zu machen. Sie sollten den Helden auf keinen Fall große Probleme bereiten.

Zufallsbegegnungen auf der Reise zur Mine:

◆ Wenn die Helden Lasttiere mit sich führen, sorgt eine sich auf dem Pfad sonnende und durch lautes Rasseln bemerkbar machende Klapperschlange dafür, daß einer der Esel aufschreckt und sich losreißt. Wenn die Abenteurer die auf ihn geladene Ausrüstung nicht abschreiben wollen, beginnt nun eine längere Verfolgungsjagd durch die dornigen Gebirgswälder. Der Versuch das Grautier wieder einzufangen zieht sich deshalb so lange hin, weil das gute Tier sich immer wieder den Abenteurern ruhig grasend präsentiert, um dann, wenn diese sich ihm auf wenige Schritte genähert haben, wild davon zu preschen. Schließlich läßt es sich jedoch einfangen und die Reise kann fortgesetzt werden.

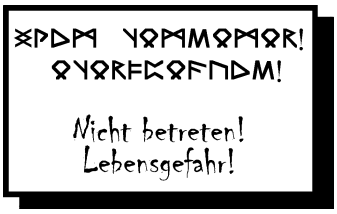
◆ Ein anderes Mal werden die Helden Zeugen eines makaberen Kampfes: Ein gewaltiger Riesenschwarzgeier, der über den blutigen Überbleibseln eines Menschen wacht, hackt immer wieder nach einigen Bergkrähen, die wild kreischend und sich gegenseitig bekämpfend versuchen, ein möglichst großes Stück der Leiche für sich zu gewinnen. Wenn sich die Abenteurer der Szene nähern, vertreiben sie neben den Krähen auch den Geier und können ungestört den Toten untersuchen.

Es handelt sich um die sterblichen Überreste eines Tulamiden, dessen ehemals wertvolle Kleidung darauf schließen läßt, daß er wohl ein Händler war. Der Körper weist unzählige Schürf- und Schleifwunden auf, der rechte Arm ist mehrfach gebrochen und im Schultergelenk ausgekugelt (Heilkunde: Wunden-Probe +3). Der Zustand der Leiche deutet darauf hin, daß der Tote bereits einige Tage hier liegt. Mit einer Geographie-Probe +7 oder einer Götter und Kulte-Probe +8 können die Helden erkennen, daß der Tulamide in einer Buskurdh (siehe „Die Wüste Khom und die Echsensümpfe“ S.65) der hiesigen Ferkinas den Tod gefunden hat.
Der Tote trägt ein Lederband mit einem Holzanhänger in Fuchsform um den Hals. Offenbar war der Tulamide ein Phexgläubiger, weshalb eine zwölfgöttergefällige Bestattung angebracht scheint (insgesamt 50 AP für die an einem Begräbnis beteiligten Abenteurer).

◆ Gegen Abend des zweiten Reisetages braut sich ein Unwetter über den Helden zusammen. Sie wissen von Jasper, dem Jagdaufseher aus Holzbach, daß ein Gewitter hier oben in den Bergen fatale Folgen für jeden haben kann, der sich ihm ungeschützt aussetzt. Um also nicht vom Blitz getroffen oder von einem Erdrutsch verschüttet zu werden, sollten die Abenteurer schleunigst nach einem sicheren Unterstand suchen.
Gerade als die ersten Blitze über den Himmel zucken und das fast zeitgleich zu vernehmende Donnern anzeigt, daß diese nicht weit entfernt eingeschlagen sind, finden die Charaktere eine Höhle. Als ein weiterer Blitz kaum zweihundert Schritt von den Helden entfernt niederfährt, eine knorrige Bergfichte in Brand setzt und gleichzeitig eine Steinlawine losschlägt, muß die Gruppe in die Höhle fliehen, um den niederstürzenden Felsbrocken zu entgehen.
Während draußen Rondra und Efferd sich gegenseitig an Wildheit zu überbieten suchen und damit ein wahres Unwetter auslösen, herrscht in der recht großen Höhle eine angenehme Stille, die nur von dem Donnern und Prasseln des draußen tobenden Sturmes gestört wird. Sollten die Abenteurer ihren trockenen Unterschlupf untersuchen, werden sie recht bald im hinteren Teil der etwa einhundert Schritt tiefen Höhle die Überreste eines Gebäudes finden. Die Ruine ist sehr zerfallen, doch es ist eindeutig zu erkennen, daß hier vor sehr langer Zeit irgendwer ein Bauwerk aus gelbem Sandstein errichtet hat. Die Wände, der Boden und die Decke der Höhle bestehen jedoch aus schwarzem Basalt.
Auf den verschiedenen Sandsteinblöcken sind verwitterte Schriftzeichen zu erkennen, die mittels einer Probe+15 auf Alte Sprachen als Yash'Hualay-Glyphen identifiziert werden können. Sie sind jedoch nur noch unvollkommen vorhanden, so daß dem Geschriebenen kein Sinn entnommen werden kann. Nähere Untersuchungen werden auch durch den Umstand erschwert, daß eine große Zahl zum Teil recht giftiger Schlangen zwischen den Gesteinsblöcken lebt. Nesselvipern, Klapperschlangen und Blutottern sind hier anzutreffen und scheinen die Ruine nicht zu verlassen. Unzählige leere Schlangenhäute und Skelette der Kriechtiere liegen zwischen den Trümmern des Gebäudes.
Sollten sich die Helden länger in der Ruine aufhalten, so besteht pro Spielrunde eine Chance von 1 und 2 auf dem W6, daß einer von ihnen von einer der oben genannten Schlangen angegriffen wird (Einzige Ausnahme: Hesindegeweihte! Werte der Schlangen: siehe „Bestiarium Aventuricum“ S. 150ff).
Neben weiteren Glyphen, Schlangenhäuten und –skeletten können die Abenteurer hier nichts finden. Am nächsten Morgen hat der Sturm sich gelegt und die Gruppe kann die Höhle verlassen.

Die verlassene Minensiedlung

Spezielle Information:
Am Nachmittag des dritten Reisetages erreichen die Helden das Tal, in welchem sich nach Isalens Beschreibung die Kupfermine der Zwerge befinden soll. Tatsächlich sind etwa zwanzig Hütten auf den sanft ansteigenden Hängen des Bergeinschnitts verteilt, doch eingefallene Dächer, eingedrückte Fenster und verwilderte Gärten zeugen, wie auch der zusammengebrochene Leiterwagen am Talausgang, davon, daß diese Ansiedlung schon seit einiger Zeit nicht mehr bewohnt ist.
Das Tal endet an einer steilen Felswand, in der ein großes Tor den Eingang zur ehemaligen Kupfermine versperrt. Während die Helden sich diesem nähern, wehen einige Steppenroller (siehe „Herbaricum Aventuricum“ S.143) an ihnen vorbei und irgendwo knarrt eine Tür. An anderer Stelle fängt sich der Wind in einer leeren Fensteröffnung und erzeugt ein ab- und anschwellendes Heulen.
Schließlich steht die Gruppe vor dem Mineneingang, der mit einem schweren, eisenbeschlagenen Tor und schweren, rostigen Ketten versperrt ist. Ein Holzschild wurde an das Tor genagelt, auf dem in roter Farbe folgende Worte in Rogolan und Garethi stehen:



Meisterinformationen:
Falls die Helden die Warnung ernst nehmen und zuerst einmal die Siedlung untersuchen wollen, müssen sie entdecken, daß dort nichts interessantes zu finden ist. Die Höhe der Räume und Türstöcke und einige zurückgelassene Möbel beweisen, daß einst Zwerge hier gelebt haben, doch sie müssen bereits vor Jahren die Mine aufgegeben haben.
Sollten die Abenteurer jedoch die Warnung auf dem Schild in den Wind schlagen, erwarten sie einige unangenehme Überraschungen. Bei ihrem Versuch die verschiedenen Schlösser zu knacken lösen sie nämlich Fallen aus, die noch in einem erstaunlich guten Zustand sind:

Die Fallen:
◆ Schwere Ketten, die aus jeweils einer Öffnung in den beiden Hälften des Tores kommen, sind durch ein großes Vorhängeschloß verbunden. Diese Konstruktion sorgt offensichtlich dafür, daß die Flügel des Portals nicht geöffnet werden können. Öffnen die Helden das Vorhängeschloß (Schlösser knacken +7, „Foramen“ +4 (6 ASP)), schnellen die Ketten durch die Öffnungen in den Torhälften zurück und ein oberhalb des Mineneingangs aufgeschichteter und nur durch die Ketten zurückgehaltener Geröllhaufen stürzt auf die Abenteurer nieder. Jeder, der sich zu diesem Zeitpunkt vor dem Tor befindet (5m Umkreis), erleidet 2W6+3 TP Schaden, wenn ihm eine Geschicklichkeitsprobe+2 gelingt. Gelingt sie ihm nicht, so verursachen die auf ihn prasselnden Steine 1W20+3 Schadenspunkte! Diese Falle kann nur mittels einer Gefahreninstinkt-Probe +12 entdeckt werden. Sie kann entschärft werden, indem man den Geröllhaufen über dem Mineneingang entweder entfernt oder kontrolliert niederstürzen läßt, bevor das Vorhängeschloß geöffnet wird.

◆ Das Tor selber verfügt über drei äußerst gute Schlösser (von unten nach oben: Schlösser knacken +8, +14 und +20 oder „Foramen“ +5 (8ASP), +10 (14ASP) und +15 (20ASP)). Öffnet man das unterste dieser Schlösser, so löst sich aus seinem Gehäuse ein Eisenkolben, der innerhalb eines von außen nicht sichtbaren Schachts in der linken Türhälfte nach unten fällt. Der Schacht endet etwa einen Finger über einem Feuerstein, der in den steinernen Rahmen des Tores eingefügt wurde (sieht sehr natürlich aus!). Sobald der Eisenkolben auf den Feuerstein trifft, entstehen Funken, welche ein alchimistisches Pulver entzünden, das vor der Tür in den Sand gemischt wurde. Die entstehende Stichflamme fügt jedem, der sich zu diesem Zeitpunkt beim Mineneingang (3m Umkreis) aufhält, 4W6 Schadenspunkte zu. Sollte der Betroffene brennbare Kleidung tragen (lange Roben oder Kleider), so fängt diese mit einer Wahrscheinlichkeit von 1 bis 5 auf dem W20 Feuer. In einem solchen Fall müssen die Flammen sofort bekämpft werden, um weiteren Schaden (1W6 SP pro KR) zu vermeiden.
Diese Falle kann mittels einer Gefahreninstinkt-Probe +15 oder einer Sinnenschärfe-Probe +12 entdeckt werden. Um sie zu entschärfen, muß man den Feuerstein im Torrahmen entweder vorsichtig entfernen oder abdecken, so daß beim Aufprall des Eisenkolbens keine Funken entstehen.
Die Falle kann natürlich auch dadurch ausgelöst werden, daß die Helden irgendeine Art von offenem Feuer zum Mineneingang bringen oder mittels Gewaltanwendung gegen das eisenbeschlagene Tor selbst für einen gewissen Funkenflug sorgen.
Von innen läßt sich der Eisenkolben übrigens in dem von dieser Seite offenen Schacht leicht nach oben in seine Fassung im Schloß zurückschieben, von wo er erst wieder beim nächsten Öffnen freigesetzt wird.

