

Das Dämonenkränzchen Konstanz präsentiert:

Thorwal



Standard

Nr. 17



© ARJAD 05

DIE SPIELEBURG

Alle Spiele zum Ausprobieren !

Familien Spiele
Erwachsenenspiele
Kinderspiele
Rollenspiele
Importspiele
Trading-Card-Games
u.v.a.

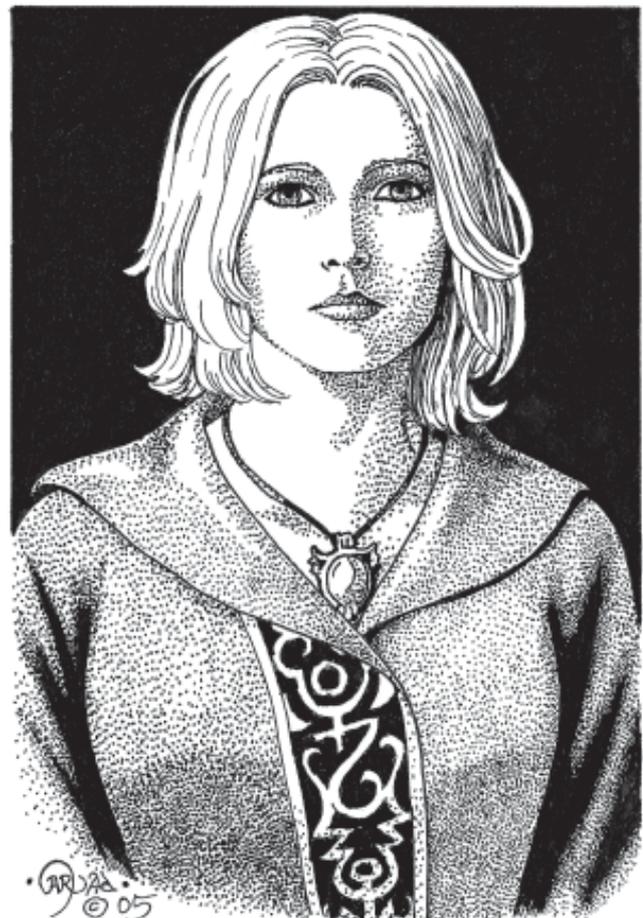


Öffnungszeiten:
Mi-So: 10.00-18.00Uhr
Sa: 10.00-16.00Uhr

Uhdenstr. 5
37075 Göttingen
Tel.: 0551-56799
Fax: 0551-56707
E-MAIL: INFO@SPIELBURG.DE



Hagwulf von Herzogenrath



Lefke von Rabenmund

Liebe Leserinnen und Leser,

viel ist seit der Nr. 16 im Jahr 2002 geschehen:

- Wir hatten die Redaktionsleitung für die Spielhilfe **Unter dem Westwind** und für die zugehörige Anthologie **Skaldensänge**.

Michelle wirkte an der Spielhilfe **Schild des Reiches** mit und sie hat mit **Macht** und **Verrat** die ersten beide Teile der vierteiligen Answin-Biographie vorgelegt. Ich selbst habe zusammen mit Maja Pfister einige Geschichten um die beiden Magier Lefke von Rabenmund und Hagwulf von Herzogenrat zu Rechthag geschrieben. Ein Jahr vor dem Ende von DSA bei FanPro bin ich aus dem Autorenteam von DSA ausgestiegen, nur um nach der Übernahme von Ulisses wieder einzusteigen. Dort habe ich zwischenzeitlich mit **Helden einer Saga** mein erstes veröffentlichtes Abenteuer überhaupt bei Ulisses vorgelegt und mit Michelle und Björn die **Stadt-SH** veröffentlicht.

Mein Eindruck, der sich bereits im Vorwort zur Ausgabe 16 niederschlug, dass die Zeit der gedruckten Fanzines zu Ende ist, hat sich inzwischen mehr als bestätigt. Seit dem TS 16 sind zwar immerhin zwei Ausgaben des DLH erschienen (der wieder Fanzine Format geschrumpft war), ein paar Belemans und Kosch-Kuriere, doch das war's dann auch. Der Beleman ist inzwischen auch eingestellt.

Eine lange Zeit ist seit der 1. Ausgabe vergangen und vom damaligen Team bin nur noch ich übrig. Michelle und Jens Haller haben immerhin seit der 5. Ausgabe ausgehalten, bis Jens Haller mir 2004 mitteilte, dass er leider keine Zeit mehr hätte, einen Söldner Heute zu gestalten, weshalb dies das erste Heft seit dem TS 5 ohne die beliebte Gazette ist.

Ohne die Unterstützung von Pegasus, die seit der 9. Ausgabe den Laden-Vertrieb für uns übernommen hatten, hätten wir wohl nie solange durchgehalten. Auch unseren treuen Anzeigenkunden: Die Spieleburg aus Göttingen, der ehemalige Spiel Laden aus Hannover, der IMPs Shop und früher auch der Trivial Book Shop, seien herzlichst gedankt.

Zum Ausstieg von Michelle und mir aus DSA im August 2010 ist in den Foren genug geschrieben worden. Nun, einige Monate später kann ich feststellen, dass diese Entscheidung schon lange überfällig war. Unsere Herangehensweise und unsere Ziele waren einfach nicht mehr mit den Regierenden kompatibel. Hinzu kamen aus früheren Streitigkeiten nie verheilte Wunden. Auch wenn wir beide durchaus streitbar waren, gingen uns die ständigen Auseinandersetzungen doch an die Nieren. Jetzt nach dem Ausstieg geht es uns viel besser.

Da ich von einigen treuen Fans immer wieder auf den TS 17 angesprochen worden bin, will ich Euch wenigstens das Heft soweit es fertig geworden ist nicht länger vorenthalten. Einige Texte sind bis heute nicht lektoriert worden, der Thorwal-Teil hat nur einen Bruchteil des ursprünglich vorgesehenen Umfangs und insgesamt entspricht es nicht dem Heft, das wir vorgehabt hatten vorzulegen, doch einige mag auch der bislang fertiggestellte Stand erfreuen.

Mögen die Götter über Euch lachen.
Euer
Ragnar

Inhalt:

Impressum	S. 4
Thorwal Standard	S. 5
MURYT von Torben Leutenantsmeyer und Ragnar Schwefel	S. 9
DOM RASQUIRJO RÄVMŦ AVF – GANDAR FEST IN HAND DER HPIC von Torben Leutenantsmeyer	S. 16
UPDATE ZEITPLAN THORWAL UND THORWAL IM AB	S. 18
Der Einsatz von Magie im Seekampf von Norman Mauder	S. 20
Skaldensang Geschichte um Bridgera Kvarsolmsfara und Haldrunir Windweiser von Michelle Schwefel	S. 26
Der Mann in Schwarz Abenteuer von Ralf Dieter Renz und Daniel Maximini	S. 41
Myrkdag Abenteuer von Gerd Huperich Aventurisiert für DSA4.1 von Ragnar Schwefel	S. 45
Das große W Szenario im Svellttal von Ragnar Schwefel	S. 69
Liedgut	S. 75
Im Schatten des Raben eine Geschichte von Maja Pfister und Ragnar Schwefel	S. 76
Die Zukunft Thorwals Konzept von Michelle und Ragnar Schwefel und Mark Wachholz	S. 92
Amanthallas 5. Teil von Udo Kaiser	S. 97

Der Thorwal Standard, aus Erfahrung gut!

Ich hab Ihre Geschichte Bosperanische Nächte - Teil 1 mit sehr viel Freude gelesen! Seit circa einem Jahr frage ich mich nun, ob es eine Fortsetzung geben wird! (Was ich innigst hoffe!) Nur wenige DSA Geschichten haben mich wirklich so gefesselt wie Ihr Werk. Daher wollte ich mich nur erkundigen ob Teil 2 in Arbeit ist, oder schon fertig! (ICH HOFFE INNIGST DAS DAS PROJEKT NICHT GESTORBEN IST!)

Mit freundlichen aventurischen Grüßen

Jan Viehofer

(Vielen Dank für das Lob; in all den Jahren das einzige Feedback auf diese Geschichte von Michelle und mir.)

Auf jeden Fall wollte ich euch mal ein großes Lob aussprechen für den TS. Es ist wirklich das beste Fanzine das es gibt. Bin zwar kein ausgesprochener Thorwal-Fan, doch hab so ziemlich jede Ausgabe verschlungen, weil immer alles so lebendig klang. Einfach nur toll.

Vielen Dank für die netten Stunden.

Gruss, schubi

Respekt vor der Leistung. Der TS gehört wohl zu den besten Fanzines, die ich bis jetzt gesehen habe.

Alle Achtung!

Christian Steinke



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 Ulisses-Spiele, Wald Ems.

Kritik von außen ist nett aber vergeblich. Wir weisen vorsorglich auf eine ausgeprägte Altersverstocktheit der Redaktion hin.

Redaktion:

Ragnar Schwefel (Hrsg.), Michelle Schwefel

Weitere Mitarbeiter dieser Ausgabe:

Malte Bernd, Frank "Jay" Hagenhoff, Torben Leutenantsmeyer, Matthias Löffler, Norman Mauder, Daniel Maximini, Albert Muigg, Ralf Dieter Renz, Volkmar Rösner

Titelbild: Caryad

Zeichnungen: Alexander Hajek (S. 74), Björn B. (S. 51, 64, 65, 67, 104), Caryad (Titel, S. 2, 25, 40, 65), Jens Haller (S. 59, 68, 72, 99), Michelle (S. 4), Solveigh (S. 4) und wie immer geklaute

Karten: Torben Leutenantsmeyer, Udo Kaiser

Standard Verlag, Bastianstr. 24, 13357 Berlin

ragnar@thorwal-standard.de

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

<http://www.Rommilys.de>





Waterländisch, Kriegerisch, Traditionsbewußt, Zupackend, Treu, Tapfer

Saatmond 2652 nJL, 19. Jahrgang

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

Schwere Kämpfe auf Gandar

Vom weiteren Verlauf der Widerstandsbewegung auf den Olportsteinen

Olportsteine/Gandar/Thorwal. Neues gibt es zu berichten aus den besetzten Gebieten des Landes! Bereits in der letzten Ausgabe des TS war die Rede von der gelungenen Befreiung und Rettung der Olgerdajäger, und dem anschließenden, folgensweren Angriff auf den Orte Lysvik, die Heimstätte der verräterischen Schlange und „Baronin“ Linhild Skrajahand. Vom weiteren Schicksal der vereinigten Widerständler, nach ihrer eiligen Flucht von der Insel Sorkten, soll nun im Folgenden erzählt werden.

„Nachdem wir uns Hals über Kopf auf unsere Ottas zurückgezogen hatten, setzten wir binnen kürzester Zeit die Segel und konnten, Dank des günstigen Windes, unsere Feinde noch vor dem Anbruch der Morgendämmerung abhängen. So kamen wir also in unserem Lager auf der etwas abgelegenen Insel Narken an – dort hatten wir uns einen festen Unterschlupf gesucht - und blickten erst einmal auf unsere vielen Wunden hinab. Wohl war, wir mussten einen hohen Blutzoll an die horasischen Soldaten und die ‚Baronin von Sorkten‘ - Pfui, möge Swafnir sie für ihre Taten strafen - bezahlen. Doch damit nicht genug: Knapp zwei Dutzend unserer Leute blieben abermals auf der besetzten Insel zurück. Auch wenn wir das Wasser der Bucht von Lysvik noch eifrig nach unseren verstreuten Gefährten absuchten – Jene übrigen Leute bekamen wir nicht mehr zu fassen. Schon auf dem Rückweg nach Narken wurden aber erneut allerhand Befreiungspläne geschmiedet. Zwei Tage später brachten die letzten unserer Leute, welche während des Angriffes zu Land kämpften, neue Kunde: Die Gefangenen sollten nach Gandar gebracht werden, in die ‚Obhut‘ des eingesetzten Inselherrschers ‚Rasquirio della Gandar‘, dieses neunmal verfluchten Dreckskerls, dieses Ungetüms, dieses...

Ähnlich wie mit der Skrajahand wurde der gebürtige Thorwaler durch die Horasier verblendet und er stellte sich als noch um einiges gefährlicher als so manche

Ballsaal made heraus... Aber wo war ich? Genau. Die Gefangenen sollten also nach Gandar verschifft werden und so setzten wir uns noch am selben Abend alle zusammen, um eine Befreiung unserer Kumpanen vorzubereiten. Insbesondere die ehemaligen Olgerdajäger von der Ingibjara- der Trunkenbold- und der Lassirer-Drachen-Ottajasko, welche ja schon einmal auf Gandar ‚zu Besuch waren‘, erklärten sich sogleich bereit, einem todesmutigen Befreiungstrupp beizustehen. Mit einigen anderen sollte diese Gruppe an Land gemeinsam zu den Gefangenen nach Goldshjolmr, dem einzigen Ort, an dem sie sich befinden konnten, vordringen und während eines gewaltigen ‚Ablenkungsangriffes‘ der restlichen Widerständler von Seeseite her die waghalsige Befreiung einleiten. Wahrhaftig ein gefährlicher Plan, das wohl, doch nicht umsonst...“

Hetmann Hjaldar Ragnarson, Sturmtrotzer-Ottajasko

„...Wahr gesprochen, Hjaldar. Das macht uns so schnell keiner nach, das wohl bei Swafnir! Wie schon bei der

Zeitraffer

Liebe Leser des TS, wegen des langen Zeitraums, der seit der letzten Ausgabe des TS vergangen ist, haben wir darauf verzichtet, in exentio die letzten Jahre Entwicklung in Thorwal durch veraltete Artikel abzubilden. Wir wenden uns hier nur den wichtigsten Themen zu und verweisen für die Zeit 1025 - 1028 BF (2652 - 2655 nJL) auf die Thorwal Standarte 13 - 21, bzw. auf den Beleman 1 - 7, in denen ihr zahlreiche Artikel zu den Ereignissen in diesen Jahren findet.

http://www.thorwal.de/irdisch/spielmaterial/down_standarte.htm

<http://www.beleman.de/archiv.html>

Weiterhin sei auf die entsprechenden Ausgaben des Aventurischen Boten zum Friedensschluss zwischen Thorwal und dem Horasreich verwiesen (AB 98 - 102). Eine Übersicht über die Thorwal-Berichterstattung im AB findet ihr auf Seite 22.

Jagd nach Olgerda führte ich auch dieses mal wieder unsere Gruppe nach Gandar. 15, zumeist erfahrene Leute, zwar ohne die ‚großen‘ Waffen, doch dafür umso unauffälliger und vor allem schneller im feindlichen Gebiet der Puderquasten.

Wir wurden also im Norda der Insel abgesetzt und schlugen uns durch bis zur neubauten Stadt ‚Neu-Goldenhelm‘, wie die Plüschbären ja zu sagen pflegen... - Die Türme und der erneuerte Palisadenwall waren weithin zu sehen. Vor der Stadt trafen wir auf eine schwerbewachte Gruppe Zwangsarbeiter. Trotz aller Bolzenschleudern gelang es uns, einen dieser ‚Arbeitsklaven‘ – denn so behandelte man die Menschen auf Gandar – mit einem unserer Leute auszutauschen und genauere Informationen zu den Gefangenen zu bekommen. Und es war grausam. Wie man mit Menschen, nicht nur uns Hjaldingern, sondern auch aus aller Herren Ländern weit im Sijda und Osda, an diesem Orte umging. Später sahen wir es dann auch mit eigenen Augen. In der Nacht war es ein Leichtes, die Palisaden zu überwinden und in die Stadt zu gelangen. Die vielen brandgeschwärzten und von den heutigen Bewohnern der Stadt selbst zerschossenen Ruinen boten guten Schutz und die Gräuel, die sich hier abspielten, tja..., da..., da, wie soll ich sagen... da weiß ich schon bald keinen Namen mehr für, so schrecklich wüteten die horasischen Mordbuben. Auf Geheiß der Marionette Rasquirio und seiner Befehlsgeber. So beobachteten wir für den nächsten Tag aus einer nahestehenden Häuserruine heraus das Treiben in der Stadt, vor dem Gefängnis, indem man unsere Freunde festhielt.

In den frühen Morgenstunden des darauffolgenden Tages, ein schwerer Nebel hing zu unserem Glück in der Bucht vor Goldshjolmr und ebenso in den Gassen der Stadt, überfielen wir, so leise es eben ging, blitzartig das Gefangenenlager. Nach kurzem aber hartem Kampf waren wir mit unseren Leuten wieder draußen; doch noch lange nicht heraus aus der gerade erwachenden, brodelnden Stadt: ‚Thorwalscher Schiffsverband, bemannt die Schiffe‘, hallte es vom Hafen hinüber. Der ‚Ablenkungsangriff‘ kam genau zur rechten Zeit, das wohl. Nach einigen Schwierigkeiten in der Stadt enterten wir durch eine geschickte Täuschung im Hafen eine Thalukke und machten uns, mit einem neuen Schiff, aber leider um einige gute Seelen ärmer, davon, aus der ‚Höhle des Lö... äh Adlers‘...“

Hetmann Ingjald Ingibjarson von der Ingibjara-Ottajasko

„Wir waren etwa 250 Kämpfer zur See, verteilt auf ganze sieben Ottas. Alle waren dabei: Die Jungs und Mädels von der Swafnirlieb- der Schädelspalter, der Sturmtrotzer- und natürlich meiner Blitzspötter-Ottajasko. Außerdem die Söldner aus Premshjolmr,

einige übrige Olgerdajäger, welche sich nicht auf ‚Landgang‘ begeben hatten und diverse einzelne Leute. Swafnir war mit uns, denn der dicke Nebel vor Goldshjolmr bot zu Beginn eine gute Deckung vor horasischem Geschützfeuer. Trotz allem hatte man uns aber schon bald entdeckt und dann begann die grausame Schlacht von Gandar, das wohl... Ja, wie soll ich sagen... Das übertraf einfach alles, was ich bisher gesehen habe. Das mörderische Feuer der Torsionsgeschütze verbrannte Männer und Frauen, Planken und Takelage unserer Schiffe. Kampfessschreie, Waffengeklirr, die Klänge von berstendem Holz erfüllten die Luft. Überall roch es nach Mord und Brand.

Dann der Ruf Hjaldars: ‚Swafnir!‘ Die urtümliche Kraft darin trieb uns wahrlich zu Meisterleistungen an, das wohl! So kämpften wir tapfer gegen die horasischen Bratspießgesellen, doch nicht ohne gewaltige Verluste hinnehmen zu müssen: Weitere zwei unserer sieben, ursprünglich acht Ottas sanken vor Gandar auf Grund, unzählige Tote und noch weit mehr Verletzte waren zu beklagen. Doch auch die Sklaventreiber unter dem Adlerbanner verloren viele Leute und außerdem gelang es uns, wenigstens einigen ihren Schiffe teilweise schwerste Schäden zuzufügen. Mit einem langgezogenen Hornsignal traten wir schließlich die Flucht an, denn den Erfolg unserer ‚Landgänger‘ hatten wir mit der uns entgegenkommenden Thalukke längst bemerkt. Mit drehendem Wind gelang es uns, den schnellen Karavellen unserer Feinde bald zu entkommen.

Einige Tage später hatte man unser Lager auf Narken aufgespürt, denn nun ließen wir dem tückischen Rasquirio wohl keine Ruhe mehr. Doch abermals ließen wir die Horasier zurück und traten dann endgültig unseren Heimweg, erst einmal in Richtung Olport, an. In der Stadt wurde nach unserer Rückkehr gewaltig gefeiert, zu ehren der Heimkehrer aber auch der Zurückgebliebenen.

Die Widerstandskämpfe auf den Olportsteinen – ein zweites Zeichen nach Dibrek, doch zu einem teuren Preis, das wohl!“

Lialin ‚Rotkopf‘, Kapitänin der „Famerlor“, Blitzspötter-Ottajasko

— Malte Berndt, unter Mitarbeit von Matthias Löffler und Albert Muigg.



Vaterländisch, Kriegerisch, Traditionsbewußt, Zupackend, Treu, Tapfer

Saatmond 2654 nJL, 21. Jahrgang

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

Neue Ottajasko-Gründung sorgt für Verstimmung in Olport

Die Gründung der Hjaldfrei-Ottajasko im Faramond 2654 nJL sorgte in der traditionsreichen Stadt Olport und Umgebung für nicht unerhebliche Aufregung und letztendlich auch für eine massive Verstimmung unter den örtlichen alteingesessenen Ottajaskos.

Der Gründer und Hetmann ist der allseits bekannte „letzte Hjalddinger“ Iskir Ingibjarsson, der vor allem viele junge Leute mit dem Versprechen wirbt, endlich ein vom Joch der obersten Hetleute befreites und traditionsbewußtes Thorwal wieder zu erschaffen. Gelangte er damit in der Vergangenheit bei den Tronde und Jurga gegenüber ablehnend eingestellten Nordthorwalern zu immer größerer Beliebtheit, so schwand diese doch deutlich, nachdem Iskir viele junge Leute für die große Guldlandfahrt 2651 nJL angeworben hatte, von der er drei Jahre später schiffbrüchig und allein zurückkehrte. Es ist den alten Ottajaskos ein Dorn im Auge, daß Iskir kaum ein Jahr nach seiner Rückkehr schon wieder viele junge Leute für seine offensichtlich sehr waghalsigen Ideen zu rekrutieren sucht und sie damit erneut um ihr junges Blut zur Ader läßt. Daher haben schon viele Hetleute und Hersire ihre Mitglieder gewarnt und es ihnen sogar verboten, sich den Hjaldfreis anzuschließen und den trotzdem scheidenden Leuten den Segen verweigert.

Für weiteren Unfrieden sorgt die Tatsache, daß Iskirs Anwerbungen auch noch viele Heimat-, ja selbst Friedlose in die Stadt zieht, die um Aufnahme hoffen. Die Hetgarde hat zur Zeit alle Hände voll zu tun, die Ordnung in der Stadt aufrecht zu erhalten.

Selbst das Folkehjalding im Swafnir-Tempel blieb nicht von den Unruhen verschont, als der redegewandte Iskir wieder einmal eine seiner flammenden Reden für das traditionelle Hjalddingard hielt und sein Vorgehen zu verteidigen suchte, was selbst bei den ältesten Nordthorwalern keine Begeisterung mehr auslöste. Als schließlich die Zwischenrufe des Unmuts immer lauter wurden und Iskir sie dafür als 'traditionslose Weichlinge' zehnte, wurde es sogar der Hetfrau der Hammerfaust-Ottajasko zu viel und mit den Worten „Verfluchter

Seelenfänger!“ ging Thorid Eiriksdottir mit den Fäusten auf den 'letzten Hjalddinger' los. Bei der ausbrechenden Prügelei ging viel der Einrichtung des Tempels zu Bruch und die Jarlskari hatte große Mühen, die Kämpfer zu trennen.

Dieses Ereignis hat die Lage weiter verschärft und die Stadt in zwei Parteien gespalten: Die Hjaldfrei-Ottajasko und ihre Gegner, der Rest Olports. Einzig und allein die Wellenbrecher-Ottajasko ist hin und her gerissen – geht doch auch sie manchen Mitgliedern an Iskir verlustig, doch ist gleichzeitig Iskirs Ehefrau Lingard die Tochter des Hetmannes der Wellenbrecher.

Iskir sorgte dann selbst für eine gewisse Entspannung, da er sich seit Wochen kaum in Olport aufhält, sondern lieber im ganzen Norden neue Mitglieder zu rekrutieren sucht.

Gerüchten zufolge sind die Hjaldfreis bereits dabei, sich irgendwo in den unbesiedelten Weiten von Thorwalsch Gjalskerland eine neue, größere Ottaskin zu errichten, von wo aus Iskir ungestört von allen Widerständen sein Vorhaben vorantreiben kann.

Sorgen diese Ereignisse nun vor allem im Süden Thorwals vornehmlich für Häme ob der Geister der Vergangenheit, die man rief und nun nicht mehr los wird, so werden doch auch nachdenkliche Stimmen laut, wie es zum Beispiel Thurgan „Eichenfuß“ Jörgeson, der Hetmann Hjallands, jüngst auf einem Jarlshjalding zum Ausdruck brachte, als er es vernehmlich bedauerte, daß 'ein so großartiger Führer thorwalschen Blutes dermaßen fehle und nicht in der Lage sei, seine ursprünglich guten Absichten zum Wohle eines im Hier und Jetzt liegenden Thorwals einzusetzen und damit viele Menschen, die ihm vertrauen würden, letztendlich ins Verderben risse'.

Vandrad Rorlifsson



Waterländisch, Kriegerisch, Traditionsbewußt, Zupackend, Treu, Tapfer

Midsommond 2655 nJL, 22. Jahrgang

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

Gerichtsverhandlung gegen einen Untoten

Zu einer höchst denkwürdigen Gerichtsverhandlung kam es letzten Mond im Fischerdorf Ottarje an der Nordküste des Premer Golfes, als sich die Jarlin Premjastads, Eindara Fjólnirsdottir, dazu genötigt sah, Recht über einen Draugmader, einen Widergänger zu sprechen, der sich offenbar standhaft dagegen weigerte, seinen Platz auf Deres Antlitz zu räumen und in Swafnirs Hallen zu ziehen.

Wie wir inzwischen erfahren konnten, handelte es sich dabei um den jungen Fischer Swafnjew Eilifson aus eben jenem Dorf Ottarje, der während einer Fangfahrt in einem unachtsamen Augenblick von einem Krakenmolch über Bord gezogen und ertränkt wurde. Zwar gelang es seinen Mitfahrern noch, das Untier mit gezielten Harpunenstößen zu erlegen, doch Swafnews Leichnam sank unerreichbar in die dunklen Tiefen und ließ seinen Angehörigen nur noch die Möglichkeit, ein Gebet für seine Seele zu sprechen.

Doch ward zuvor sein Herz wild entflammt für die wunderschöne Tochter des ansässigen Bootsbauers namens Lialin Halfdandsdottir, die jedoch seine Liebe nicht erwiderte, da sie sich schon einem anderen versprochen hatte.

So konnte offensichtlich Swafnews Seele keine Ruhe finden und sein Leichnam kehrte mit klaffenden Wunden im bleichen Fleisch aus dem kalten Wasser zurück, um doch noch bei seiner Liebe zu sein. Über mehrere Tage bedrängte der Widergänger nun die Maid und ihre Familie und ward kaum von ihr abzubringen. Selbst, als Lialins Bräutigam ihn in einem wilden Kampf stellte und ihm mit der Axt den Schädel spaltete, ließ der Draugmader nicht von seinem Sinnen ab und erst mit der vereinten Hilfe einiger furchtloser Helden gelang es, ihn an einem Ort zu bannen und über ihn Gericht zu halten. Die alte Jarlin und Rechtsprecherin Eindara höchselbst nahm sich dieses Falles an und wägte mit sorgfältigen Worten das Für und Wider des Falles ab, um dann zu dem Urteil zu gelangen, daß die Zeit Swafnews in dieser Sphäre nun endgültig abgelaufen

sei und er sich unverzüglich zu Swafnirs Hallen zu begeben habe. Bekräftigt wurde ihr Urteil durch den Bann der anwesenden Swafnir-Geweihten, nach deren Worten Swafnews Seele auch seufzend den kalten Leib verließ und ihres Weges zog, während sein irdischer Leib in einer Zeremonie ordnungsgemäß den Elementen übergeben wurde.

Schon jetzt werden erste Sagas darüber gedichtet, während die alte Rechtsprecherin sorgfältig einen neuen Fall für ihre Urteilesammlung niederschreibt. Mögen die Götter darüber wachen, daß auch in Zukunft die Toten wieder wissen, wo ihr Platz ist !

Wer wird lallen?

2655 nJL.
Das Jahr des Premer Feuers

Hjaltes Rotbrand
Röbers in Rone schäbsteuert Lonne



DIE STADT MURYT

von Torben Leutenantsmeyer und Ragnar Schwefel

Einwohner: 1500

Jarltum: Nördlicher Golf (Njurungard)

Herrschaft: Hetfrau Yasma Torbensdottir

Garnison: 30 Rekker der Wellenbrecher-Otta, 25 Rekker der Rachenasson-Nunnur-Sippe, 10 Stadtwachen

Tempel: **Rondra**, **Efferd**, Travia, Swafnir-Schrein, Phex-Schrein

Stimmung in der Stadt: Geschäftig, erinnert eher an eine albernische als an eine thorwalsche Stadt

Geschichte

Nach der 1. Seeschlacht von Salza (291 BF) wurde der als Handels- und vor allem als Piratenhochburg berühmte Ort von mittelreichischen Truppen besetzt und einem Statthalter unterstellt. Auf einer Klippe am Nordufer des Flusses wurde eine Burg errichtet, von der aus ein Vogt mit strenger Hand die Stadt und den Golf regierte. Die häufigen Revolten wurden stets von den Soldaten des Mittelreiches niedergeschlagen.

Doch nach etlichen Jahren kam ein mysteriöser Wanderer in die Stadt. Er nannte sich Rangold der Rächer, und er organisierte einen weiteren Aufstand der Bevölkerung. Die wütende Menge nahm die Tore der Burg ein. Die völlig überraschten Gardisten wurden bis auf den letzten Mann niedergemacht. In einem Duell tötete Rangold den Vogt. Er köpfte die Leiche und spießte ihn auf den Burgzinnen auf. Dabei brüllte er wie ein Löwe und rief: „Im Namen der Leuin! Nie wieder soll dieser Ort der Unterdrückung dienen, nur als Ruhestätte der Toten. Verflucht sei, wer jemals diese Stätte wieder betritt!“ Mit diesen Worten streckte er sein Schwert gen Himmel und brach, von seinen Wunden gezeichnet, zusammen. Kurz darauf begann es zu donnern, und die Mauern der Burg begannen bedrohlich zu wackeln. Die Einwohner der Stadt flohen aus der Burganlage, und als der letzte gerade draußen war, fuhr ein gigantischer Blitz in das Gemäuer und setzte es in Brand. Noch heute gelten die Reste der Burg als tabu, und bis heute ist man sich einig, dass Rangold ein Gesandter Rondras gewesen sein musste. Der neu gewählte Hetmann des Ortes ließ als erstes einen Rondra-Tempel bauen, der noch heute steht. Versuche des Mittelreiches, in den folgenden Jahren die Stadt zurückzuerobern, scheiterten. Um 600 BF wurde auch dieser Ort Opfer des großen Orkfeldzuges gegen Thorwal. Nach dem Ende der folgenden Pestwelle (siehe UdW 10f) lebten wohl kaum mehr als 100 Menschen im Ort.

Sowohl die Nunnur-Sippe als auch die Farseesson-Ottajasko aus Waskir schickten um 670 BF jeweils Vertreter in den Ort, um den Hafen für sich zu nutzen. Die Farseesson-Ottajasko konnte sich nur behaupten, weil sie sich mit den Resten der Wellenbrecher Ottajasko verband. Man begrub daraufhin die Streitigkeiten und arbeitete künftig erfolgreich zusammen. Der Ort erwarb sich aber im Gegensatz zu früher vor allem einen

Ruf als friedliche Handelsstadt, sodass auch immer mehr ausländische Händler ihren Weg hierher fanden. Sie genossen hier Handelsfreiheit und Sicherheit vor Übergriffen.

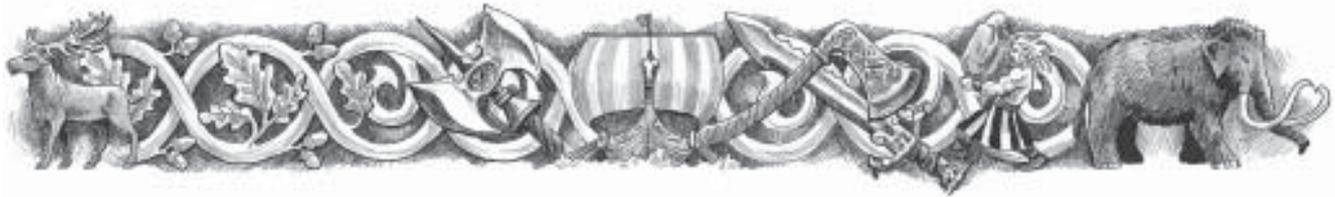
Kurz nachdem die große Flut 702 BF die albernische Stadt Havena heimgesucht hatte, befanden sich gerade zwei Schiffe der Ottajasko aus Muryt in der zerstörten Stadt. Von der Not der Überlebenden berührt, boten sie vielen an, mit ihnen zu kommen und in Muryt neu anzufangen. In der Folgezeit folgten tatsächlich mehr als 200 Überlebende dem Ruf.

Es kam nun häufiger zu Konflikten in der Stadt, weil die Thorwaler den ansässigen Händlern und Albernern kein Zugang zu ihren Gemeinschaften gewährten. Auf den Hjaldings durften nach wie vor nur die Einheimischen abstimmen.

Die ausländischen Händler der Folgezeit organisierten sich schließlich in einer Gilde, um gegenüber dem Hjalding stark auftreten zu können. Inzwischen sind die ehemaligen Havener und ausländischen Händler in die Ortsgemeinschaft integriert, doch die Händlergilde und auch ein paar von den Albernern gegründeten Handwerkerzünfte existieren noch heute und suchen in Thorwal ihresgleichen. Diese Organisationen haben es mittlerweile gelernt, partnerschaftlich miteinander umzugehen.

Die Wellenbrecher und die Rachenasson-Nunnur-Sippe vermischten sich soweit, dass die klassische Rivalität zwar heute noch besteht - meist sogar innerhalb einer Familie - aber niemandem mehr anzusehen ist, welcher Gruppierung er zugehörig ist. Viele Einwohner leben auch nicht mehr in der Ottaskin, sondern in Häusern in der Stadt und sind nur noch lose mit ihrer Ottajasko oder Sippe verbunden. Die Einteilung stellte nur noch zwei Interessensparteien dar, die sich jeder frei wählen kann; er muss dann in einer feierlichen Zeremonie aufgenommen werden, bei der er sich verpflichtet, an den entsprechenden Kriegsübungen teilzunehmen und im Kriegsfall sich dem jeweiligen Truppenverband anzuschließen. Die die alten Strukturen der Schiffsmannschaften in der Stadt scheinen sich mehr und mehr aufzulösen. Stattdessen kristallisiert sich mehr und mehr eine Gesellschaftsstruktur heraus, die an andere Küstenstädte Aventuriens erinnert.