Es ist äußerst schwer das alchimistische Pulver, das in den Sand gemischt wurde, zu entdecken. Falls jedoch die Funkenfalle ausgelöst wurde, ist klar, daß der Sand vor dem Mineneingang mit einer solchen Mixtur angereichert wurde.
Haben die Abenteurer die Falle entdeckt und entschärft, so erahnen sie ebenfalls, daß irgendetwas dem Sand beigemischt ist, damit der angestrebte Funkenschlag einen Sinn ergibt.
Wenn die Helden zu dieser Erkenntnis gekommen sind, dann mag ihnen auch die Idee kommen, daß das Pulver regelmäßig erneuert werden muß, da ansonsten Regen und Wind diese komplexe Konstruktion inner-

halb weniger Wochen oder Monate unwirksam machen würden (Alchimie-Probe+3 oder Klugheits-Probe+5).
Auch der Geröllhaufen der Kettenfalle bedarf regelmäßiger Inspektionen, da schwere Regen- oder Schneefälle, den Steinstapel ins Rutschen bringen könnten.
Angesichts dieser Einsichten mögen die Abenteurer nun nach Spuren suchen, die darauf hinweisen, daß kürzlich jemand in der Siedlung war. In den zerfallenen Häusern und auch um den Mineneingang herum werden sie jedoch nichts finden. Erst wenn sie ihre Suche auf die Umgebung des Tales ausdehnen, stoßen sie schließlich auf die Höhle, in der **Morlosch, Sohn des Barumbar**, lebt.
Sollten die Helden nicht zu der Erkenntnis kommen, daß es hier einen Wächter geben muß, oder bleiben sie auf ihrer Suche nach ihm erfolglos, so wird Morlosch sie finden, bevor es ihnen gelingt, in die Mine einzudringen.

Morlosch

Spezielle Informationen:
Falls die Helden Morlosch in seiner Höhle entdecken, so ist dieser gerade dabei, einen deftigen Eintopf aus wilden Zwiebeln, Pilzen und dem Fleisch eines Langlöfflers zu kochen. Er ist sich offensichtlich der Eindringlinge nicht bewußt und erschreckt sich ungemein, wenn die Abenteurer ihn ansprechen. Verhalten sie sich ihm gegenüber friedlich, so zeigt er sich erfreut, endlich einmal wieder mit zivilisierten Menschen zu sprechen und lädt die Gruppe zum Essen ein.

Entdeckt er hingegen die Helden, wie sie sich am Tor des Mineneinganges zu schaffen machen, so schreit er sie erzürnt an und bedroht sie mit seiner schweren Armbrust. Er fordert sie auf, sich vom Eingang der Mine zu entfernen, da dieser mit mehreren tödlichen Fallen gesichert sei (was die Abenteurer wahrscheinlich schon am eigenen Leib festgestellt haben). Sollten schon beide Fallen ausgelöst oder entschärft worden sein, so wird Morlosch trotzdem andeuten, daß noch weitere, weitaus tödlichere Überraschungen auf jeden warten, der das Tor öffnen wolle.
Da die Abenteurer in dieses Tal gekommen sind, um von den hiesigen Zwergen mehr über *Amanthallas* zu erfahren, werden sie sicherlich den einzigen, den sie hier finden, nicht angreifen wollen. Nehmen sie davon Abstand, das Tor in die Mine zu öffnen, ist auch Morlosch gerne bereit mit ihnen zu reden. Er lädt sie sogar in seine Höhle ein, wo ein deftiger Eintopf auf ihn und seine Gäste wartet.

Meisterinformationen:
Morlosch ist mit seinen 317 Jahren bereits ein älterer Zwerg, doch er wirkt noch immer kräftig und robust. Er hat eine Glatze und sein langer Bart wie auch seine buschigen Augenbrauen sind schneeweiß. Er beherrscht Garethi, doch da es schon dreißig Jahre her ist, daß er das letzte Mal mit Menschen geredet hat, fehlen ihm manchmal die rechten Worte. Er ist grundsätzlich sehr hilfsbereit und will gerne alle Fragen der Helden beantworten.
Es tut ihm wirklich leid, falls die Fallen am Mineneingang einen oder mehrere der Abenteurer verletzt haben, doch er weist auf das Warnschild hin, welches die Helden offensichtlich ignoriert haben.
Neben seinen Waffen, einigen Büchern (Zwergische Sagen und Historie in Rogolan) und vier Säckchen mit dem alchimistischen Pulver, das er für die Funkenfalle benötigt, ist in Morloschs Höhle nichts wertvolles zu finden.

Morlosch
MU 17; **AT** 16; **PA** 14; **LE** 85; **RS** 4; **MR** 10; **AU** 102; **TP** 1W+8 (Kriegsbeil), 2W+6 (schwere Armbrust, **AT** 21)

Spezielle Informationen:
Als die Abenteurer ihn nach *Amanthallas* fragen, wird Morlosch sehr nachdenklich. Schließlich holt aus einer Kiste ein großes Buch. Mit diesem Folianten setzt er sich in einen Stuhl, zündet seine Pfeife an und liest für einige Zeit ohne ein Wort zu sagen. Dann blickt er auf und verkündet:
„*Amanthallas* ist eine Sagengestalt aus uralten Zeiten. In diesem Buch steht wenig über ihn, doch es wird berichtet, daß er der Hüter der Tiefe sei. Er schützt uns vor den Schrekken der ewigen Dunkelheit, vor den Kindern Pyrdacors, die er mit sich in den Abgrund zog. Ich weiß nicht, ob er ein Zwerg oder Elf war, doch sein Name ist ungewöhnlich für einen Angroschim.
Es gibt eine Redewendung in unserer Sippe, die von den „Stollen des Amanthallas“ spricht. Es soll in diesen Gängen große Reichtümer geben, doch nur der, den die Gier verzehrt, wagt sich in diese tiefen Stollen, aus denen es keine Rückkehr gibt. Diese Sage ist aus der Tatsache erwachsen, daß unter dem Raschtulswall irgend etwas existiert, daß immer wieder das Leben von Zwergen fordert, die sich zu weit hinunter gewagt haben.
Manchmal bricht das Unbekannte sogar bis zur Oberfläche vor, was zum Beispiel vor fünf Jahren zur Schließung der hiesigen Kupfermine führte. Damals wurde viel von den Schrekken aus den „Stollen des Amanthallas“ gesprochen. Arbeiter, die offensichtlich einen Durchbruch in ein natürliches Höhlen-

system freigelegt hatten, waren nicht mehr zur Oberfläche zurückgekehrt. Zweimal schickten wir daraufhin Krieger in die Höhlen, die nach den Verschollenen suchen sollten, doch auch diese kamen nicht zurück. Wir entschlossen uns damals, das Bergwerk, das sowieso nicht mehr besonders ertragreich war, zu schließen, damit das Böse, das die Vermißten befallen hatte, nicht noch andere ins Unglück reißen konnte. Ich blieb als Wächter über das Tor zurück."

Meisterinformationen:
Morlosch kann wenig über das Böse aus den Tiefen unter dem Raschtulswall berichten, da anscheinend niemand ein Zusammentreffen mit dem Unbekannten überlebt hat.
Das Buch, in dem er gelesen hat, ist eine Sagensammlung, in der in einer Aufzählung von Helden aus der Vorzeit über *Amanthallas* lediglich steht, daß er derjenige sei, der die Zwerge vor den Schrecken der ewigen Dunkelheit, vor den Kindern Pyrdacors schützt, die er mit sich in den Abgrund zog!

Sollten die Abenteurer nun kundtun, in das Kupferbergwerk und das von den Arbeitern freigelegte Höhlensystem vorstoßen zu müssen, kann Morlosch nur von einem solchen Ansinnen abraten. Er weiß zwar auch nicht, wo die Helden weitere Informationen über *Amanthallas* erhalten können, da er sicher ist, daß noch nicht einmal in Xorlosch mehr herauszufinden ist, doch eine Expedition in die „Stollen des Amanthallas" hält er für Selbstmord!

Wenn die Charaktere jedoch darauf bestehen, in die Mine gelassen zu werden, wird Morlosch sich nach langem Hin und Her bereit erklären, das Tor für sie zu öffnen. Er besteht jedoch darauf, den Eingang hinter ihnen sofort wieder zu verschließen. Der Zwerg bietet an, jeden Tag einmal die Pforte zu kontrollieren, um die Helden, falls sie zurückkehren, herauszulassen (Er verschweigt, daß er sie nur herauslassen wird, wenn sie sich daran erinnern können, daß er einen blauen Wams und ein rotes Halstuch trug, als sie ihn das erste Mal trafen! (Die Charaktere erinnern sich daran, wenn zumindest einem von ihnen eine Klugheits-Probe gelingt!)).

Morlosch kann natürlich alle Fallen, die noch nicht von den Abenteurern ausgelöst oder entschärft wurden, deaktivieren (Er sichert den Geröllhaufen mit einem Holzbrett aus einem der verlassenen Häuser ab und legt ein Taschentuch über den Feuerstein im Torrahmen). Außerdem besitzt er Schlüssel für alle Schlösser des Tores, so daß es ihm nicht schwer fällt, diese aufzuschließen.

Daraufhin öffnet er die Pforte und läßt die Helden in das Bergwerk ein. Er teilt ihnen noch mit, daß sie, falls ihre Vorräte nicht ausreichen sollten, sie neben ihren Lasttieren auch Gruftasselfleisch essen können. Dann wünscht er ihnen viel Glück und verschließt den Eingang. Kühle und muffige Dunkelheit umfängt die Charaktere...