Doch die Hersir der Rachenasson-Nunnur-Sippe Janda Nellgardsdottir war im Gegensatz zum Hetmann der Farseesson-Wellenbrecher-Ottajasko, Torben Swafnildsson, der auch gleichzeitig der vom Hjalding gegen Janda gewählte Hetmann der Stadt war, kein Parteigänger des Obersten Hetmanns Tronde. Sie scharfte ihre Sippe wieder enger um sich, was die Sippe aber nicht nur in Opposition zur Ottajasko, sondern auch zu vielen anderen Einwohnern brachte. Das führte immer wieder zu Streitigkeiten in der Stadt. Im Sommer 1023 BF wurde der Hetmann beinahe Opfer eines Attentats, das er nur dank der schnellen Hilfe des Heilers Arngrims überlebte (Thorwal Standard 13). Daraus entwickelte sich ein regelrechter Bürgerkrieg. Zahlreiche Einwohner flüchteten.



Nach einigen Wochen gelang es dem Vermittler, Hetmann Brafyr Anwedmyr aus Ardahn, einen Waffenstillstand herzustellen (Thorwal Standard 14). Obwohl gemunkelt wurde, dass die Rachenasson-Nunnur-Sippe hinter dem Attentat steckte, wurde der berühmte Skalde Thurske Nellgardson im Herbst 1023 BF zum Jarl von Njurungard gewählt (Thorwal Standard 15).

Torben trat als Hetmann zurück und 1024 BF wählte das Hjalding seine Tochter Yasma zur neuen Hetfrau von Muryt, die versprach ebenfalls Tronde zu unterstützen (was wohl den Ausschlag dafür gab, dass die Gilde und die Handwerker sie wählten).

Wegen des Krieges gegen das Horasreich liefen die Geschäfte aber weiterhin schlecht und in der Stadt breitete sich Unmut aus. Auf dem Hjalding des Jarltums im Frühherbst 1025 BF (Thorwal Standarte 13) versuchte Jarl Thurske alle Verantwortung für die schlechte Lage auf das Nachbarjarltum Gråbjergen und seine Jarlin Firnlind abzuschieben. Doch war das Manöver nur zu leicht zu durchschauen. Er wollte das Hjalding sogar dazu aufrufen, einen Kriegszug gegen den nördlichen Nachbarn durchzuführen.

Doch als es gelang den Sohn der Hersir vor Zeugen dazu zu bringen, das Attentat zwei Jahre zuvor auf Torben einzugestehen, verlor die Nunnur-Sippe das letzte bisschen Ansehen. In der Folge wurde die Hersir verbannt, Thurske

abgewählt und durch den alten Baerjan Runehand aus Calhis. Leif Nellgardsson entzog sich dem Urteil durch Flucht.

Thurske versuchte einige Monate später seine Abwahl auf dem Obersten Hjalding für unrechtmäßig erklären zu lassen, scheiterte aber damit.

Im Frühherbst 1028 BF, als die Stadt gerade wieder an ihren erfolgreichen Handel von vor dem Krieg anknüpfte, kehrte überraschend Thurske Nellgardsson an der Spitze zahlreicher Ottas Friedloser in die Stadt zurück und übernahm im Handstreich die Macht in der Stadt und in der Umgebung (siehe Beleman 2).

Alle Orte und Ottajaskos der Umgebung verbündeten sich gegen Thurske, dabei wurden sie unterstützt durch das Jarltum Gråbjergen und Jurga und ihre Hjalskari.

Thurske und seine Friedlosen wurden besiegt, allerdings erlitt die Stadt dabei erheblichen Schaden, der aber mit Hilfe Jurgas bald wieder behoben wurde.

—
Thorwal Standard = www.thorwal-standard.de

Thorwal Standarte =

www.thorwal.de/irdisch/spielmaterial/down_standarte.htm

Beleman = <http://www.beleman.de/archiv.html>

MURYT – DIE ALBERNISCHE PERLE AM HJALDINGOLF

Größte Stadt am Hjaldingolf ist **Muryt**. Schon von weitem sind die hohen Speicherhäuser auszumachen, die nach albernischem Vorbild errichtet wurden. Nach dem großen Beben in Havena 702 BF (2329 nJL) kamen viele Flüchtlinge in diese Region und insbesondere nach Muryt. Sie prägten den Ort nachhaltig. Regiert wird die Stadt von einem Stadtrat, der sich aber Hjalding nennt. Dieses Hjalding wählt auch den Hetmann der Stadt. Die wohlhabenden Händler nehmen für sich in Anspruch, die Geschicke der Stadt über ihre Händlergilde weitgehend zu bestimmen. Doch noch hat der hier ansässige Ableger der Waskirer **Farseesson-Wellenbrecher-Ottajasko**

ein gehöriges Wort mitzureden. Das Handelshaus Stoerrebrandt unterhält hier ebenso ein Kontor wie der albernische Händler Rastburger. Auch die ansonsten in Thorwal meist nur in großen Städten anzutreffenden Schenken und Gaststuben sind nicht aus dem Ort wegzudenken.

Muryt beherbergt etliche vortreffliche Schmieden (insbesondere für Waffen und Rüstungen), doch auch andere Handwerker hoher Kunstfertigkeit haben sich dort niedergelassen. Jüngst wurden die Kaianlagen erweitert und damit begonnen, die Palisade durch eine Steinmauer zu ersetzen, Zeichen des wachsenden Wohlstands.



GEBÄUDE UND EINWOHNER

1. Ruine der kaiserlichen Burg

Auf einer Klippe über der Stadt stehen mahndend die Überreste des Symbols der mittelreichischen Unterdrückung. Sowohl die Blitze von damals als auch Satinavs Hörner haben dem Gebäude stark zugesetzt. Es wird davor gewarnt, das Gebäude zu betreten. Einerseits wegen des Fluchs, der über dem Gemäuer liegt, andererseits wegen der Einsturzgefahr; einige Mauern weisen bei näherer Betrachtung nämlich schon große Risse auf, aus denen das Gestrüpp sprießt. Nach der Machtergreifung Thurskes 1028 BF sollten die Reste der Burg eigentlich geschleift werden, doch kaum waren die ersten Arbeitskräfte eingetroffen, ergriff alle solches Grauen, dass sie sofort das Weite suchten. Auch weitere Versuche in den nächsten Wochen scheiterten. So stehen die Reste der Burg nach wie vor wie ein Wahrzeichen abseits der Stadt.

2. Ottaskin des Farseesson-Wellenbrecher-Ottajasko

Mit rund 100 mal 100 Schritt Größe ist die Ottaskin der Wellenbrecher die kleinere wenngleich ältere der beiden Ottaskins der Stadt. Das Wehrdorf wird von einem 4 Schritt hohen Wall umfasst, der von einer nochmals 3 Schritt hohen Palisade gekrönt wird. Zwei Tore, jeweils mit mächtigen Torhäusern bewehrt, führen hinaus; das eine im Westen zum Hafen hin, das andere im Südosten in die Stadt. Dazwischen liegen in unregelmäßigen Abständen nochmals runde Wehrtürme aus Stein und Holz von 10 Schritt Höhe. Diese Gebäude wurden erst in jüngerer Zeit nachträglich in den Wall eingebaut. In den Langhäusern der Ottaskin leben etwa 250 Mitglieder der Wellenbrecher-Ottajasko, der Rest, vor allem Handwerker und Händler, lebt in Einzelhäusern in der Stadt.

In der Ottaskin wird in geringem Umfang Landwirtschaft betrieben, hauptsächlich lebt man aber vom Fischfang. Die Otta nennt 2 Ottas, 2 Snekkars, 3 Knorren sowie 6 Fischkutter ihr eigen. Auf dem Versammlungsplatz in der Mitte der Anlage wird die Versammlung aller Mitglieder der Ottajasko, abgehalten. Hier wird jährlich beschlossen, welche Mitglieder die Ottajasko im Hjalding der Stadt vertreten. Die Ottajasko ist stolz darauf den in Olport ausgebildeten Magier Eilif Eldgrimmsson in ihren Reihen zu wissen.

3. Ottaskin der Rachenasson-Nunnur-Sippe

Das Ottaskin der Nunnur ist mit rund 120 mal 150 Schritt größer als die Ottaskin der Ottajasko und am Südrand der Stadt gelegen. Den bis 1025 BF die Ottaskin umgebenden fünf Schritt hohen Wall mit einer vier Schritt hohen Palisade hat Hetfrau Yasma nach der Verbannung der Hersir abtragen lassen. Nur nach Süden hin, wo die Ottaskin die Begrenzung der Stadt darstellt, steht die Befestigung noch. Inzwischen ist dort ein weiterer Ausgang aus der Stadtbefestigung nach Süden zum Immanfeld geschaffen worden. Im Ottaskin lebten bis 1028 BF etwa 300 Sippenmitglieder, der Rest in den Häusern der Stadt. Doch nachdem sich viele der Sippe Thurske angeschlossen hatten, wollte man möglichst nicht mehr daran

erinnern, sodass sich viele in der Stadt ein neues Heim geschaffen haben. Derzeit leben nur noch knapp 150 Sippenmitglieder im Ottaskin.

Im Ottaskin wird Landwirtschaft betrieben. Die Sippe verfügt nur noch über 1 Otta, 1 Snekkar, 1 Knorr und über 2 Fischkutter. Die Entscheidungsgewalt hat inzwischen der neue Hersir der Sippe, Dhaernkir Nurisson, der auf Bitten der hiesigen Sippenmitglieder von der ehemals eng verbundenen Hauptsippe in Waskir entsandt wurde. So hoffte man den Neuanfang in der Stadt deutlich dokumentieren zu können. Dhaernkir vertritt die Sippe beim Hjalding, wo man derzeit nur noch einen Sitz hat. Der Hersir weiß, dass er zunächst noch kleine Brötchen backen muss, zu tief sitzt nach den Ereignissen der letzten Jahre das Misstrauen der anderen Mächtigen in der Stadt.

4. Hethaus der Stadt

Das Haus der Hetfrau der Stadt ist in einem zweistöckigen Haus aus dunklem Basalt untergebracht. Im Obergeschoss befindet sich das Arbeitszimmer der Hetfrau, in dem ein großer Schreibtisch, eine Sitzecke mit einem Tisch und ein paar großen Sesseln und ein Schnapsschränkchen stehen. Außerdem haben die anderen Mitglieder des Hjaldings auch Räume im Obergeschoss, diese werden aber kaum genutzt. Einzig die Vertreter der Gilde und der Zünfte haben hier ihren Papierkram liegen. Im Erdgeschoss befindet sich die Sitzungssaal nebst zwei Amtszimmern, in denen die paar städtischen Beamten die notwendige Verwaltungsarbeit verrichten.

5. Brauerei und Brennerei

In der Brauerei von Muryt wird aus dem noch unreifen Winterweizen, der in der Region angebaut wird, ein Dinkelbier nach dem Waskirer Rezept gebraut. Da die Kapazitäten in Waskir so gut wie erschöpft sind, wird ein Großteil des Exportguts hier produziert. Ein Teil des Bieres wird weiterverarbeitet: er wird gebrannt und destilliert. Der klare bis honiggelbe Dinkelschnaps hat sich in ganz Aventurien ein Namen gemacht.

6. Rondra-Tempel

Der Rondra-Tempel ist neben dem Tempel in Waskir der einzige Tempel der Leuin nördlich der Premer Halbinsel. Der Tempel wurde als massives kreisrundes Steingebäude am Markt vor über 600 Jahren errichtet und hat seitdem alle Wirnisse überstanden. Auf dem Dach ist ein Wehrgang errichtet, dessen Zinnen mit den heiligen Insignien der Rondra geschmückt sind. Innen ist neben dem Altarraum und den Wohnräumen des Geweihten auch ein riesiger Fluchtraum, der rund 200 Menschen beherbergen kann. Der Rondra-Glaube erhielt vor über 300 Jahren durch die zugezogenen Albernier eine neue Grundlage. Doch am Rangoldtag (30. Peraine) dankt die ganze Stadt der Göttin für die Befreiung ihrer Stadt. Seit der Aufkündigung des Silem-Horas-Ediktes auf dem Obersten Hjalding 1023 BF ist es hin und wieder zu Streitereien zwischen den wenigen



wirklichen Rondra-Gläubigen und den thorwalsch geprägten Swafnir-Gläubigen gekommen. Es ist dem Rondra-Geweihte Valpor Ruben zu verdanken, dass es meist bei harmlosen Auseinandersetzungen geblieben ist. Was ihm allerdings eindeutig missfällt, ist die Verehrung Kors, der anders als in Waskir hier keinen Schrein mehr im Tempel hat, da Valpor in ihm niemand anders als Xarfai sieht. Auch den in seinen Augen blasphemischen Torstor Om sollte man in seiner Nähe besser nicht erwähnen.

7. Travia-Tempel

Der Travia-Tempel ist ein 10 Schritt hoher Kegel aus rotem Ton, der mit Traviazeichen bemalt ist; an der Spitze ist ein Rauchabzug befestigt. Die Travia-Geweihte Malina Thinmarsdottir hat es nicht schwer, Zugang zu den Bewohnern der Stadt zu finden. Für viele gilt sie als Vertrauensperson, und sie hat schon so manchen Streit im Hjalding geschlichtet. Einen Großteil ihrer Beliebtheit hat sie sich auch deshalb verdient, weil sie ihre die Abende gerne mit ihren Mitbürgern in der Taverne verbringt und dabei schon so manchen gestandenen Seemann unter die Tischkante getrunken hat. Tagsüber hält sie sich jedoch meist im Tempel auf, in dem sie im ersten Stock mit ihrer Familie ihre Wohnräume hat. Das Erdgeschoss ist mit einem einzigen runden Altarraum ausgefüllt, in dessen Mitte ein riesiger Kessel unter einem Rauchabzug hängt. Mittags wird hier gegen eine Spende an die Göttin Fischsuppe ausgeteilt.

8. Efferd-Tempel

Das Gebäude aus weißem Granit hat schon bessere Zeiten gesehen. Er wurde von den mittelreichischen Besitzern direkt am Meer gebaut, und ein Kanal lässt das Meerwasser direkt in den Altarraum fließen. Die Decke der Altarraums ist 10 Schritt hoch und wird von einer eindrucksvoll bemalten Kuppel verziert. Viele Seeleute und vor allem Einheimische, die sich nach wie vor zu ihrem albernischen Erbe bekennen, kommen hierher, um ihrem Gott zu dienen, der Geweihte Niamad Ingaldsson fuhr selbst jahrelang zur See. Bei den Familien, die mehr der zwölgöttlichen Tradition Albernias verpflichtet sind, übernimmt er statt der Travia-Geweihten die Bestattung der Toten und den Grabsegen. Thorguns private Räumlichkeiten sind in einem anderen Gebäude untergebracht, da im Tempel selbst kein Platz dafür war; ein Anbau ist jedoch geplant. Natürlich wird neben Efferd auch Swafnir verehrt, der hier seit dem Ende der mittelreichischen Besetzung einen Schrein hat, womit der Geweihte bisher keine Probleme hatte; doch seit der Aufkündigung des Silem-Horas-Ediktes aus dem Jahr 1023 BF gibt es immer mehr Leute, die Swafnir als den mächtigeren der beiden Götter ansehen und es als horasische Lüge betrachten, Swafnir sei der Sohn von Efferd und Rondra. Ohne die Wirrnisse zwischen 1023 und 1028 BF wäre wohl inzwischen ein eigener Swafnir-Tempel gebaut worden, so lässt er noch ein paar Jahre auf sich warten.

9. Immanfeld

Die Hjaldingard-Kampfbahn ist das sportliche Zentrum der Stadt. Hier finden alle vier Wochen die Heimspiele der Sturm Falken statt. Die Sportstätte besteht aus einem 140 mal 80 Schritt großen Rasenspielfeld, um das ein nochmals etwa 10 Schritt breiter Grünstreifen liegt, sodass die gesamte Fläche etwa 160 mal 100 Schritt groß ist. Das Areal wird von einem Erdwall begrenzt, auf dessen Innenseite stufenförmige Plattformen angebracht sind, die den Zuschauers Platz bieten. Auf der Nordseite befindet sich überdies ein hölzernes Regendach, an dessen Seitenteilen auch alle möglichen Bekanntmachungen angeheftet. Zwei große Tore an der Westkurve dienen sowohl den Zuschauern als auch den Mannschaften als Eingang.

10. Südtor

Das Südtor ist das Haupttor der Stadt; hierher kommen die Reisenden aus Waskir, Cardhavn oder Eskilljem, wenn sie in die Stadt wollen. Die Stadt ist mit einem Palisadenwall befestigt, soll aber bald eine Mauer und einen Graben bekommen. Wegen beschränkter Mittel wird das aber noch auf sich warten lassen; bisher zeugt nur das massive Tor davon, wie es einmal aussehen soll.

11. Außenhafen (Freihafen)

Der Außenhafen hat dreierlei Aufgaben: Einerseits legen hier die Flöße und Binnenschiffe, hauptsächlich flache Kähne, an, andererseits aber auch die größeren Überseehandelschiffe. In den Lagerhäusern liegen daher auch meist Waren, die für den Export bestimmt sind. Frachtschiffe mit einem großen Tiefgang, die nicht am Pier des Außenhafens ankern können, legen weiter südlich an der Mole an, wo das Wasser auch für die größten Schiffe tief genug ist. Am Nordende des Außenhafens liegen außerdem die Schiffe der Wellenbrecher.

12. Binnenhafen (Fischereihafen)

Der Binnenhafen wird vom rund 200 Schritt langen Kai und der Mole begrenzt. Insgesamt drei Piere dienen den Fischerbooten als Ankerplatz; an einem weiteren liegen die Schiffe der Rachenasson-Nunnur-Sippe. Zu erreichen ist der Binnenhafen durch eine schmale Durchfahrt in der Mole, die durch Seezeichen gekennzeichnet ist. Erwähnenswert ist außerdem die große Fischmarkthalle, in der die Fischer abends ihre Fänge feilbieten. In den Lagerhäusern lagern hauptsächlich Materialien für den Fischfang und die Schiffsreparatur, aber auch einige Handelswaren.

13. Nordtor

Das Nordtor ist ein von zwei Türmen bewachter Durchlass im Stadtwall, der mit einem riesigen gusseisernen Tor verschlossen werden kann. Durch dieses Tor gelangt man über die Brücke auf die andere Seite des Flusses, von wo aus Pfade in die Grauen Berge und nach Calhis, dem Sitz des Jarls, führen. Daher wird das Tor auch meist von den Karrenzügen benutzt, die Eisenerz und Kohle in die Stadt transportieren.



14. Heiler Arngrim Hasgarsson

In einem, einem Langhaus nachempfundenen, Steinhaus lebt und wirkt der Heiler Arngrim Hasgarsson. Er ist bereits über 60 Winter alt und blickt auf ein langes Abenteuerleben zurück. Ursprünglich stammt er aus Merske. Nachdem es ihn vor vielen Jahren nach Brabak verschlagen hatte, hatte er sich den dortigen Hammerfäusten angeschlossen, doch aus Gründen über die er nicht spricht, musste er Brabak verlassen, fuhr sogar eine zeitlang mit Asleif Phileasson, bevor er sich vor 18 Jahren der Wellenbrecher-Ottajasko anschloss. Mit 50 Jahren heiratete er die blutjunge Hildgard Guldbrandsdottir, was für einiges Gerede sorgte und dazu führte, dass er sich außerhalb der Ottaskin hier in der Nähe des Marktes niederließ. Er hat drei Kinder mit Hildgard. Er ist ein Viertelzauberer, der sich auf Wundheilung hervorragend versteht, doch auch gegen viele Krankheiten weiß er zu helfen, weshalb er trotz manchen spöttischen Wortes über seine Beziehung zu der soviel jüngeren geachtet und geschätzt wird. Doch über Hildgard heißt es, sie sei eine Seidkona, die ihn verzaubert habe und über allerlei Wissen über Schadzauber verfüge, weshalb es besser sei, ihr nicht in die Quere zu kommen. Die meisten Einheimischen meiden daher ihre Nähe und auch die drei Kinder sind nicht wohlglitten.

15. Spukhaus

Das riesige Fachwerkhaus im albernischen Stil gehörte früher der albernischen Händlerfamilie Cadval, in der sich vor einigen Jahren ein Drama abspielte, das dazu führte, dass fast alle Familienangehörigen eines morgens tot aufgefunden wurden. Vom ältesten Sohn der Familie fehlt seit dieser Nacht jede Spur und die jüngste Tochter, die man in einem Wandschrank fand, hat seit dieser Nacht kein Wort mehr gesprochen. Eine Fischerfamilie hat sich ihrer angenommen und meist sitzt sie, inzwischen eine hübsche junge Frau, geistesabwesend am Hafen und schaut den Möwen zu. Ihr Stiefbruder, Fischer, hat schon mehrmals versucht, sie mit zum Fischen zu nehmen, doch freiwillig betritt sie kein Schiff und bekommt hysterische Anfälle, wenn man sie drängt. So nimmt er sie tagaus tagein morgens mit zum Hafen und begleitet sie abends zurück.

Das prachtvolle Haus hat seitdem fast niemand mehr betreten, da sich nachts die Geister der Ermordeten auf jeden Eindringling stürzen sollen. Zwar haben immer wieder Jugendliche versucht, ihren Mut zu beweisen, indem sie tagsüber in das Haus, das nie geplündert wurde, eingedrungen sind, auf der Suche nach einem wertvollen Beleg ihres Mutes. Doch nachdem zwei der Jugendlichen seltsamen Unfällen zum Opfer fielen, ist man überzeugt, dass die Geister die Eindringlinge auch jenseits der Gemäuer verfolgen.

16. Haus der Gilde

In einem zweistöckigen Fachwerkhaus am Marktplatz ist die Händlergilde einquartiert. Hier wird über Handelsabschlüsse diskutiert, und man legt die Warenpreise fest. Die Gilde hat das Exklusivhandelsrecht, alle fremden Händler müssen mit der Gilde verhandeln. Der Hochseehandel wird über das gildeneigene Unternehmen „Dinkel & Meer“ abgehalten; so

können die Kaufleute ihre Waren alle gemeinsam mit einem Schiff versenden und tragen auch kein persönliches Risiko mehr. Obmann der Gilde ist Eldgrimm Schwarzenbek, Sohn bornischer Kaufleute, die sich in Muryt niederließen. Der Handel mit dem Bornland ist weitgehend zum Erliegen gekommen, allein über Riva gibt es noch etwas Warenaustausch. Deshalb versucht die Gilde seit dem Friedensschluss mit dem Horasreich stärkere Bande zur HPNC zu knüpfen (siehe UdW 75).

Außerdem ist in dem Gebäude noch ein kleiner Phex-Schrein untergebracht.

17. Taverne und Herberge „Travias Rast“ (Q7, P8, B6, A3, 12 Schlafplätze)

Travias Rast gilt als der Inbegriff thorwalscher Gastlichkeit, auch wenn die Herberge teuer ist. Der Wirt Olvir Jandason bietet seinen Gästen traditionelle thorwalsche und albernische Kost und hat immer wieder exotisches Bier und fremde Schnäpse im Angebot.

18. Hafenkneipe „Zum Enterhaken“ (Q2, P2, B3)

Eine Kaschemme, die ihren Namen verdient. Wenn man keinen Ärger mit Betrunkenen haben will, sollte man einen großen Bogen um dieses Loch machen. Es kommt in dieser Kneipe oft zu Schlägereien. Das Mobiliar besteht aus schweren Tischen und Stühlen, die stabil genug sind, nicht bei jeder Rauferei zu Bruch zu gehen. Das Bier ist mit Wasser gestreckt.

19. Ruine des Hauses des Skalden Thurske Nellgardsson

Das Haus, in dem Thurske bis 1025 BF wohnte, wurde nach den Kämpfen 1028 BF nicht wieder aufgebaut

20. Brücke über den Merek

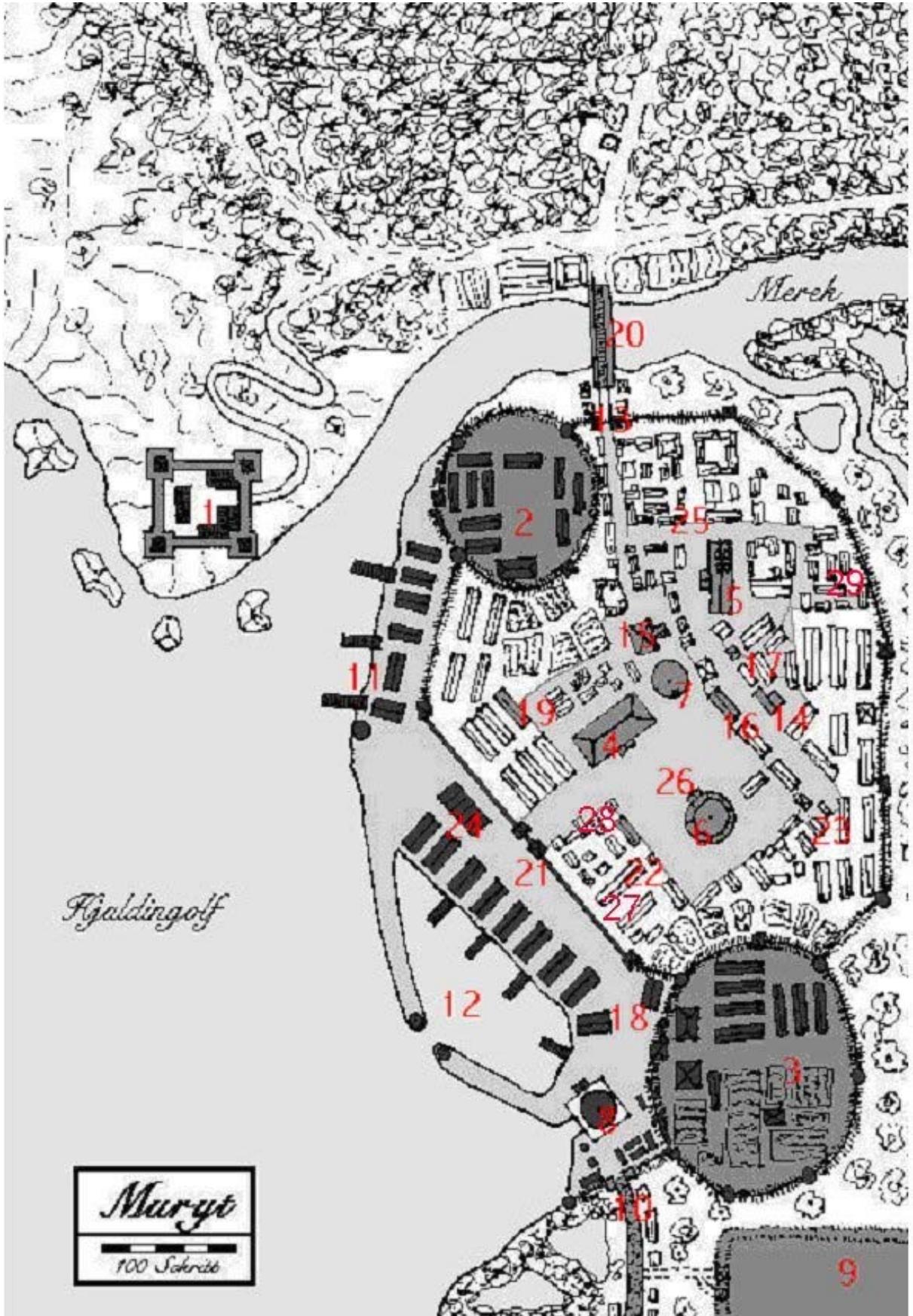
Eine hohe Holzkonstruktion überspannt hier den Fluss, die von Flößen ohne Probleme passiert werden kann; Kähne hingegen müssen ihre Masten umlegen. Der Weg über die Brücke wird genutzt, um Kohle und Eisenerz aus den Grauen Bergen in die Stadt zu bringen. Die Brücke wurde in ihrer heutigen Form im Jahre 981 BF fertiggestellt und weist schon erhebliche Abnutzungserscheinungen auf. Die nächste Brücke soll eine Steinkonstruktion werden. Doch bis dahin wird die alte Holzbrücke wohl noch eine Zeit stehen.

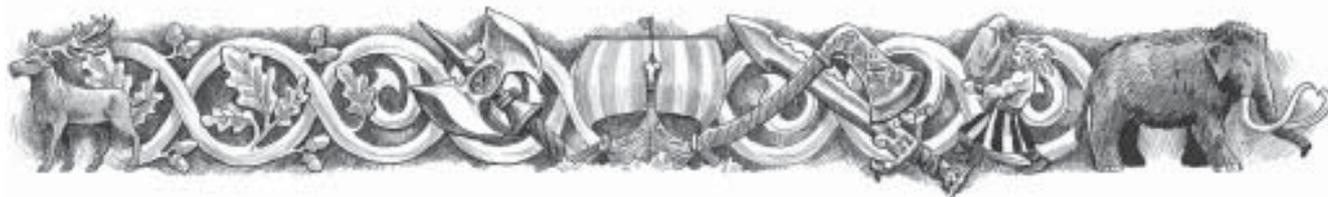
21. Hafentor

Das Hafentor ist Teil einer Stadtbefestigung aus einer alten Planung; es ist in der Mitte eines 200 Schritt langen Mauerstücks, das im Falle eines Angriffs auf den Hafen die Stadt vor den Eindringlingen schützen sollte. Seit dem Bau der Mole und des Südwalls ist die Mauer im Prinzip funktionslos, doch ließ man dieses einzige Stück einer starken Stadtbefestigung für den Ernstfall stehen; nach dem Bau der neuen Stadtbefestigungsanlagen wird die Mauer aber wohl abgerissen. Zur Zeit erfüllt sie einen anderen Zweck: sie schützt die Stadt vor randalierenden Seeleuten...



PLAN DER STADT MURYT





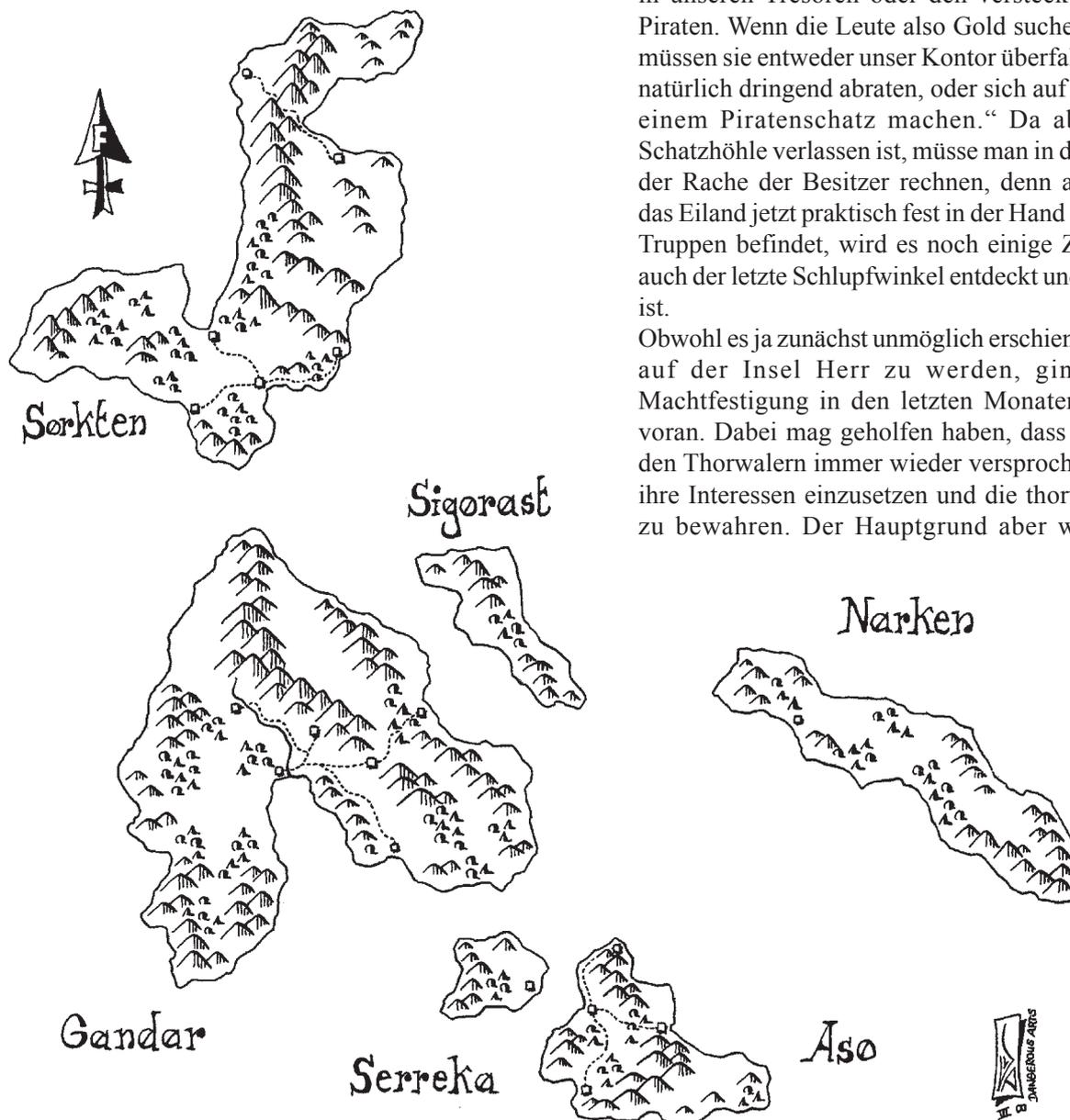
Dom Rasquirio räumt auf – Gandar fest in Hand der HPNC

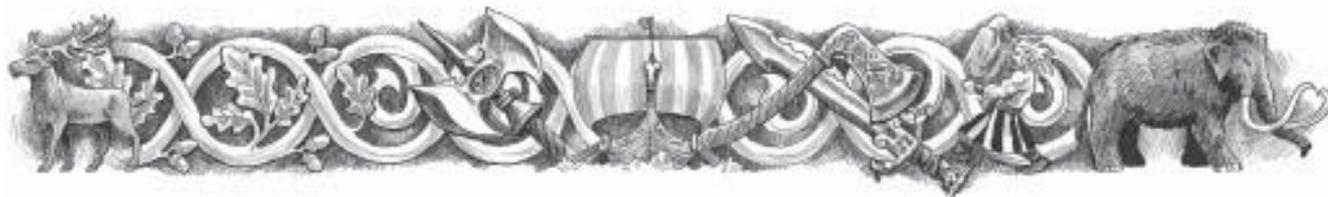
Neu-Goldenhelm. Dom Rasquirio della Gandar scheint sich in seine neue Rolle zu fügen und mit den thorwalschen Aufrührern auf Gandar fertig zu werden. Gleichzeitig meldet die HPNC, dass der Bau der Erzminen auf Gandar und Sorkten gut vorankommt, und dass diese in Bälde ihre Arbeit aufnehmen können. Die aufkeimende Gerüchte über Goldfunde zieht Siedler auf das Eiland. Gandar scheint sich über den Winter verändert zu haben.