Das Bergwerk

Meisterinformationen:
Falls die Helden Morlosch gefragt haben, werden sie wissen, daß die Kupfermine in fünf Ebenen angelegt wurde, die miteinander durch Tragekörbe und gewundene Rampenstollen verbunden sind. Der Durchbruch in das Höhlensystem hat in der untersten Ebene stattgefunden.
Die Tragekörbe im Hauptschacht der Mine sind wie die sie haltenden Seile in einem erbarmungswürdigen Zustand, der davon abrät, auf diese Weise zur fünften Ebene hinabzusteigen. Die Gruppe muß also die Rampen benutzen, die sich in die Tiefe winden. Das Stützgebälk dieser Rampen ist an einigen Stellen eingebrochen und man muß diese Passagen äußerst vorsichtig durchqueren, um Erdrutsche zu vermeiden. Der dichte Staub auf dem Boden der Stollen glitzert grünlich und zeigt, daß bis auf einige Ratten hier schon sehr lange niemand mehr entlang gegangen ist.
Die fünfte Ebene steht etwa zwei Spann unter Wasser. Eine im Licht der Fackeln und Laternen rot leuchtende Flechte wuchert über die Stützbalken. Es bedarf einiger Überredungskünste (Abrichten-Probe +5) die Lasttiere in das Wasser zu führen. Irgend etwas schreckt sie ab, die modrig riechende Flüssigkeit zu durchqueren. Als plötzlich ein Pseudoarm aus der dunklen Brühe einen der Charaktere angreift, wissen die Helden warum. Eine Riesenamöbe lebt hier in dem Wasser.

Riesenamöbe:
MU 20; **LE** 45; **AT** 12*; **PA** 0; **RS** 0; **MR** 18; **GS** 0.25; **AU** 100; **TP** 1W+3 (Umschlingen)/ SP durch Schleim*

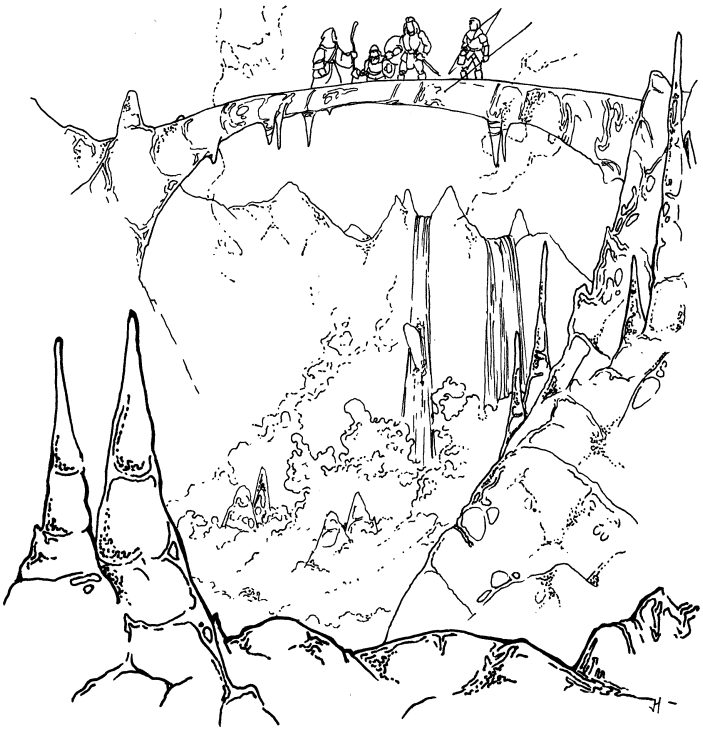
*: Fällt beim AT-Wurf eine 1, so hat die Riesenamöbe den Gegner vollständig umschlungen. Bis er sich mit einer KK-Probe +KR-Anzahl befreit hat, nimmt er durch den Verdauungsprozeß pro KR 1W+KR Schaden.
Die Riesenamöbe greift keine anderen Gegner an, solange sie ein Opfer umschlungen hat. Für die übrigen Kampfbeteiligten gilt: AT: -3, ein AT-Patzer bedeutet, daß der Umschlungene getroffen wurde.
Riesenamöben lassen sich nur mit scharfen Hiebwaffen, Äxten und Schwertern wirksam bekämpfen; alle anderen Waffen richten nur halben Schaden an.

Nachdem die Riesenamöbe besiegt wurde, ist es deutlich einfacher die Lasttiere in das Wasser zu führen. Eine genauere Untersuchung der fünften Ebene des Kupferbergwerks offenbart schließlich auch den Durchbruch in das Höhlensystem von dem Morlosch erzählt hat.

Ewige Dunkelheit

Allgemeine Informationen:
Die durchschnittliche Temperatur in den Höhlen beträgt 5° Celsius. Die Luft ist in aller Regel abgestanden und übersättigt mit Feuchtigkeit. In größeren Kavernen oder in Gängen, die zu solchen führen, ist gelegentlich eine leichte Luftbewegung zu spüren.

Meisterinformationen:
Das hinter dem Durchbruch beginnende Höhlensystem ist gigantisch. Die Helden werden recht schnell auf Abzweigungen und Kavernen mit mehr als zehn Ausgängen stoßen. Es ist müßig, eine Karte des gesamten Komplexes zu zeichnen, da dieser sich über viele Meilen erstreckt.
Wenn die Abenteurer in das Höhlensystem eindringen, führt der Gang zunächst einige Schritt in Richtung Oberfläche und aus dem Wasser, das kniehoch in der fünfte Ebene des Bergwerkes steht. Später führen jedoch alle Wege tiefer und tiefer unter das Gebirge, in eine ebenso fremdartige, wie bizarre Höhlenlandschaft.
Schildere den Spielern, wie ihre Charaktere durch enge Stollen, durch weite Tropfsteinhöhlen, über schmale Stege am Rande einer tiefen Felsspalte und dann durch die schäumenden Wasser eines schnell dahin fließenden, jedoch nur wenige Spann tiefen Flusses wandern. Es obliegt Dir, als Meister, die Reise durch diese ungewöhnliche Welt möglichst interessant und vielgestaltig darzustellen (Es empfiehlt sich, sich einen Höhlenforscher-Bildband aus der Bibliothek zu leihen und sich inspirieren zu lassen).



Im folgenden werden einige besondere Orte beschrieben, auf die die Helden bei ihrem langen Abstieg in die Tiefen des Raschtulswalls treffen. Etwa alle fünf Stunden können sie auf eine solche Lokalität stoßen, weshalb pro vierundzwanzig Stunden dreimal auf der Tabelle 1 gewürfelt werden sollte, da zu bedenken ist, daß die Gruppe pro Tag etwa acht bis zehn Stunden rasten muß.
Natürlich verlieren die Abenteurer in dieser ewigen Dunkelheit recht schnell jedes Zeitgefühl, doch Du solltest notieren, wie lange sie sich in dem Höhlensystem befinden. Dies ist zum einen wichtig, um festzustellen, wann die Charaktere eine Pause benötigen, doch Du solltest auch Buch darüber führen, wieviel Proviant sie verbrauchen. Sobald dieser nämlich aufgebraucht ist, müssen sie sich aus der Umgebung ernähren, was sicher so manchem von ihnen nicht gefallen wird. Gruftasselfleisch oder Höhlenpilz schmecken modrig und angesichts des Mangels an Brenn- und Sauerstoff muß man sie roh essen. Haben die Helden kein Salz oder andere Gewürze mitgenommen, haben sie auch keine Möglichkeit, den Geschmack ihrer ungewöhnlichen Kost aufzubessern.
Es ist nicht verwunderlich, wenn die Spieler nach dem Verbrauch des letzten Proviants die eigentliche Aufgabe ihrer Charaktere zeitweilig mehr oder weniger vergessen.
Gut möglich, daß sie die meiste Zeit nach Kohle und Salz suchen wollen, sie werden damit jedoch nur selten Erfolg haben (siehe Tabelle).
Sie werden womöglich versuchen, Höhlenfische zu fangen, um ein wenig Abwechslung in ihren Speiseplan zu bringen. Und sie werden früher oder später sicher auf den Gedanken kommen, ihre Lasttiere zu schlachten, da zum einen das Futter für die Grautiere aufgebraucht ist, diese den Helden auch nicht überall hin folgen können oder wollen, und zum anderen die Vorstellung Eselfleisch zu essen plötzlich ungemein verführerisch erscheint. All dies solltest Du mit Deinen Spielern durchspielen, weil es unterstreicht, daß das Überleben in diesen Höhlen eine Vollzeitbeschäftigung ist und wenig Zeit für Heldentum läßt.

Jede besondere Lokalität in Tabelle 1 ist mit ein, zwei oder drei Kästchen versehen. Jedes mal, wenn die Helden zu einem solchen Ort kommen, kreuze eines dieser Kästchen an. Wenn bereits alle Kästchen einer erwürfelten Örtlichkeit angekreuzt sind, solltest Du für die Gruppe eine Zufallsbegegnung auf Tabelle 2 ermitteln. Sind alle Kästchen, die zu dieser gehören, bereits angekreuzt, haben die Abenteurer die „Spinnenhöhlen“ erreicht und das Abenteuer wird mit dem nächsten Kapitel fortgeführt. Das Kästchensystem soll darstellen, daß die Helden zuerst durch recht unbewohnte Bereiche des Höhlensystems wandern, und erst später und damit auch „tiefer“ auf verschiedene Bewohner der Unterwelt stoßen. Solltest Du an einem Tag zweimal die gleiche Örtlichkeit aus Tabelle 1 erwürfeln, dann wiederhole den Würfelwurf bis Du ein anderes Ergebnis erhältst.
Im Falle, daß die Gruppe ein zweites oder drittes Mal auf leuchtende Flechten oder Salzkrusten (oder eine andere Örtlichkeit mit zwei oder drei Kästchen) stößt, solltest Du die Beschreibung der Entdeckung deutlich von vorherigen abheben, damit klar ist, daß die Helden nicht im Kreis gegangen sind.

Falls Deine Spieler es wünschen, erlaube ihren Charakteren zur Kupfermine zurückzugehen, solange bei dem Erwürfeln der Örtlichkeiten bisher keine 20 gefallen ist. Ist dies geschehen ist ihnen nämlich eine Rückkehr zum Bergwerk nur dann möglich, wenn sie drei Orientierungsproben +5 erfolgreich ablegen.

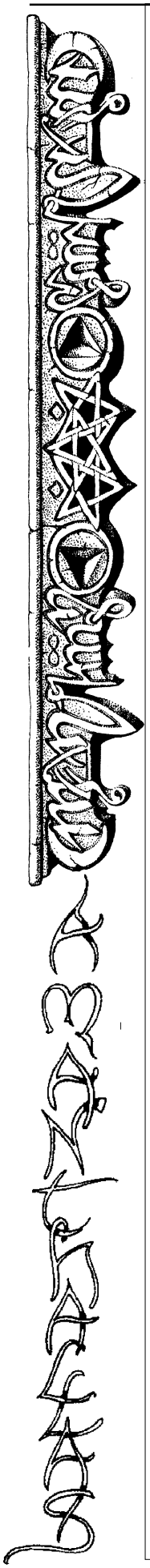


Tabelle 1: Orte (W20):

1: ☐☐☐
Die Helden treffen auf einige mit einer leuchtenden Flechte besetzte Gänge und Höhlen. Sie können die ungefährlichen Pflanzen als behelfsmäßige Lichtquelle benutzen. Die Flechten spenden ein schummriges Licht, das jedoch etwa drei Stunden, nachdem die Flechte von ihrem Platz entfernt wurde, erlischt.

2: ☐☐☐
Die Gruppe stößt auf einen Abgrund, in dessen Tiefe das rote Leuchten von kochender Lava zu sehen ist. Die Abenteurer können ihren Weg nur fortsetzen, wenn sie über eine schmale Steinplatte gehen, die über den Abgrund in einen Gang in der gegenüberliegenden Wand führt. Es bedarf einer Körprbeherrschungs-Probe oder einer Geschicklichkeits-Probe +2 um unbeschadet auf die andere Seite zu gelangen. Lasttiere lassen sich nur mittels einer Abrichten-Probe +8 über den Abgrund führen. Sollten die Helden sich dafür entscheiden, umzukehren, würfele bitte dreimal mit dem W20 für Örtlichkeiten in dieser Tabelle. Jedes Mal, wenn Du eine Lokalität mit mindestens einem angekreuzten Kästchen erwürfelst, entferne eine dieser Markierungen.

3: ☐☐☐
Die Charaktere gelangen an die Gestade eines unterirdischen Sees. Er scheint sehr tief zu sein und kann ohne Boot nicht überquert werden. Es muß ausdrücklich davon abgeraten werden, in dem See zu schwimmen, da neben einigen eßbaren Bleichkarpfen äußerst gefährliche Raubfische von beachtlicher Größe (Werte wie ein Tigerhai!) in diesen Wassern leben. Mit Angel, Netz oder Speer können die Helden hier ihren Proviant aufstocken.

4: ☐☐☐
Die Abenteurer finden eine kleine Kaverne, die wohl einst mit Wasser gefüllt war. Am Boden der Höhle hat sich eine weiße, kristalline Masse niedergeschlagen, welche die Helden abkratzen können und so 2W6 Skrupel Salz erhalten.

5: ☐☐☐
Die Gruppe entdeckt eine Höhle, in der sich ein kleiner See gebildet hat, dessen Wasser türkis leuchtet. Das Leuchten ist zu schwach, um als Lichtquelle zu dienen.

6: ☐☐☐
In einer außergewöhnlich großen, recht feuchten Felsgrotte wachsen Höhlenpilze. Das Innere der bis zu zwei Schritt durchmessenden Hüte ist genießbar, jedoch nicht sehr wohlschmeckend. Die breiten bis zu drei Schritt hohen Stengel der Pilze können nach einem langwierigen Trocknungsvorgang (zwei bis drei Wochen in einer trockenen Höhle) wie Holz zum Bau oder als Brennmaterial verwendet werden.

7: ☐☐
Die Helden gelangen in eine Kaverne, in der sich über mehrere Stufen gewaltige Wassermassen in die Tiefe stürzen. Sie können entweder oberhalb der Kaskaden die Höhle verlassen oder hinter dem obersten Wasserfall entlang gehen, um auf der anderen Seite die Höhle zu verlassen. Im letzteren Fall ist eine Abrichten-Probe +5 nötig, um die Lasttiere hinter den tosenden Wasservorhang zu führen, doch das zweite Kästchen dieser Lokalität kann, falls noch nicht geschehen, angekreuzt werden.

8: ☐☐
Der Gang, durch den die Abenteurer gehen, ist ungewöhnlich feucht und warm. Plötzlich bricht vor ihnen ein Geysir aus dem Boden und der vorderste in der Gruppe muß erfolgreich eine Ausweichen-Probe ablegen, um nicht von dem heißen Dampf verbrüht zu werden (2W6 SP). Der Geysir bricht etwa alle drei Minuten aus, so daß die Gruppe, nachdem sie diesen Rhythmus erkannt hat, gefahrlos ihren Weg fortsetzen kann.

9: ☐☐
Die Charaktere gelangen in ein Labyrinth aus Tropfsteinhöhlen. Nur eine gelungene Orientierungs-Probe +4 von mindestens einem Gruppenmitglied kann verhindern, daß alle Markierungen für diese Lokalität entfernt werden.

10: ☐☐
Entlang des Ganges, in dem die Abenteurer sich befinden, zeigt sich eine feine Ader aus Steinkohle. Hier kann Brennmaterial für bis zu fünf Lager- bzw. Kochfeuer gewonnen werden.

11: ☐☐
Offensichtlich sind die Gänge, in denen sich die Charaktere im Augenblick bewegen, bearbeitet worden. Ein jeder kann erkennen, daß hier irgend etwas aus den Felswänden gebrochen wurde. Ein Abenteurer mit der Berufsfertigkeit Bergmann

kann mittels einer Probe +2 feststellen, daß hier Smaragde abgebaut wurden. Offenbar sind die Vorkommen aber erschöpft. Diejenigen, die diese Stollen in den Felsen getrieben haben, waren jedoch keine Zwerge oder Menschen, wie ein Bergmann, Zwerg oder Ingerimmgeweihter leicht feststellen kann!

12: ☐☐
Die Gruppe trifft auf eine Felsspalte, an deren Grund ein unterirdischer Fluß mit rasender Geschwindigkeit dahin strömt. Die Spalte ist nur drei Schritt weit und in der gegenüberliegenden Wand geht der Gang, dem die Helden bisher folgten, weiter. Falls die Helden schwere und behindernde Ausrüstungsgegenstände (z.B. schwere Rüstungen und Waffen) über den Abgrund werfen, können sie selbst mit einer Körperbeherrschungs-Probe –4 hinüberspringen. Sie werden jedoch auf keinen Fall die Esel dazu bewegen können, über den Spalt zu setzen, aus dessen Tiefe unheilvolle Geräusche kommen.
Sollten die Abenteurer sich dafür entscheiden, umzukehren, würfele bitte dreimal mit dem W20 für Örtlichkeiten in dieser Tabelle. Jedes Mal, wenn Du eine Lokalität mit mindestens einem angekreuzten Kästchen erwürfelst, entferne eine dieser Markierungen.

13: ☐
Die Gruppe betritt ein System aus kleineren Höhlen, in denen sie die Skelette von insgesamt achtzehn Wühlschraten findet. Alle hocken in kleinen Nischen und umfassen ihre angewinkelten Beine mit den Armen. Vor jedem von ihnen liegt eine Ansammlung von Kieseln und Halbedelsteinen. Die Toten lassen sich auch durch Plünderung ihrer Grabbeigaben nicht stören.

14: ☐
In dieser kleinen Kaverne enden fünf Gänge. In der Mitte der Höhle steht ein zwei Schritt hoher, im Querschnitt quadratischer Stein, dessen Oberfläche komplett mit verschiedensten Bildern und Schriftzeichen bedeckt ist. Die Bilder zeigen auf drei Seiten Echsen und auf der vierten Spinnen. Die Schriftzeichen sind offenbar beschädigt und zum Teil sogar entfernt worden, doch man kann erkennen, daß es sich um hochelfische Buchstaben gehandelt haben muß (Alte Sprachen-Probe +5). Es ist aus ihnen keine sinnvoller Nachricht mehr zu entziffern.

15: ☐
Die Gruppe stößt auf die sterblichen Überreste einer Ferkinasippe, die sich offensichtlich in diesem Höhlensystem verirrt hat. Der Zustand der Skelette, ihrer Kleidung und Waffen zeugt davon, daß die Bergnomaden schon seit einigen Jahren hier liegen. Da die Zwerge die Ferkinas sicher nicht in ihre Mine gelassen haben, muß es noch weitere Zugänge zu diesem Höhlensystem geben.

16: ☐
Die Helden hören schon seit einiger Zeit das laute Grollen eines gigantischen Wasserfalls. Als sie ihren Weg fortsetzen, endet der Gang auf der Rückseite der niederstürzenden Wassermassen, und die Helden müssen umkehren. Würfele bitte zweimal mit dem W20 für Orte in dieser Tabelle. Jedes Mal, wenn Du eine Lokalität mit mindestens einem angekreuzten Kästchen erwürfelst, entferne eine dieser Markierungen.

17: ☐
In der Höhle, die die Charaktere nun durchqueren, steht an einer Wand ein gewaltiger Baum aus Stein. Es ist ein Fossil, das härter als der es umgebende Sandstein ist. Durch die hohe Feuchtigkeit in der Kaverne zerfällt der Sandstein und der Baum wird freigelegt.

18: ☐
Als die Helden durch diese Höhle gehen, sehen sie einen rötlich schimmernden Stein, der offensichtlich in der Luft schwebt. Falls sie sich ihm nähern, rotiert er kurz und fällt dann zu Boden. Nähere Untersuchungen zeigen, daß dieser Stein sehr magnetisch ist und deshalb von Eisenrüstungen und Waffen stark angezogen wird. Offensichtlich befinden sich in der Höhlendecke Eisenerze, die den Stein ebenfalls anzogen, während das Eigengewicht des Steines ihn zu Boden zog! Die Abenteurer können den zehn Skrupel wiegenden und sehr zerbrechlichen Stein an sich nehmen, wenn sie wollen.

19: ☐
In einer Nische in der Wand dieses Ganges entdecken die Helden eine kleine, extrem gut verarbeitete Echsenstatuette aus Marmor. Sie ist von einer dicken Staubschicht bedeckt, doch ansonsten unbeschädigt. Sie ist etwa ein Spann groß und wiegt drei Stein. Der dargestellte Achaz trägt einen Speer, auf dessen Spitze ein Zwergenkopf steckt.

20: ☐☐☐
Die Helden haben vollkommen die Orientierung verloren. Würfele bitte fünfmal mit dem W20 für Örtlichkeiten in dieser Tabelle. Jedes Mal, wenn Du eine Lokalität mit mindestens einem angekreuzten Kästchen erwürfelst, entferne eine dieser Markierungen.