Mit seiner Entscheidung, Raskir Asleifson zum Gouverneur der Insel Gandar zu machen, ist General-Commissario Selchion von Garlischgrötz-Trestal ein geschickter Inrahzug geglückt. Über die Wintermonate scheint es Dom Rasquirio gelungen zu sein, die

thorwalschen Aufrührerherde zumindest aus dem horasischen Siedlungsgebiet um die Stadt Neu-Goldenhelm verbannt zu haben. Dies ist auch wichtig, schließlich warten im Hafen von Grangor bereits rund 1000 Siedler, die ihr Glück im hohen Norden machen wollen. Gerade die immer wieder aufkeimenden Gerüchte über Goldfunde in den Bergen wird diese Zahl rasch anschwellen lassen haben, obwohl seitens der HPNC immer wieder beteuert wurde, dass an diesen Gerüchten nichts stimmt; wie hätten denn die Thorwaler all die Jahre unbemerkt auf einem riesigen Goldlager leben sollen, ohne es zu merken? Dementsprechend sieht auch die offizielle Depesche des General-Commissarios an das Derectorium der HPNC aus: „Das einzige Gold hier lagert in unseren Tresoren oder den versteckten Horten der Piraten. Wenn die Leute also Gold suchen wollen, dann müssen sie entweder unser Kontor überfallen, wovon wir natürlich dringend abraten, oder sich auf die Suche nach einem Piratenschatz machen.“ Da aber nicht jede Schatzhöhle verlassen ist, müsse man in diesem Falle mit der Rache der Besitzer rechnen, denn auch wenn sich das Eiland jetzt praktisch fest in der Hand der horasischen Truppen befindet, wird es noch einige Zeit dauern, bis auch der letzte Schlupfwinkel entdeckt und ausgeräuchert ist.

Obwohl es ja zunächst unmöglich erschien, der Thorwaler auf der Insel Herr zu werden, ging es mit der Machtfestigung in den letzten Monaten recht schnell voran. Dabei mag geholfen haben, dass Dom Rasquirio den Thorwalern immer wieder versprochen hat, sich für ihre Interessen einzusetzen und die thorwalsche Kultur zu bewahren. Der Hauptgrund aber war wohl, dass





THORWAL IM AVENTURISCHEN BOTEN

In den folgenden Aventurischen Boten finden Sie nähere Informationen und kleinere Szenarios, die Sie für eine Kampagne verwenden können. Bedenken Sie dabei

jedoch, dass der Bote üblicherweise die Ereignisse aus mittelreichischer (bisweilen sogar horasischer) Sicht schildert.

AB 69 – Brand in Thorwaler Werft, neue Schiffstypen

AB 80 – Orks vor Enqui

AB 81 – Neue Schiffstypen, Graue Gilde ermahnt Runajasko

AB 82 – Bericht vom Hjalting PER 29 Hal, Reaktion der Runajasko auf Ermahnung der Gilde, Forschungsschiff der Khunchomer Drachenei-Akademie erreicht Runajasko in Olport

AB 83 – Überfall Olgerdas auf Drol und Seestute, Aufstellung einer Strafexpedition im Horasreich, Szenario zur Rettung des Prinzen und des Rahjaartefaktes

AB 84 – Thorwal brennt, Besetzung der nördlichen Olportsteine durch Horasier, weitere Differenzen zwischen Gilde und Runajasko, Nostrier erobern Kendrar

AB 85 – Reaktionen auf horasischen Angriff, Entwicklung in Kendrar

AB 86 – Reaktionen auf horasischen Angriff, Bericht von der Gründung des thorwalschen Staates, Bericht über Angriff auf Grangor

AB 87 – Bericht über Aufkündigung des Silem-Horas-Edikts, Entwicklung in Nostria, Nachbericht zum Angriff auf Grangor, Mangelhafter Schutz der horasischen Kauffahrtschiffe im Südmeer

AB 88 – Angriff auf Kusmarina, Thorwaler planen Überfahrt nach Gildenland, Rücktritt des horasischen Staatsadmirals, thorwalsche Delegation beim Großen Baihir in Albernia

AB 89 – Thorwaler Expedition nach Gildenland, Gründung der HPNC

AB 90 – Thorwaler planen Angriff auf Zyklopeninseln, Hintergrundartikel Gjalskerland, Seeschlacht bei Dibrek

AB 91 – Thorwaler Niederlage bei den Zyklopeninseln

AB 92 – Reaktionen auf Angriff auf Zyklopeninsel, Entführungsfälle im Norden Thorwals, Kampf zwischen Horasiern und Thorwalern vor gjalskerländer Küste, Situation auf den nördlichen Olportsteinen, Bericht über thorwalsche Südmeerexpedition

AB 94 – Flucht von thorwalschen Gefangenen aus dem Horasiat, Rückkehr der thorwalschen Südmeerflotte

AB 95 – Früher Wintereinbruch in Thorwal, Weitere Entführungsfälle und Morde in Thorwal, Lage der HPNC

AB 96 – Lage der HPNC, Ausschluss der Runajasko aus der Grauen Gilde, Nostrisch-horasische Allianz vor dem Aus, Lage vor Kendrar

AB 97 – Lage in Nostria, Entführungsserie in Thorwal reißt nicht ab

AB 98 – OdL legt Widerspruch gegen Ausschluss der Runajasko aus der Gilde ein, Thorwaler erobern Kendrar, Meeresplage im Golf von Prem, Erste Gerüchte über Friedensverhandlungen zw. Thorwal und Horasiat, Lage in Nostria

AB 99 – Friedensverhandlungen, Szenariovorschlag dazu, Separatfrieden zwischen Nostria und Thorwal, Thorwaler Delegation bei Hochzeitsfest in Vinsalt

AB 100 – Meeresplage, Szenariovorschlag zu der Entführungsserie, Friedensverhandlungen

AB 101 – Friedensvertrag zwischen Thorwal und Horasreich

AB 102 – Geheimzusätze zum Friedensvertrag?

AB 103 – Sieg über die Orks in Albernia, Thorwaler Drachenschiffe auf dem Großen Fluss, Unklare Lage in Thorwal

AB 104 – Thorwaler errichten Garnison in Salzhaven

AB 106 – Jurga raubt sich einen Bräutigam

AB 109 – Thorwalscher Überfall auf ein nostrisches Dorf

AB 111 – Aufruf Jurgas zum Kampf gegen Gloranien

AB 112 – Szenario: Auf dünnem Eis (Nachtrag zum Abenteuer DDH)

AB 113 – Thorwalscher Überfall auf Oblarasim (mit MI)

AB 114 – zurückgeschlagener Überfall auf Riva, die 200 Thorwaler, die Königin Invher im Kampf gegen die Nordmärker helfen sollten, werden fast komplett aufgerieben

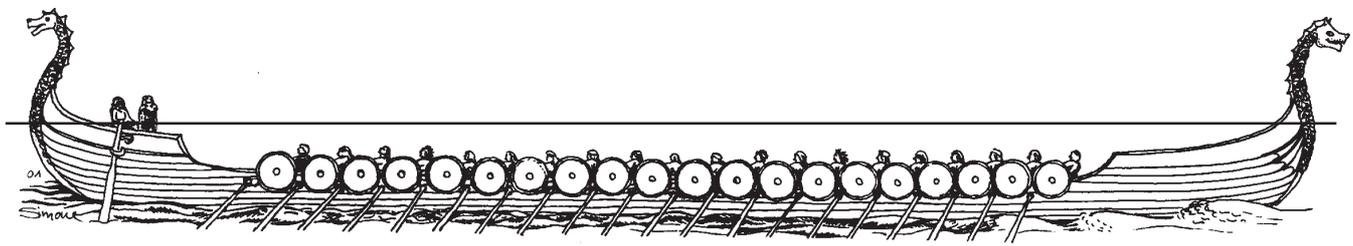
AB 118 – Philleasson Expedition weiter verschollen

AB 120 – Das Thorwal Lied

AB 122 – Runenstäbe und Windorakel – von der Prophetie in thorwalschen und Gjalsker Landen

AB 124 - So sterben Thorwaler

AB 129 - 132 - Berichte über Marada Gerasdottir und ihren Heerzug gegen Glorana



Magieinsatz bei Seegefechten

Von Norman Mauder

Mit dem Aufkommen neuer technischer Errungenschaften in der Mechanik, der Alchimie und im Schiffsbau hat sich auch die Art der Seegefechtsführung geändert. Dank modernster Torsionsschleudergeschütze, wie *Rotze* und *Aal* (letzterer landläufig auch als *Skorpion* bekannt), die neben gewöhnlichen Geschossen auch tödliches *Hylailer Feuer* oder *Säure* verschießen können, kann ein Gefecht bereits entschieden sein, ehe die Mannschaften sich in einem Entergefecht messen oder sich auch nur auf Bogenschussweite nähern. Der flache Abschusswinkel dieser Geschütze macht auch den Einsatz auf den modernen stark betakelten Schiffstypen wie der *Schivone* möglich, auf denen sich der Einsatz älterer Geschütztypen wie dem so genannten *Bock* (landläufig *Onager*) wegen des steilen Abschusswinkels von selbst verbietet.

Ein mit einem Rammsporn ausgestattetes Ruderschiff wie die *Trireme* ist in einem Seegefecht immer noch ein äußerst gefährlicher Gegner. Es agiert vom Wind unabhängig und richtet beim Rammstoß einen immensen Schaden an, der eigentlich nur von einem Volltreffer durch eine geschützstarrende Karracke übertroffen wird. Al'Anfa wird zur Seekriegsführung wohl vorerst weiterhin auf diese nicht gerade hochseetüchtigen Kriegsschiffe mit wenig Laderaum bauen, so lange billige Rudersklaven vorhanden und keine Gefechte in entlegenen Gebieten der See zu führen sind (siehe auch **AvAr 49ff** und **140f**).

Die moderne Seegefechtsführung kennt jedoch nicht nur den Einsatz konventioneller Mittel. Die Thorwaler haben seit je her magische Unterstützung durch die Elementaristen der Olporter Runajasko. Die Tulamidenlande rüsten gegen die dämonischen Bedrohungen neuerdings ein mit Artefaktmagie ausgestattetes und von Djinnen begleitetes Schiff aus. Und Al'Anfa leistet sich eine ganze Akademie zur Ausbildung von Schiffsmagiern. Doch was genau kann Magie in der Seefahrt leisten?

Wind und Flautenzauberei

So heißt das Standardwerk, das jeder angehende Schiffsmagier kennen sollte und das 680 vor Hal von Tjalva Wogenschaum, Spektabilität aus Olport, geschrieben wurde. Nach seiner Erbeutung durch die Al'Anfaner 330 vor Hal hat es auch Verbreitung außerhalb Thorwals gefunden. Darin werden sowohl magische als auch profane Methoden gegen geläufige Probleme in der Seefahrt beschrieben, sei es der Einsatz elementarer Kräfte bei Flaute oder Sturm oder Heilmittel gegen häufige Krankheiten die üblicherweise auf See auftreten (siehe *Die Magische Bibliothek* S. XXI).

Neben diesen friedlichen Einsatzmöglichkeiten lassen sich aus diesem Buch jedoch auch aggressivere Anwendungen ableiten ...

Elementare Kräfte

„... und dann ham wir uns mächtig in die Riemen gelegt, damit wir den Sklaventreibern auf die Pelle rücken bevor die noch mal mit dem Bock auf uns schießen können. Aber ...“ „Ja genau. Und plötzlich dreht der Hund und kommt genau auf uns zu!“ „... ja, wollt uns rammen oder die Riemen abfahren. Wäre echt knapp geworden wenn unser guter Torgal nicht den Wasserwall gemacht hätte. Hoch wie dieses Haus war der. Das Schiff brescht da rein, es spritzt gewaltig und alle sind sie umgefallen wie ...“ „Ja genau. Ist aber mit dem Bug, wo die ganzen Soldaten gestanden waren, stecken geblieben – haha – und geapst ham sie, wie die Fische auf'em Trockenem!“ „... jawohl, da waren die so baff, dass sie fast nicht gemerkt haben, wie wir an Bord geklettert sind. Und dann durfte meine Skraja wieder Al'Anfanerblut trinken, das wohl!“

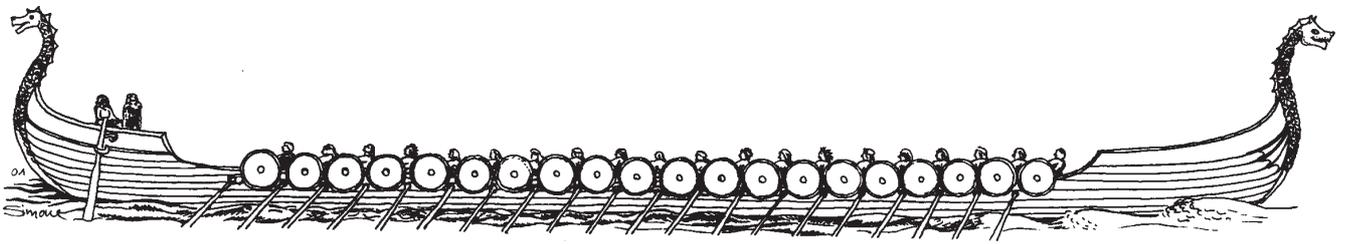
-aus den Gesprächen im Langhaus der Olporter Runajasko

Ein Schiff ist nur ein geduldeter Fremdkörper im Spiel der elementaren Kräfte von Wind, Wetter und Wellen. Was liegt näher als diese Kräfte mittels Magie gegen ein gegnerisches Schiff zu wenden?

Die WETTERMEISTERSCHAFT (Hauszauber in der Runajasko) erlaubt es nicht nur den Wind in den eigenen Segeln zu verstärken, sondern auch Gegenwind und Sturm in die Segel des Gegners zu blasen. Dieser Zauber kann von einem Meister seines Fachs ohne weitere spontane Modifikation schon außerhalb der Geschützreichweite (bis 600 Schritt) angewendet werden (Reichweite: Zentrum in ZfW×50 Schritt Entfernung mit ebensolchem maximalen Radius). Zerstörerische Kräfte bei ansonsten schönem Wetter zu erzeugen ist allerdings schwierig und kräftezehrend, die Windrichtung zu eigenen Gunsten zu verändern ist dagegen leicht.

Die WINDSTILLE (Hauszauber in der Runajasko) dient am ehesten dem Schutz des eigenen Schiffes vor Sturm und Orkan. Doch kann damit auch ein gegnerisches Segelschiff manövrierunfähig gemacht werden. Da die Reichweite des Spruches jedoch nur schwer zu vergrößern ist (Variante *Reichweite*: Probe +6, sowie drei spontane Modifikationen zur Vergrößerung der Reichweite von *ZfW Schritt* auf *Horizont*, Leiteigenschaft 16 nötig!) könnte eine Applikation auf ein Geschöß von Nutzen sein (Verankerung des Zaubers mit den Varianten *Zielobjekt*: Probe +3 und der spontanen Modifikation zur Änderung der Wirkungsdauer von (A) auf *fest* mittels *APPLICATUS* oder *ARCANOVI*), welches dann wiederum den Zauber auf ein Bauteil des gegnerischen Schiffes überträgt.

Sowohl WINDHOSE als auch MAHLSTROM (beide in der Runajasko bekannt) können ebenfalls große Zerstörungskraft entfalten, verlangen dem Zauberer aber auch enormen Krafteinsatz ab, der wahrscheinlich nur mit *UNITATIO* oder dem



Ottagaldr erbracht werden kann. Die Reichweite (ZfW×20 Schritt) und der Wirkungsradius sind jeweils durch eine spontane Modifikation leicht zu erweitern. Leider ist die Wirkungsdauer kurz und der Effekt normalerweise ortsgebunden. Doch aus einem starken Mahlstrom kann sich ein kleines Schiff auch nicht mehr herausbewegen.

Eine WAND AUS WOGEN (in der Runajasko bekannt) kann mit entsprechender Reichweitenvergrößerung (drei Kategorien für *Horizont*) direkt vor das fahrende gegnerische Schiff beschworen werden. Der Aufprall und die Durchfahrt wird dem Schiff selbst zwar nur wenig Schaden zufügen, doch wird die Besatzung dabei wahrscheinlich Erstickungsschaden erleiden oder über Bord gespült.

Diese elementaren Effekte können natürlich auch über die Dienste von Elementarwesen erbeten werden und stehen damit indirekt auch den tulamidischen und anderen Zauberkundigen zur Verfügung. Düster gesinnte Zauberkundige, wie man sie wahrscheinlich auf der Blutigen See vorfindet, könnten auch dämonische Mächte anrufen.

Fernzauberei

.... Nachdem der Wind gedreht hatte war die Lage günstiger, der Kapitän gab den Befehl auf Rotzenschußweite heran zu fahren und übernahm selbst das Steuer. Vermutlich hatte etwas in mir den Versuch einer Aurabindung bemerkt, denn einer plötzlichen Eingebung folgend, sprach ich einen Odem Arcanum und konnte wahrnehmen, wie dünne Astralfäden über das Deck tasteten und sich beim Kapitän verdichteten. Meine Warnung kam leider zu spät und der Kapitän wurde paralysiert. Sofort errichtete ich eine Schutzkuppel am Achterdeck und klärte den ersten Offizier über die Lage auf. Ich will nicht schlecht über diesen Mann reden, aber ihm fehlte meiner Meinung nach Kampferfahrung und Entschlusskraft. Es dauerte eine kleine Ewigkeit, bis wir Kapitän Montalba mit Beilen vom Steuerrad losgeschlagen hatten. Der Kampf ging nur dank Efferds Hilfe glimpflich für uns aus. Nach einigen Schusswechseln entschied sich der erste Offizier zum Rückzug auf die offene See. Kapitän Montalba überlebte das Ganze ohne einen einzigen Kratzer und ist wieder beweglich wie eh und je. Nur seine Stimme hat danach etwas gelitten, aber das ginge mir nach stundenlangem Fluchen nicht anders. ... Ich kann es deshalb nicht oft genug wiederholen, dass die Flotte unbedingt autoexsolvatorische Schutzartefakte benötigt, die solche arkanen Attacken zuverlässig abwehren. Es kann nicht angehen, dass hunderte und tausende Horasdor für Arbalas ausgegeben werden, aber kein Dukat für ein einfaches Schutzamulett. Durch die Fernzauberei kann ein Kampf entschieden werden, ehe nur ein einziger Schuss fällt. ...“

-aus einer Vorlesung des Magiers Eridias ter Avero

Sei es auf See oder an Land, für Gefechte ist es ganz allgemein nützlich den Gegner bereits auf große Entfernung auszuschalten oder zu schwächen. Die Möglichkeit Zauber auf Ziele in Sichtweite zu sprechen ermöglicht es den Kampf

zu entscheiden, ehe die konventionellen Geschütze eingesetzt werden können. Nützlich sind hier natürlich die Sonderfertigkeiten *Fernzauberei* und *Matrixverständnis*. Letztere, um die nahezu unumgänglichen spontanen Modifikationen zur Reichweitenvergrößerung besser durchführen zu können, für die auch ein *Modifikationsfokus* im Zauberstab hilfreich ist. *Fernzauberei* wird sowohl in der Olporter Runajasko als auch in Al' Anfa gelehrt. Ein nützlicher Zusatzauber ist auch der ADLERAUGE (Siehe **AZ 156f**, **MWW 23f** und **83**).

Eine Möglichkeit wäre es, die Führungskräfte (Kapitän, Steuermann, Geschützmeister, etc.) des gegnerischen Schiffes direkt mittels Schadensmagie (die meist nicht gegen die Magieresistenz geht) außer Gefecht zu setzen. Sehen wir uns ein paar Zauber an:

Der IGNIFAXIUS (oder ein anderes elementares Geschoss), an den man vielleicht zuerst denkt, ist leider **nicht** geeignet, da der Feuerstrahl auf größere Entfernung zerfasert und nicht ins Ziel zu bringen ist (Probe +3 pro 21 Schritt!).

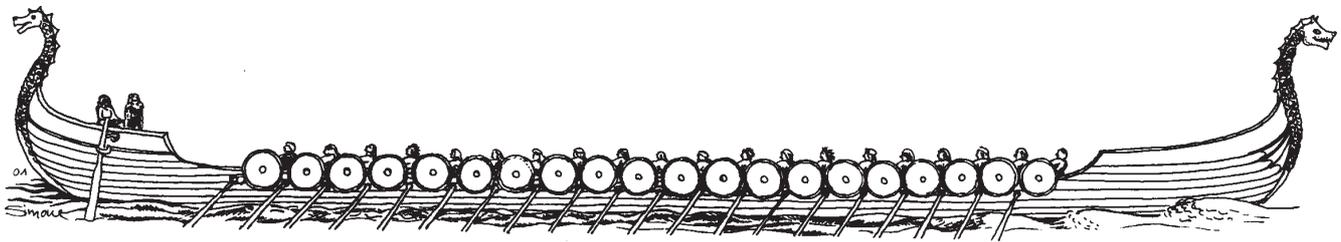
Der IGNISPHAERO (oder eine andere elementare Explosion) bedarf nur *einer* spontanen Modifikation zur Reichweitenvergrößerung auf *Horizont*, aber die Feuerkugel braucht bei einer Geschwindigkeit von 15 Schritt pro Sekunde mindestens 40 Sekunden um 600 Schritt oder mehr zurückzulegen. Zeit genug für den Gegner magische Gegenmaßnahmen zu ergreifen (GARDIANUM oder BEWEGUNG STÖREN) oder schlichtweg in Deckung zu gehen.

Der KULMINATIO KUGELBLITZ kann mit zwei spontanen Modifikationen zur Reichweitenvergrößerung auch Ziele am *Horizont* jagen, doch ist die Verfolgung des Opfers auf diese Entfernung langwierig und der viel zu langsame Kugelblitz wird sich auf dem Weg dorthin womöglich entladen (Durchschnittsgeschwindigkeit 7 bis 11 Schritt pro Sekunde bei einer Wirkungsdauer von ZfP* × 6 Sekunden). Außerdem hat der Gegner auch hier theoretisch genug Gelegenheit einen GARDIANUM vorzubereiten. Unter Umständen könnte die Variante *Wolke von A'Tall* bei passenden Windverhältnissen Verwendung gegen die gegnerische Mannschaft finden, was dann ein wahrhaft fulminantes Ereignis wäre.

Der gute alte FULMINICTUS schlägt blitzartig zu, doch benötigt man drei spontane Modifikationen zur Reichweitenvergrößerung. Die Wirkung kann zudem sehr mäßig ausfallen.

Einem sehr fähigen Zauberkundigen könnte es auch gelingen einen Spruch anzuwenden, der die Magieresistenz zu überwinden hat. In diesem Falle wären z.B. auch HORRIPHOBUS, PARALYSIS oder gar der ZWINGTANZ (bei Magiern normalerweise nicht verbreitet) nützlich. Eine besondere Herausforderung für einen Schiffsmagier wäre es den KARNIFILO (Reichweite *Berührung*, Leiteigenschaft 18 für sechs spontane Modifikationen nötig!) zu sprechen. Der angerichtete Schaden und die entstehende Verwirrung wären jedoch groß.

Theoretisch wäre es auch denkbar solche Zauber wie den KRABELNDER SCHRECKEN oder besser noch den PANDEMONIUM (nur zwei Reichweitenvergrößerungen nötig) zu verwenden,



doch sind diese Zauber bei den meisten Schiffsmagiern außerhalb der Blutigen See vermutlich nicht verfügbar. Die Wirkung wäre jedoch höchstwahrscheinlich verheerend.

Der DESINTEGRATUS kann ebenfalls verheerende Wirkung haben (zunächst sind drei spontane Modifikationen zur Reichweitenvergrößerungen nötig). Der angerichtete Strukturschaden ($20 + 2 \times ZfP^*$) entspricht in etwa dem Treffer durch zwei überschwere Rotzen auf größte Distanz (2-mal $1W6+8$)! Allerdings kann der Zauberer den Zielort vermutlich besser anvisieren als ein Geschützmeister. Eventuell könnte eine Vergrößerung der *Basisbreite* des Wirkungskegels (Probe +5, dafür Reichweite halbiert) den effektiven Schaden noch weiter vergrößern, doch muss der Magier dann schon sehr kompetent sein (fünf Modifikationen verlangen Leiteigenschaft 17!).

In diesem Abschnitt könnte man sicherlich noch viel mehr Zauber nennen, wie z.B. den ZORN DER ELEMENTE oder den AUGES DES LIMBUS, doch stellt sich hier natürlich immer die Frage der Verfügbarkeit und Verbreitung dieser Zauber in den relevanten Gruppen von Schiffszauberern.

Magische Detonationsgeschosse

"Ihr wollt hören, wie ich zu diesem Narbengesicht gekommen bin? Dann hört zu! ... Eines Nachts hatte ich Wache im Krähenest der Tanzenden Seebraut, einer kleinen, feinen Kogge, beladen mit Waren aus der Südsee ... Mir war kalt und meine Finger und das Gesicht waren schon ganz taub, so dass ich mir wünschte ich hätte ein wärmendes Feuerchen da oben. Das muss wohl irgendjemand gehört haben. Plötzlich sah ich gegen den östlichen Horizont, der langsam heller wurde, einen Vogel auf mich zufliegen - zumindest dachte ich zuerst es sei ein Vogel. Aber als es näher kam sah ich, es war wohl eher ein Vampyr, mit Flügeln aus geballten Schatten. Und in seinen Krallen trug er etwas, ich konnte es nicht erkennen, aber es war nicht besonders groß. Jetzt sah ich auch ein fernes Schiff am Horizont. Ich war so erschrocken, dass ich zuerst keinen Ton heraus brachte, habe dann aber lauthals Alarm gegeben. Doch genutzt hat es uns nichts. Was hätten wir auch machen sollen? Das Fledermauswesen hat sein Ding einfach aufs Deck abgeworfen und dann brach die Hölle los. Unter mir füllte sich alles mit blauen und schwarzen (!) Flammen. Sie breiteten sich rasend schnell aus und nichts konnte sie löschen, kein Sand, kein Wasser. Dann wurde das Feuer gelb und es war überall. Meine Kameraden stürzten sich über Bord, viele standen in Flammen, und mir war es da oben auch entschieden zu heiß geworden. Aber ich konnte ja nirgendwo hin! Die Seile waren verbrannt. Auf Deck springen bedeutete den sicheren Tod, da war ich mir sicher. ... Also kletterte ich auf die Rah und wollte von dort aus in die See springen, doch die Rah stürzte ab und ich mit ihr in die Flammenhölle. Von da ab erinnere ich mich kaum noch an etwas, nur an die unsäglichen Schmerzen, das bittere Wasser in meinen Lungen, und den ekligen Algenteppich der meine Kameraden mit schmatzenden Geräuschen verschlang.

Dieses Geräusch werde ich nie wieder vergessen. Warum ich überlebte? Glaubt mir, das frage ich mich jeden Tag ..."

-aus den Erzählungen eines Bettlers im Hafen von Festum

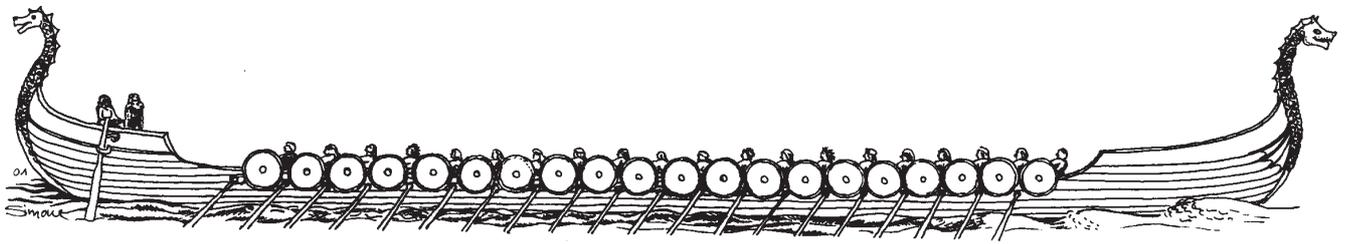
Wenn sich die oben genannte Fernzauberei – aus welchen Gründen auch immer - nicht anwenden lässt oder man es nicht will, so können die wirkenden Zauber natürlich auch mittels APPLICATUS oder ARCANOVI in Geschossen verankert und auf den Gegner verschossen werden. Oder man lässt die verzauberten Objekte mittels eines NUNTIOVOLO BOTENVOGEL überbringen.

Vorteil dieser Methode ist, dass die Zauber auf Vorrat mitgeführt werden können und die Bordzauberer ihre Kraft für andere Dinge frei haben. Nachteil ist natürlich der zusätzliche (z.T. permanente) Kraftaufwand und die Verschwendung durch Zielverfehlung, sowie die begrenzte Reichweite der Geschütze.

Eine andere Möglichkeit wäre der Einsatz von „Torpedos“. Diese bewegen sich unter der Wasseroberfläche auf ihr Ziel zu und setzen bei Kontakt mit dem Schiffsrumpf einen Zauber frei. Denkbar wäre ein Antrieb des Torpedos mittels ANIMATIO-Schraube oder Elementar und als wirkender Zauber ein DESINTEGRATUS.

Das Artefaktschiff

„Vom Gegenwind unbeeindruckt fuhr die Sulman al-Nassori in steilem Winkel auf die schwarz getakelte Thalukke zu. Diese Position war geschickt gewählt, denn so musste die Dämonenarche riskieren ihr eigenes Geleitschiff zu treffen, wenn sie die Sulman unter Feuer nehmen wollte. Während sich ein Teil der Piraten auf der Thalukke durch wildes Schwingen ihrer Waffen auf ein Entermanöver vorbereiteten, wechselte eine Salve von Brandpfeilen kurz vor der Sulman von unsichtbaren Winden erfasst ihre Flugrichtung und stürzte zischend ins Meer. Die Sulman beantwortete diesen Angriff prompt und ließ einen tödlichen Geschoßhagel aus ihren Rotzen und Hornissen auf das Piratenschiff niedergehen. Hylailer Feuer breitete sich an Deck der Thalukke aus, die nun rauchend und manövrierunfähig zurück blieb. Das Schussfeld zwischen Dämonenarche und Sulman war nun frei. Sofort feuerten die Geschütze der Arche aus allen Seilen. Eine Salve unterschiedlichster Geschosse sollte nun auf die verzauberte Galeasse prasseln, doch diesmal war es, als ob diese gegen eine große, unsichtbare Wand prallte und ins Meer fiel. Säurebehälter platzten, schwarzblaues Feuer breitete sich auf See aus und große Bereiche des Meeres wurden von grünscharzen Tentakeln und dämonischen Haifischmäulern aufgewühlt. Das tulamidische Zauberschiff war scheinbar unverwundbar. Plötzlich ging ein Ruck durch die Galeasse. Die Wasserschrauben des Schiffsantriebs waren in das zähe Gewirr eines unerwartet aufgetauchten graugrünen Algenteppichs geraten, der das Schiff nun rundherum umgab und zum Stillstand brachte. Schwarzes Wasser spritzte aus dem unruhig bewegten Algenarmen. Seesöldner auf Deck der



Sulman wurden getroffen und wanden sich in Todesangst mit Erstickungsanfällen auf den Planken. Auf staksigen Wurzeln näherte sich die Dämonenarche unaufhaltsam ihrem Opfer ...“

-vor nicht all zu langer Zeit 100 Meilen östlich von Khunchom

Sowohl die Thorwaler als auch die Tulamiden haben in letzter Zeit verzauberte Schiffe gebaut, dabei jedoch völlig verschiedene Methoden verwendet.

Die Thorwaler verzaubern ihre Drachenschiffe mittels Runenmagie. Diese Runen können z.B. die Struktur des Schiffes verstärken (*Felsenrune*), es zu einem schwierigeren Ziel machen (*Pfeilrune*), Seeungeheuer abschrecken (*Drachenrune*) oder Angst und Schrecken verbreiten (*Furchtrune*). Als magisches Artefakt ist ein solcherart verzaubertes Schiff zum Glück auch gegen den *DESINTEGRATUS* resistent.

Die Tulamiden verwenden dagegen auf ihrer *Sulman al-Nassori* Arkanoglyphen, bewegen per *ANIMATIO* bewegliche Schiffsteile, wie das laufende Gut der Takelage und den Wasserschraubenantrieb (!), und beherbergen auch sonst verschiedenste Artefakte an Bord. Dieses Projekt ist als Prototyp anzusehen und wird vermutlich erst in der Zukunft, nach der Ausbildung einer neuen Generation von Schiffsmagiern, auch auf anderen Schiffen Nachahmung finden.