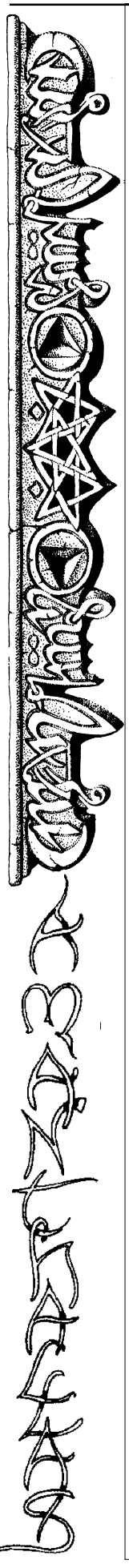


Tabelle 2: Zufallsbegegnungen (2W6):

Im folgenden werden Zufallsbegegnungen aufgeführt, die die Helden vor Probleme stellen könnten.
Außerdem treffen sie immer wieder auf kleinere Spinnen, Ratten und Höhlenlurche, doch diese Begegnungen stellen keine besondere Anforderungen an die Gruppe, da keine dieser Tierarten sich aggressiv gegenüber den Charakteren verhält.

2: □

Die Abenteurer stoßen auf einen Höhlentroll, der in ihnen eine willkommene Abwechslung auf seinem Speiseplan sieht. Er greift die Gruppe beim erstem Sichtkontakt an und kann durch Worte nicht besänftigt werden, da er nur die Sprache der Höhlentrolle versteht. Falls die Helden ihn besiegen, können sie an ihm nichts interessantes finden. Er kennt Feuer und kann auch durch die ihn blendende (AT und PA –2!) Helligkeit einer Laterne nicht von seinem Vorhaben abgebracht werden. Seine Werte:

MU 25; **LE** 80; **AT** 13; **PA** 8; **RS** 4; **TP** 2W+1 (Faust); **GS** 7; **AU** 120; **MR** 9

3, 4: □□

Die Helden stoßen auf einen Jagdtrupp von „bleichen Echsen". Bei ihnen handelt es sich um Achaz, deren Schuppen von blaßgelber bis fast weißer Farbe sind. Die Echsenmenschen sind blind, doch durch ihr ausgesprochen feines Gehör und außergewöhnlich sensiblen Tastsinn sind sie in der Lage, sich auch in völliger Dunkelheit sicher zu bewegen. Sie können nicht durch Helligkeit geblendet werden, doch im Wirkungsbereich eines SILENTIUMS sind sie stark benachteiligt (AT und PA –5).
Die Gruppe stößt auf 1W6+2 Jäger, die wie alle „bleichen Echsen" sehr arrogant sind und glauben, daß die Helden eine relativ leichte Beute bieten. Neben Pilzholzspeeren mit Steinspitzen können die Abenteurer im Falle eines Sieges bei den erschlagenen Achaz getrocknete Fische und zwei erlegte Gruftasseln finden. Die Werte der Echsenmenschen:

MU 11; **LE** 35; **AT** 11; **PA** 8; **RS** 2; **TP** 1W6+3 (Speer); **GS** GST1; **AU** 43; **MR** 8

5, 6: □□□

Die Helden stoßen auf einen Wühlschrat, der, falls sie eine Fackel oder Laterne mit sich führen (was höchstwahrscheinlich der Fall ist), vor ihnen flieht. Verfolgen sie ihn, so treiben sie ihn bei einer 1 oder 2 auf dem W6 in eine Sackgasse, wo der Schrat sich notgedrungen erbittert ihrer erwehren wird. Bei einer 3 bis 6 auf dem W6 verschwindet er in der Dunkelheit und die Helden können seiner nicht habhaft werden. Seine Werte:

MU 6; **LE** 55; **AT** 7/1*; **PA** 3; **RS** 8; **TP** 1W+4 (Faust)/1W20+5 (Zähne)*; **GS** 2; **AU** 100; **MR** 10
*: Eine 1 bei der AT bedeutet, daß der Wühlschrat seinen Gegner gebissen hat!

7: □□□□□

Gruftasseln leben fast überall in dem gigantischen Höhlensystem, das die Charaktere durchwandern. Sie leben von Ratten, Fischen, Lurchen und den Kadavern anderer Gruftasseln. Sie stellen das einzige „Wild" dieser Höhlenwelt dar, das den Aufwand einer Jagd rechtfertigt. Ihr Fleisch gilt an der Oberfläche als ungenießbar, doch wer sich jemals lange genug in diesen Höhlen aufgehalten hat, wurde von der Notwendigkeit zu überleben eines besseren belehrt. Die Jagd auf Gruftasseln ist nicht ungefährlich, da diese Vielbeiner sich bestens verteidigen können. In aller Regel trifft man sie in Gruppen von zwei bis vier Tieren an (1W3+1). Ihre Werte:

MU 10; **LE** 30; **AT** 11 (2AT/KR); **PA** 5; **RS** 4; **TP** 1W+3 (Zangen); **GS** 4; **AU** 30; **MR** 12 - Beute: 4 bis 9 (W6+3) Rationen Fleisch

8, 9: □□□

Die Abenteurer stoßen auf einen Grottenzwerg. Bei diesem handelt es sich um einen der Verschollenen, von denen Morlosch berichtete. Reste von Kleidung hängen in Fetzen an dem ausgemergelten Körper des Angroschim, dessen wilder und völlig ungepflegter Bart- und Haarwuchs kaum ein Gesicht erkennen lassen. Wenn die Helden ihn nicht aufhalten, rennt der Zwerg laut schreiend davon, um kurz darauf mit 1W4 Kollegen wiederzukehren. Die mit rostigen Äxten und Pilzholzspeeren Bewaffneten werden die Charaktere bedingungslos angreifen und bis zum letzten Blutstropfen bekämpfen.

Sollten die Abenteurer versuchen, den einzelnen Grottenzwerg festzuhalten, wird dieser wie ein in die Enge getriebenes Tier bis zum Tode kämpfen. Während der Auseinandersetzung wird er laut schreien und mit großer Wahrscheinlichkeit (1 bis 4 auf dem W6) weitere Mitglieder seiner Jagdgruppe (Anzahl: 1W3) anlocken!
Bei den erschlagenen Grottenzwergen ist außer ihren Waffen nichts erwähnenswertes zu finden.
Werte eines Grottenzwerges:
MU 15; **LE**: 30 (völlig ausgemergelt); **AT/PA** 2/8; **RS** 2; **TP** 1W+3 (Axt),1W+2 (Speer); **GS** 1; **AU** 40; **MR**: 4 (vs. Beherrschungen **MR** 20)

Als die Zwerge vor fünf Jahren in dieses Höhlensystem eindrangen, gerieten sie unter den mentalen Einfluß der „goldenen Spinne". Bei dieser handelte es sich um die Anführerin einer intelligenten Abart von Höhlenspinnen, die erst kurz zuvor in die oberen Bereiche der Katakomben unter dem Raschtulswall eingewandert waren. Die „goldene Spinne" war in der Lage, die in ihren Machtbereich eindringenden Zwerge mittels mentaler Suggestion zu versklaven. Die Angroschim wurden beauftragt, für ihre „Herrin" und deren achtbeinige Wachen Nahrung heranzuschaffen und allen Spinnen bedingungslose Verehrung entgegen zu bringen.
Durch die jahrelange Beeinflussung ihrer Gehirne entwickelten sich die ehemaligen Arbeiter und Krieger zu den sogenannten Grottenzwergen. Sie haben jede Individualität verloren und sind noch nicht einmal mehr fähig, Rogolan zu sprechen. Die Helden werden recht bald erkennen müssen, daß eine Kommunikation mit ihnen unmöglich ist, da sie wie Zombies reagieren.

10, 11: ☐☐
Die Helden treffen auf den Geist eines der vielen Unglücklichen, die in diesen Höhlen die Orientierung verloren haben und langsam zu Grunde gingen. Da gegen Ende ihres Lebens die Sinne der Verstorbenen oft verwirrt waren, handeln auch ihre Geister in einer nicht zu erklärenden Art und Weise und greifen in der Regel alles Lebende an. Niemand kann erklären, warum die Seelen der Toten keine Ruhe finden können, doch bezüglich ihrer Aggressivität gibt es verschiedene Theorien: Einige überlebende Zeugen eines Überfalls durch einen dieser „Höhlengeister" behaupteten, daß der Angriff in der Hoffnung erfolge, daß die Verteidiger die Wesenheit besiegen und ihr damit zur ewigen Ruhe verhelfen. Dahingegen wird an den Kaminen der hiesigen Zwerge erzählt, daß die Geister durch ihr Verhalten die Lebenden aus den Höhlen vertreiben wollen, damit diesen nicht widerfährt, was den ruhelos Umherwandernden zugestoßen ist.
Dies alles sind jedoch Mutmaßungen, die den Helden nicht helfen werden, die Attacke eines dieser „Schrecken der Unterwelt" abzuwehren.
Wenige Augenblicke vor dem Angriff spüren die Abenteurer eine unerklärliche Kälte, die ihren Atem kondensieren läßt. Dann erscheint unter einem markerschütterndem Heulen ein Schemen, das auf die Gruppe zufliegt und deren vorderstes Mitglied angreift. Der Angreifer hat eine humanoide Gestalt, doch man kann nicht erkennen, ob es sich um die Seele eines Zwergen, Menschen oder Elfen handelt. (Wenn es zum zweitenmal zu einem solchen Angriff auf die Abenteurer kommt, vermeinen sie zu erkennen, daß der Schemen einen „Schwanz" hat, was darauf hindeutet, daß sie diesmal dem ruhelosen Geist eines Achaz gegenüberstehen.). Sie lassen sich auch auf keine Konversation mit den Helden ein! Die Wesenheit kann den Helden nur wenige hundert Schritt folgen, wenn diese sich zurückziehen. Besiegen sie den Geist, können sie in der Nähe unter einer dicken Staubschicht die sterblichen Überreste eines Zwergen (bzw. Echsenmenschen) finden. Die Knochen zerfallen, sobald man sie berührt. Rostspuren und schwarze Flecken im Staub sind das einzige, was von den Waffen und der Rüstung des Verstorbenen übrig geblieben ist. Der verstorbene Angroschim hat offensichtlich eine Halskette getragen, die noch erstaunlich gut erhalten ist. Sie ist magisch und sorgt dafür, daß ihr Träger pro Nacht erholsamen Schlafes 2 LE mehr als üblich regeneriert (Eine Variante des Ruhe Körper, ruhe Geist ist in diesem Artefakt gespeichert worden.).

Hier die Werte des Geistes (in Klammern die Werte der Achazseele):
MU 40; **LE** 40 (50); **AT** 15 (13); **PA** 8; **RS** 6*; **TP** 1W+1; **GS** 10; **AU** 1000; **MR** 12**
*: nur mit magischen oder geweihten Waffen zu treffen. Kampfmagie ist ebenfalls wirksam!
**:Diese Geister lassen sich nicht kontrollieren und durchschauen jede Illusion automatisch!