Ein Beispiel für magisch aufgewertete Mechanik könnte zum Beispiel eine per *ANIMATIO* selbst ladende *Hornisse* sein. Wenn die Magier bei der Verzauberung des Geschützes einen *AXXELERATUS* verwendet haben, dann wäre dieses sogar alle 3 Kampfrunden geladen und schussbereit, ohne dass sich dafür jemand verausgaben müsste. Die Automatisierung des Zielens mittels *Hellsichtmagie* und *Telemanipulation* der Gelenke steckt jedoch noch in den Kinderschuhen, und so ist zumindest noch ein Schütze nötig.

Minen

„... nahmen wir die Verfolgung des beschädigten Schmugglerschiffes auf. Der Abstand verringerte sich zusehends, worauf der Schmuggler entschied Ballast und seine Konterbande in hohem Bogen über Bord zu werfen, um an Fahrt zu gewinnen. Einige Kisten konnten an Bord geholt werden ehe uns plötzlich ein heftiges Rucken fast von den Beinen holte. Das Schiff war scheinbar auf ein Riff gelaufen, wo laut Seekarten keines sein konnte. Der Bug hatte ein zwei Spann breites Loch und das Schiff nahm Wasser. Aus zunächst unbekanntem Gründen war mit dem Schiff keine Fahrt mehr zu machen. Bei den sofort eingeleiteten Reparaturarbeiten wurde im Laderaum ein Stück Holz gefunden, das sich nur gegen den Seegang bewegte, aber sich sonst auch nicht von vier besonders kräftigen Matrosen vom Fleck bewegen ließ, und sich tief in ein zusammengerolltes Ersatzsegel gepresst hatte. Ich ließ das Stück mit noch mehr Tuch umwickeln, um weitere Schäden im Laderaum zu vermeiden. Nach etwa einer Stunde fiel das

Holz zu Boden. Es war in mehrere zerfaserte Einzelteile zerfallen. Der Schmuggler konnte indes entkommen. ...“
-aus dem Logbuch eines albernschen Patrouillenschiffes

Verfolgende Schiffe aufzuhalten und dabei am besten gleich stark zu beschädigen, könnte eine weitere Taktik sein, bei der Magie helfen kann. Prinzipiell lassen sich hier viele Methoden anwenden, die bereits im Abschnitt zu magischen Detonationsgeschossen genannt wurden. Ein schwimmender Gegenstand mit einem applizierten *Flammeninferno* oder *DESINTEGRATUS* ist natürlich sehr gefährlich für das auffahrende Schiff. In diesem Abschnitt sollen jedoch andere Möglichkeiten genannt werden.

Eine hinter das eigene Schiff beschworene *FORTIFEX*-Wand z.B. wäre für den Verfolger unsichtbar und stellt ein unverrückbares Hindernis dar. Wird die Wand gar horizontal über der Wasseroberfläche liegend erzeugt, so könnte sie die Wirkung eines breiten Rammspornes haben, den sich das Verfolgerschiff mit eigener Wucht in den Rumpf rammt. Größtes Hindernis für diesen Plan ist jedoch die recht kurze Wirkungsdauer des Zaubers, so dass er nur gegen sehr nahe Verfolger eingesetzt werden kann ... oder man greift wieder auf den *APPLICATUS* zurück.

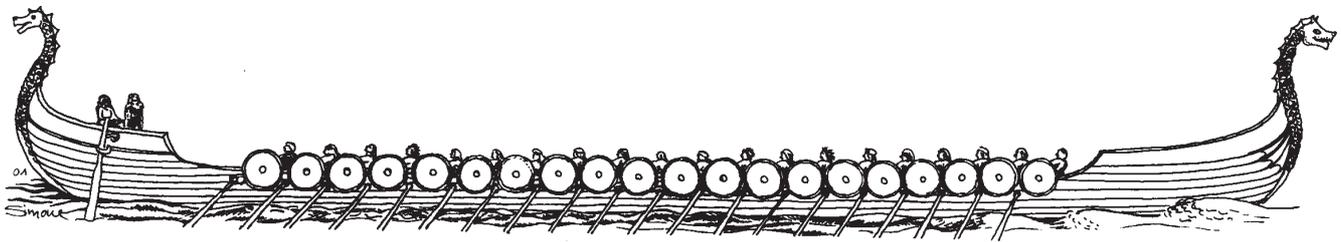
Ähnliche Wirkung hätten mittels *Lufthaken* (Variante des *OBJECTOFIXO*) auf der Wasseroberfläche fixierte Gegenstände. Auch diese wären unverrückbar und für die Wirkungsdauer absolut unbeugsam. Ein so verzaubertes Brett oder ein Stab könnten also ebenfalls als stillstehender Rammsporn dienen, auf den der Verfolger auffährt. Diese Gegenstände sind zwar nicht unsichtbar, verbleiben aber für mindestens fast eine halbe Stunde an ihrem Platz. Die Zauberei selbst ist jedoch äußerst fordernd (Probe +15).

Die *WAND AUS WOGEN* wurde weiter oben bereits genannt, doch lässt sich das Wasser auch anders verzaubern. Ein *WEICHES ERSTARRE!* könnte einen mehrere Quader schweren Brocken aus verfestigtem Wasser im Weg des Verfolgers erzeugen. Dieser wäre weder unverrückbar noch unzerstörbar, könnte jedoch auch scharfkantig geformt werden, um etwas mehr Schaden anzurichten.

Ein hinter das Schiff gezaubertes ortsfestes *Fesselfeld* (Variante des *MOTORICUS*, Probe +7), das mittels spontaner Modifikation in seiner Reichweite vergrößert wurde (*ZfP** Schritt Radius auf 3 oder 7-fache Ausdehnung), könnte zwar das Verfolgerschiff nicht aufhalten, doch würden alle Gegenstände an Bord mit enormer Kraft (*MU + CH* des Magiers) festgehalten, was dazu führen könnte, dass Besatzung über Bord geht, Segel zerreißen und dergleichen mehr.

Teleportation

Ein Schiff entern, das sich in einer halben Meile Entfernung befindet? Fast kein Problem! Der *TRANSVERSALIS* erlaubt auch den Transport des Magiers an einen Ort, an dem dieser bisher noch nicht war, so lange er den Zielort sehen kann (Probe



+7). Auch die Mitnahme einer Leibwache ist bis zu einem gewissen Grade möglich (Variante *Personen mitnehmen*, Probe +7 pro weitere Person, weitere Kosten), aber eine recht anspruchsvolle und anstrengende Zauberei.

Wie wirkungsvoll ein solches Enterkommando sein könnte ist wiederum eine ganz andere Sache. Ein reiner Kampfeinsatz ist vermutlich ein Himmelfahrtskommando und setzt den „teuren“ Magier nur unnötigen Gefahren aus. Andererseits wäre es beispielsweise denkbar einen per *IGNORATIA* getarnten Magier mit *Granatäpfeln* auszustatten, der dann auf oder besser noch unter Deck einen Brand auslöst.

Eine weitere Variante des *TRANSVERSALIS* erlaubt es aber auch lediglich Objekte zu teleportieren (Variante *Lastentransport*, Probe +11, zusätzlich zu obiger Erschwernis!). Dies könnten dann entweder magische Detonationsgeschosse sein, oder aber auch einfach nur *Hylailer Feuer* oder *Säure*, die über das gegnerische Deck als Regen hernieder gehen.

Da der *TRANSVERSALIS* lediglich auf dem Merkmal *Limbus* basiert, ist auch nur der extrem seltene *LIMBUS VERSIEGELN* in wirksamer Schutz.

Das Ungesehene Schiff

„... lange hatte ich gerudert. Mein gequälter Leib war erfüllt von ziehenden Schmerzen. Das Atmen tat weh, aber die Peitsche des Aufsehers spürte ich kaum noch. Das immer gleiche Bummbumm der Trommel war mein einziger Gedanke. Aber dann war plötzlich etwas anders. Die Mannschaft war unruhig. Irgendetwas war gesichtet worden. Vielleicht ein Seeungeheuer! Eine Seeschlange, ein Riesenkrake, oder ein Walfisch! Ich versuchte durch die Ruderöffnung zu spähen und sah eine dichte Nebelwand im Morgendunst. Ein unheimliches, vielstimmiges Heulen war in der Ferne zu hören. Der Capitan ließ die Kohlebecken anheizen und befahl dem Trommler einen schnelleren Takt. Die Peitsche knallte jetzt häufiger. Dieser Nebel kam schnell näher und die Unruhe an Bord verstärkte sich. Der Capitan ließ das Katapult mit heißen, scharfen Flintsteinen beladen und in den Nebel schießen. Das Heulen wurde immer lauter. Wir Ruderer kamen aus dem Takt und ich spürte, dass mein Riemen gegen ein anderes Ruder stieß. Ein anderer Ruderer schrie auf. Aber nicht etwa, weil er die Peitsche gespürt, sondern weil er den nahenden Nebel erblickt hatte. Viele meiner Mitgefangenen schauten nun aus den Öffnungen und der Antreiber zog bereits seinen Sklaventod, um uns zum Weiterrudern zu bewegen. Doch was ich da draußen sah fesselte meinen Blick. Der Nebel hatte schauerliche Fratzen, langfingrige Krallen stachen daraus hervor und er schien von einem grünen Leuchten erfüllt. Der Geisternebel war nun sehr nah und viele der Ruderer hatten bereits freiwillig wieder damit begonnen zu rudern, nur um schnell von hier weg zu kommen, was aber natürlich nicht klappte. Plötzlich schoss das schwarze Schlangenschiff aus dem Nebel hervor; über und über mit schrecklichen Zeichen beschnitzt und auf ihm war eine Horde bärtiger Barbaren und Furien mit leuchtenden Augen, bemalt mit farbigen Symbolen deren Anblick einem das Blut in den Adern stocken ließ. Auf einem

Regenbogen kamen sie über das Wasser an Bord gestürmt und dann, dann gab es ein blutiges Gemetzel. Die Geisterrmenschen schlachteten die Mannschaft ab bis diese sich bedingungslos ergaben ...“

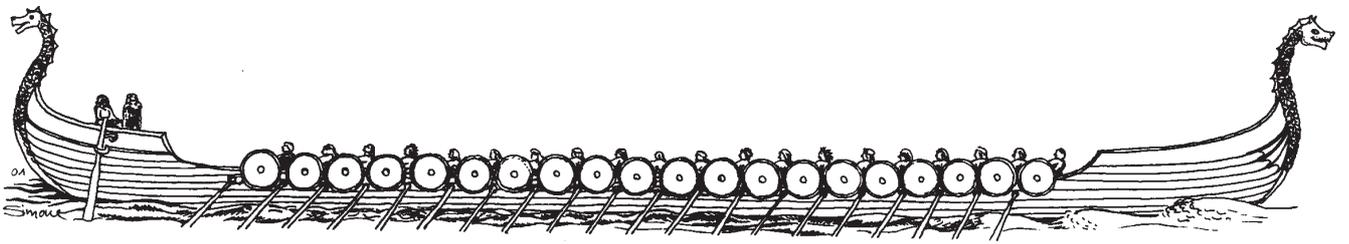
-aus einer Erzählungen von Nandret Achualpasz, Bukanier und ehemaliger Rudersklave

Die Anwendung von Runen oder Arkanoglyphen auf ein Schiff wurde bereits angesprochen. Beispielhaft sei die Anwendung des *Ungesehenen Zeichens* (**SRD 66**) genannt, mit dem es möglich ist ein Schiff aus der Wahrnehmung etwaiger Beobachter auszublenden. Das Schiff wird damit quasi unsichtbar ... bis es sich durch einen Angriff oder ein anderes nicht zu ignorierendes Ereignis in die Wahrnehmung drängt. Im Kampf würde es also kaum einen Vorteil haben, doch könnte man mit solch einem Schiff unbemerkt über die Ozeane segeln (das erste Anbringen der Zeichen, verlängert durch *Satinavs Siegel*, würde über einen halben Monat Zeit und um die 200 Astralpunkte bedürfen).

Eine andere Möglichkeit zur Tarnung eines Schiffes ist eine magisch erzeugte *NEBELWAND* (Hauszauber in der *Runajasko* und auch in *Festum* bekannt). Eine Wand aus undurchsichtigem Nebel, zwischen zwei Schiffe gezaubert, kann eine Annäherung unter Umständen verschleiern, auf jeden Fall jedoch gezielten Beschuss vermeiden. Bei unpassender Witterung wird eine solche klar abgegrenzte Wand schnell als unnatürlich erkannt, das natürlicher erscheinende Einhüllen des Schiffes in *Dunst* (Variante mit doppeltem Volumen) ist aufgrund des großen benötigten Volumens und der damit verbundenen Kosten normalerweise nicht machbar. Andererseits lässt sich mit der Variante *Geisternebel* (sowie passender Geräuschuntermalung) ein für den Gegner erschreckendes Szenario aufbauen, auf das man die eigene Mannschaft aber tunlichst gut vorbereitet haben sollte.

Mit Hilfe des *AURIS NASUS OCLULUS* wäre es eventuell auch möglich das eigene Schiff hinter einer illusionären „Leinwand“ zu verstecken, auf der Meer und Horizont bewegt dargestellt sind. Die nötige Kunstfertigkeit wäre aber vermutlich enorm, außerdem wäre der Effekt nur für einen bestimmten Betrachtungswinkel wirksam ... der Beobachter im Krähenest würde z.B. einen Versatz des Horizonts nach unten feststellen, während Beobachter auf Höhe der Reling perfekt getäuscht werden. Diese Diskrepanz wird umso größer, je näher sich die Illusion befindet. Ein weiterer Nachteil wäre, dass eine solche undurchsichtige Illusion Schatten wirft.

Auch wäre es theoretisch möglich Seeungeheuer, einen Westwinddrachen, oder ähnliches als Ablenkung zu erzeugen. Bei entsprechend hoher Realitätsdichte könnten diese Illusionen sogar – wenn auch nur imaginären – Schaden bei der Mannschaft anrichten. Die Kombination der Varianten *Bewegte Bilder* (+7) und *Entfernte Phantasmagorie* (+5, Reichweite ZfW×30 Schritt) ist jedoch eine fordernde Angelegenheit.



Gegenmaßnahmen aller Art

Die Verwendung von dienstbaren Elementaren ist sicherlich eine der vielseitigsten Möglichkeiten zur Abwehr von Gefahren aller Art. Windelementare können heran fliegende Geschosse oder auch Schadenszauber abfangen, Wasserelementare Feuer an Deck löschen, Humuselementare Schäden am Schiff reparieren oder Mannschaftsmitglieder heilen, und wenn Erzelementare nicht so standorttreu wären, würden sie sich natürlich wunderbar zur Bannung aller möglichen steinernen und metallenen Geschosse eignen.

Alle *Elementaren Wände* können Geschosse und Zauber abwehren. Die *WAND AUS LUFT* kann leichte Geschosse sogar zurückwerfen.

Gegen Elementarmagie selbst steht eigentlich nur der *ELEMENTARBANN* als antimagischer Spruch zur Verfügung, oft wirkt auch ein *VERÄNDERUNGEN AUFHEBEN*. Unter Umständen können elementare Zauber auch durch andere elementare Sprüche entgegen gesetzter Wirkung gekontert werden.

Da die Elementarherbeirufung in Al'Anfa keine Tradition hat, wurde dort der *FORTIFEX* entwickelt, um Geschosse abprallen zu lassen. Allerdings ist dieser Zauber aufgrund der geringen Schutzfläche im Seegefecht nur bedingt nützlich. Die geringe Wirkungsdauer ($ZfP^* \times 10 KR$) ist auch durch spontane Modifikation nicht zu verlängern. Außerdem ist es meist nötig, zusätzlich eine der beweglichen Varianten zu verwenden (Probe +7 oder +10). Der versierte Zauberer kann die Fläche von 2×2 Schritt (Reichweitenkategorie 1 Schritt) mit ein bis vier spontanen Modifikationen zur Reichweitenvergrößerung auf 6×6 , 14×14 , 42×42 oder 98×98 Schritt vergrößern, so dass ein einziger Zauber genügen kann, um ein Schiff vor einer Salve zu schützen.

Die Variante *Fesselfeld* des *MOTORICUS* könnte eventuell auch zur Geschossabwehr verwendet werden, wobei allerdings der Durchmesser der Zone (ZfP^* Schritt) zu wünschen übrig lässt und die Form zum Schutz des Schiffes im Gegensatz zur zweidimensionalen Wand des *FORTIFEX* eher wenig geeignet ist. Außerdem ist diese Zone unbeweglich.

Der *GARDIANUM* ist der Standardzauber zur Abwehr von Schadensmagie. Seine Varianten sind auch gegen Verwandlungen und Beherrschungen, sowie gegen das

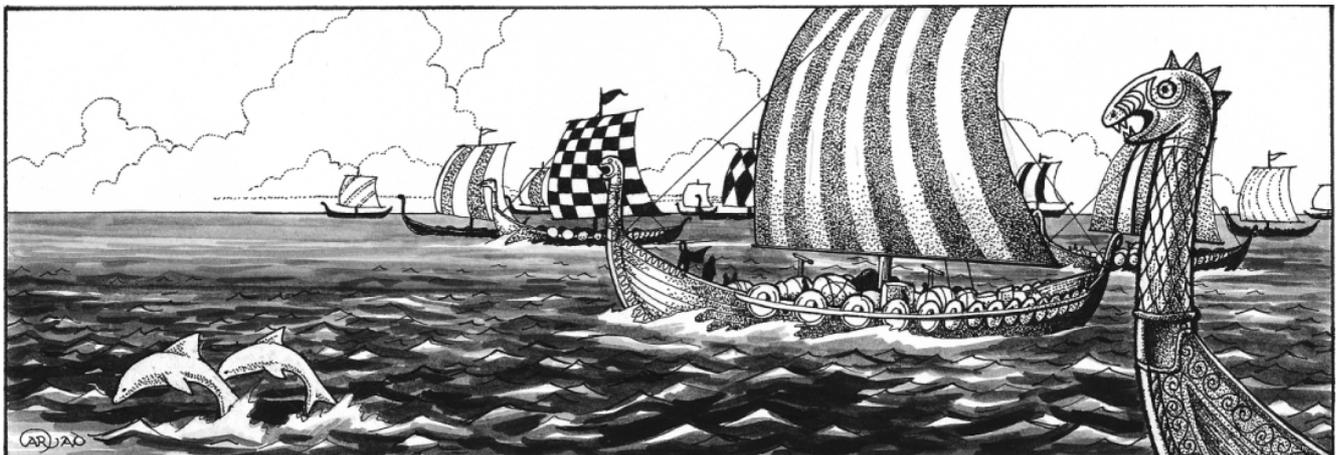
Eindringen von Dämonen geeignet. Auch magische Detonationsgeschosse mit den entsprechenden Merkmalen werden vorzeitig ausgelöst. Deshalb sollte dieser Zauber an Bord niemals fehlen, vor allem in Artefaktform gespeichert. Sicherheitsrelevante Bereiche an Bord sollten jederzeit mit diesem Zauber zu schützen sein. Die normale Reichweite des Zaubers von 3 Schritt, kann mit ein oder zwei spontanen Modifikationen leicht auf 7 bzw. 21 Schritt erweitert werden. *Arkanoglyphen* zur Elementaren Bannung von Feuer können verwendet werden um das Ausbrechen von Bränden an Bord zu verhindern ... äußerst empfehlenswert im *Hylailer Feuer* Magazin. Auch zur Bannung von Dämonen wären *Schutzkreise* empfehlenswert, zumindest an wichtigen Punkten des Schiffes wie z.B. dem Steuer.

Die Abwehr dämonischer Gefahren kann auf mehreren Wegen geschehen. Genannt wurden bereits der *GARDIANUM* und spezielle *Arkanoglyphen*. Der *PENTAGRAMMA* ist schwierig in der Anwendung und der *AUGE DES LIMBUS* zu wenig verbreitet und zu gefährlich für die eigene Seite. Der *DÄMONENBANN* und seine Varianten wären eine weitere Möglichkeit.

Schlusswort

Der *WEICHES ERSTARRE* kann das Eindringen von Wasser selbst bei sehr großen Lecks verhindern, während der *HARTES SCHMELZE* bei der Reparatur eben dieses Lecks hilfreich ist.

Der Phantasie ist kaum eine Grenze gesetzt, wenn es darum geht sich gemein-geniale Methoden zu erdenken, um seine Gegner mit Magie zur Strecke zu bringen. Deshalb kann dieser Artikel auch nur einen kleinen Ausschnitt an Möglichkeiten zeigen, so wie sie ein paar Leuten einfallen, wenn sie über ein solches Thema disputieren. Viele dieser Ideen haben Improvisationscharakter und werden deshalb wahrscheinlich niemals zu einer etablierten Kampftaktik weiterentwickelt, vor allem weil jede standardmäßig eingeführte Taktik eine entsprechende Gegentaktik erzwingt und sich damit selbst ihres größten Vorteils, nämlich der Überraschung, beraubt. Die von den Thorwalern und Khunchomern eingeschlagenen Wege, vor allem die Zuhilfenahme elementarer Kräfte, sind vermutlich die vielversprechendsten.



Skaldensang

von Michelle Schwefel

*'Der rote Tod ist gekommen, er hat uns in seinen Klauen.
Wehe uns allen, es gibt kein Entrinnen!'*

Es war ein milder Spätsommertag, an dem Bridgeras Nachricht die Runajasko von Olport erreichte, jene altehrwürdige Magierakademie Thorwals, von der es hieß, sie sei die älteste Aventuriens. Noch bevor der Bote, ein junger Schiffsführer namens Svear Ennisson, den Torwächter passiert hatte, eilte der greise Akademieleiter und Hetmann der Runajasko, Haldrunir Windweiser, ihm bereits entgegen. Eine Ahnung, dass Bedeutendes in der Luft liege, hatte ihn aus seinem Lehnstuhl getrieben. Nur wenige Worte hatte Bridgera dem Hetmann aus Virport mit auf den Weg gegeben: *'Es gibt eine Spur. Ich warte auf dich.'*

„Wo hast du Bridgera getroffen, Svear Ennisson?“

„In Wardby“, erwiderte der junge Krieger. Svear war sein Unbehagen sichtlich anzumerken, verstohlen blickte er sich um und beäugte misstrauisch die Schüler und ihre Lehrer, die im warmen Sonnenschein ihren Studien nachgingen. Nicht nur Zöglinge des magischen Zweiges tummelten sich hier, die Runajasko war zugleich ein Ort, an dem Skalden und Schiffsbauer in ihren Künsten unterwiesen wurden.

Haldrunir machte eine einladende Geste: „Sei mein Gast, Svear, als Dank für deine Freundlichkeit.“ Doch der Krieger schüttelte den Kopf. „Ich muss zurück zu meinem Schiff. Das verstehst du. Keine Unhöflichkeit meinerseits, Haldrunir Windweiser, das nicht. Aber ich kann nicht bleiben.“ Haldrunir lächelte. In ihrem Aberglauben waren viele Thorwaler eher geneigt, gegen die Gesetze der Gastfreundschaft zu verstoßen, als auch nur eine kurze Weile länger als nötig im Haus eines Magiers zuzubringen. Es war vermutlich allein Bridgeras Autorität zu verdanken, dass Svear sich darauf eingelassen hatte, ihre Nachricht zu überbringen. Haldrunir entließ den jungen Mann mit einem Handschlag aus dieser unbehaglichen Situation. Sichtlich erleichtert strebte dieser mit langen Schritten von dannen, die Vestanvindhodi, wie man die Klippe nannte, auf der die Akademie lag, hinab in die Stadt. Dort würde er vermutlich mit seinen Gefährten auf das bestandene Abenteuer anstoßen und darauf hoffen, dass der mächtige Zauberer ihm seine Unhöflichkeit nicht nachtrug und ihn nicht des Nachts mit einem Alpdruck quälte.

Haldrunir indes verschwendete keinen weiteren Gedanken an den unwilligen Boten. Bridgeras Botschaft mahnte unmissverständlich zur Eile - zumindest, wenn man ihre Worte richtig zu deuten wusste. Der alte Erzmagus rief seine Getreuen Simidriel und Nadêshda zu sich und erklärte ihnen knapp, dass er sich auf die Reise nach Wardby begeben würde, um Bridgera zu treffen. Die dunkelhaarige Svellttalerin schüttelte energisch den Kopf: „Du glaubst doch nicht, dass ich zulasse, dass du dich allein auf den Weg machst, Skolaforradandi. Gewiss, wenn Bridgera ruft, dann ruft sie. Aber denke an die Gefahren. Und denke daran, dass es ein schweres Jahr war, das hinter dir liegt.“ Simidriel Eissänger, ein Firnelf, der schon seit langen Jahren als Lehrer an der Akademie weilte und den Leiter der Zauberschule nur zu gut

kannte, lächelte. Haldrunir legte seine rechte Hand besänftigend auf Nadêshdas Schulter. Mit einem Augenzwinkern sprach er: „Deine Sorge ist mir eine Freude, denn das bedeutet wohl, dass du es noch nicht leid bist, meine Gegenwart zu ertragen. Aber es ist nicht höflich, mir mit deinen freundlichen Worte unter die Nase zu reiben, dass ich zu alt für diese Reise bin.“

Auch die Magierin musste nun schmunzeln. Was immer sie sagen mochte, nichts würde den Leiter der Akademie von seinem Vorhaben abbringen. Einen letzten Versuch war sie sich dennoch schuldig: „Du könntest Nurni Thordisson mitnehmen. Er ist so weit, den Stab zu nehmen und in die Welt zu ziehen. Warum nicht an deiner Seite? Er könnte viel von dir lernen.“ Nadêshda wusste, dass Haldrunir große Stücke auf den jungen Scholaren hielt; zu Recht.

„So, du willst also dem alten Narren einen jungen an die Seite stellen, in der Hoffnung, dass dies etwas zum Besseren wendet.“ Haldrunirs Lächeln wich einer ernsten Miene: „Auf meiner nächsten Fahrt gerne, aber nicht auf dieser. Und ich bitte euch beide inständig, nicht mehr über mein Vorhaben zu reden als unbedingt notwendig. Bridgeras Ruf ist eine ernste Sache. Noch kann niemand wissen, was daraus erwachsen mag. Führt mir die Schule gut, so lange ich weg bin, und zermartert euch nicht den Kopf über mein Wohl und Wehe. Was kommen soll, kommt doch.“

Haldrunir verließ die Runajasko mit den ersten Strahlen der Sonne an Bord der *Vestanvinddrakkar*, der Otta von Bretlinda Ragnisdottir von den Wellenbrechern, die ihn nach Wardby bringen sollte. Er trug eine dunkelblaue knielange Reiserobe und dazu Wollhosen, die die Magier der Nordleute der üblichen Tracht ihrer Kollegen – bodenlangen Roben - aus Bequemlichkeit vorzogen. Seine Kleidung war nach Art der Thorwaler reich mit prachtvollen Borten verziert, in die Runen und stilisierte Fabelwesen eingewoben waren. Den langen, weißen Bart hatte er in zwei Zöpfe geflochten, die mit Kupferringen verziert waren. Auch seinen Haarschopf hatte er durch Schläfenzöpfe gebändigt, denn er mochte es gar nicht, wenn ihm das Haar ins Gesicht fiel.

Es war eine ruhige Überfahrt, die in weniger als einem Tag geschafft war. Bretlinda verabschiedete sich von ihrem Passagier mit einem festen Händedruck. „Soll ich warten, Hetmann?“

Haldrunir schüttelte den Kopf: „Ein freundliches Angebot, für das ich dir danke. Aber ich weiß nicht, wie lange ich dich warten lassen müsste. Möge Swafnir an deiner Seite sein, Bretlinda Ragnisdottir.“ Haldrunir schulterte sein Gepäck - leichtes Gepäck -, denn was brauchte ein alter Mann wie er schon viel.

Die Swafnir-Priesterin erwartete ihren alten Freund am Hafen von Wardby. Ihr langes, schlohweißes Haar flatterte ungebändigt im Wind. Wie viele Swafnir-Priester verzichtete sie im Alltag auf den prächtigen Ornat ihres Standes und zog einfache und bequeme Kleidung vor. Einzig die fein

gearbeitete, gepunzte goldene Fibel, mit der sie ihren Wollmantel zusammenhielt, wies auf ihre Berufung hin: Sie zeigte den springenden Pottwal, Swafnirs Zeichen.

Als Haldrunir mühselig über die Bordwand an den Strand kletterte, verspürte Bridgera mit einem Mal große Traurigkeit. Viele Winter hatten Haldrunirs weise Augen schon gesehen, die meisten davon war er ihr bereits ein guter Freund gewesen. Doch nun traf sie erstmals die bittere Erkenntnis, es mit einem alten Mann zu tun zu haben. Seine Haut wirkte wächsern, und die Falten um Mund und Stirn tiefer. Schatten lagen unter seinen eisblauen Augen, sein Blick allerdings hatte nichts an Klarheit verloren. Haldrunirs knorrige Finger umklammerten den mannshohen Zauberstab aus Eschenholz, der weiß wie Walbein schimmerte.

Als ob Haldrunir etwas geahnt hätte, straffte er sich, hob die Hand zum Gruß und lächelte Bridgera zu. Mit einem Mal schien er wieder ganz der Alte: ein greiser Zauberer zwar, aber zuallererst ein Thorwaler, hochgewachsen und voller Kraft.

Die beiden umarmten sich lange. „Gut, dass du hier bist“, sagte Bridgera. Haldrunir nickte: „Gut, wieder bei dir zu sein, alte Freundin. Aber nun erzähle, was du gefunden hast.“

„Du hast keine Zeit zu verschwenden, was?“ scherzte die Geweihte. „Ich hatte darauf gehofft, wir würden uns erst gemütlich bei einem Premer Feuer zusammensetzen. Und so werden wir es auch machen, Haldrunir Windweiser, denn nur, weil du dir jegliches menschliche Bedürfnis versagst, heißt das noch lange nicht, dass ich es dir gleich tun werde.“

Wenig später saßen sie in der Halla von Rangnild Thorfredisdottir, die Bridgera Gastung in der Ottaskin der Nordwinddrachen gewährt hatte. Ihre Gastgeberin hatte ihnen höflicherweise den Platz an der Feuerstelle überlassen, auch wenn im Sommer hier kein Feuer brannte. Ranghild hatte ihnen Skyr, eine thorwalsche Speise aus geronnener Milch, sowie Brot, Waldhonig, Räucherfisch und Dünnbier aufgetischt und selbstverständlich auch ein gutes Horn Premer Feuer. Die Wardbyerin kannte Bridgera gut und wunderte sich deshalb nicht, als sie sie bat, sie allein zu lassen.

Bridgera nahm einen tiefen Schluck, dann erzählte sie Haldrunir, warum sie ihn gerufen hatte: „Ich bin vor ein paar Tagen nach Torstorgard gereist, weil ich mit der alten Algrid über ihren Vorfahren Tjalf Thivarsson sprechen wollte, der, wie du weißt, einer unserer großen Skalden war, wie schon viele aus seiner Sippe. Ich tat dies auch, um von ihr zu hören, wie er das Jurga-Lied gesungen hat, für das es anscheinend so viele Deutungen und Variationen gibt wie Falten in meinem Gesicht. Algrid erzählte mir alles, an das sie sich aus den Erzählungen ihrer Muhme erinnerte, und als wir beide davon ein wenig müde geworden waren, führte sie mich zur Wegkreuzung, wo man Tjalf einen Runenstein gesetzt hatte. Als ich diesen Stein betrachtete, war mir klar, dass etwas daran ungewöhnlich war. Die Runen über Tjalf waren leicht zu lesen und bargen kein besonderes Geheimnis, auch wenn sie kunstvoll gehauen waren und es eine wahre Freude war, sie zu betrachten. Aber da waren weitere Linien, ältere Gravuren, über die man seinen Ruhmspruch gemeißelt hatte.“ Sie blickte Haldrunir eindringlich an. „Die Muster erinnerten mich an

jene, die ich auf dieser mysteriösen Swafnir-Statue gesehen habe, die man auf Dibrek gefunden hat. Dieselbe Statue, deren Runen uns den Weg zu jenem Geheimnis wiesen, das so viel verändert hat, wie du weißt.“

Haldrunir nickte. Nur zu gut erinnerte er sich an die große Leistung seiner Freundin: Bridgera war damals vor sieben Jahren einem schier unglaublichen Frevel auf die Spur gekommen. Viele Generationen hatte man die Thorwaler gelehrt, dass Efferd ihr oberster Gott sei und der Gottwal Swafnir sein Sohn. Geleitet von Visionen hatte die oberste Swafnir-Geweihte herausgefunden, dass die Deutung Swafnirs als Sohn des Meeressgottes erst lange nach der Landung der Hjalddinger erfolgt sein musste. Was den Mittelreichern mit dem Schwert nicht gelungen war, nämlich die Nordleute unter ihren Einfluss zu bringen, sollte dadurch endlich gelingen: In Folge hielt der mittelreichische Glaube an die Zwölfgötter weithin Einzug, und auch wenn die Thorwaler Swafnir nicht abschworen, so galt er doch als Sohn Efferds und als Halbgott den Zwölfen nicht ebenbürtig.

Bridgera wurde nach ihrer Entdeckung nicht müde, weitere Nachforschungen anzustellen. Haldrunir hielt seine alte Freundin darum in hoher Achtung, denn ihre Erkenntnisse hatten den Anstoß für die Rückbesinnung Thorwals auf die alten Traditionen ihrer Ahnen gegeben, auf jene Menschen, die aus Hjalddingard über das Meer der Sieben Winde geflohen waren, um in Aventurien eine neue Heimat zu finden. Infolge dessen war es vor gerade einmal vier Jahren zu dem schicksalsträchtigen Entschluss der Thorwaler gekommen, sich von dem Einfluss der Mittelreicher und ihrer Götter zu lösen, sich auf den alten Glauben zu besinnen und Swafnir als ihrem Beschützer zu folgen.

Bei ihrem letzten Treffen hatten Bridgera und Haldrunir wie so oft lange über die Fragen gebrütet, die sich aus den ungezählte Geheimnisse ergaben, die die Erkenntnis erst mit sich brachte: Wie hatte es geschehen können, dass die Nachfahren der Güldenländer die Thorwaler so leicht zu täuschen vermochten? Man hatte herausgefunden, dass jemand – oder etwas? – die Bedeutung einiger Runen geändert hatte, mit weitreichenden Folgen, denn mit ihnen war zugleich eine große Zauberwirkung verbunden, wenn man sie richtig zu deuten wusste. Dieses Wissen war vor vielen hundert Jahren verloren gegangen, die Runen seit dem kaum mehr als einfache Schriftzeichen. Dies begründete auch das besondere Interesse von Haldrunir und seinen Kollegen der Runajasko, diese uralten Geheimnisse zu entschlüsseln, denn die Macht der Runenmagie schien immens.

Durch Bridgeras Fund ermuntert, begannen auch die Magier zu forschen. Verloren geglaubtes Wissen kam zu Tage, fügte sich zusammen wie ein Legespiel, wenn man nur die nötige Geduld aufbrachte. Doch das Rätselgeflecht wies noch weit mehr Fragen auf als Antworten. So erklärte sich, warum beide, der Magier und die Swafnir-Geweihte, nicht müde wurden, weitere Nachforschungen zu unternehmen.

Bridgera fuhr fort: „Als ich die Linien der Runenzeichen mit meinem Finger nachfuhr, hatte ich einen Wahrtraum. Er ließ nur eine Deutung zu: Ich sollte mit dem Wind sprechen. Da wusste ich, dass es an der Zeit war, dich zu rufen.“

Haldrunir nickte nachdenklich. „Ich hätte Bretlindas Angebot zu warten besser annehmen sollen. Sie hätte uns nach Torstorgard rudern können.“

„Nicht nötig, alter Freund, und auch nicht ratsam. Bretlinda ist ein freundliches Mädchen, das zudem mit einer großen Schwatzhaftigkeit gesegnet ist. Es ist schon recht so, wenn sie nicht weiß, wohin unser Weg uns führt, denn sonst wissen die Leute es noch, bevor wir dort ankommen.“

„Ich bin mir sicher, es wird auch so Aufsehen genug geben, wenn die Leute uns gemeinsam reisen sehen. Die Gerüchte über unsere Fahrt werden bereits in der Stadt Thorwal die Runde machen, noch bevor wir nach Olport zurückgekehrt sind.“ Bridgera konnte nicht widerstehen: „Das mag schon sein, Haldrunir, aber nachdem es dir eben nicht schnell genug gehen konnte, scheinst du nun lieber hier im gemütlichen Haus mit mir sitzen und schwatzen zu wollen, statt die Nase in den Wind zu strecken und aufzubrechen. Wenn wir weiter so bummeln, müssen wir uns noch sorgen, dass der Wintereinbruch schneller ist als wir.“

Haldrunir tat ein wenig empört, denn dass man ihn der Schwatzhaftigkeit und Zauderei zieh, das mochte er gar nicht leiden, auch nicht im Scherz. Zur Bekräftigung seiner Entschlossenheit griff er nach seinem Bündel, das neben ihm auf der Bank lag. Ranghild ließ er zum Dank für ihre Gastfreundschaft ein Kräuterbündel zurück, das sie im Stall abbrennen konnte, um Schaden vom Vieh abzuhalten, denn es schickte sich, sich für eine freundliche Geste erkenntlich zu zeigen.

Bridgera führte Haldrunir zu dem kleinen Boot, mit dem sie von Torstorgard herüber gesegelt war. Mit geübter Hand brachte sie das Gefährt zu Wasser und setzte die Segel. Der Wind stand günstig, so dass sie rasch voran kamen und nicht einmal zu den Riemen greifen mussten. Links und rechts des Fjordes, der sich tief in das Land geschnitten hatte, erhoben sich steile, dicht bewaldete Hänge. Am Fuß der Hügel lagen einige einsame Gehöfte, die man nur vom Wasser aus erreichen konnte. Die Menschen hier lebten vornehmlich von dem, was sie dem Meer abzurufen vermochten - ein ebenso entbehrungsreiches wie hartes Leben. Nicht alle beschränkten sich dabei auf die Fischerei. Die Bewohner des Aurlandfjords waren berüchtigt für ihre Raubfahrten. Haldrunir und Bridgera indes hatten nichts zu befürchten. Nicht einmal der verwegenste Pirat würde es wagen, die Hohepriesterin Swafnirs und den mächtigen Magier anzutasten.

Torstorgard war eine der ältesten thorwalschen Siedlungen, nur wenig jünger als Olport, wo die mutigen Seefahrer damals nach ihrer Überfahrt über das Meer der Sieben Winde angelandet waren. Die uralten Jolskrimi, wie die Thorwaler ihre Langhäuser nannten, duckten sich hinter hohe, von Palisaden gekrönte Wälle, die vor Raubüberfällen, kriegslüsternen Nachbarn und wilden Tieren schützten. Die schweren Reetdächer der Jolskrimi zogen sich bis auf den Boden hinab, die altersdunklen Firstbalken waren mit geschnitzten Drachenköpfen und Ornamenten zum Schutz gegen Unheil verziert.

Die meisten Bewohner Torstorgards gehörten zu einer der drei Ottajaskos, die hier beheimatet waren; die anderen hatten ihre Katen und Langhäuser abseits der Wälle errichtet.

Am Strand lagen zwei Langschiffe, ein Knorr, der von einer Handvoll Männer und Frauen für eine Handelsfahrt bereit gemacht wurde, und eine schlanke, elegante Otta, ein

Drachenschiff, wie es die Thorwaler seit jeher für ihre Raub- und Kriegsfahrten verwendeten. Ein paar Leute besserten die Takelage des Schiffes aus. Sie winkten Bridgera und Haldrunir zu, als sie sie erkannten.

Wie Haldrunir es voraus gesehen hatte, sorgte ihre Ankunft für Aufsehen, und gleich waren auch ein paar Leute da, die sie scheu umringten, um zu sehen, was so bedeutende Leute nach Torstorgard geführt hatte. Es würde sich wohl nicht vermeiden lassen, dass sie mit ansahen, was Bridgera und er hier zu schaffen hatten.

„Unsichtbar machen müsste man sich können“, flüsterte Bridgera ihm zu. Haldrunir rümpfte allein bei dem Gedanken die Nase. Mochte es in der Theorie ein verlockender Gedanke sein, aber selbst jetzt im Sommer wollte es ihm nicht gefallen, sich nackt wie aus dem Mutterschoß an den Leuten vorbeizuschleichen und er bezweifelte, dass es Bridgera anders sehen würde.

Wie es sich gehörte, begrüßten sie die Anwesenden freundlich, und jene, die sie kannten, mit einem Handschlag. Olgerda Yngvarsdottir von den Eisschwänen, der mächtigsten Ottajasko Torstorgards, lud Bridgera und Haldrunir in ihr Haus, wie es die Gebote der Gastfreundschaft forderten. Doch Bridgera wehrte freundlich, aber bestimmt ab. „Ich danke dir für deine Freundlichkeit, Olgerda, aber wir werden nur kurz hier verweilen.“ Hätte das Ausschlagen einer Einladung unter zwei gewöhnlichen Thorwalern zu einer ordentlichen Verstimmung geführt, würde man es Bridgera zweifelsohne nachsehen.

Allerdings ließen es sich die Dörfler nicht nehmen, den beiden zu Tjalfs Runenstein zu folgen. Insbesondere zwei Mädchen, Schwestern, wie ihre ähnlichen Gesichtszüge und die roten Locken verriet, waren besonders keck und klebten geradezu an Haldrunirs Robe, auch wenn ihr Vater mit sorgenvoller Miene versuchte, sie wegzulocken, ohne dass der Magier aufmerksam wurde. Ganz geheuer war es ihm nicht, dass sich seine beiden Mädchen so nahe an den Zauberer wagten und ihn gar berührten. Man konnte schließlich nie wissen, ob nicht doch etwas Übles aus der Zauberei erwuchs. Haldrunir ließ sich nicht beirren und machte sich einen Spaß daraus, die Kinder mit einer kleinen, grünen Flammenkugel zu erfreuen, die er durch die Luft tanzen ließ.

Schließlich aber kniete Haldrunir sich vor Tjalfs Runenstein nieder und betrachtete nachdenklich die feinen, verwitterten Gravuren. Bridgera hatte Recht. Die Zeichen glichen in der Tat jenen Runen, die man vor der Zeit des Vergessens geschnitzt hatte. An einer Stelle vermeinte er gar das Fragment eines Vitkari zu erkennen, eines Zauberzeichens, wie es die alten Runenmagier zu wirken verstanden hatten. Mit geschlossenen Augen fuhr er mit den Fingerspitzen die Linien entlang, versuchte zu ergründen, wie das Zeichen einst gelautet hatte, bevor der Meißel des Runenschnitzers es zerstört hatte. Wind, kam es ihm in den Sinn. Wind, wie auch Bridgera gedeutet hatte. Doch Haldrunir spürte, dass damit nur ein Teil des Rätsels entschlüsselt war. Er atmete tief durch. Ein neuer Versuch. Diesmal folgte er dem Muster aus dem Gedächtnis, versuchte intuitiv die Linien zu erraten, die fehlten. Seine Finger lösten sich von der Gravur und zeichneten wie von Zauberhand geführt ein Zeichen nach:

Luft - Wasser, Luft - Wasser, Luft - Wasser- Feuer, Luft - Wasser ...

Haldrunir erwachte erst aus seiner Trance, als Bridgera ihn fest an der Schulter rüttelte. Besorgt blickte sie ihren Freund an, doch der schenkte ihr ein hoffnungsfrohes Lächeln: „Luft, Wasser und Feuer. Das ist es!“

Bridgera blickte nicht minder verdutzt drein als die Zuschauer, die sie umringt hatten. Dennoch bezwang sie ihre Neugier. Es war sicher besser, wenn Haldrunir ihr seine Erkenntnisse ohne neugierige Zeugen unterbreiten würde. Den allerdings schien das nicht zu bekümmern. „Ein mächtiger Runenstein ist das, obwohl er sicher einen guten Teil seiner Kraft verloren hat über die Jahrhunderte. Was für ein Schatz. Ich werde Froedi Friggbaerson hierher schicken, sobald ich wieder zurück gekehrt bin, er soll den Stein untersuchen. Er ist ein helles Köpfchen, was die Runen angeht, und außerdem jung genug, dass es ihm nichts ausmacht, Stunden auf den Knien vor diesem Stein zu hocken. Er kann ...“

„Und was soll das nun heißen, Haldrunir Windweiser, Feuer, Wasser, Luft?“ unterbrach Bridgera ihren begeisterten Gefährten, ein wenig Ärger klang in ihrer Stimme mit. „Nicht Feuer, Wasser, Luft, Bridgera, hör mir doch zu: Luft, Wasser und Feuer.“ Er hob den Zeigefinger und deutete auf sie. „Luft, übrigens, nicht Wind, ein kleines Detail, aber wichtig.“ Bridgera verzog unwirsch den Mund. Sie mochte es gar nicht, wenn der Magier sich in Kleinigkeiten verstieg wie ein nostrischer Erbsenzähler. „Gut, dann also so. Und was bedeutet das nun?“

„Luft, Wasser und Feuer, das deutet auf einen Ort, an dem diese drei Elemente in wichtiger Beziehung zueinander stehen.“ Bridgera rieb sich nachdenklich die Stirn. Es gab allein in Thorwal viele Orte, auf die diese Beschreibung passte. Heiße Quellen und feurige Schlünde prägten das wilde Land Nordthorwals.

„Vielleicht meint ihr ja den alten Ulvadir“, warf eine der Umstehenden ein, eine gerade einmal sechzehn Winter zählende junge Frau mit dicken, blonden Zöpfen und kecken Sommersprossen, die erst in diesem Sommer ihre Ottajara abgelegt hatte, wie das frisch leuchtende Hautbild auf ihrem muskulösen linken Oberarm verriet. Ein stämmiger Bursche mit zotteligem Haar und wildem Bart winkte kopfschüttelnd ab. „Schafmist! Halte dich da raus, Nellgard, was hast du schon für eine Ahnung.“ Er grinste verlegen. „Ihr müsst nicht auf meine Schwester hören, sie hat immer so seltsame Einfälle. Das haben schon die Runen bei ihrer Geburt verkündet, sagt unsere Großmutter immer.“

„So, haben sie das?“ Bridgera blickte Nellgard unverwandt an, doch die ließ sich nicht einschüchtern und erwiderte ihren Blick freimütig.

„Ulvadir, sagst du?“ mischte sich nun auch Haldrunir ein. „Gar keine schlechte Idee.“

Ulvadir war der Name einer heißen Springquelle zwischen Eghoje und Olport, und in der Tat vermählten sich in ihr die drei Elemente. Der Geysir war die Wohnstatt eines Elementargeists, der der Quelle seinen Namen gegeben hatte. Er war weniger für seine Weisheit als für seine Launenhaftigkeit bekannt. Obwohl Bridgera skeptisch war, behielt sie ihre Vorbehalte für sich. Sie hatte in all den Jahren gelernt, dass es Zeiten gab, in denen man sich einem anderen

Menschen anvertrauen musste. Haldrunir würde schon wissen, was er tat.

‘Ist niemand da, um uns zu helfen?’

Sie hatten dem Stein bereits den Rücken gekehrt, als der Magus inne hielt.

„Warte.“

Er eilte zurück und beugte sich ganz nah zu dem Runenstein herunter. Angestrengt musterte er ihn, umrundete ihn, fuhr die Linien nach. Schließlich ließ er sich wieder auf die Knie fallen und griff nach seinem Dolch, um das Moos abzukratzen, das den Fuß des Runensteins bedeckte. Eine ganze Weile ging das so, ohne Ergebnis. Haldrunir fluchte leise.

„Was suchst du denn?“

„Ich weiß nicht, nur eine Eingabe. Mir war, als berge der Stein ein weiteres Geheimnis – etwas von großer Bedeutung. Nur was?“

‘Nur Verzweiflung.’

Plötzlich schlug er sich mit der flachen Hand auf die Stirn. „Ich Ochse.“ Zielstrebig suchte er eine Gravur ab, die einem Wirbel glich. „Der Wind, Bridgera. Das war keine Fehldeutung von Luft. Du hattest Recht. Wir sollten den Wind fragen.“ Er stieß den Dolch tiefer in den Erdboden, der dünnen Gravur des Windwirbels folgend. Triumphierend blickte er auf. „Sieh!“ Bridgera näherte sich neugierig – und mit ihr einige Dörfler, die das merkwürdigen Treiben nach wie vor beobachteten. Gras und Erde hatten ein Runenzeichen verborgen, ein paar hastige Linien, die verriet, dass man sie in Eile geritzt hatte.

Die Runen waren auf unverwechselbare Weise ineinander verschlungen, die Buchstaben klar zu erkennen:

HRN

Haldrunir wurde bleich. Er blickte Bridgera ungläubig an.

„Was ist mit dir?“

Haldrunir Stimme bebte, aufgeregt deutete er auf das Zeichen. „Ich kenne diese Glyphe Ich habe sie schon häufig gesehen. Sie gehört Hjerolf Runensänger Norgildsson.“ Er atmete tief durch, um sich zu fassen.

„Hjerolf war einer der letzten Runenmeister der Runajasko vor der großen Seuche. Der letzte, der sich auf die Geheimnisse der Zauberrunen verstanden haben soll, und der einzige, der von der Seuche verschont blieb. Er ist verschollen und mit ihm all sein Wissen. Die Sagas erzählen, er habe der Runajasko den Rücken gekehrt, doch aus welchem Grund und mit welchem Ziel, weiß niemand zu sagen.“

Bridgera begriff, warum ihr Freund so aufgeregt war wie ein junger Krieger vor der ersten Schlacht. Die Magier suchten schon lange nach einer Spur über den Verbleib des Runenmeisters, bislang vergeblich.

„Was denkst du, wie sein Name auf diesen Stein kommt, Haldrunir? Und wieso hat man ihn dort eingeritzt, wo man sich sicher sein konnte, dass ihn in ein paar Jahren niemand mehr finden würde?“

Haldrunir zuckte ratlos die Achseln. Prüfend legte er seine Hände auf den Boden. „Nein, dies ist keine Stätte des Todes, die Erde erzählt nichts von Gebeinen oder Blut.“

Er blickte in die Runde, aber keiner der Umstehenden machte den Anschein, als habe er je zuvor von dem geheimnisvollen Magus gehört.

„Weiß jemand von euch etwas über diese Gravur?“
Kopfschütteln.

„Oder über Hjerolf Runensänger, den legendären Zauberer? Aus den Geschichten euer Ahnen?“
Kopfschütteln.

Bridgera zog ihren Freund beiseite.

„Und nun? Dies scheint nicht der Ort, an dem wir mehr über dieses Rätsel herausfinden werden.“

Haldrunir zuckte die Achseln. „Vielleicht ist es nur ein Zufall, dass wir Hjerolfs Zeichen auf diesem Stein gefunden haben. Vielleicht aber auch nicht.“

Er versank für eine Weile in tiefe Grübeleien.

„Bridgera, wenn wir eine Spur von Hjerolf finden, hast du eine Ahnung, was das bedeuten könnte? Womöglich findet sich etwas, das einen Hinweis auf das verlorene Wissen über die Magie der Runen enthält.“

Selten zuvor hatte Bridgera ihren alten Freund so aufgeregt gesehen. Seine Augen leuchteten vor Tatendrang.

„Aber wo willst du weitersuchen?“

„Kein Grund, vom einmal gefassten Plan abzulassen. Wir suchen Ulvadir auf. Ich weiß, was du denkst, eine vage Fährte. Aber manches Wild hinterlässt kaum eine Spur und ist dem Jäger damit eine um so wertvollere Beute. Außerdem“, er lächelte, „fällt dir etwas Besseres ein?“

Bridgera schüttelte zweifelnd den Kopf. „Dabei sollte ich diejenige sein, die sich voller Tatendrang an die Verfolgung macht, und nicht du, der du üblicherweise Zweifel hegst. Vielleicht bin ich doch allmählich zu alt, um landauf, landab zu reisen, allein in der Hoffnung, ein Geheimnis aufzustöbern.“

’Selbst Salandir Schneeschwinge, der hierher gekommen war, um zu helfen, ist gegen die Seuche nicht gefeit – Ich glaube nicht, dass er den kommenden Tag überleben wird.’

Obwohl der Sonnenuntergang nicht mehr lange auf sich warten lassen würde, beschlossen die beiden Freunde nach einem kurzen Mahl die Reise dennoch fortzusetzen, auch wenn ihre Gastgeberin Olgerda Yngvarsdottir protestierte und sie unvernünftig scholt.

Sie hatten beschlossen, den Landweg zu Ulvadirs Quelle zu nehmen, die nordwestlich von Torstorgard lag.

Nach einer Stunde Marsch war es an der Zeit zu lagern. Sie fanden einen guten Platz auf einer Waldlichtung, im Schatten einer mächtigen Buche. Sie bereiteten sich ein Lager im weichen Moos und entzündeten ein kleines Feuer, um sich ihr Mahl aus Dinkelbrei, Stockfisch, Milch und Trollbirnen zu bereiten. Eine Weile saßen sie satt und zufrieden da, kosteten still die Nähe des anderen aus und blickten versonnen in den klaren Sternenhimmel. In den langen Sommernächten Nordthorwals verschwand die Sonne nur für kurze Zeit hinter dem Horizont, und auch jetzt sorgte ihr Schein dafür, dass es nur dämmerig wurde.

Schließlich, als Haldrunir bereits die Augen zufielen, sang Bridgera für ihn. Sie hatte eine wundervolle Altstimme, geübt

darin, donnernde Predigten zu halten oder Geschichten über Swafnirs Weisheit zu erzählen. Sie sang von Lifthjeld, einem jungen Fischer, der sich in eine Wellentochter verliebt hatte, ein Kind Swafnirs. Nacht für Nacht fuhr er auf die See hinaus, um ihr nahe zu sein, und konnte sie doch nie erreichen. Zwar neckte und lockte sie ihn, aber ernst nahm sie sein Werben nicht. Eines Tages konnte er es nicht länger ertragen, seiner Geliebten fern zu sein. Er fuhr im Sturm aus und suchte nach ihr. Als sie mit ihren Schwestern in einer riesigen Woge herandonnerte, sprang er über Bord, um ihr endlich nahe zu sein. Die Wellen brachen über ihn hinweg, und er versank im Meer. Als das letzte Quäntchen Luft aus seinen Lungen wich, musste Lifthjeld erkennen, dass sein Sehnen vergeblich gewesen war.

Er ertrank.

Seitdem fährt der Geist des unglücklichen Lifthjeld auf seinem Schiff bei Sturm über die Meere, um andere vor seinem Schicksal zu warnen.

Am nächsten Morgen brachen sie mit dem ersten Vogelgezwitscher auf. Es war ein milder, schöner Sommertag. Sie durchwanderten ein lichtiges Waldgebiet mit Birken und Föhren. Der Boden war stellenweise sumpfig und Seen mit Schilfgras erstreckten sich zwischen den Stämmen. Bienen summten, und der Duft von Kräutern und würzigem Gras drang ihnen in die Nase. Obwohl der Mittsommer eben erst verstrichen war, färbten sich hier und dort die ersten Blätter gelb. Nicht lange, und der kurze Herbst würde das Laub rot und golden färben, bevor der unerbittliche Winter kam.

Haldrunir fühlte sich so wohl, wie schon lange nicht mehr. Sicher, seine Füße schmerzten von der ungewohnten Wanderung, er schwitzte vor Anstrengung und sein Atem kam keuchend, wenn sie einmal ein steiles Stück Wegs hinter sich bringen mussten. Doch er wollte nicht einen Augenblick missen. Erst jetzt wurde ihm bewusst, wie sehr er solche Reisen entbehrt hatte: die Freiheit, dorthin zu gehen, wohin er wollte, zu tun, was immer ihm beliebte. Sein Herz fühlte sich leicht und beschwingt an, wie seit Langem nicht mehr. Es stand außer Frage, dass er mit Leib und Seele Skolaforradandi der Runajasko war, seit zweieinhalb Jahrzehnten schon, und sich darüber ganz gewiss nicht beklagen wollte. Und dennoch genoss er es, mit seiner alten Freundin über Stock und Stein zu wandern, wohin auch immer ihr Schicksal sie treiben würde.

Je tiefer sie in den Wald vordrangen, desto unwegsamer wurde das Gehölz. Dichtes Gesträuch und Dornenranken machten manchen Umweg erforderlich. Der Boden wurde felsiger, die Laubbäume wurden spärlicher und machten mächtigen Trondetannen und Firunsföhren Platz, deren dichte Kronen nur hier und dort einen Lichtschimmer durchließen.

Bridgera, als Kind des Meeres, war ihr Unbehagen über die dicht gedrängten Bäume sichtlich anzumerken. Immer wieder blickte sie sich angespannt um und lauschte angestrengt auf die für sie ungewohnten Geräusche des Waldes. Es gierte sie nach dem freien Blick auf die offene See, wo keine unvermutete Gefahr hinter Stämmen und Wurzeln lauern konnte und wo die Winde frei und unbehelligt wehten. Haldrunir bemerkte ihr Unbehagen und versuchte sie mit einem Rätselspiel abzulenken, einem beliebten Zeitvertreib

in Thorwal. Bridgera war eine gute Rätselknackerin, und bald hatte sie vor lauter Ehrgeiz, Haldrunirs Worträtsel zu lösen, ihre Beklommenheit vergessen, bis sie endlich wieder freies Land erreichten.

Sie kamen nur langsam voran. Konnte ein junger Mann den Weg zu Ulvadirs Quelle in knapp zwei Tagen zurücklegen, brauchten sie weit länger, denn sie mussten oft rasten, und ihre Schritte waren lange nicht mehr so forsch wie in ihrer Jugend. Selbst Bridgera, die ein paar Jahre jünger war als ihr Freund, kam gelegentlich gehörig außer Atem, auch wenn sie sich alle Mühe gab, dies vor Haldrunir zu verbergen und ihm lieber mit einem aufmunternden Lächeln begegnete, statt über ihre Kurzatmigkeit zu fluchen, wie sie es getan hätte, wenn sie allein gewesen wäre. Angesichts dessen, dass sich Haldrunir weit schwerer plagen musste, schwieg sie mit zusammen gebissenen Zähnen, zum einen, um ihn nicht zu entmutigen, zum anderen, weil sie sich nicht eingestehen wollte, dass es an der Zeit sein könnte, solche Reisen Jüngeren zu überlassen.

Haldrunir schmerzten seine Knochen von der ungewohnten Wanderung. Er musste einsehen, dass ein warmes Lager unter einem festen Dach in seinem Alter seinen Vorteil hatte. Schlimmer noch, dass es ohne kaum mehr ging.

Nach der dritten Nacht unter freiem Himmel erwachte er mit schmerzenden Gliedern. Die einfache Bettstatt auf unebenem Grund hatte dafür gesorgt, dass er kaum hatte einschlafen können. Müde und mit schmerz erfüllter Miene blickte er Bridgera an, kaum fähig, sich wieder zu erheben. Es brauchte eine ganze Weile, bis die Sonne ihn so weit gewärmt hatte, dass die Schmerzen nachließen und sie aufbrechen konnten. Bridgera half ihm so gut sie konnte, bemüht, seinen Stolz nicht zu sehr zu verletzen. Nach einer Weile schimpfte er auch nicht mehr über sie, wenn sie ihm die Hand an einem besonders unwegsamen Wegstück reichte, um ihm zu helfen.

Am vierten Tag hatten sie endlich ihr Ziel erreicht. Sie dankten Swafnir, dass sie diesen Teil des Abenteuers überstanden hatten, doch hatten die Strapazen ihre Spuren hinterlassen, wie ihre schwerfälligen Schritte und die von der Anstrengung gezeichneten Gesichter verrieten.

Ulvadirs Quelle lag inmitten einer schroffen Landschaft aus schwarzem Lavagestein, zerklüftet, öde und karg. Nebelschwaden stiegen aus tiefen Erdspalten auf, und glühende Feuerzungen leckten aus scharfkantigen Klüften empor, wo sie sich dicht unter dem Erdboden einen Weg durch Sumus Leib fraßen.

Die Quelle des Elementars war ein nahezu kreisrunder, kleiner Pfuhl. Heiße Dämpfe und Luftblasen stiegen aus dem Wasser empor, und ein scharfer, metallischer Geruch lag in der Luft. Haldrunir ließ sich schwerfällig auf einem Felsbuckel nieder und bedeutete Bridgera, es ihm gleich zu tun.

„Wir werden warten müssen, bis er kommt.“

Bridgera blickte ihn stirnrunzelnd an. „Es regnet. Mir ist alles andere als behaglich, auch wenn es hier wenigstens wärmer ist. Warum rufst du ihn nicht einfach, Haldrunir Windweiser? Er wird sich deiner Bitte doch nicht verweigern.“

Haldrunir schüttelte den Kopf. „Wieso eine Bitte verschwenden, wenn er doch sowieso kommen wird. Komm, nimm meinen Mantel gegen die Nässe und einen Schluck Feuer gegen die Kälte.“

„So ein Unfug“, schnappte Bridgera unwirsch. Sie stapfte zu der Quelle und beugte sich vorsichtig über den gähnenden Schlund. Der Dampf war so heiß, dass sie zurückfuhr. Das machte sie erst recht zornig. „Ulvadir!“ brüllte sie. „Ulvadir, ich rufe dich!“

Doch so lange sie auch rief, niemand zeigte sich. Auch Haldrunir zeigte sich von ihrem Ausbruch unbeeindruckt, er hatte die Augen geschlossen und döste vor sich hin, als wäre nichts gewesen.

Brütend ließ Bridgera sich mit verschränkten Armen nieder, ihre düstere Miene verriet, wie es in ihr brodelte. Wenn er sie jetzt anspräche. Aber Haldrunir machte nicht die geringsten Anstalten, sie zu beachten.

Also wartete sie Was hätte sie auch anderes tun können.

Die Sonne war einen guten Fingerbreit weitergewandert, als der mächtige Wasserelementar sich endlich erhob. Fauchend und dampfend schoss es aus seiner Höhle empor, reckte die wässrigen Glieder wohl an die zwanzig Schritt in den Himmel und besprühte seine Gäste fröhlich mit gischtigem Schaum.

„Sieh an, sieh an“, grollte das Wasserelementar mit gurgelnder, dumpfer Stimme, „der kleine Haldrunir. Lange schon ist es her, dass du mich besucht hast, denn das letzte Mal war dein Haarschopf noch nicht so weiß.“ Das Elementar wandte sich jäh, wie eine Quelle springt, Bridgera zu: „Und wer bist du?“ Bridgera zuckte erschrocken zusammen, als der Wassergeist so plötzlich vor ihr auftauchte, und sie wich zurück. Von einem Elementar reden und einem leibhaftig zu begegnen, das machte einen gewaltigen Unterschied. Mit einem leichten Zittern in der Stimme antwortete sie: „Bridgera Karvsolmfara, nennt man mich, Ulvadir“, derweil sie ihn misstrauisch beäugte.

Der Wassergeist schien ihre Furcht nicht zu stören. Munter tanzte er vor ihr umher. „Von dir habe ich gehört, Bridgera. Eine weise Frau bist du, so erzählt man sich. Und ein wenig aufbrausend wohl auch?“ Er gab ein brodelndes gluckendes Grollen von sich und kam noch ein Stückchen näher. Streng blickte er sie an. Unwillkürlich duckte Bridgera sich schutzsuchend. Was, wenn sie das Elementar mit ihrem Geschimpfe erzürnt hatte? Ulvadir machte jedoch keine weiteren Anstalten, sie zu erschrecken.

„Was also bringt zwei weise Humus-Kreaturen wie euch zu Ulvadir? Braucht ihr einen Rat? Soll ich euch eins meiner Kinder rufen, um euch einen Dienst zu erweisen? Oder wollt ihr mich nur mit eurer Gesellschaft erfreuen?“ Der Wassergeist gluckste, dass es wie Gelächter klang. Seine Gestalt schien sich ständig zu verändern, nur sein Antlitz, das an einen gutmütigen Riesen erinnerte, war von Bestand, auch wenn es nicht immer dort zu finden war, wo man ein Gesicht üblicherweise vermutete.

‘Um mich herum nur Sterben. Thorkar, Hjora, Bridlinda und Yngvar, sie alle hat der dunkle Tod geholt. Viele wälzen sich in unerträglichem Leiden. Das Feuer brennt heiß in ihren Gliedern. Ich glaube nicht, dass sie die nächste Nacht überstehen werden. Was kann ich nur tun ...’

„Ulvadir, guter Geist des Wassers, wir sind zu dir gereist, weil schwere Fragen uns drücken.“

Neugierig näherte sich der Wassergeist.

„Du weißt um die Runen und ihre Geheimnisse. Wir sind auf der Suche nach denen, die ihren Sinn verändert haben und

damit das Schicksal unseres Volkes. Wir wollen wissen, wie und warum sie das getan haben.“

Der Wassergeist wiegte sich nachdenklich hin und her. „Die Windskinder Hrunir und Hrunja haben mir davon geflüstert, doch würde ich aufschneiden, wenn ich behauptete, mehr darüber zu wissen“, gluckste und gurgelte das Elementar. „Aber die Lösung liegt nicht hier an Land, Haldrunir Windweiser. Euer Weg ist noch lange nicht zu Ende.“

Bridgera hatte Mühe, ihre Enttäuschung zu verbergen. Haldrunir hatte sich getäuscht, Nellgards Rat zu folgen, die Spur war so kalt wie zuvor. Wahrscheinlich würde es das Beste sein, den Runenstein noch einmal eingehend zu untersuchen. Oder aber einen anderen Ort zu suchen, an dem Feuer, Wasser und Luft sich vermählten. Sie fluchte leise. Die beschwerliche Reise völlig vergeblich. Düster blickte sie Haldrunir an, doch dieser war noch nicht bereit zu gehen.

„Und Hjerolf Runensänger, Ulvadir? Hast du von ihm und seinem Schicksal Kenntnis?“

„Sieh an, sieh an, kleiner Haldrunir, nun stellst du eine Frage, die sich wirklich zu stellen lohnt.“

Bridgera horchte auf.

Der Wassergeist wiegte sich eitel vor ihnen hin und her. „Ich habe mich schon lange gefragt, wieso ihr Magier sucht und sucht und niemals auf die Idee gekommen seid, mich zu fragen.“

Bridgera konnte nicht länger an sich halten: „Und was weißt du über ihn, Ulvadir?“ Ihr Tonfall geriet weit ruppiger, als sie es eigentlich gewollt hatte und insgeheim rechnete sie mit einem Zornausbruch des Wassergeistes.

„Nicht so hastig, ungestümer Menschling, nicht so hastig. Ist es nicht üblich, dass ihr mir einen Dienst erweist, für das, was ich euch geben kann?“

„Bei Swafnirs Fluke!“ entfuhr es der Geweihten. Sie war sich dessen bewusst, dass gerade das Wasser ein launisches Element war. Aber angesichts der Strapazen war ihr Geduldsfaden so dünn wie der Faden eines Spinnennetzes geworden und Geduld war noch nie eine ihrer Stärken gewesen.

„Und wonach begehrt du, Ulvadir?“ sprach Haldrunir eilig, bevor Bridgera noch etwas Unbedachtes sagen konnte, das den Wassergeist verärgern könnte.

Das Elementar wiegte sich unschlüssig hin und her und spitzte die wässrigen Lippen. „Hmm, mal sehen. Ich könnte dies ... hmm, ja ... oder das ...“

Schließlich lächelte er schelmisch: „Ich wollte nur sehen, ob ihr euch darauf einlassen würdet.“ Er zwinkerte Bridgera zu. Ulvadir beugte sich so nahe zu ihnen herunter, dass sie sein gutmütiges Gesicht hätten berühren können. Die Hitze des Wassers trieb ihnen den Schweiß auf die Stirn und nahm ihnen den Atem. „Ihr müsst den Felsen aufsuchen, den ihr Hranngars Fang nennt. Dort, wo Luft und Wasser sich treffen, sollt ihr eure Antwort finden.“

Jäh sprang der Wassergeist in die Höhe, dass die Fontäne turmhoch aufragte, um ebenso plötzlich zu verschwinden. „Besucht mich bald wieder“, schallte es dumpf und gurgelnd aus den Tiefen der Quelle, dann blieb alles still, mit Ausnahme der Luftblasen, die von Zeit zu Zeit an die Oberfläche des Pfuhs stiegen.