Sollten die Abenteuer erfolgreich einen Geist bekämpft haben, so eröffnet eine Magiekunde-Probe +5 oder eine Götter und Kulte-Probe +7, daß die ruhelose Seele nur mittels eines Geister austreiben bzw. Pentagramma endgültig in die vierte Sphäre geschickt werden kann. Geschieht dies nicht, wird sich der Schemen zum nächsten Neumond wieder manifestieren. Sollten die Helden eine solche Austreibung erfolgreich durchführen, erhalten sie jeweils bis zu 25 Abenteuerpunkte!

12: ☐
Als die Charaktere in einen größeren Höhlenkomplex gelangen, schlägt ihnen ein äußerst unangenehmer Gestank entgegen. Wollen die Helden diese Katakomben durchqueren, müssen sie einen hier lebenden Tatzelwurm erlegen.
Kehren sie um, würfele bitte fünfmal mit dem W20 für Örtlichkeiten in Tabelle 1. Jedes Mal, wenn Du eine Lokalität mit mindestens einem angekreuzten Kästchen erwürfelst, entferne eine dieser Markierungen.
Der Tatzelwurm lebt von Fischen in einem unterirdischen See, der von seinen Kavernen aus ereichbar ist, und von den Gruftasseln, die in diesen Höhlen gehäuft auftreten (beides kann auch den Helden zum Auffüllen ihres Proviants dienen - s.o.).
Der Tatzelwurm wird den Helden in einem relativ engen Tunnel entgegentreten. Seine Werte:

MU 21; **LE** 55; **AT** 10/6/8 (2 AT/KR); **PA** 5; **RS** 5; **GS** 5; **AU** 100; **MR** 8; **TP** 1W+1 (Klauen); 2W+2 (Maul); 1W+4 (Schwanz) (nur Klauen und Maul gegen gleichen Gegner), ein Tatzelwurm nimmt keinen Schaden durch Feuer!

Elfen können sich nicht am Nahkampf gegen einen Tatzelwurm beteiligen, da der Gestank sie regelrecht "lähmt"!
Pro KR muß jeder Held eine KK-Probe –1 ablegen, um festzustellen, ob ihm übel wird (Mißlingt diese, 1 SP und KK-Probe +3, um festzustellen, ob er gar ohnmächtig wird).
Im Hort des Wurmes kann man neben einigen alten zwergischen Münzen nur verrostete Waffen und Rüstungsteile finden, die einen unsäglichen Gestank verströmen.

Die Spinnenhoehlen

Meisterinformationen:
Wenn Du für die Helden auf Tabelle 2 eine Zufallsbegegnung ermittelst, deren Kästchen schon alle markiert sind, haben die Charaktere die mit [1] markierte Stelle auf der diesem Abenteuer beigefügten Karte erreicht.
Der einzig gangbare Weg in die Tiefe ist der Schacht in Raum N, was die Abenteurer jedoch vor einige Schwierigkeiten stellt, da in dieser Höhle die neue, heranwachsende Spinnenkönigin und ihre Wachen leben. Auch die in diesem Höhlenkomplex lebenden Grottenzwerge (Anzahl: 17) sollten von der Gruppe umgangen werden, wenn es nicht zu einer blutigen Auseinandersetzung mit diesen kommen soll.
Im folgenden werden die markierten Stellen auf der Karte näher beschrieben. Anschließend sollen die Möglichkeiten der Helden, dieses Abenteuer erfolgreich abzuschließen, erörtert werden.

Legende der Karte:

Die Ausgänge aus dem dargestellten Höhlensystem sind mit Nummern gekennzeichnet:

1. Durch diesen Gang kommen die Helden in den auf der Karte dargestellten Bereich.
2. Dieser Tunnel führt in einige Höhlen ohne weitere Ausgänge, in denen Höhlenpilze gezüchtet werden.
3: Auch hier geht es zu einigen Pilzplantagen. Weiterhin befinden sich in den Kavernen hinter diesem Gang Pferche mit Gruftasseln. Es gibt auch hier keine weiteren Ausgänge.
4: Durch diesen Gang geht es über einen langen Tunnel, der fünf Meilen lang ist, zur Oberfläche. Der Ausgang aus dem Höhlensystem befindet sich in einem kleinen, in sich abgeschlossenen Tal.
5: Über diesen Tunnel können die Helden weiter in die Tiefe vorstoßen. Nach etwa fünfhundert Schritt gelangen sie jedoch in Katakomben, die auf einer Strecke von mehreren Meilen mit Grubengasen angefüllt sind. Keine Magie kann die Abenteurer durch diese Höhlen bringen. Olginwurzabsud hilft zwar gegen die giftigen Effekte des Grubengases, doch es kann nicht den hier fehlenden Sauerstoff ersetzen, den auch die standhaftesten Charaktere gelegentlich einatmen müssen. Kajubo wäre eine Lösung, wenn die mit Gas gefüllten Katakomben nicht so groß wären, daß für ihre Durchquerung mehr als zwei Stunden benötigt werden.
6: Dieser Ausgang führt wie [1] wieder in die höher gelegenen Abschnitte des Höhlensystems.

Auf der Karte sind verschiedene Bereiche mit Buchstaben gekennzeichnet. Die markierten Stellen weisen folgende Besonderheiten auf:

A: Hier wacht unter Umständen (30%) ein Grottenzwerg, den die Helden lautlos ausschalten müssen, um keinen Generalalarm auszulösen (Werte siehe in Tabelle 2 unter 8, 9!).
B: Dies ist ein System von Spalten, in denen Wasser in Richtung des Höhlenkomplexes fließt. Mit etwas Geduld kann man sich durch diese halb mit Wasser und halb mit Luft gefüllten Risse quetschen.
C: An dieser Stelle sind Wände und Decken mit Spinnennetzen dicht bedeckt. Darin befinden sich hunderte, bis zu 5 Finger durchmessende Spinnen, die den Helden jedoch nicht gefährlich werden können. Sie werden von den Grottenzwergen mit der Lymphe geschlachteter Gruftasseln ernährt, die in kleinen Steintrögen am Boden der Höhle aufbewahrt wird. Dort sitzen ebenfalls unzählige Spinnen und saugen die gelbliche Flüssigkeit auf.
D: Dies sind drei kleinere Teiche. Sie werden durch Spalten im Felsen mit Wasser gespeist (siehe B), welches wiederum durch Risse am Boden abfließt.
E: Hier befindet sich der „Asselschlachthof“ der Grottenzwerge. Überall liegen ausgeweidete Asselpanzer herum und ein beißender Geruch liegt über dem Gebiet. Auf einem großen Lagerfeuer wird das Asselfleisch an Spießen gebraten oder in Töpfen aus zusammengefügten Panzerschalen gekocht. Hier befinden sich fast zu jedem Zeitpunkt (80%) 2 bis 5 (1W4 +1) Grottenzwerge.
F: Hier werden die Stämme der großen Höhlenpilze getrocknet, wodurch sie die Härte von Kiefernholz erhalten. Die getrockneten Pilzstämme dienen jedoch den Grottenzwergen hauptsächlich als Brennmaterial. In dieser Region sind fast immer (95%) mehrere (1W6) der Höhlenbewohner anzutreffen. Stapel der trocknenden Stämme verdekken den Eingang zu den mit G gekennzeichneten Felsspalten.
G: Auch durch diese Felsrisse kann man sich mit etwas Mühe hindurch winden.
H: Diese Höhle ist mit einem fast undurchdringlichen System von riesigen Spinnennetzen durchzogen. In dreien von diesen lauern männliche Höhlenspinnen (Werte siehe unten).

Regelmäßig treiben die Grottenzwerge einige Gruftasseln in diese Kaverne.

I: Hier befindet sich einer der zahlreichen Asselpferche, die die Grottenzwerge unterhalten. In einem durch getrocknete Pilzstämme abgeteilten Höhlenbereich werden bis zu zwanzig Gruftasseln gehalten. Sie werden mit Abfällen, Exkrementen und den ungenießbaren Häuten des Höhlenpilzhutes gefüttert.

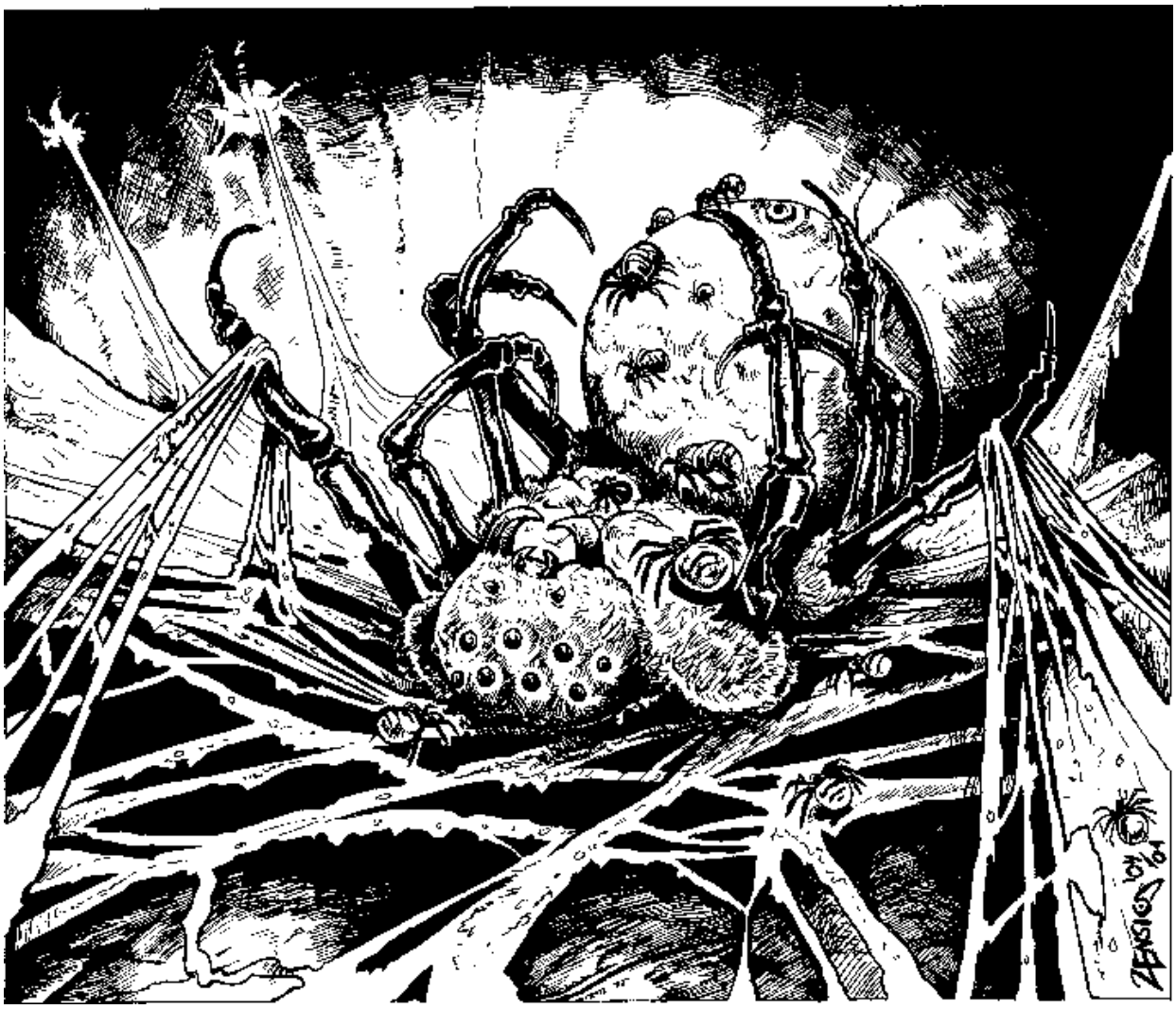
J: Hier werden die Häute, die zur Ernährung der Gruftasseln verwendet werden (siehe I!), vom genießbaren Inneren der Pilzköpfe gezogen. Ein oder zwei Grottenzwerge sind hier mit einer Wahrscheinlichkeit von 40% anzutreffen.

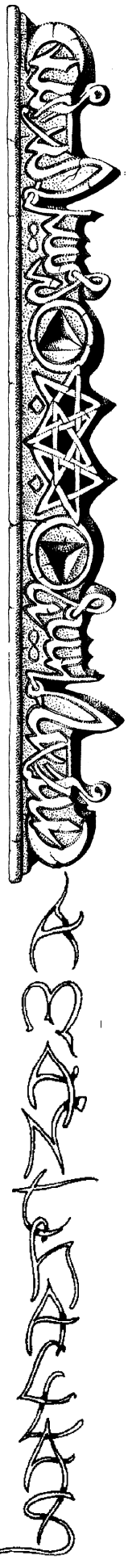
K: In dieser Höhle befinden sich Kultgegenstände, die von den Grottenzwergen bei den Zeremonien zur Anbetung der „goldenen Spinne“ verwendet werden. Hierbei handelt es sich um die mumifizierten Köpfe von drei „bleichen Echsen“, die auf mit Schnitzereien verzierten Stangen aus Pilzholz stecken. Weiterhin läßt sich hier ein Kokon von etwa einem Schritt Länge finden, in welchem bei jeder Bewegung Knochen und Metallteile aneinander schlagen. Einige mit klebrigen Spinnenfäden eingehüllte Halbedelsteine und eine verbeulte Minenlampe ohne Öl, auf die offensichtlich mit einem daneben liegenden Holzlöffel eingeschlagen wird, runden das Inventar der Kultgegenstände ab.

L: Dies ist die Waffenkammer der Grottenzwerge. Außer einem Kriegshammer, den Überresten einer leichten Armbrust, drei verrosteten Kurzschwertern und vier ebenso angegriffenen Kriegsbeilen sind vor allem Pilzholzspeere hier zu finden. Hier wacht zu fast jedem Zeitpunkt (80%) ein Grottenzwerg.

M: In dieser Höhle halten die Grottenzwerge zwei „bleiche Echsen“ gefangen. Da die Achaz immun gegen die mentalen Impulse der „goldenen Spinne“ sind, gelten sie als Erzfeinde der Achtbeiner, die von ihren Untertanen verlangen, daß sie möglichst viele Echsenmenschen fangen und zu entsprechenden Feiertagen der „goldenen Spinne“ opfern. Die beiden hier sollen getötet werden, wenn die neue Königin ausgewachsen ist. Der Eingang zur Höhle ist versperrt und wird von einem Angroschim bewacht.

N: In dieser Höhle lebte die „große goldene Spinne“, die ihren Stamm von Höhlenspinnen aus der Tiefe hierhin geführt und mit Hilfe ihrer mentalen Gaben die in das Höhlensystem eindringenden Zwerge zu willigen Sklaven gemacht hat (siehe Tabelle 2 unter 8, 9!). Vor nun drei Wochen starb jedoch die mächtige Königin. Kurz zuvor legte sie aber ein Ei, aus dem vor wenigen Tagen eine neue „goldene Spinne“ schlüpfte, die nun von den anderen Achtbeinern aufgezogen wird.Noch immer ruht der golden schimmernde Körper der alten Anführerin auf dem gewaltigen Netz in der Mitte des Raumes, wo er einen sicherlich fünf Schritt durchmessenden Schacht in die Tiefe abdeckt. Unzählige kleine Spinnen leben auf diesem Körper von den sich zersetzenden Innereien der alten Herrscherin. An einer Seite der Höhle wachen drei weibliche Höhlenspinnen in ihren Netzen über eine nur etwa katzengroße, goldene Spinne, die am Boden in einem Gewirr aus Spinnenfäden hockt. Vor diesem „Nest“ befindet sich ein





Steintrog mit einer grünlich schillernde Flüssigkeit, welche die Spinnenweibchen regelmäßig aus einer Drüse an ihrem Hinterleib absondern. Die „goldene Spinne“ saugt fast ununterbrochen von dieser Flüssigkeit. In den Netzen hängen große Kokons, in denen zum größten Teil ausgesaugte Gruftasseln zu finden sind. In einigen können die Helden jedoch auch die Überreste einer „bleichen Echse“ entdecken.

Retzorosch

Um weiter in die Tiefe und damit zu den „Stollen des Amanthallas“ vorzustoßen, müssen die Helden in den Schacht unter dem großen Netz in Höhle N gelangen. Allein die Tatsache, daß die alte Spinnenkönigin verstorben ist, macht ein solches Vorhaben möglich. Ihre Tochter ist nämlich noch nicht in der Lage Menschen, Elfen oder Zwerge mit Hilfe ihrer mentalen Fähigkeiten zu versklaven. Die Abenteurer müssen also die Gelegenheit nutzen bevor die neue Herrscherin ihre Anwesenheit telepathisch feststellen und Gegenmaßnahmen einleiten kann. Ihnen verbleiben bis zu diesem Zeitpunkt noch drei bis vier Tage.
Natürlich wissen die Helden zunächst nicht, daß sich unter dem Netz in N ein Schacht in die Tiefe befindet und dies ihr Ziel ist. Sie werden also zu Beginn versuchen, den auf der Karte dargestellten Höhlenkomplex möglichst unauffällig zu durchqueren. Leider müssen sie jedoch feststellen, daß alle Ausgänge aus den Spinnenhöhlen entweder Sackgassen sind oder wieder zur Oberfläche führen.
Sie sollten bei ihren Erkundigungen vermeiden, die Grottenzwerge, die in den entsprechend bezeichneten Bereichen des Höhlenkomplexes leben (Hier trifft man immer auf mindestens 1W6+2 Angroschim.), aufzuscheuchen. Eine Auseinandersetzung mit diesen wird schnell weitere Grottenzwerge und auch die Spinnen alarmieren, was mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit zu einem unrühmlichen Ende der Abenteurer führen würde.
Bevor die Spieler jedoch frustriert aufgeben und mit ihren Charakteren zur Oberfläche zurückkehren wollen, solltest Du dafür sorgen, daß die Helden auf **Retzorosch** stoßen.

Retzorosch ist ein Grottenzwerg. Nach dem Tod der alten Spinnenkönigin und dem Aussetzen der mentalen Beeinflußung durch diese, kehrte die Fähigkeit selbständig zu denken allmählich zu ihm zurück. Er war zunächst verwirrt, doch als er erkannte, was ihm und den anderen Angroschim widerfahren war, versuchte er seine Leidensgefährten gegen die Spinnen aufzuwiegeln. Da außer ihm jedoch niemand die Suggestionen der toten Herrscherin abschütteln konnte, hatte er keinen Erfolg und mußte schließlich sogar vor den anderen Grottenzwergen fliehen, die in ihm einen Feind der „Herrin“ erkannten.
Retzorosch hält sich noch immer in der Nähe der Spinnenhöhlen auf, da er hofft, daß sich noch weitere Angroschim von der geistigen Bevormundung lösen können. Bei der Beobachtung seiner versklavten Brüder entdeckt er schließlich auch die Helden, in denen er schon bald die beste Möglichkeit erkennt, die Achtbeiner zu besiegen. Er wartet auf einen günstigen Augenblick und spricht dann die Gruppe in gebrochenem Garethi an.
Wenn die Helden nicht überhastet und aggressiv reagieren, haben sie in dem zu Sinnen gekommenen Zwerg eine Informationsquelle gefunden, die ihnen gerne erklärt, wo der Abgang in die Tiefe zu finden ist. Retzorosch wird ihnen auch bereitwillig mitteilen, daß er und seine Brüder Opfer der mächtigen und unwiderstehlichen Suggestionen der „goldenen Spinne“ wurden, die vor kurzem starb (s.o. und Tabelle 2 unter 8, 9). Er berichtet außerdem, daß eine neue Spinnenkönigin heranwächst, und diese in kurzer Zeit sicher über die selbe Macht wie ihre Mutter verfügen wird.

Die Helden sollten also ungesehen in die Höhle N gelangen (der Weg durch die Spalten B, durch den Asselpferch I und dann durch die Kammer K bietet sich an.), wo sie die heranwachsende Spinnenherrscherin und deren Wachen überwinden müssen, bevor die männlichen Höhlenspinnen (siehe H) und die Grottenzwerge diesen zur Hilfe kommen. Sobald die Abenteurer die „goldene Spinne“ töten, stößt diese einen mentalen Todesschrei aus, der den Charakteren unglaubliche Kopfschmerzen (KL, GE und FF –5) bereitet, aber alle Spinnen und Grottenzwerge im Umkreis von einer Meile für mindestens eine halbe Stunde paralysiert. Retzolosch, der den Helden bereits zuvor mitgeteilt hat, daß er nach einem Sieg über die Achtbeiner seine Kollegen zur Oberfläche führen will, ist ebenfalls von der Paralyse betroffen und muß zurückgelassen werden, wenn die Helden ihren Abstieg durch den Schacht beginnen ...