*‘Ich muss bewahren. Es darf nicht alles verloren gehen.
Bei Swafnir, ICH MUSS BEWAHREN!’*

Die beiden Reisenden sollten zwei weitere Tage brauchen, bis sie Eghoje erreichten, ein kleines Dorf, das vornehmlich von Fischern und Vogeljägern bewohnt war.

Dort forderte Bridgera ein Boot ein. Ulvella, der das Fischerboot gehörte, wollte nichts davon hören, die beiden allein fahren zu lassen, auch wenn Bridgera mächtig mit ihr schimpfte. So segelten sie zu dritt los. Als Ulvella hörte, wohin die Reise gehen sollte, wurde sie bleich. Hranngars Fang war ein schroffes, kleines Eiland am Rande der Nördlichen Olportsteine, zwischen dem Festland und Berik, nicht mehr als eine karge Felsnadel, die steil aus dem Wasser ragte. Seinen unheilvollen Namen verdankte die Insel den scharfkantigen Riffen und Untiefen, die sie umgaben, die sich wie die Zähne einer Seeschlange in den Rumpf jedes Schiffes bohrten, dessen Schiffsführer so einfältig war, sie anzusteuern. Der Fels war die Heimstatt von Abertausenden Seevögeln, die hier brüteten.

„Das kann nicht euer Ernst sein, wir werden in den sicheren Tod gehen!“ orakelte die Fischerin mit düsterer Miene. „Bei Swafnir und den Runjas. Niemals werdet ihr mich dazu bewegen, mein Schiff dorthin zu lenken.“

„Ich habe es dir doch gleich gesagt, Ulvella Ranasdottir, dass wir alleine reisen wollen“, entgegnete Bridgera zornig. „Nun haben wir dein Gejammer in den Ohren und können dich wohl schlecht über Bord werfen, um ihm zu entgehen.“

Ulvella wurde blass, denn in ihrer Wut sah Bridgera so aus, als wäre sie zu allem fähig. Und ob der Magier ihr beistehen würde, bezweifelte sie, auch wenn in seiner Miene kein böser Gedanke zu lesen war.

„Pass auf, und hör mir gut zu. Ich vertraue auf Swafnir, und da stünde es dir gut an, es mir gleich zu tun, wenn du ihn nicht erzürnen willst. Nun lass mich ans Ruder und halte dich am Mast fest, es wird bestimmt ein holpriger Ritt.“ Brusk schob die Swafnir-Geweihte die ängstliche Fischerin beiseite. Haldrunir setzte sich in den Bug des kleinen Fischerbootes und starrte voraus. Schon bald war Hranngars Fang in Sicht. Blitzende Schaumkronen verriet die Riffe, die nah genug an der Wasseroberfläche waren, doch nichts warnte vor jenen, die tückisch tiefer unter Wasser lauerten. Ulvella sah voller Schrecken mit an, wie Bridgera die Augen schloss. Mit wohltonender, weit vernehmbarer Stimme bat sie Swafnir um Hilfe, forderte ein, ihr den sicheren Weg zu weisen. Harsch schlug die Brandung gegen die scharfkantigen Felsen, donnernd und drohend. Pfeilschnell schoss das Boot über die tückischen Wogen, strikt geradeaus. Ulvella barg ihr Gesicht in den Händen, horchte bange auf das verräterische Knirschen und Krachen, mit dem die Felsen sich in die Planken des Bootes bohren würden. Einmal schrammten sie eben über ein Riff hinweg, das Boot bäumte sich in den Wellen auf, um den Kurs dann mit rasender Geschwindigkeit fortzusetzen. Es war, als flöge das Schiff über die Wellen, als berührte es kaum mehr das Wasser. Unbehelligt von allen Gefahren erreichten sie die Insel, mit Swafnirs Segen.

*‘Stunde um Stunde in Gesprächen mit den Sterbenden.
Wird mein Geist dies alles erfassen können? Es ist so viel.’*

Zuviel für einen Menschen. Was, wenn mich die Seuche auch noch niederstreckt. Dann ist alles verloren.'

Behutsam ruderten sie das Boot um die Insel, auf der Suche nach einer Höhle, die dem Himmel und dem Wasser nahe war. Endlich, als durch den Gezeitenstrom das Wasser niedriger stand, fanden sie eine Stelle, an der ein dunkler, knapp ein Schritt hoher Schacht gähnte, der bei Flut beinahe vollständig unter Wasser lag. Ulvella zog das Boot in einiger Entfernung auf einen geschützten, sandigen Platz, so dass Haldrunir und Bridgera an Land waten konnten.

'Skolaforradandi Torstor Torstorsson liegt im Fieber. Ich wache an seiner Seite, stelle ihm Fragen, wann immer er klaren Geistes ist. Manchmal auch, wenn er im Fieber liegt. Seine Antworten sind wirr, aber von unermesslichem Wert.'

Der Schacht öffnete sich zu einer niedrigen, feuchten Höhle, deren Grund vom Meerwasser überspült war. Dort fanden sie einen Stieg, der in die Höhe führte. Mit einiger Mühe gelang es Bridgera und Haldrunir, den steilen und rutschigen Tunnel zu erklimmen. „Möwendreck und Robbentran!“ Bridgera fluchte, als sie an einer besonders steilen Stelle wegrutschte, strauchelte und stürzte. Haldrunir, der sich an ihrem Umhang festgehalten hatte, konnte sich gerade noch auf den Beinen halten, doch ließ er seinen Stab fallen, der so unglücklich fiel, dass der schwere Knauf Bridgeras Kopf traf. Tränen des Schmerzes fuhren der Geweihten in die Augen, doch als sie Haldrunirs bestürztes und erschrockenes Gesicht sah, musste sie lachen. „Alter Mann, das ist langsam nichts mehr für uns. Und eins sage ich dir: Wenn wir wieder daheim in unserer Halla sind und von unseren Abenteuern erzählen, dann lass das gefälligst weg!“ Sie spuckte auf die Schürfwunden an ihren Händen, damit diese besser heilten, und rappelte sich wieder auf. Es hätte schlimmer kommen können.

Der Stieg führte in eine weitere Kaverne, die zur See hin offen war. Überall fanden sich Federn und der Kot der Seevögel, die sich hier eingeknistet hatten. Einige Alken flatterten, verärgert über die Störung, auf und schimpften die Eindringlinge aus. Das Tosen der Brandung schallte wie Donner in ihren Ohren. Ein weiterer Tunnel führte tiefer in den Felsen hinein. Doch bevor sie sich an die weitere Erkundung der Höhlen machten, nutzten Bridgera und Haldrunir die Gelegenheit, um zu verschnaufen. Nur allmählich kamen sie nach dem beschwerlichen Wegstück wieder zu Atem.

Schließlich folgten sie dem Tunnel. Dieser war leicht abschüssig; an manchen Stellen wurde der Schacht so schmal, dass sie sich eben hindurchzwängen konnten. Bridgera spürte, wie ihr das wachsende Unbehagen über die Enge die Kehle zunehmend zusammen schnürte. Schweißperlen bildeten sich auf ihrer Stirn. Sie zwang sich, ruhiger zu atmen und dennoch, die düsteren, rohen Steinwände schienen sich enger zusammenzuschieben, je tiefer sie in den Felsen vordrangen. Sie glaubte ein Knirschen und Knacken zu hören, als ob der Fels sich bewegte, malte, zerquetschte. Ihr Atem wurde schneller und das Herz schlug ihr wie rasend in der Brust.

‘Ich spüre die Weiten des Ozeans. Ich fühle die frische Brise auf meiner Haut. Ich spüre Swafnir an meiner Seite.’ Leise murmelte sie den Segensspruch wieder und wieder vor sich hin, jede Silbe begleitete den nächsten Schritt tiefer in das Herz des Felsens.

Endlich öffnete sich der Gang zu einer Kaverne. Voll banger Erwartung betraten sie die Höhle, deren Dunkelheit allein vom Licht an Haldrunirs Stab erhellt wurde. Nur wenige Schritte ragte der Kessel ins Innere des Felsens. Die Felswand vor ihnen war glatt und ohne Schrunden, ganz anders als die restlichen Wände der Höhle, die aus rauem Gestein waren. Die Oberfläche glänzte wie poliert und in dem Stein sah man Schlieren, wie wenn der Fels geschmolzen und wieder erstarrt wäre. Bridgera warf Haldrunir einen ratlosen Blick zu. Der Magus näherte sich vorsichtig der steinernen Fläche und fuhr sacht mit den Fingerspitzen darüber. Er schloss die Augen und murmelte einige Worte der Macht.

„Ich spüre nichts Zaubersches, aber auch ohne langwierige Analyse lässt sich wohl sagen, dass diese Wand keines natürlichen Ursprungs ist. Um diesen Stein zu schmelzen, bedarf es eines mächtigen Feuers. Ein Drache könnte das vielleicht tun, doch wäre der kaum durch den engen Durchschlupf gekommen. Elementares Feuer – oder“, er schwieg eine Weile, „oder dämonisches. Sorgenvoll blickte er Bridgera an. „Hranngars Gezucht!“ entgegnete die. Sie blickte sich ratlos um. „Wir scheinen in eine Sackgasse geraten zu sein. Was nun? Durch den Fels werden wir uns kaum graben können. Überhaupt wäre es mir lieb, wenn wir nicht alle Ewigkeit hier blieben, die Luft ist stickig und schal und mir schmeckt es gar nicht, von Quadern von Fels umschlossen zu sein.“

„Gib mir noch ein paar Augenblicke, liebe Freundin, und ruhe dich eine Weile aus. Wenn es einen Weg gibt, werde ich ihn finden.“ Er lächelte ihr aufmunternd zu, doch Bridgera achtete dessen nicht. Misstrauisch beäugte sie Haldrunir, wie er die Höhle absuchte.

Nach einer ihr endlos erscheinenden Zeit wandte er sich ihr wieder zu. Er schüttelte den Kopf. „Was immer hier hinter verborgen liegen mag, derjenige, der diese Höhle verschlossen hat, wollte ganz sicher nicht, dass es jemals ausgegraben wird. Hier ist kein Siegel zu sehen, kein Fokus, kein Zaubersymbol, nichts. Ich fürchte, diese Barriere wird man nur mit roher Gewalt überwinden können. Oder mit ein wenig Glück.“

Haldrunir ließ die Flamme an seinem Stab erlöschen. Er formte mit der Rechten eine Schale, in die er hinein blies. Geduldig inkantierte er die Worte der Macht, spürte, wie sich das astrale Gewebe formte und die Kraft floss, ein vertrautes und gutes Gefühl. Auf seiner Handfläche entstand ein kleiner Luftwirbel, der stetig wuchs, bis er sich von seiner Hand löste und vor ihm über den Boden tanzte, bis er bis zur Decke aufstieg. Das Luftwesen bewegte sich rasend schnell, so schnell, dass Bridgera nur kurz ein Antlitz zu erahnen vermeinte, ein schelmisches, keckes Gesicht. Haldrunir wisperte dem Luftgeist etwas zu. Das Elementar wirbelte auf die glatte Wand zu und wischte darüber in rasendem Tempo hinweg.

„Man sagt, etwas sei so fest wie Erz und dennoch finden sich selbst im härtesten Gestein Fissuren, Luftblasen und winzige Spalten“, wisperte Haldrunir ihr zu, derweil er gebannt das

Elementar beobachtete. „Wenn es hier so etwas gibt, wird er sie finden und sich hindurch winden. Und sehen, was hinter dieser Wand liegt.“

Das Elementar schlug aufgeregt eine Kapriole. Sein Leib wurde dünner und durchscheinender. Vorsichtig versuchte es, in eine haarfeine Ritze zu dringen, die es knapp unterhalb der Höhlendecke ausgemacht hatte. Haldrunir atmete tief durch.

Mit einem Mal ertönte ein schrilles, dissonantes Kreischen. Blitzschnell fuhr der Windgeist zurück. Ein tiefschwarzer Schatten materialisierte sich aus dem Felsen und verharrte für einen Moment. Urplötzlich stieß das geisterhafte Wesen auf das Elementar nieder und packte es mit seinen nebelhaften Klauen. Die beiden Wesen rangen miteinander, ein Zischen und Brausen erfüllte die Höhle, und wieder erscholl dieses schreckliche Geschrei. Erbittert wehrte sich der Elementargeist, doch vergebens: der nebelhafte Schatten zerfetzte seinen Leib, bis der Luftgeist mit einem letzten Aufbäumen verging. Der Kampf war eine Sache von Augenblicken gewesen.

Haldrunir zögerte keinen Augenblick. Entschlossen ließ seinen Stab über dem Kopf kreisen.

Eine bläulich schimmernde Sphäre legte sich rings um das Wesen, das sich wütend gegen den arkanen Bann warf. Es würde dauern, bis die Unkreatur den Zauber bezwungen hatte. Haldrunir betete inständig, dass die Zeit reichen würde, bis er zu einem Angriff bereit war.

Bridgera starrte mit weit geöffneten Augen auf das finstere Wesen; ihre Finger tasteten nach ihrer Runenskraja, die in ihrem Gürtel steckte. Hranngars Gezücht, keine Frage, ein dunkler Diener, ihr geschworener Feind. Ihre Kehle wurde trocken angesichts der bevorstehenden Gefahr und ihr Atem ging schneller. Doch zugleich spürte sie, wie der heilige Zorn des Gottwals ihr Herz erfüllte, wie die Flammen seines Zornes ihr Kraft gaben, der Unkreatur die Stirn zu bieten. Ihre Finger umklammerten fest den Griff der Axt. Bei Swafnir, sie würde ihr Leben teuer verkaufen!

Haldrunirs Gesichtszüge verrieten seine Anspannung. Seine Lippen bewegten sich unmerklich, Worte und Gedanken formten die Fäden der Macht zu einem arkanen Gespinnst, machtvoll genug, das Ungeheuer aus Schatten und Düsternis zu bannen. Schneller drangen die Silben über seine Lippen, er intonierte die uralten Worte, fremdartige Laute und ihm dennoch so wohl vertraut. Haldrunir fühlte, wie die Kraft strömte, das Gespinnst mit Macht erfüllte. Nur einen Augenblick noch, dann würde das Geflecht des Zaubers Bestand haben, ein Lidschlag, nur. In diesem Moment barst der Bann – das unheimliche Wesen war frei.

Wütend warf sich der Schatten auf den Magus. Ein jäher Schmerz durchzuckte seine Glieder, eisig kalt, wie der Hauch der Niederhöllen, dass der alte Mann sich krümmte. Ein gequälter Schmerzenslaut entrang sich seinen Lippen, das arkane Geflecht zerrissen, nutzlos. Keine Zeit mehr, den Zauber zu vollenden.

Seine Erfahrung bewahrte Haldrunir vor einem baldigen Ende. So leicht sollte ihn sein Gegner nicht bezwingen. Seine Gedanken schufen ein Bild von Zerstörung und Vernichtung, zusätzlich gespeist von Wut und Schmerz. Eine mächtige

grellweiß leuchtende Lanze aus schierem Eis entfuhr seinen zitternden Fingerspitzen, die sich zerstörerisch in den Schatten bohrte, dass dieser voller Wucht zurückgeworfen wurde.

„Swafnirs Zorn!“ Ohne auch nur einen Augenblick nachzudenken, sprang Bridgera herbei. Wuchtig schwang sie ihre Runenskraja. Immer, wenn die Axt traf, riss die Schneide ein Loch in den schattenhaften Körper. Doch ebenso schnell, wie die Wunde geschlagen war, schloss sie sich auch wieder. Verzweifelt setzte Bridgera Hieb um Hieb. Es musste ihr gelingen, das Ungeheuer zu zerstören, bevor es Haldrunir etwas antun konnte. ‚Swafnir, steh mir bei!‘ Nur halbherzig wich das Schattenwesen ihren Streichen aus. Sein ganzer Augenmerk galt dem Magus, der einen neuerlichen Versuch machte, den Bann zu vollenden. Heimtückisch schnellte ein tentakelartiger, dunkler Nebelstreif auf ihn zu. Um Haaresbreite gelang es Haldrunir, der Attacke auszuweichen, doch erneut um den Preis, dass seine Konzentration dahin war. Verzweiflung erfasste Haldrunirs Herz. Würde es ihnen gelingen, gegen diesen unheimlichen Gegner zu bestehen? Was war das für ein Unwesen? Wo lagen seine Schwächen? Fieberhaft jagten die Gedanken durch seinen Kopf, derweil er intuitiv Eispeile auf das Wesen niederprasseln ließ. Er musste eine Lösung finden.

Bridgera focht tapfer gegen das Schattenwesen, unermüdlich drang sie mit wichtigen Schlägen auf es ein. Sie trug den Namen Swafnirs auf ihren Lippen und sie sang, ja, sie sang den alten Schlachtgesang des Wals, mit heiserer, atemloser Stimme. Ihr Anblick erfüllte sein Herz mit neuem Mut. Mochten dies ihr beider letzter Kampf sein, an Bridgeras Seite zu sterben, hieß ehrenvoll zu sterben.

Unerbittlich nutzte der Schatten den Moment der Unachtsamkeit. Ein pfeilschneller Hieb traf Haldrunir, und er strauchelte. Mit einem triumphierenden Kreischen stürzte sich das Ungeheuer auf seinen wehrlosen Gegner.

Bridgera wollte das Herz in der Brust stehen bleiben. ‚Nein! So nicht!‘ Sie schloss die Augen und atmete tief durch. Vor ihrem geistigen Auge erschuf sie das Bild des ewigen Meeres, dunkle, schaumgekrönte Wogen, die sich bis zum Horizont erstreckten.

‘Swafnir, mein Bruder, steh mir bei.’

Die grauen Fluten gerieten in Bewegung. Furcht und Verzweiflung wandelten sich in Zorn, der die Wellen zu turmhohen Brechern aufpeitschte.

Bridgeras Zorn.

Swafnirs Zorn.

Mit unvorstellbarer Wucht raste eine gewaltige Wogen auf das Schattenwesen zu. Für einen Augenblick erinnerte sie an Swafnirs Schwanzflosse, mit der er seine Widersacherin Hranngar ins Verderben schleudern würde.

Die Macht ihrer Worte schleuderte die Unkreatur gegen die Felswand. Das Wesen zerstieb mit einem letzten schrillen Heulen. Eine Schockwelle schierer Kraft prallte von den Felsen zurück und brach über Bridgera und Haldrunir herein. Sie taumelten zurück und konnten sich kaum auf den Füßen halten. Im selben Moment barst die steinerne Wand mit einem grässlichen Knirschen. Felsbrocken und Steinsplitter flogen umher, tödliche Geschosse.

Bridgera warf sich geistesgegenwärtig zu Boden, doch Haldrunir hatte nicht so viel Glück.
Ein schierer Stein- und Splitterregen streckte den alten Magus nieder.

Nur einen Lidschlag später war alles vorbei.
Bridgera hörte nur ihr eigenes Keuchen und das Rauschen des Blutes, das ihr in den Ohren brauste. Mühsam rappelte sie sich auf. Ihr Kopf dröhnte, und sie fühlte sich erschöpft und ausgebrannt. Ihr Körper schmerzte überall, und sie spürte, wie Blut über ihren Schädel rann. Dichter Staub erfüllte die Höhle, brannte in den Augen und machte das Atmen schwer. Hustend tastete die Geweihte nach ihrem Gefährten. Haldrunir lag unter Steinen und Felsbrocken begraben. Voll dunkler Ahnung kroch Bridgera zu ihm und befreite ihn von dem Geröll. Blut tränkte den dichten Staub auf seiner Robe und färbte sein weißes Haar rot. Er rührte sich nicht.

Mühselig und unendlich langsam kam Bridgera auf die Beine. Sie atmete tief durch, dann griff sie ihren alten Freund unter den Achseln und zog ihn aus der Höhle in die Kaverne der Seevögel, wo freier Himmel und frischer Seewind sie trösten konnten.

Viel zu leicht erschien er ihr.

War seine Seele schon gegangen und hatte nur seine sterbliche Hülle zurückgelassen? Tränen schossen ihr in die Augen. Behutsam untersuchte sie ihren Gefährten. Die Steine hatten ihm schreckliche Wunden geschlagen. Einige scharfkantige Splitter waren ihm in den Leib gedrungen. Sie legte ihr Ohr auf seinen Brustkorb.

Keine Regung.

Auch als sie ihre Finger auf seine Lippen legte, war nicht der leiseste Atemhauch zu spüren. Hastig durchsuchte sie Haldrunirs Gürteltasche und entnahm ihr ein kleines Lederfläschchen. Sie öffnete es und versuchte, Haldrunir den lebensrettenden Trank einzufließen. Die bernsteinfarbene Flüssigkeit rann zäh aus seinen Mundwinkeln. Haldrunirs Antlitz blieb so bleich wie zuvor, kein Anzeichen, dass der Zaubertrank seine Wirkung getan hätte.

Bridgera schloss die Augen, ihre Kehle war wie zugeschnürt, ihr Herz war nicht anders als die kalten, gefühllosen Steine, die Haldrunirs Schicksal besiegelt hatten. Sie setzte sich nieder und legte sein Haupt in ihren Schoß. Fest umarmte sie den reglosen Körper und wiegte ihn, wie man ein Kind zum Troste wiegt. In diesem Augenblick fühlte sie sich so allein, wie noch nie zuvor in ihrem langen Leben.

Mit Haldrunir war ein Teil von ihr gegangen, ein Gefährte, ein Freund, ein Seelenbruder. Nicht einmal der Gedanke an Swafnir konnte sie aus ihrer Einsamkeit retten. Es kam ihr nicht einmal in den Sinn, nach ihm zu rufen. Swafnir hatte ihr seine Hilfe um einen hohen Preis gewährt.

Ein trockenes Schluchzen entrang sich ihrer Kehle. Voller Schmerz blickte sie ihren geschundenen Gefährten an, seine strengen, ernsten Züge, die im Tode wie gemeißelt aussahen. Ihr Blick wanderte zum Himmel. Es war ein freundlicher Tag. Die Sonne schien warm, und die Wolken zogen ruhig am Himmel. Zwei Sturmsegler schossen voller Lebensfreude durch den Himmel, jagten einander in wilden Kapriolen. Dabei sollte doch in einem Moment wie diesem die Erde

stillstehen, Mensch und Tier den Atem anhalten, der Himmel sich verdunkeln und die Wolkenschwestern weinen.

Ein raues Keuchen holte sie in die Wirklichkeit zurück. Haldrunirs Lider zitterten, und aus seinem Mund floss Blut. Bridgera starrte ihn fassunglos an. Er atmete! Ganz flach zwar, aber es gab keinen Zweifel.

Bridgeras Herz tanzte in ihrer Brust: Bei Wind und Wellen, Haldrunir lebte! Behutsam richtete sie ihn ein wenig auf.

„Und ich hatte schon befürchtet, du würdest mich im Stich lassen, alter Freund.“ Ihre Stimme klang matt und strafte ihre ermunternden Worte Lügen. Tränen erstickten ihre Worte, doch diesmal waren es Tränen der Erleichterung, nicht des Kummers. Haldrunirs Lider flatterten, für eine Antwort war er zu schwach. Ganz allmählich kam er wieder zu sich, doch sein Gesicht war so bleich wie das eines Toten und selbst die geringste Bewegung strengte ihn so sehr an, dass er vor Erschöpfung zitterte. Seine Augen blickten starr in die Ferne, wie jemand, der Unsagbares gesehen hatte.

Behutsam bettete Bridgera ihn auf ihren Mantel und machte sich daran, seine Wunden zu versorgen. Die Splitter waren tief in sein Fleisch gedrungen, und es kostete sie große Mühe und Überwindung, sie zu entfernen. Jedes Mal, wenn er zusammenfuhr, weil der Schmerz unerträglich geworden war, zuckte sie zusammen und sie vermeinte die selbe Pein zu spüren wie ihr Gefährte. Haldrunir biss sich auf die Lippen, seine verzerrten, angestregten Züge verrieten ihr, wie sehr er sich Mühe gab, den Schmerz nicht zuzulassen. Als es ihr endlich gelungen war, alle Splitter zu entfernen, ließ er sich erschöpft zurück sinken. Bis auf einen tiefen Seufzer gab er keinen weiteren Laut von sich, sondern schloss die Augen. Bridgera suchte aus seinem Beutel, den er am Gürtel trug, schmerzlindernde Kräuter und Binden heraus und verband seine Wunden, so weit ihr dies möglich war.

Ein Felsbrocken hatte Haldrunirs rechte Hand zerschmettert, sie konnte wenig mehr tun, als einen festen Verband zu machen.

Es folgten lange Stunden, in denen Bridgera über ihren Gefährten wachte. Hin und wieder benetzte sie seine Lippen und die Schläfen mit Wasser, um sie zu kühlen. Haldrunir warf sich im Schlaf unruhig hin und her, auf seinen Zügen malten sich die Schrecken des Erlebten wieder. Einmal riss er voller Entsetzen die Augen auf, den Mund zu einem stummen Schrei aufgerissen, doch nur ein gequältes Stöhnen drang aus seiner Kehle, sein Leib krampfte sich zusammen. Bridgera sprach beruhigend auf ihn ein, wie man mit einem fiebernden Kind sprach. Sie überlegte einen Augenblick, ob es das Beste wäre, Ulvella zu holen und ihren Gefährten ins Boot zu bringen, um zurück zum Festland zu fahren. Doch dann schien ihr das in dem Augenblick, in dem sie den Entschluss gefasst hatte, nicht richtig und sie verharrte weiter, Stunde um Stunde. Die Sonne versank, der Himmel färbte sich erst blutrot, bis dann die Dämmerung die Höhle in ein trübes Licht tauchte. Endlich regte sich Haldrunir wieder und schlug die Augen auf.

„Freundin“, krächzte er mit rauer Stimme, leise, kaum vernehmbar und doch unverkennbar Haldrunir.

Bridgera wusste nicht wohin mit ihrer Erleichterung, ihre Hände krallten sich in sein Gewand. Sie hätte ihn umarmen

mögen, aber da war etwas in seinem Blick, das sie davon abhielt.

Mit ihrer Hilfe gelang es Haldrunir, sich mühevoll aufzusetzen. Tiefe Schatten lagen unter seinen Augen und die Falten schienen sich tiefer in sein Antlitz gegraben zu haben als zuvor. Er lehnte ab, als Bridgera ihm etwas Dinkelbrot geben wollte, aber er trank gierig von dem Wasser, das sie ihm reichte. Mit dieser Erfrischung kehrte ein wenig Farbe in sein Gesicht zurück und seine Züge wirkten nicht mehr so wächsern und leichenhaft wie vorhin noch.

„Meinst du, du kannst mit meiner Hilfe gehen oder ist es besser, wenn ich Ulvella hole, damit wir dich zum Boot tragen?“

Obwohl er sie ansah, schien sein Blick durch sie hindurchzugehen. Gedankenverloren schüttelte Haldrunir den Kopf.

„Was soll das bedeuten?“

„Ich kann noch nicht gehen.“

Ungläubig starrte Bridgera ihn an.

Was soll denn das bedeuten?“ entgegnete Bridgera zornig.

„Reicht es dir nicht, einmal an der Schwelle zum Totenreich gestanden zu haben?“

Haldrunir schwieg lange. Als er wieder sprach, war seine Stimme kaum mehr als ein Flüstern: „Mir steht nicht der Sinn danach, mit dir zu streiten, alte Freundin.“ Seine Augen trafen die ihren, ein unendlich trauriger Ausdruck lag in ihnen, als betrübte es ihn, ihr Ungemach zu bereiten. „Ich kann noch nicht gehen. Nicht ehe dass ich weiß, welches Geheimnis hier verborgen liegt.“

„Was soll das heißen?“ Bridgera machte sich keine Mühe, ihre Wut zu zügeln. Welche Torheit trieb ihn dazu, sein Schicksal erneut zu versuchen?

Er seufzte tief. „Ich bin ein alter Mann. Bridgera, ein sehr alter Mann. Diesmal hat Swafnir mich noch nicht an seine Seite gerufen, das wohl. Aber gewunken hat er mir.“ Einen Moment lang verharrte er, den Blick in die Ferne gerichtet, geistesabwesend, als sei er mit einem Mal wieder an einem ganz anderen Ort. Dann atmete er tief durch. Seine Stimme klang unendlich erschöpft.

„Ich glaube nicht, dass es mir noch einmal vergönnt sein wird, so ein Abenteuer zu bestehen. Wenn ich mein Leben mit dem Jahreslauf vergleiche, dann sind die letzten Tage des Herbstes angebrochen, der kalte, grimme, trostlose Winter steht vor der Tür. Ich kann nicht aufgeben, so lange noch ein Funke Lebenskraft in mir ist. Und wenn es das letzte ist, das ich tun sollte, dann ist es der Wille des Schicksals.“

Er blickte sie flehentlich an. „Bitte, Bridgera, Freundin. Verwehre einem alten Krieger nicht seinen letzten Kampf.“

Er streckte seine Hand aus. Mit einem Kopfschütteln ergriff Bridgera seine linke Hand und half ihm behutsam auf die Beine. Sie musste ihn stützen, er wankte vor Schwäche und Schmerzen, die Züge schmerzverzerrt. Müde streckte er die Linke aus. Sein Stab folgte dem Ruf seines Meisters und flog ihm in die Hand. Haldrunir blickte sie eindringlich an.

Bridgera spürte, dass nichts ihn von seinem Vorhaben abbringen konnte, es sei denn, sie würde ihn niederschlagen. Sie schüttelte den Kopf. Doch sie wusste, dass sie ihm seinen Wunsch nicht versagen konnte, ganz gleich, was die Vernunft auch sagen mochte. Mit einem Seufzer legte sie ihm ihren

Arm um die Schulter, um ihn zu stützen. Ganz langsam stiegen sie ein zweites Mal den Tunnel hinab.

Er kommt. Er kommt, um mich zu holen.

Er wird alles zerstören, das ich bewahre. Swafnir, hilf!

Die Wucht des Swafnir-Wunders hatte eine Bresche in die Wand geschlagen. Unheilvoll gähnte das Loch tiefschwarz in der Wand, eine Pforte ins Ungewisse. Mit Ausnahme ihrer eigenen Atemzüge war kein Geräusch zu vernehmen. Haldrunir wollte als erster durch die Bresche kriechen, doch Bridgera hielt ihn an der Schulter zurück und schüttelte den Kopf.

„Lass mich zuerst!“ Ihr strenger Blick duldeten keinen Widerspruch.

Vorsichtig näherte sie sich der breiten, aber nicht besonders hohen Kluft, die sich knapp über dem Boden öffnete. Die Luft in der Höhle erschien Bridgera einmal mehr schal und stickig und die Aussicht, noch tiefer in die Höhle vorzudringen, behagte ihr ganz und gar nicht. Ihr Gewand klebte ihr feucht vor Schweiß am Leib, der mitnichten nur von der Anstrengung des neuerlichen Abstiegs herrührte.

Wer konnte wissen, was hinter der Mauer begraben liegen mochte? Was, wenn es einen guten Grund dafür gab, das, was dahinter verborgen gelegen hatte, hinter festem Stein einzusperrern? Ihre Kehle wurde trocken, doch sie wusste, dass sie nicht länger zögern durfte, wollte sie nicht riskieren, dass Haldrunir sich als erster in die Höhle wagt.

Haldrunir hatte das Licht an seinem Stab aufblitzen lassen, der helle Schein drang ein Stück ins Dunkel vor, flackernd eilte der Geweihten ihr Schatten voraus.

Sie atmete tief durch. 'Swafnir mit mir.'

Entschlossen streckte sie ihren Kopf in das unbekannte Dunkel, ein stilles Gebet auf den Lippen.

Sie lauschte angestrengt in die Dunkelheit. Da waren ein Rauschen und leises Rumoren. Urplötzlich streifte ein kühler Hauch Bridgeras Haar. Erschrocken fuhr sie zurück und stieß sich heftig den Kopf an den Felsen. Ihr erstickter Schmerzensruf ließ Haldrunir nicht lange zögern. So gut er es eben vermochte, zog er Bridgera zurück aus dem Spalt in die Höhle.

„Was tust du denn nur?“ schnappte die Geweihte.

„Was war denn? Hat dich etwas angegriffen?“ Haldrunir klang besorgt und aufgeregt zugleich. Bridgera schüttelte den Kopf.

„Keine Ahnung. Vielleicht nur eine Gaukelei meiner Nerven. Mir war, als hätte mich etwas berührt.“ Dann schüttelte sie den Kopf. „Bei Swafnir, hier sitze ich und bebe wie ein kleines Kind an den Hranngar-Tagen, und lasse mich von einem Windhauch bange machen.“

Entschlossen straffte sie sich und streckte auf ein Neues den Kopf durch den Felsschlund.

Dahinter lag eine Kammer. Vorsichtig blickte sie sich um. Das Licht des Stabes konnte die Kaverne nicht zur Gänze ausleuchten, die Wände des Gelasses lagen im Dunkeln.

„Ich brauche mehr Licht, alter Freund.“

Haldrunir schob sich vorsichtig an ihre Seite. Bridgera runzelte die Stirn. Statt sie beiseite zu drängeln würde es völlig genügen, den Stab etwas weiter nach vorne zu schieben. Gleichzeitig war sie sich dessen bewusst, wie sehr es ihren

Gefährten danach verlangen musste, ebenfalls zu sehen, was sich im Dunkeln verbarg.

Zu ihrer Rechten, gerade ein paar Schritt entfernt, nahe der Felswand, lagen ein verwitterter Totenschädel, ein paar Knochen, eine Mantelschließe und die Reste eines Gewandes. Ein Grab.