Die Werte der Spinnen

Höhlenspinnen
MU 20*; **LE** 35; **AT** 10; **PA** 8; **RS** 2; **TP** 1W+3 (Biß) u. Gift**; **GS** 5; **AU** 30; **MR** 7
* Bei der Verteidigung ihrer Königin sind die Achtbeiner fanatisch! Die Helden können die „goldene Spinne“ erst angreifen, wenn sie mindestens zwei der drei Wächter besiegt haben!
** AT, PA, GE, FF, KK je –1 (mehrmals), pro Tag regenerieren sich die genannten Werte um 1 Punkt

Goldene Spinne
MU 13; **LE** 20; **AT** 10; **PA** 8; **RS** 3; **TP** 1W+1 (Biß) u. Gift*; **GS** 3; **AU** 20; **MR** 10
* AT, PA, GE, FF, KK je –2 (mehrmals), pro Tag regenerieren sich die genannten Werte um 1 Punkt

Die „goldene Spinne“ wird versuchen, einen der Helden zu kontrollieren, damit dieser gegen seine Freunde kämpft. Sie wählt den am kriegerischsten erschei-

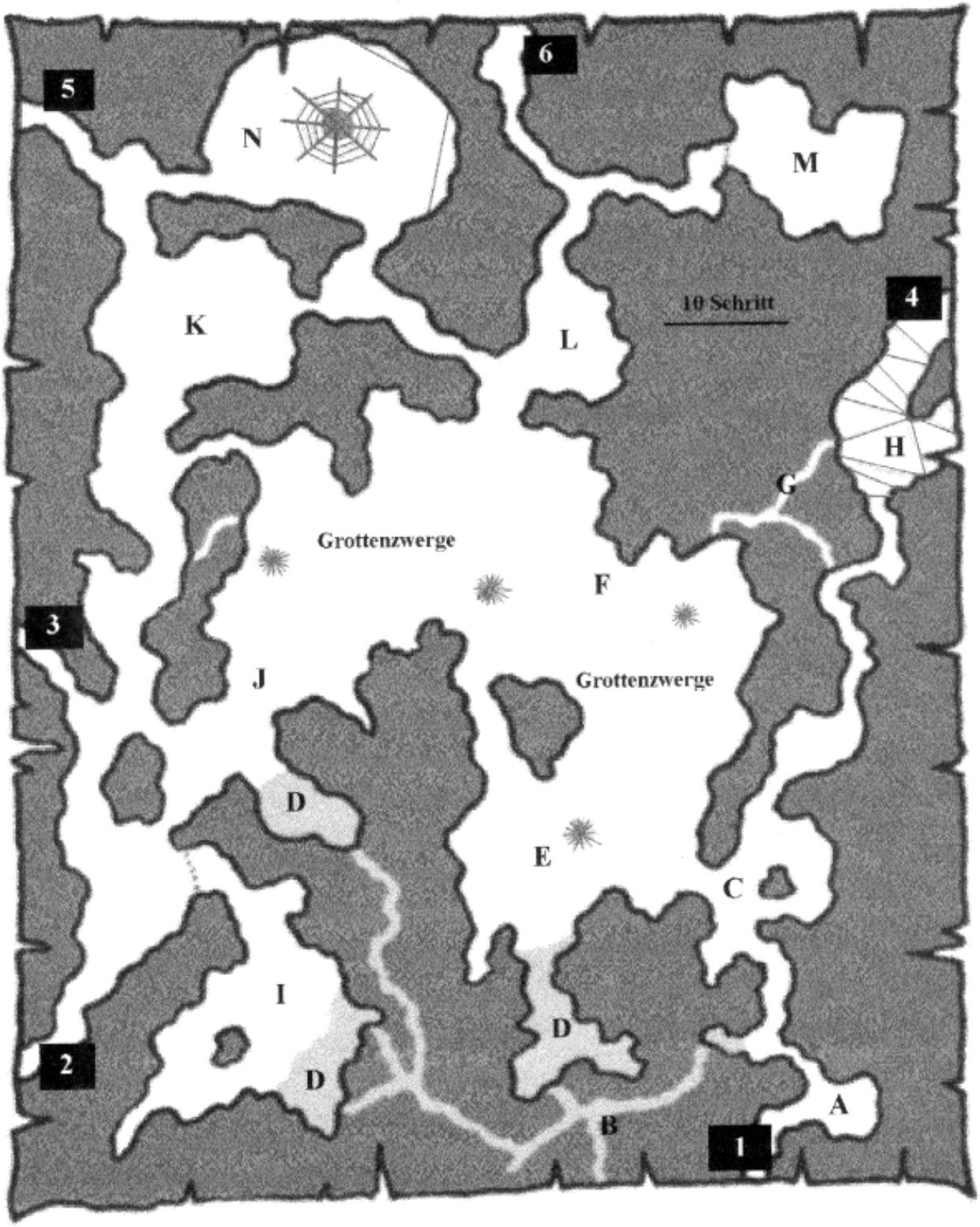
nenden Charakter aus, der, um gegen die Beeinflussung zu bestehen, erfolgreich eine Probe auf seine MR ablegen muß. Gelingt ihm dies, so reicht die mentale Energie der Königin noch für eine zweite Suggestion, der sich der Abenteurer aber mit einer MR-Probe –5 erwehren kann. Gelingt ihm einer der beiden Widerstandswürfe nicht, so steht er unter dem Einfluß der „goldenen Spinne“ und wird seine Kameraden angreifen. Die Kontrolle endet, wenn die Spinnenkönigin stirbt.

Ab der zwanzigsten Kampfrunde werden der „goldenen Spinne“ pro KR 1W3-1 (bis zu einem Maximum von siebzehn) Grottenzwerge zur Hilfe eilen.

In der sechzigsten Kampfrunde kommen drei männliche Höhlenspinnen (Werte wie Weibchen) hinzu, die nicht minder erbittert für ihre Königin kämpfen.

Ausklang - Teil 3

Im nächsten Abschnitt der Kampagne soll beschrieben werden, welche weiteren Schrecken in den Tiefen unter dem Raschtulswall auf die Helden lauern. Außerdem wird die Gruppe mehr über *Amanthallas* und sein Schicksal erfahren.



Answin

Ich weiß es noch, ein Bote kam zu mir hin.
Ich fragte mich nur, woher er wußt, wer ich bin
Er sagte nur, "Du weißt wohl schon ... mmmh
Du weißt wohl schon von Answin"

Ich eilte zum Marktplatz, schnell ohne Rast.
Das, was ich sah, erschreckte mich fast.
Denn sie führten ihn ... mmmh
Führten ihn aus dem Palast!

Ich weiß nicht, wo er hinkommt,
es geht mich ja nichts an.
Ich weiß nur, was der Answin für uns Fuhrwerker getan,
denn es ging stets bergauf mit dem Fuhrwerk unter Answin.
– Answin! Wir wolln wieder Answin! –
Denn es ging stets bergauf mit dem Fuhrwerk unter Answin.

Ein guter Kaiser war Answin doch stets.
Er griff hart durch und sagte "So geht's!"
Und wer da nicht mitging ... mmmh
Der verschwand ganz diskret.
So mancher Elf verlor seine Ohrn
Und mancher Zwerg wünscht', er wär' nie geborn.
Ja selbst Barone ... mmmh
Haben den Kopf schnell verlorn.

Ich weiß nicht, wo er hinkommt,
es geht mich ja nichts an.
Ich weiß nur, was der Answin für uns Scharfrichter getan,
denn es ging stets hinab mit dem Richtbeil unter Answin.
– Answin! Wir wolln wieder Answin! –
Denn es ging stets bergauf mit dem Richtbeil unter Answin.

Jetzt ist er weg und das Brinlein regiert.
Es würd mich nicht wundern, wenn der auch bald abschmiert.
Aber vorher hat Brin noch ... mmmh
Hat Brin das Reich noch blamiert.

Dann küßt die Emer am End die Horas
Und auch in Thorwal bleibt das Reich ziemlich blaß.
Zu guter Letzt gibt es nur noch ... mmmh
Engasal Wein im Glas.

Ich weiß nicht, wo er hinkommt,
es geht mich ja nichts an.
Ich weiß nur, was der Answin für uns Rabenmunds getan,
denn es ging stets voran mit dem Raben unter Answin.
– Answin! Wir wolln wieder Answin! –
Denn es ging stets voran mit dem Raben unter Answin.
– Answin, werd doch wieder Kaiser! –
– Answin, werd doch wieder Kaiser! –
– Answin, werd doch wieder Kaiser! –

von Alrik Sturmfels und Hagen dem Basiliskentöter
(von Holger Ruhloff unter Beihilfe von Ulrich Lang frei nach "Alice")

So ein Thorwalerhelm

Ein Thorwaler ist sanft wie in Lamm,
weil er nich' agressiv sein kann.
Bloß wird er traurig und vergrätzt,
wenn das keine Hiebe setzt.
Noch lieber als vom Met das Aroma,
mag er ein paar Minuten im Koma.

Refrain:
So ein Thorwalerhelm,
der hat viele Dell'n.
Das is bei uns normal.
Hau zu, ist mir doch egal,
wie doll das batscht.
Nix is schöner als die Beul'n,
und der Schwips von ein Keul'nschlag - BATSCH!

Auf jeder Fete is' die Stimmung getrübt,
wenn das nix aufe Glocke gibt.
Und sogar bein Liebe machen,
tun oft reichlich die Kiefer krachn.
Selbst inne Kirche beim Gesang,
klatscht das trocken aufe Hinterwang'n.

Refrain: So ein Thorwalerhelm...

Bein Geburtstag von Torstor dem Roten,
tat man die wuchtigen Schläge sehr loben.
Als Krönung von diesen Feiertag,
gab Olaf Torstor den Geburtstagsschlag.
Ich klopf dir ein, wo hättst du das gern?
Oh bitte, mein Olaf, direkt auf's Gehirn.

Refrain: So ein Thorwalerhelm...

- Im Original von TORFROCK (1982) -
Thorwalsche Fassung von Raskir Donnerstimme, Skalde

JARLTUM IFIRNSGARD
10 Meilen
Ifirnshaf
Virgunsey
Gyannes
Thingort
Elsschreiter Ottajasko
Sandvik
Brandhorden
Enskar
Thiyor
Kreidebruch
Virport
Kronsey
Karishof
Eyrhof
Wellenreiter Ottajasko
Olefsholt
Kalhuld
Smidrefjord
Kymlag
Urgishof
Glumshof
Eyvindsstadir
Jörishof
Laramholt
Thorkelshof
Gjalskerland
Elgsdal
Helgirshof
Jarltum Nadermündung
Lambisheide
Ölvirsdal
Ballishof
Jurgishlid
Reifzahn
Ulna
Gunnarsdal
Rauhanskog
Geltrskog
Sandskog
Quelle
Nader
Jarltum Naderland
Suegan
Ork-land
N
IFIR