Ein Grab oder das letzte Gefängnis eines Verzweifelten, wie es Haldrunir in den Sinn kam. Es schien ihm nicht wahrscheinlich, dass der Tote hier wissentlich zur Ruhe gebettet lag, tief verborgen in diesem götterverlassenen Felsen.

Sollten dies die sterblichen Überreste von Hjerolf Runensänger sein?

Ein Gefühl der Beklommenheit überkam ihn und schnürte ihm die Kehle zu. Bilder drangen an sein geistiges Auge: Er, allein unter diesen Felsmassen begraben, im Dunkeln, hilflos ausgeliefert, eingesperrt, kein Entrinnen. Verzweiflung durchflutete seine Brust, er konnte nicht atmen und schnappte keuchend nach Luft.

„Was ist mit dir?“ Bridgera Stimme klang schrill in seinen Ohren, und zugleich unwirklich, als dränge sie aus weiter Ferne an seine Ohren.

Eine neuerliche Woge der Angst stieg in ihm empor. *„Ich bin verlassen! Verlassen!“* Haldrunir würgte, das Entsetzen drohte ihn zu übermannen, seine Augen waren schreckgeweitet. Mit einem Mal kam die Erkenntnis. Das war nicht seine Stimme! Das war nicht sein Schrecken! Haldrunir blickte hoch. Eine durchscheinende Gestalt schwebte über ihm, kaum mehr als ein Nebelfetzen, die sich eilig ins Dunkel zurückschob, als sie dessen gewahr wurde, dass er sie bemerkt hatte.

Bridgera atmete erleichtert auf, als sich Haldrunirs Züge entspannten. Sie folgte seinem Blick, doch konnte sie nichts entdecken.

„Was ist denn da? flüsterte sie.

Haldrunir winkte ab und schob sich ein Stück weiter in die Höhle hinein. Nun erfasste die Lichtkugel auch die Decke der Höhle.

Die durchscheinende Gestalt war im Lichtschein kaum auszumachen, ein vages Schemen, eine Menschengestalt, flackernd und verzerrt.

„Ein Drauger“, flüsterte Bridgera tonlos, einer, der nicht ins Totenreich einziehen kann. Man erzählte sich in Thorwal vielerlei Geschichten über diese rastlosen Seelen, doch sie selbst war noch nie einem begegnet, so lange Jahre sie auch schon leben mochte. Ein kalter Schauer lief ihr über den Rücken. Man konnte nie wissen, ob ein Drauger Übles wollte oder ob Unglück oder Ungerechtigkeit ihn zu seinem Dasein verdammt hatten.

Haldrunir blickte gebannt auf den Drauger. „Hjerolf Runensänger?“

Das Schemen sank von der Decke herab.

„Du bist nicht Torstor Torstorsson, Swafnir sei Dank“, wisperte der Geist. In seiner Stimme schwangen Angst, Überraschung und Erleichterung mit.

Vor ihren Augen wurde die Gestalt des Geistes klarer. Es war ein junger, dunkelhaariger Mann, der kaum mehr als 25 Winter gesehen haben mochte, ein ansehnlicher Bursche mit feingschnittenen Zügen und hellgrauen Augen. Er war in ein

dunkles, runenbesticktes Gewand gehüllt, das Risse und Löcher hatte. Eine blutige Schramme verunstaltete seine Stirn und seine Fingerkuppen waren blutverschmiert, die Fingernägel abgebrochen, als habe er mit bloßen Händen gegraben.

Er warf den beiden Gefährten einen flehentlichen Blick zu. „Ihr müsst mir helfen. Ich berge Wissen, großes Wissen. Es wird Zeit, dass ich es weitergebe.“ Seine Stimme klang atemlos und gehetzt, wie die eines Menschen, dem nicht mehr viel Zeit bleibt.

„Du bist Hjerolf Runensänger?“ fragte Haldrunir erneut, Unglaube schwang in seiner Stimme mit. Der Drauger erschien ihm bei Weitem zu jung für den sagenumwobenen Kenner der Runen.

Der Geist nickte eilfertig. „Ja, ja, das bin ich. Und es ist an der Zeit, mein Wissen zu teilen. Mein ganzes Wissen.“

Haldrunir senkte achtungsvoll den Kopf, seine Stimme zitterte vor Aufregung.

„Hjerolf Runensänger, der legendäre Magier, der Hüter alter Geheimnisse, ich verneige mich vor dir.“ Hatte der Geist zunächst noch beifällig genickt, fuhr er mit einem Mal brüsk zurück. „Magier? Ich? Nein, nein. Der Hüter alter Geheimnisse. Aber kein Magier.“

Verdattert sah Haldrunir ihn an. „Aber wer bist du dann?“

„Wie du gesagt hast: Hjerolf Runensänger, ein Zögling der Runajasko von Olport. Mein Lehrer war Aeldgrima Aigrimmursson.“

„Aeldgrima?“ Haldrunir blickte Bridgera verwirrt an. „Aber Aeldgrima war ein Skalde.“ „Ja, richtig, ein Skalde, so wie auch ich einer bin, und mein Meister.“ Der Geist warf ihnen einen flehentlichen Blick zu: „Ihr müsst mir helfen, nach Olport zu gelangen. Ich bin hier gefesselt. Torstor hat mir das angetan. Aber nun, da ihr ihn besiegt und mich aus meinem Gefängnis befreit habt, gibt es Hoffnung. Ich flehe euch an, mich zur Runajasko zu bringen, damit ich mein Wissen weitergeben kann. Es leben doch noch Zauberer dort, oder? Ich habe so viele sterben sehen, aber es müssen einige überlebt haben.“ Beschwörend legte der Geist seine durchscheinende Hand auf Haldrunirs Arm, den ein eiskalter Schrecken durchfuhr, als das Gespenst ihn berührte.

‘Torstors Fieber wird immer schlimmer, er hat nur noch wenige klare Momente. Im Wahn hat er mir Unglaubliches anvertraut. Er hat die Schule verraten, er hat uns alle verraten. Ohne sein Zutun wäre der Frevel nicht möglich gewesen. Er ist ein alter Mann und verdient Mitleid, aber ich kann und werde darüber nicht schweigen ...’

Haldrunir taumelte zurück, als der Drauger ihn losließ. Die Erschütterung über das, was er vor seinem geistigen Auge gesehen hatte, war an seinen Zügen abzulesen, sein Antlitz noch bleicher als ohnedies schon, die Augen schreckerfüllt.

„Erkennst du nun meine Pein?“ wimmerte der Geist klaglich. Bridgeras Blick wanderte unstedt zwischen Haldrunir und dem Drauger hin und her.

„Was ist geschehen, Haldrunir, was hast du gesehen?“ bedrängte sie ihn.

Haldrunirs Stimme klang tonlos: „Der Geist, Hjerolf, er ist Zeuge des Verrats geworden. Er weiß, wer unser Volk damals getäuscht hat. Es war Torstor Torstorsson, Skolaforradandi von Olport, mein Vorgänger vor vielen Generationen.“

Bridgera schlug bestürzt die Hände vors Gesicht. „Das kann nicht sein.“

Nur widerwillig wandte sie sich dem Geist zu. Ihr lag nur wenig daran, mit einem Drauger zu sprechen. Doch die Wahrheit musste ans Licht kommen.

„Sag, was du Haldrunir eben gezeigt hast.“ Ihre Unsicherheit gegenüber dem Geisterwesen ließ ihre Stimme schärfer klingen als sie es eigentlich beabsichtigt hatte.

Der Geist wand sich vor Unbehagen, unstedt fuhr er umher.

„Sprich endlich!“ Bridgera blickte den Drauger düster an.

Dieser wich noch weiter zurück, doch plötzlich sank er resigniert nieder und blickte die beiden traurig an.

Und dann begann er zu erzählen: „Es war im Jahr des dritten harten Winters in Folge, da das Vieh in den Ställen verhungert war. Als die Götter uns endlich wieder gewogen schienen, kam der Sommer früh und heiß. Die Leute atmeten auf, denn in diesem Winter würden sie nicht hungern müssen, weil nichts auf den Feldern gewachsen war und das Gras auf den Wiesen verfaulte. Doch mit der Hitze kam ein Fieber über das Land, ein schlimmes Fieber, dem niemand widerstehen konnte ...“

Stunde um Stunde lauschten sie der Erzählung des Geists.

Als vor vielen Jahren eine große Seuche Thorwal mit Tod und Verderben überzog, blieb auch die Runajasko nicht verschont. Einen Wissenden nach dem anderen raffte die Pestilenz dahin, und mit jedem schwand wertvolles Wissen, denn die Olporter Magier bewahrten damals ihr Wissen ausschließlich in ihren Herzen und nicht in Büchern, wie es Tradition in Thorwal war und vielerorts noch ist. Hjerolf wollte nicht mit ansehen, wie das Wissen von Generationen mit jedem Toten ausgelöscht wurde. Fieberhaft machte er sich daran, das Wissen der Magier zu bewahren, indem er es auswendig lernte. Es war ein verzweifelter Unterfangen, denn es fehlte ihm das Verständnis für die arkanen Geheimnisse, und manches, das nur ein Magier begreifen kann, vermochte er nicht oder nur lückenhaft zu erfassen.

Als Skolaforradandi Torstor Torstorsson im Sterben lag, wachte Hjerolf auch an seinem Lager, um möglichst viel von seinem Wissen zu bewahren. Im Fieberwahn offenbarte Torstor ihm, wie er in jungen Jahren, als man ihn frisch zum Hetmann der Runajasko gewählt hatte, auf Jaro Doresian traf, den Begründer der Thorwaler Akademie. Dieser bedrängte ihn, den alten Traditionen zu entsagen und die Hierarchie der Magiergilden anzuerkennen. Er war es, der Torstor anstiftete, die Runen zu ersetzen und ihre neue Deutung zu verbreiten, wohl wissend, dass er damit die Tradition, die Geschichte und den Glauben seines Volkes verriet. Als Hjerolf dies hörte, ergriff ihn tiefes Entsetzen. Dieses Geheimnis wollte er nicht alleine tragen. Er floh von Torstors Sterbebett, um sein Wissen mit allen zu teilen, die ein Ohr dafür hatten. Als Torstor in einem wachen Moment erkannte, was geschehen war, ergriff ihn große Furcht. Er schwor, Hjerolf mit allen Mitteln von seinem Vorhaben abzubringen. Kurz darauf erlag er dem Fieber. Doch sein rachsüchtiger Geist erhob sich, Hjerolf zu verfolgen.

Er jagte den jungen Skalden voller Zorn, verschreckte alle, denen er sich anvertrauen wollte, mit wüstem Spuk. Bald schon wollte niemand mehr etwas mit dem verfluchten Skalden zu tun haben. Hjerolfs Flucht endete in dieser Höhle. Der rachsüchtige Geist Torstors schloss ihn hinter

undurchdringlichen Felsen ein und bezog seine ewige Wacht. Der Skalde verging elendig in seinem Gefängnis. Doch sein Schwur, das Wissen der Runajasko zu bewahren, fesselte Hjerolfs Seele an diesen Ort. Hier wartete er darauf, dass endlich jemand käme, dem er alles anvertrauen konnte. Hjerolf Runensänger, der Bewahrer großen Wissens. Die Runajasko hatte die Erinnerung an seinen Namen bewahrt und dennoch völlig falsche Schlüsse gezogen. So trügerisch konnten Erinnerungen sein.

Bridgera und Haldrunir schwiegen lange, als der Drauger seine Geschichte beendet hatte. Schwer lastete die Erkenntnis auf ihnen, dass es einer ihres Volkes, einer, dessen Namen man in ganz Thorwal voller Achtung nannte, gewesen war, der sich so an ihrem Volk, an ihrem Glauben verstündigt hatte.

Hjerolf wirbelte aufgeregt umher, auf seinem schattenhaften Antlitz wechselten sich Bangheit, Hoffnung und Ungeduld ab. „Nun, da ich frei bin von Torstors bösem Schatten, will ich in die Welt hinaus, um mein Wissen zu teilen. Ich brauche euren Beistand, bitte. Bringt mich nach Olport, damit ich mein Wissen teilen und endlich Frieden finden kann.“

Haldrunir schüttelte ernst den Kopf. Er wollte es nicht dulden, dass die Erinnerung an einen der großen der Zauberschule befleckt wurde, an Torstor Torstorsson, der als Begründer neuer Traditionen in die Annalen der Akademie eingegangen war, und von dem man mit großer Achtung sprach. Nicht, wenn dies niemandem nützen und vielen schaden würde. Er blickte den Geist streng an: „Ich bin Haldrunir Windweiser, Skolaforradandi der Runajasko von Olport, und du bist mir zur Gefolgschaft verpflichtet, denn dein Eid, mit dem du dich der Runajasko verschworen hast, bindet dich so lange, bis dass du ins Totenreich eingegangen bist. Ich verbiete dir, mit jemand Anderem über das zu sprechen, das du uns eben bekannt hast, Hjerolf Runensänger.“

Erschrecken malte sich auf dem Gesicht des Draugers ab, heftig fuhr er zurück, als fürchte er, Haldrunir Windweiser könnte ihm etwas antun. Er wand sich unter den düsteren Blicken des Magiers, der ihn streng fixierte. Auch Bridgera Antlitz ließ keinen Grund zur Hoffnung, sie schüttelte leise den Kopf, als er sie flehentlich ansah. Schließlich kauerte sich der Geist zusammen. Er Hjerolf wusste, dass Haldrunir Recht hatte, er war ihm Gefolgschaft schuldig, so lange er lebte und obwohl sein derisches Dasein seit langem beendet war, war er noch an diese Sphäre gebunden, nicht eher fähig, ins Totenreich einzuziehen, so lange seine Aufgabe nicht getan war, all sein Wissen, das er gesammelt hatte, weiterzugeben. Erst wenn sein unseliges Dasein beendet war, würde er endlich frei sein. Nur diese beiden Menschen konnten ihm dabei helfen und ihr Preis dafür war sein Schweigen.

Resigniert zog er sich in den tiefsten Winkel der Höhle zurück und sank dort schluchzend nieder.

Obwohl sie ihre steinerne Miene wahrte, empfand Bridgera doch tiefes Mitleid mit dem Drauger, ob der Qualen, die ihm Haldrunir mit seinem Befehl auferlegte. So lange hatte er hier ausgeharrt und auf diesen Moment der Befreiung gehofft. Doch sie war sich mit ihrem alten Freund einig. Hjerolfs Wissen sollte nicht an anderer Menschen Ohren dringen. Nicht

aus ihrem Mund, nicht aus Haldrunirs und auch nicht durch den Geist.

Als der Tag dämmerte, verblasste der Geist des Skalden. Haldrunir sammelte seine Gebeine und schlug sie in seinen Mantel ein.

„Und was, wenn ihn das zerstört?“ fragte Bridgera. „Er hütet unermessliches Wissen.“

„Dies ist nicht länger ein Ort, diese Geheimnisse zu wahren“, entgegnete Haldrunir mit ruhiger Stimme, „und zudem kein würdiger Ort für einen, der sich für seine Überzeugung aufgeopfert hat. Auch wenn ich kein Kenner der Geistersphäre bin, ich bin überzeugt, dass er an seine Gebeine gefesselt ist. Ich will ihm eine würdigere Ruhestatt geben, das hat er sich verdient.“ Er seufzte tief. „Ich wünschte, ich müsste ihm nicht noch weitere Pein bereiten, nach allem, was er erdulden musste. Möge Swafnir mir verzeihen. Und ich gelobe, dass ich alles daran setzen werde, dass er schon bald den ewigen Frieden finden kann.“

Bridgera ergriff seine Hand und blickte ihn ernst an. „Ich habe deinen Schwur gehört und Swafnir auch. Du sollst ihn befolgen.“

Es war Zeit, sich an den Rückweg zu machen, doch Bridgera zögerte: „Ich bin bedrückt über das, was wir erfahren haben; Haldrunir. Dieser Torstor Torstorsson. Ob er geahnt hat, was er mit seiner Tat anrichten würde? Haldrunir blickte sie müde an. „Vermutlich nicht.“

„Was meine Gedanken noch mehr beschwert ist die Überzeugung, dass er das kaum allein getan hat. Er war ein mächtiger Mann von hohem Einfluss. Dennoch genügt nicht die Stimme eines Mannes, um den Glauben eines ganzen Volkes zu ändern. Er muss Mitverschwörer gehabt haben. Und so sehr ich den Gedanken auch von mir weise, auch meine Glaubensgeschwister müssen dazu gehört haben. Damals war Arnfridis Swafnirshetja oberste der Priester, eine untadelige Frau, nach allem, was ich über sie weiß.“ Sie schüttelte den Kopf. „Was mag sie nur umgetrieben haben?“ Haldrunir erwiderte ihren ernstesten Blick. „Das werden wir nicht herausfinden Bridgera, zumindest nicht heute.“

Die Geweihte sah ihn unvermittelt an: „Enge Freunde, Haldrunir Windweiser, der Skolaforradandi der Akademie und die Oberste der Swafnir-Priesterschaft. So wie wir beide. Einander tief verpflichtet. Wie hätten wir in einer ähnlichen Lage gehandelt? Wäre ich standhaft geblieben, wenn du mich gebeten hättest? Hätte ich deine Argumente von mir gewiesen, hätte ich sie auch nur so nachdrücklich geprüft, wie ich es Swafnir und mir schuldig wäre?“ Sie schüttelte den Kopf, düster blickte sie ihn an. „Ich weiß es nicht, Haldrunir. Torstor und Olgerda, sie waren beide keine schlechten Menschen.“ Haldrunir wusste nichts zu entgegnen. Bridgera hatte Recht. Wer konnte schon wissen, wie sie in dieser Situation gehandelt hätten.

Es war ein mühseliger Weg zurück zu ihrem Boot. Insbesondere der Stieg machte dem verletzten Haldrunir schwer zu schaffen, obwohl Bridgera ihn nach Kräften unterstützte. Der schwere Abstieg raubte ihr selbst einen Gutteil ihrer Kräfte, schwer atmend erreichten sie die

Eingangshöhle. Dort stand das Wasser bereits gefährlich hoch. Es blieb keine Zeit, zu verschnauften. Haldrunir stöhnte gequält auf, als die Geweihte ihn drängte, den Weg fortzusetzen. Einige seiner Wunden waren wieder aufgebrochen, dunkles Blut drang durch die Verbände. Mühevoll stützte er sich auf den Stab, er stolperte mehr vorwärts, als dass er ging. Bridgera faltete sorgenvoll die Hände, ihr geschwächter Gefährte würde niemals dazu in der Lage sein, aus der Höhle ans sichere Ufer zu schwimmen. Sie konnte nur hoffen, dass ihr selbst die nötige Kraft blieb, sie beide zu retten. Früher, da wäre sie mühelos dazu in der Lage gewesen, ihre Muskeln voller Kraft, ihr Geist ohne jeden Zweifel an ihrem Vermögen. Aber nun, übermüdet und entkräftet wie sie war, überwogen die Zweifel und das Wissen um ihre Schwächen. Einen Augenblick dachte sie daran, weitere Stunden hier zuzubringen und das nächste Tiefwasser abzuwarten, doch sie wagte es nicht angesichts der Verletzungen ihres Gefährten. Sie verhartete einen Moment, um sich auf ihre Kraft zu besinnen, bis sie ihre Zuversicht zurückgewonnen hatte. Was immer das Schicksal für sie bereit halten mochte, sie konnten ihm doch nicht entgehen. ‚Swafnir, steh mir bei.‘ Ohne noch einmal zu zögern, watete sie ins Wasser und zog Haldrunir mit sich.

Das Wasser gurgelte und toste um sie herum. Kälte kroch ihr die Glieder empor und ihre Gewänder wurden schwer wie Blei als sie sich mit Wasser vollsogen. Mit aller Kraft kämpfte Bridgera gegen die Wellen an, die sie in die Höhle zurückzuwerfen drohten. Die Zeit schien still zu stehen, für einen Augenblick ergab sich die Geweihte dem Gedanken, dass es ihr nie gelingen würde, gegen die Kraft des Meeres zu bestehen. Verbissen schwamm sie weiter – ‚Nicht nachlassen! Nicht aufgeben!‘

Dämmriges Licht begrüßte sie, als sie mit einem letzten kräftigen Schwimmstoß die Höhle verließ. Haldrunir trieb neben ihr, nur matt bewegten sich seine Glieder. So schnell sie es vermochte, zog sie ihn an Land und hielt Ausschau nach Ulvellas Boot. Doch es war nirgends zu sehen. Bridgera fluchte. Sollte dieses dumme Weib es tatsächlich gewagt haben, sich ohne sie an die Rückfahrt zu machen? Das war ihr sicher nicht bekommen, mit den scharfkantigen Riffen war nicht zu spaßen, und auf Swafnirs Beistand konnte sie kaum hoffen, wenn sie sich einfach davon gemacht hatte. Doch im Augenblick sorgte sie sich mehr um Haldrunir als um die Fischerin. Wie sollten sie zurück ans Festland kommen? Haldrunir blieb ihre Verzweiflung nicht verborgen. Es war an ihm zu handeln, Bridgera hatte genug getan. Nur ein kurzer Moment des Verschnauzens, dann wollte er einen Versuch machen. Er bat seine Gefährtin um einen Schluck Wasser. Endlich kam er zittrig auf die Beine, er stützte sich schwer auf seinen Stab. Er ahnte, dass er zu schwach und zu schwer verletzt war, um einen Elementar zu rufen, und musste es doch versuchen. Vielleicht war das Schicksal ihm gnädig. Nur mühsam formten seine Lippen die beschwörenden Worte, die Silben kamen holprig, ohne den rechten Rhythmus und Klang. Seine Verzweiflung wuchs. So würde es niemals gelingen. Verbissen setzte er die Beschwörung fort, formte verzweifelt die arkanen Muster, doch es blieb lückenhaft und auf bizarre Weise verdreht. Egal, er musste es versuchen. Er spürte, wie die Kraft zu fließen begann, das Netz des Zaubers mit Macht

erfüllte und sich endlich in den Lücken verfang und nutzlos versickerte. Haldrunir sank zu Boden, nichts war ihm in diesem Moment geblieben als das bisschen Leben, an das er sich noch klammerte. Seine Züge waren grau und wirkten eingefallen, die Augen glanzlos. Sein Schädel dröhnte, die Schmerzen gesellten sich zu der Pein, die ihn ohnedies schon quälte.

Er winkte ab, als Bridgera sich über ihn beugte, erschrocken und ängstlich über das, was ihm widerfahren war. „Keine Sorge, alte Freundin. Nur die Quittung für eine neuerliche Torheit“, sagte er mit bitterer Stimme.

Bridgera brüllte all ihre Wut aufs Meer hinaus. So weit waren sie gekommen, und nun das.

Mit einem Mal tanzten die Wellen vor ihr, ein Wirbelwind peitschte sie auf. Der Wirbel wuchs zu einer Windhose, die vor ihr tanzte. Ein undeutliches Gesicht bildete sich, das freundliche Antlitz eines Luftgeistes. Bridgera hätte schwören können, dass es der Elementargeist war, den sie im Kampf

gegen das Nebelwesen hatte vergehen sehen. Das Luftwesen umhüllte sie sanft und hob sie in die Lüfte. In rasender Fahrt jagten sie über das Meer hinweg.

Kurze Zeit später erblickten sie die Klippen von Olport. Behutsam setzte der Elementar sie inmitten der Palisade aus Firunsföhren ab, die die Runajasko umfriedete. Der Luftgeist fuhr ihnen zum Abschied freundlich mit einer sanften Brise durchs Haar, dann jagte er auf und davon, so schnell er gekommen war, und gesellte sich zu seinen Gefährten, die seit eh und je über die Vestanvindbodi hinweg tobten.

Als Haldrunir und Bridgera sich völlig erschöpft und schweren Schrittes auf den Weg zur Halla der Magier machten, fuhr jäh ein eisiger Wind von Norden her über sie hinweg. Ein paar Schneeflocken schwebten durch die Luft. Sie vergingen spurlos auf den Felsen. Noch war es zu warm für Firuns Sendboten. Und doch sollten sie Vorboten eines harten Winters werden.



Jurge Swafnirgrehd und Bridgera Karvsolmsfara

Der Mann in Schwarz

Abenteuer von Ralf D. Renz und Daniel Maximini

Wir verzichten auf die Angabe von Werten, da das Abenteuer den Kopf fordert und nicht das Schwert.

Hintergrund für den Meister (Vorgeschichte)

Vor vielen Jahren lebte ein Magier namens Yandoran. Er war nur ein durchschnittlicher Magier, der dem Weg der Linken Hand folgte. Seine größte Furcht war die Angst vor dem Tod. Er wollte nicht sterben. Er wurde langsam alt und sein Herz machte nicht mehr so recht mit; manchmal stach es in seiner Brust und er wurde ganz schwach. Seine Nachforschungen führten zufällig doch zu einem Ziel. Eines Tages fand er sich unversehens vor dem Ende eines Tsabogens und entdeckte dort einen Topf mit Gold - offenbar Eigentum eines Koboldes. Den Topf nahm er an sich. Nicht lange und der Kobold folgte ihm und forderte sein Eigentum zurück. Mit List entlockte ihm der Magier seinen Namen: Asfalon. In einem Gasthaus am Wegesrand rief Yandoran den Kobold bei seinem Namen und forderte von ihm die Erfüllung seines größten Wunsches: die Unsterblichkeit. Asfalon sagte es ihm zu. Sein Zauber sollte aber nicht so wirken, wie er oder Yandoran dachten. Während draußen ein Gewitter aufzog, saß Yandoran in der Wirtsstube über einem Becher Wein und dachte über seine Zukunft nach. Er war der einzige Gast und der Wirt langweilte sich hinter der Theke. Dann, zu später Stunde, machte sich das kranke Herz Yandorans bemerkbar. Es tat seinen letzten Schlag und Yandoran fiel tot von der Bank. Des Kobolds Zauber begann zu greifen und drehte die Zeit ein paar Stunden zurück. Draußen zog gerade ein Gewitter auf und Yandoran saß in der Wirtsstube über seinem Becher Wein...

Seitdem sind viele Tage vergangen. Yandoran lebt und stirbt jeden Tag ohne etwas von der Wiederholung mitzubekommen. Der Kobold mußte feststellen, daß er auch in dieser Zeitschleife gefangen war. Er saß fest in diesem Gasthaus, seinen Topf mit Gold hatte er auch nicht wieder bekommen. Das macht mit der Zeit ziemlich wütend...

Das Abenteuer (Zusammenfassung)

Die Helden ziehen (einzeln oder zusammen) ihres Weges auf einer Straße, als ein Gewitter aufzieht. Sie beeilen sich und erreichen das Gasthaus im ersten Regen. Dort sitzt nur ein Gast, Yandoran, ganz in Schwarz gekleidet und über seinen Becher gebeugt. Er nimmt von den Helden keine Notiz. Der Wirt kommt den Helden freudestrahlend entgegen, fragt nach ihren Wünschen und bringt Speis und Trank. Ein kleiner Gaukler, der sich „Der große Bombasto“ nennt, trifft ebenfalls ein. Während draußen das Gewitter tobt, machen es sich die Helden gemütlich. Dann, plötzlich, fällt der Mann in Schwarz tot von seiner Bank. Wie es scheint, ist der Mann schon lange tot! Der Wirt ist auch verschwunden, und bei Besichtigung der noch nicht gesehenen Teile des Gasthauses, stellen die Helden fest, daß alles seit Jahrzehnten dem Verfall preisgegeben ist. Und dabei bleibt es auch, bis die Helden sich wieder auf den Weg machen. Doch nachdem sie einige Zeit gewandert sind, zieht ein Gewitter auf. Sie beeilen sich und erreichen im ersten Regen ein Gasthaus... *das* Gasthaus und alles beginnt wieder von vorne!

Anhand der Habseligkeiten des Magiers können die Helden nach und nach herausfinden, was passiert ist. Um der

Zeitschleife zu entkommen, müssen sie den Topf mit Gold auftreiben und den Kobold bei seinem Namen nennen. Im Tausch gegen das Gold haben sie einen Wunsch frei. Diesen sollten sie sorgfältig formulieren, damit der Alptraum ein Ende findet.

Die Zeitschleife

Wie bei allen Zeitreiseabenteuern bleibt es auch hier nicht aus, daß es zu Widersprüchen und Unklarheiten kommt. Deshalb soll hier kurz erklärt werden, wie diese Zeitschleife genau funktioniert.

Das Gebiet, in dem die Zeitschleife wirksam ist, entspricht einer großen Sphäre von etwa einer Tagesreise im Durchmesser mit dem Gasthaus im Zentrum. Nach einer halben Tagesreise vom Gasthaus aus erreicht man also den nicht sichtbaren Rand der Sphäre. Solange der Zauber existiert, kann man die Sphäre nicht verlassen. Stattdessen wird man, ohne es zu merken, zurück zum Gasthaus gelenkt. Außerdem beginnt mit dem Erreichen des Sphärenrandes die Zeitschleife von neuem, aber nur für die, die den Rand erreicht haben! Wenn die Heldengruppe sich teilt, bleibt für die zurückgebliebene Gruppe alles beim Alten, während für die reisende Gruppe alles wieder von neuem beginnt - ohne daß sie der zurückgebliebenen Gruppe begegnet! Wenn aber die beiden getrennten Gruppen sich gleichzeitig wieder auf den Weg machen, kommen sie wieder gemeinsam beim Gasthaus an.

Das Gasthaus gibt es in zwei Varianten: in der Form, wie es bei Beginn des Zaubers vor vielen Jahren existierte, und als seit Jahrzehnten verfallenes Gasthaus. Alle Teile des Gasthauses, die die Helden sehen, *bevor* Yandoran stirbt, sehen auch nach seinem Tod intakt, wie vor vielen Jahren, aus. Alles andere dagegen sieht nach Yandorans Tod verfallen aus.

Beispiel: Wenn die Gruppe Yandoran zum erstenmal sterben sieht, wird sie feststellen, daß der Wirt verschwunden ist. Sie geht durch die Tür hinter der Theke und stellt dort fest, daß die Küche, aus der ihr Abendessen kam, seit langer Zeit verfallen ist, im Herd seit Jahrzehnten kein Feuer mehr brannte. Bei ihrem zweiten Besuch (also nachdem die Zeitschleife von neuem begann) wird ein Held bestimmt so neugierig sein und dem Wirt nach dem Bestellen des Essens in die Küche folgen. Und siehe da, die Töpfe sind blitzblank gewienert, das Feuer brennt und die Wirtin scheucht den Helden aus ihrem Reich hinaus. Diesmal bleibt die Küche nach Yandorans Tod bestehen. Das Feuer brennt weiter und es gibt auch noch warmes Essen.

Der Einstieg

(Für die gesamte Gruppe oder jeden einzelnen Helden):

"Ihr wandert auf der Straße entlang. Seit dem Frühstück ist Euch niemand begegnet, kein Dorf und auch kein Bauernhof lag am Wegesrand. Am Himmel ziehen sich dunkle Wolken zusammen. Bald dürfte es ein Gewitter geben. Wenn ihr nicht

eine ungemütliche Nacht im Freien verbringen wollt, müßt ihr euch möglichst bald nach einem Gasthaus umsehen."

Zu einem der Helden:

"Da klatscht ein erster, dicker Regentropfen in dein Gesicht. Es ist finster geworden. Der Regen kommt in einzelnen Tropfen, aber bald wird es wie aus Eimern gießen. Ihr eilt weiter und frohlockt: vorne, nur wenige hundert Schritt voraus, leuchtet eine Laterne den Weg zu einem Gasthaus! Beim Näherkommen seht ihr, daß ein Pferd neben der Tür angebunden ist. Neben dem Haus, etwas von der Straße zurückgesetzt, steht noch ein Stall."

Dieser Text kann im Prinzip jedesmal vorgelesen werden, wenn ein Held oder eine Gruppe von Helden versucht, dem Gasthaus zu entfliehen, denn nach einer halben Tagesreise werden sie unvermeidlich wieder zurück zum Gasthaus gelenkt.

Das Gasthaus »Des Wanderers Rast«

Zu dem Gasthaus gehören drei Gebäude, das eigentliche Gasthaus, der Stall und ein „Herzhäuschen“. In der Beschreibung wird jeweils dargestellt, wie der Schauplatz vor Yandorans Tod und, wenn die Helden ihn bis dahin nicht gesehen haben, nach Yandorans Tod aussieht.

Haupthaus

Das Hauptgebäude ist ein einfaches, zweistöckiges Fachwerkhäus.

Vor Yandorans Tod: Die Balken sind schwarz gestrichen, die Füllung zwischen dem Holz ist weiß verputzt. Die Fenster sind mit Butzenscheiben versehen. Hinter manchen Scheiben scheint Licht zu sein. Alle Fenster können mit Läden verschlossen werden. Vor dem Haus ist neben der Tür ein schwarzes Pferd angebunden. Eine zweite Tür ist in der Schmalseite des Hauses untergebracht; sie führt zum Korridor hinter der Schankstube.

Nach Yandorans Tod: Der Verputz blättert stellenweise ab, Fenster sind zersplittert, die Läden hängen schief in ihren Angeln oder fehlen. Das Pferd neben der Tür ist tot (es starb zeitgleich mit seinem Herren Yandoran).

Erdgeschoß

Schankstube

Vor Yandorans Tod: der große, rechteckige Raum wird auf der einen Seite von der breiten Theke beherrscht, auf der anderen Seite von einem Kamin, in dem ein wärmendes Feuer brennt. Dazwischen stehen mehrere Tische mit Stühlen und Bänken. An einem Tisch in der Nähe der Theke sitzt ein Mann in Schwarz über einen Becher mit Wein gebeugt. Hinter der Theke steht der dicke Wirt. Eine Treppe führt zu den Gästezimmern im Obergeschoß, eine Tür führt vor das Haus und eine weitere hinter der Theke zur Küche und anderen Nebenräumen.

Nach Yandorans Tod: Es ist äußerst unwahrscheinlich, daß die Helden die Schankstube vor Yandorans Tod nicht betreten (bedenkt man das ungastliche Wetter draußen). Sollten sie das Experiment dennoch wagen, werden sie feststellen, daß die Schankstube auch dem Verfall preisgegeben ist. Der Kamin

ist voller kalter Asche, die Bodendielen sind morsch, vom Wirt und von Yandoran fehlt jede Spur.

Gang

Der Gang im Erdgeschoß verbindet die Außentür mit der Schankstube. Zu beiden Seiten gehen jeweils zwei Türen ab, zur Küche, zur Vorratskammer, zur Gerümpelkammer und zur Waschkammer.

Vor Yandorans Tod: an der Wand hängt eine brennende Laterne, die etwas Licht spendet.

Nach Yandorans Tod: die Laterne fehlt, auf dem Boden liegt eine dicke Staubschicht. Die Außentür steht halb offen, etwas Laub liegt auf dem Boden in Türnähe.

Küche

Vor Yandorans Tod: im Herd brennt ein Feuer, über dem ein großer Topf mit blubberndem Eintopf hängt. In der Mitte steht ein schwerer Tisch, auf dem die Mahlzeiten zubereitet werden. Darüber hängen glänzend polierte Kupfertöpfe und Pfannen, mehrere scharfe Messer und große Holzlöffel liegen griffbereit. Die Köchin kümmert sich um das Essen, wirft aber jeden ungebetenen Gast hinaus (s.a. die Köchin).

Nach Yandorans Tod: im Herd liegt kalte Asche, der Abzug darüber ist von Spinnweben verhängen. Die Töpfe haben Grünspan angesetzt, die Fensterscheiben sind zerbrochen, Laub liegt auf dem Boden, außerdem eine dicke Staubschicht.

Vorratsraum

Vor Yandorans Tod: Ringsum sind Regale an den Wänden, auf denen irdene Töpfe und Flaschen, Kisten und Kästchen stehen. Auf dem Boden stehen große Kisten und Fässer. An einem Haken hängt ein dicker Schinken. In den Behältern sind alle möglichen Nahrungsmittel.

Nach Yandorans Tod: die Vorräte sind zerstört, verfault, verschimmelt, unbrauchbar. Die Regale sind morsch, teilweise sogar zerbrochen.

Gerümpelkammer

Vor Yandorans Tod: Dieser Raum enthält kaputtes Mobiliar, alte Körbe, usw., eben alles, was man nicht mehr braucht aber auch nicht gleich fortwerfen will.

Nach Yandorans Tod: Neben dem Gerümpel liegt mitten im Raum ein Haufen Lumpen. Untersucht man diese näher, stößt man auf die Knochen eines Skeletts. Anhand der Lumpen könnte man vermuten, daß das vielleicht mal die Wirtin war. Für das Abenteuer ist das aber unerheblich. Hier schlägt der Kobold zum erstenmal zu (siehe *Der Kobold*).

Waschkammer

Vor Yandorans Tod: der Raum wird beherrscht von einem großen hölzernen Zuber, mehreren Eimer und anderen Wasserbehältern. Quer durch den Raum sind mehrere Leinen gespannt, auf denen Wäschestücke hängen. Hier können Gäste auch baden.

Nach Yandorans Tod: die Leinen mit den Wäschestücken sind verschwunden, der Boden ist von Staub bedeckt.

Obergeschoß

Das Obergeschoß beherbergt die drei Gästezimmer und das Schlafzimmer des Wirtspaares.

Gang

Vor Yendorans Tod: Der Boden ist sauber gewischt, an der Wand hängt eine Lampe, die Licht spendet.

Nach Yendorans Tod: Der Boden ist fingerdick mit Staub bedeckt, die Lampe ist nicht mehr da.

Gästezimmer

Vor Yendorans Tod: Die Gästezimmer sind alle gleich aufgebaut: ein Bett, ein kleiner Tisch mit einem Stuhl, ein Spind. Auf dem Tisch steht jeweils eine Schüssel und eine Kanne (zum Waschen). Die Betten sind frisch bezogen, die Kanne ist mit Wasser gefüllt. Die Zimmer 1 und 2 sind frei, Zimmer 3 ist von Yendoran belegt. Er hat sein Gepäck dort untergebracht: *im* Spind hängt eine schwarze Robe und dort liegt auch seine Reisetasche mit dem alltäglichen Krimskrams, den man auf Reisen so braucht. *Auf* dem Spind liegt sein Tagebuch. *Unter* dem Bett liegt *unsichtbar* der Topf mit dem Koboldgold. Näheres zu den Gegenständen findet man bei Yendorans Beschreibung.

Nach Yendorans Tod: Die Gästezimmer haben in den Jahren des Verfalls arg gelitten. Die Strohmattentzen sind verrottet, die hölzernen Möbel sind morsch. Yendorans Besitz ist aber immer noch so in seinem Zimmer untergebracht, wie oben beschrieben.

Wirtszimmer

Vor Yendorans Tod: Hier schlafen die Wirtsleute. Ein großes Bett, ein breiter Schrank (mit Kleidern), eine Truhe (mit Bettwäsche), zwei Stühle und ein Tisch bilden das Mobiliar. Besonderheiten gibt es nicht. Tagsüber ist hier niemand.

Nach Yendorans Tod: Auf dem Bett liegen die Skelette des Wirtspaares, in die verrottenden Lumpen ihrer Kleidung verpackt. Die Skelette sind definitiv tot, von ihnen geht keine Gefahr aus. (Sollten die Helden es geschafft haben, daß der Wirt und/oder die Wirtin bei Yendorans Tod nicht verschwinden konnten, dann gibt es entsprechend ein oder zwei Skelette weniger.)

Stall

Der Stall bietet im Erdgeschoß Unterbringungsmöglichkeiten für mehrere Pferde. Alles, was man zur Versorgung der Pferde braucht, ist vorhanden: Eimer zum Wasserholen am Brunnen im Hof, Säcke mit Hafer, Bürsten, Fett zum Einreiben der ledernen Zügel, Sättel, usw.

Im Obergeschoß, daß man über eine hölzerne Leiter erreichen kann, liegen zehn Strohsäcke, auf denen Gäste billig übernachten können.

Nach Yendorans Tod ist alles heruntergekommen, der Hafer verrottet oder verschimmelt, das Holz morsch, das Stroh verfault.

Herzhäuschen

Für die Bedürfnisse eines Helden gibt es dieses kleine Häuschen mit einer Grundfläche von etwa einem Rechtschritt. Nach Yendorans Tod besteht die Gefahr, durch morsche Bretter in die Grube zu stürzen.

Anhang

Dramatis Personae

Yendoran, der „Mann in Schwarz“

Yendoran ist ca. 175 Halbfinger groß, 60 Stein schwer, seine Hautfarbe ist blaß, fast grau, aufgrund seiner schlechten Gesundheit, sein Haar grau. Er sieht richtig alt aus, dabei hat er gerade die 50 überschritten. Er ist ein ausgebildeter Schwarzmagier, doch für Dämonenbeschwörungen fehlt ihm der Mut.

Stets bei sich hat er einen Zettel, auf dem er den Namen des Kobolds notiert hat („Asfalon“). Zu seinem wichtigen Eigentum gehört noch sein Tagebuch, das er *auf* den Spind in seinem Zimmer gelegt hat, ein runenverzierter Beutel (s.u.) in einer Tasche in dem Spind, und der Topf mit dem Gold des Kobolds. Den Topf hat er unsichtbar gemacht und unter sein Bett geschoben.

In dem Tagebuch hat er seine Suche nach einem Mittel zum ewigen Leben beschrieben, dann den Fund des Goldtopfes unter einem Tsabogen, daß er den Namen des dazugehörenden Koboldes herausgefunden hat (er nennt ihn in dem Tagebuch aber nicht) und daß er sich von dem Kobold das ewige Leben wünschen will. Damit endet das Tagebuch.

Der runenverzierte Beutel dient der reinen Ablenkung. Er soll die Helden ein bißchen beschäftigen. Die Runen bilden einen Schutzzauber, der dafür sorgt, daß aus dem Inneren keine Magie entweichen kann. Im Beutel befindet sich eine mumifizierte Dämonenhand, deren Finger so gekrümmt sind, daß ihre Spitzen eine Kugel halten können. Eine passende Kugel aus grünem Glas von vielleicht fünf Halbfernern Durchmesser ist ebenfalls in dem Beutel. Steckt man die Kugel zwischen die Dämonenfinger, so öffnet sich ein Tor in die Niederhöllen. Ein Dämon erscheint und nimmt denjenigen mit, der das Tor öffnete. Bei der Beschreibung dieser Gegenstände sollte der Meister klarmachen, daß es sich wirklich um offensichtlich üble Dinge handelt, mit denen man nicht herumspielen sollte. Wenn ein Held dann doch so blöd sein sollte, dann sollte der Meister hart bleiben und ihn in die Niederhöllen schicken. (In einer Spielrunde formulierten die Helden am Ende ihren Wunsch an den Kobold so, daß der Held auch aus den Niederhöllen zurückgeholt wurde.)

Im Spiel scheint Yendoran vor seinem Tod nur auf seinem Platz in der Schankstube zu sitzen. Vor sich steht ein Becher Wein, den es aber die ganze Zeit nicht anrührt. Er reagiert auch nicht auf andere Gäste - außer sie erwähnen den Namen „Asfalon“. Dann wird er plötzlich zu einer wilden Furie und greift an (mit seinen Fäusten, mit einem Messer, o.ä.). Im Normalfall sollte der Kampf mit seinem Tod enden - entweder weil ihn die Helden im Kampf getötet haben oder weil sein Herz nicht mehr mitmacht. Er hat auf alle Fälle kein Interesse daran, irgendetwas über seinen Besitz oder seine Beziehung zu dem Kobold preiszugeben.

Der Wirt Torben

Der Wirt ist ein typischer Wirt: nicht allzugroß, mit schönem Bauch, immer freundlich, wenn neue Kunden kommen. Meist steht er hinter der Theke und wischt mit seinem Lappen Bierhumpen sauber. Wenn die Helden etwas Essen wollen, holt er es aus der Küche. Kurz bevor Yendoran stirbt, verdrückt er sich, entweder um in der Küche etwas zu holen,

Der Mann in Schwarz

o.ä. Über seinen Gast weiß er nichts. Sein allgemeines Wissen ist auch nicht sonderlich ausgeprägt.

Die Wirtin Alwinja

Die Herrscherin über die Küche paßt in Größe und Gestalt gut zum Wirt. Die Helden werden sie normalerweise nicht zu Gesicht bekommen - außer sie inspizieren die Küche vor Yandorans Tod. Dann wird sie die Helden aber mit einem großen Kochlöffel aus ihrem Reich vertreiben!

Der „große Bombasto“

Der kleine Gaukler und Spielmann trägt schreiend bunte Kleidung. Er spielt die Laute und singt, geht aber den Leuten gerne auf die Nerven. Er ist ein Hasenherz und dient im Abenteuer nur dazu, die Helden unter Zeitdruck zu setzen. Dazu wird er ab und zu von dem Kobold gebissen (s. Asfalon).

Asfalon, der Kobold

Asfalon ist ein etwa halbschritt großer Kobold mit scharfen Nagerzähnen und einem buschigen Eichhörnchenschwanz. Überhaupt sieht er eher aus wie ein übergroßes Eichhörnchen, das eine grüne, bestickte Weste trägt.

Bis zu dem Zeitpunkt, an dem Yandoran seinen Topf stahl, verlief sein Leben ruhig (für einen Kobold). Bei dem Versuch, seinen Topf zurück zu bekommen, verplapperte er sich und verriet Yandoran seinen Namen. Yandoran zog in dieses einsame Gasthaus und befahl Asfalon, ihm ewiges Leben zu

schenken. Asfalon willigte ein, wollte dafür aber sein Gold wiederhaben. Yandoran schlug ein. Asfalon zauberte etwas (er weiß selber nicht genau, was er da gezaubert hat). Bevor Yandoran ihm aber sein Gold zurückgeben konnte, starb der Magier und der Zauber schlug erbarmungslos zu: das Gasthaus wurde in der Zeit zurückversetzt zu dem Zeitpunkt, an dem Asfalon seinen Zauber ausgesprochen hatte, und alles begann wieder von vorne.

Asfalon als Verursacher des Zaubers, kann sich natürlich innerhalb der Zeitschleife frei bewegen, doch er mußte feststellen, daß er den Wirkungskreis des Zaubers nicht verlassen kann! Seinen Ärger läßt er gerne an Gästen aus, die ab und zu das Gasthaus erreichen, aber nie wieder verlassen: er spielt ihnen kleine Streiche oder beißt sie, wenn sie gerade irgendwo herumwühlen oder schlafen. Ein Biß von Asfalon sieht aus wie ein Rattenbiß, verursacht 2 Schadenspunkte und läßt sich innerhalb der Zeitschleife nicht heilen (und auch nicht regenerieren). Gästen gegenüber bleibt er meistens unsichtbar. Ein Oculus Astralis oder ein Odem Arcanum zeigt aber seine kleinen Fußspuren auf der Theke oder an anderen Stellen eine Zeitlang, nachdem er dort entlang gelaufen ist. Manchmal hört man ihn auch von einer Zimmerecke aus leise kichern. Er ist erst dann bereit, mit den Helden zu sprechen, wenn sie seinen Namen wissen. Dann fordert er seinen „Schatz“ zurück. Von den Helden läßt er sich im Austausch einen Wunsch abhandeln, den die Helden aber sehr genau definieren sollten.



Myrkdag

von Gerd Hupperich

aus der Abenteueranthologie „Spinnenliebe“ Verlag F&SF, 1992

aventurisiert für DSA4.1 von Ragnar Schwefel

die Karte des Gasthauses für die Spieler stammt von Udo Kaiser
mit Bildern von B.Berghausen, Jens Haller, Caryad u.a.

mit freundlicher Genehmigung von Gerd Hupperich und dem Verlag F&SF
- copyright © 1992 by Elsa Franke, Verlag für F&SF-Spiele, Stelzenberg -

Das Abenteuer *Myrkdag* ist eine Spukhaushandlung mit einer eingeflochtenen Kriminalgeschichte
für 3 bis 5 Helden niedriger bis mittlerer Erfahrung
(mit entsprechender Anpassung ist es aber auch für hochstufige Helden geeignet).

Inhalt

Vorbemerkung	50	Die Statuette des Namenlosen	59
Myrkdag (Dunkeltag)	50	Lösungsmöglichkeiten	60
Kurzfassung der Ereignisse	51	Belohnung	60
Albernia	51	Die Räumlichkeiten	61
Die Vorgeschichte	52	Erdgeschoss	61
Das Überwasserhaus	52	Obergeschoss	61
Der erste Abend	53	Dachgeschoss	62
Prolog - Die Ballade des Barden	54	Keller	64
Die übrigen Gäste treffen ein	54	Nichtspielerfiguren	64
Vier Tage und vier Nächte des		Die Heiler	64
Schreckens	56	Die Anhänger des Namenlosen	66
Die geisterhaften Anschläge	56	Die Bewohner des Wirtshauses	67
Die Drehung der Schraube	57	Die Gäste	67
Epilog - Ein Ende mit Schrecken	58	Neuer Zauber	69
Leitfaden	58	Zeittafel	70
Fylks Tod?	58	Nach dem Finale	71
Der rote Würger erscheint	59		

Vorbemerkung

Midgard/DSA

Der Verlag für F&SF ist der Midgard Hausverlag, zu dem Midgard nach Ausflügen zu Klee-Spiele und Pegasus wieder zurückgekehrt ist. Neben den Hauptprodukten hat der Selbstverlag der Frankes aber auch eine Reihe von Abenteueranthologien herausgegeben, die zwar schon ein paar Jahre auf dem Buckel haben, die sich aber auch nach heutigen Maßstäben überwiegend durch eine gute Qualität auszeichnen. Über ebay sollte es möglich sein, an diese Anthologien noch heran zu kommen, darüber hinaus ist geplant, einen Teil der Abenteuer bei www.Midgard-Online.de zu veröffentlichen. Viele mir bekannte Midgard-Abenteuer sind ohne große Probleme nach Aventurien überführbar. Nur bei dem einen oder anderen magischen Effekt sollte man als Meister bereit sein, die aventurische Magie zumindest für die NSC Magier zu erweitern. Andererseits ist durch die Spontanen Modifikationen ja heutzutage auch bei DSA viel möglich. Das Original Midgard-Abenteuer könnt ihr kostenlos herunterladen: http://www.drosi.de/md/md_abent.htm Zur Illustration habe ich teilweise Original Bilder und z.T. Bilder aus anderen DSA-Werken benutzt. Das Spieler Handout des Plans stammt aus der Feder von Udo Kaiser. Ich habe an einigen Stellen Musikvorschläge zur Untermalung angegeben. Sollten Sie als Spielleiter das Meistern mit Musik noch nicht gewohnt sein, versuchen Sie es einmal, Ihre Spieler werden es Ihnen danken.

Aventurische Einbindung

Bei dem hier vorliegenden Abenteuer Myrkdag handelt es sich um eines meiner Lieblingsabenteuer, das ich bereits mehrmals in Aventurien geleitet habe. Insbesondere im

Mittelreich kann man es an mehreren Stellen platzieren. In dieser Version habe ich mich für die Reichsstraße von Honingen nach Gratenfels entschieden, doch sollte es keine großen Probleme bereiten, es an einer anderen Stelle einzusetzen.

Für die Einbindung des Spielmonats haben Sie zwei Möglichkeiten: Entweder Sie siedeln das Abenteuer um den unten beschriebenen Dunkeltag an oder Sie verlegen das Abenteuer um einen Monat nach hinten, in die letzten vier Tage der Namenlosen Tage. Ich denke aber, dass dies erfahrenen Spielern zu schnell einen Fingerzeig auf die Machenschaften des Kultes geben wird, weshalb ich hier darauf verzichtet habe.

In Ihrer Gruppe mag dies vielleicht funktionieren und dann sollten Sie diese Änderung auch vornehmen. Nähere Informationen zu den einzelnen Namenlosen Tagen finden Sie in **GKM** und im Abenteuer **Die Tage des Namenlosen**. In diesem Fall ist der Myrkdag der 5. Tag der Namenlosen Tage. An diesen Tagen ruhen die meisten Arbeiten, denn was soll in solchen Stunden des Unheils schon gelingen. Es werden keine Reisen begonnen, keine Verträge geschlossen, keine Toten beigesetzt, keine Ehen geschlossen. Selbst einsetzende Geburten werden möglichst mit Kräutern verschoben. Manches, was über den Myrkdag erzählt wird, ist nur Aberglaube – aber vieles auch nicht.

Ich hoffe, Sie haben mit dem Abenteuer ebenso viel Spaß wie ich.

Ragnar Schwefel, Berlin im April 2007

Myrkdag (Dunkeltag)

Der Myrkdag ist letzte Tag eines jeden Monats im mittelreichischen Kalender, auf den die Neumondnacht folgt. An diesem Tag und vor allem in der Nacht sind die Mächte der Finsternis stark und bedrohlich.

Der Schauplatz, ein Gast- und Heilerhaus an der Reichsstraße, steht eine Tagesreise östlich der Stadt Honingen, am östlichen Rand der albernischen Baronie Niederhoningen.

Das Abenteuer erstreckt sich über vier Tage von der Ankunft der Abenteuerer im Überwasserhaus bis zur Neumondnacht. Die Handlung orientiert sich an Motiven alter melodramatischer Filme, z.B. *The Phantom of the Opera* (1925), *The Cat and the Canary* (1927) oder *The Old Dark House* (1932), und versammelt skurrile Personen, bizarre Szenen und Ankündigungen drohenden Unheils, die im Myrkdag gipfeln. Abgesehen von Anfang und Ende sowie von den wiederholten Mordanschlägen wird auf eine starre

Festschreibung des Ablaufs verzichtet. Der Reiz des Abenteuers besteht darin, dass die handelnden Personen absichtlich oder unabsichtlich eine Atmosphäre erzeugen, in der niemand mehr Natürliches und Übernatürliches unterscheiden kann.

Bis zum Schluss kann diese Unentschiedenheit bestehen bleiben, um dann schlagartig durch das Erscheinen des Geistes aufgehoben zu werden. Der Spielleiter bekommt Mittel an die Hand, die unerschütterliche (?) Ruhe der Abenteuerer zu strapazieren und sie zu verwirren: Auch die Spieler sollen ja von der Stimmung beeinflusst werden.

Einige Abschnitte werden mit »**Omen:...**« eingeleitet. Es handelt sich um kleine Szenen und Ereignisse, die der Spielleiter nach Belieben einbauen kann, um „*die Schatten, die der Myrkdag wirft*“ zu vertiefen.

Dramatis Personae

Rhyfedd ap Gorllewin - Magier (Donnerbach, Heilung), Apotheker und Hauswalter, (Mittelländer, Albernia)
Connariu – Heilerin, Pförtnerin und Aufpasserin (Mittelländerin, Albernia)
Lepheton („Leffi“) **Danalogos** - Koch und Wundheiler (Halb Moha, halb Mittelländer von den Zyklopeninseln)
Menellin – Lehrlin (Mittelländer, Nordmarken)
Hagunald von Mersegrund/Bowin Godwin – Magier (Halle der Macht, Lowangen), Geweihter des Namenlosen, (Mittelländer, Nordmarken)
Rhaffnor - Wirt (Mittelländer, Nordmarken)
Lafur - Koch und erstes Opfer (Mittelländer, Albernia)
Neglechafel („Spitzzunge“) **Rubansunni/Alara** – Schankmaid, Hexe, Anhängerin des Namenlosen (Tulamidin, Almada)
Asfaloth – Wieselvertrauter von Neglechafel
Gefron und Allwed - Bruder und Schwester, Weisenkinder, die der Wirt aufgenommen hat (Mittelländer, Albernia)
Nualar – Barde (Mittelländer, Albernia)
Hasatar S.d. Goram – Söldner (Amboßzwerg)
Cornwyddor – Landvogt (Mittelländer, Nordmarken)
Abbo, Elko, Roana – Jagdgefolge (Mittelländer, Nordmarken)
Alcwyn - der Rote Hausgeist

Kurzfassung der Ereignisse

Abend/Nacht 1

Die Abenteurergruppe ist im Überwasserhaus, und Nualar singt seine Ballade. Hagunald, Hasatar und Cornwyddor mit Jagdgefolge treffen ein. Beim Abendessen prophezeit Connariu nahes Unheil. Neglechafel sticht dem toten Holzfäller die Augen aus, die Hagunald für das *Zauberauge* (s.u.) braucht. Zugleich machen sich einige Männer des Landvogts mit den Pferden der Gäste aus dem Staub. Dabei laufen auch die Tiere der Abenteurer weg.

Tag 2

Auf der Suche nach den Pferden findet man Llafurs Leichnam. Hasatar reist nach Honingen. Hagunald wird nachts auf das vermauerte Gewölbe aufmerksam. 1. Anschlag auf Fylk.

Tag 3

Neglechafel findet den Eingang in das vermauerte Gewölbe. Hasatar kehrt zurück. 2. Anschlag auf Fylk.

Tag 4

3. Anschlag auf Fylk.

Optional: Ein Praios-Geweihte erscheint abends (s.u.). Er steht im Dienst der Inquisition und dient als Hilfe für den

Notfall und als Motivationsgeber, die Gruppe nach dem Finale zusammen an den vom Meister gewünschten Ort zu befehlen (s.u. »Nach dem Finale«).

Myrkdag

4. Anschlag auf Fylk. Hagunald durchbricht die Mauer in das Gewölbe. Alcwyn erscheint.

Die Abenteurer sind gezwungen, im Überwasserhaus zu bleiben, da ihre Pferde nachts verschwunden sind (siehe Abend/Nacht 1). Sie haben so Gelegenheit, sie mit den Angelegenheiten der Hausbewohner zu konfrontieren, damit sie sich aus Neugier in die Handlung einschalten können. Sollte die Gruppe jedoch darauf bestehen weiterzureisen, sollten sie bedenken, dass ein Fußmarsch zur Stadt bei den derzeitigen Regenfällen und Überschwemmungen mindestens einen vollen Tag dauert und ausgesprochen unangenehm ist. Ist diese Aussicht nicht abschreckend genug, kann Hasatar die Abenteurer um Mithilfe bitten und ihnen einen Teil seines Lohns anbieten. Die Abenteurer können ihn dann nach Honingen begleiten, wo sie Hinweise auf die Hintergründe der Ereignisse erhalten. Dies sollte eigentlich genügen, um das Abenteurerblut der Spieler in Wallung zu bringen.

Albernia

Das Königreich Albernia, an dessen östlichem Rand die vorliegenden Ereignisse spielen, hat sich vom Mittelreich losgesagt und befindet sich seit einiger Zeit im Krieg mit dem Herzogtum Nordmarken. Teile des Landes werden von Nordmärkern oder mit ihnen kollaborierenden albernischen Adligen regiert. So auch in diesem Fall die Baronie Niederhoningen, die derzeit von einem nordmärkischen Landvogt beherrscht wird.

Der Wille der einheimischen albernischen Bevölkerung ist jedoch ungebrochen, und eine Untergrundbewegung macht den Nordmärkern beträchtlich zu schaffen.

Die einheimische albernische Bevölkerung befindet sich mit ihren nordmärkischen Unterdrückern in ständigem Konflikt, und Misstrauen und Hass prägen oft das alltägliche Miteinander. Da die Spannungen sich erst recht bis in die Niederungen dieses Abenteurers fortsetzen sollten, sind die Volkszugehörigkeiten der Nichtspielerfiguren vermerkt (nähere Informationen zu dem Konflikt in der SH **Am Grossen Fluss**).

Die Vorgeschichte

Das Überwasserhaus

Ca. 20 Meilen von Honingen entfernt, steht an der Abzweigung der Reichstraße über die Tommel nach Waldesruh ein graues Feldsteinhaus an der verschlammten Straße, die über die bewaldeten Hügel nach Osten führt. Die angeschwollene Tommel plätschert gegen die nördliche Mauer des Hauses und füllt einen steingefassten Brunnen bis zum Rand. Das mit Holzschindeln gedeckte Dach wirkt vor lauter Moos- und Grasbewuchs wie ein vollgesaugter grüner Schwamm. Wasser gurgelt geräuschvoll durch die brüchig aussehenden Regenrinnen aus Rinde. Über dem rechten Hauseingang steht in verwaschener roter Schrift „Das Überwasserhaus. Ein Topf für den Gast, ein Bett für den Kranken.“ Etwas entfernt liegen ein kleiner Stall und ein Hühnerhaus. Dahinter breitet sich der grüne Wald aus (s. a. Handout für die Spieler).

Das alte „Überwasserhaus“ ist im Besitz des Peraine-Tempels von Honingen, der etwa die Hälfte der Räumlichkeiten an den Wirt Rhaffnor verpachtet hat. Der andere Teil ist Wohnung und Wirkungsstätte der vier Heiler Rhyfedd ap Gorllewin, Connariu, Lepheton Danalogos und Menellin. Der Weg zur Stadt ist unbefestigt und derzeit aufgrund anhaltenden Regens total aufgeweicht. Durchreisende und die Bauern einiger Walddörfer suchen das Überwasserhaus auf; Städter sind nur selten anzutreffen.

Während des Abenteuers versammeln sich an jedem Tag **1W6-3 Reisende**, die für eine Nacht bleiben, und am Abend je **1W6+2 Bauern** im Schankraum. Die Anzahl der Bauern verringert sich täglich um 2 (z.B. 1W6-2 an Tag 3), wenn der Myrkdag näherrückt. Am Vorabend der Neumondnacht kommt kein Bauer.

Alkoholische Getränke werden bis auf Dünnbier zum doppelten des sonst üblichen Preises ausgeschenkt. Starke Spirituosen wie Branntwein gibt es überhaupt nicht. Der Wirt muss diese Auflagen im Rahmen des Pachtvertrags erfüllen, damit „das tierische Gesaue und Gegröle des Fahrervolks und der Dörfler den leichten Schlummer der Kranken nicht störe.“ Betrunkene Gäste werden grundsätzlich nicht geduldet und in den **Stall** geschickt, der 10 Schritt vom Haus entfernt steht und bis zu sechs Pferden Platz bietet. Zur Zeit wird das Gasthaus nur von Rhaffnor und Neglechafel/Alara bewirtschaftet, da der Koch Lafur (angeblich) vor sechs Tagen aus Angst vor dem Myrkdag weggelaufen ist. Lepheton hilft daher abends nebenbei am Herd aus, weil er etwas Küchenerfahrung besitzt. Rhaffnor muss nicht nur seine Gäste, sondern auch die Heiler und Bettlägerigen verköstigen.

Die Aufgabe der Heiler besteht vor allem in der Versorgung der Landbevölkerung - meist mit konventionellen Mitteln (*Erste Hilfe* und ärztliche Erfahrung) Nur für begüterte Reisende rentiert sich der Einsatz magischer Fähigkeiten. Rhyfedd achtet sehr streng auf die Einhaltung dieser „natürlichen“ Verteilung gesund machender Hilfen. Diese Ordnung wird automatisch eingehalten, da nur Rhyfedd wirksamere Heilkünste beherrscht.

Die Nacht Alcwyns des Roten

Gerüchte: Nach seinem Tod erscheint Alcwyn jeweils am 30. ING und sucht das Überwasserhaus heim.

Vor etwa 7 Jahren erhängte er sich hier in der Neumondnacht (und dieses Jahr wird wieder am 30. ING Neumond herrschen), so raunt man sich unter den Einheimischen zu. Die einen behaupten, dass er ein reumütiger Mörder gewesen sei, den seine Gewissensqualen zum Selbstmord getrieben hätten, die anderen sprechen von einem mittellosen Schwerkranken, den Rhyfedd abgewiesen hätte und der daraufhin ver-zweifelt in den Tod ging.

Die Seele des Selbstmörders hingegen blieb dem Haus verhaftet und er soll jedes Jahr in seiner Todesnacht erscheinen.

Angetan mit einem blassroten Gewand lauert Alcwyns Geist dann angeblich im Gebälk und wirft Würgeschlängen nach seinen Opfern.

Des Mondes dunkle Kräfte

Natürlich ist diese Geschichte nur die halbe Wahrheit. Vor knapp siebeneinhalb Jahren erbt die Peraine-Tempel in Honingen von der ehemaligen kinderlosen Eigentümerin das heruntergekommene Überwasserhaus und ließ drei Heiler dort einziehen: Alcwyn, Rhyfedd und als ihre Gehilfin Connariu. Lepheton und Menellin wurden erst ein bzw. drei Jahre später Mitglieder der Gemeinschaft - nach Alcwyns Verschwinden. Der Wirt Rhaffnor zog vor knapp vier Jahren ein.

Alcwyn war anfangs der Hauswalter. Er entdeckte im Keller einen vermauerten Eingang. Da er wusste, dass das Haus auf den Fundamenten eines alten druidischen Quellheiligtums steht, wollte Alcwyn den Zugang wieder freilegen. Diese Arbeit nahmen Rhyfedd, Connariu und er in der Nacht des Neumonds in Angriff. Das Brunnenwasser war stark angeschwollen, denn der unter dem Haus durchfließende Bach führte wie auch jetzt viel Wasser mit sich. Alcwyn fiel in die Flut, und statt ihm herauszuhelfen, unterließ es Rhyfedd absichtlich, dem Ertrinkenden Hilfe zu leisten, weil er das Amt des Hauswalters beehrte. Er zwang die erschrockene Connariu, den Leichnam im Wasser zurückzulassen. Die Heilerin glaubte, Rhyfedd hätte vor Schreck nicht schnell genug reagiert, um Alcwyn zu retten.

Anschließend verbreitete Rhyfedd die Kunde, Alcwyn wäre zusammen mit einem verdächtigen Patienten, einem Landstreicher, spurlos verschwunden. Die Männer der damaligen Baronin durchkämmten zwei Wochen lang vergeblich das umliegende Gebiet. Connariu war sich nicht sicher, ob Rhyfedd nur sein Versagen verheimlichen wollte oder ob er unlautere Absichten hegte, aber sie schwieg. So konnte er ungestört Alcwyns Nachfolge als Leiter des Überwasserhauses antreten.

Als sich die Todesnacht Alcwyns zum ersten Mal jährte, verfiel Connariu einem seltsamen Wahn und erblindete. Sie schrie vor allen Gästen, Alcwyns Geist sei in ihr und wolle sich an Rhyfedd rächen. Seitdem ist sie schnell gealtert und „seltsam“. Rhyfedd glaubte zwar nicht an den Einfluss des Toten, förderte aber die sich schnell ausbreitende Gespensterfurcht. Er versprach sich davon, dass sie Konkurrenten für sein Amt fernhielt. Er setzte auch die Mär von dem Erhängten in die Welt.

Was aber war wirklich geschehen? Die zahlreichen Regengüsse im Frühjahr hatten für einen Bergrutsch gesorgt, dem ein geheimer Schrein von Anhängern des Namenlosen zum Opfer fiel. Die Schlammfluten brachen in das Heiligtum ein und rissen eine heilige Statuette des dunklen Gottes fort. Es wurde zu Tal gespült und landete in der Tommel, die schließlich unter dem Überwasserhaus verschwindet. Dort kam die Statuette in dem alten heiligen Brunnen zur Ruhe und aktivierte ihn zu einem Fokus finsterer Kräfte, die schließlich Alcwyns Geist in seiner Ruhe störten. Zuerst erschien er der leicht zu beeinflussenden und für Übernatürliches besonders empfänglichen Connariu, die durch den Schock verrückt wurde und sich seitdem nicht mehr an den Todesfall erinnert.

Ein verzögerter Personalwechsel

Bis vor kurzem ging im Überwasserhaus alles seinen gewohnten Gang. Inzwischen aber hat der neue Hochgeweihte des Peraine-Tempels beschlossen, den Außenposten im Überwasserhaus zu erweitern. Zuerst soll Rhyfedd durch einen fähigeren Leiter, einen Geweihten, ersetzt werden. Die Belegschaft im Überwasserhaus ist vor 15 Tagen angewiesen worden, Seine Gnaden, der Hüter der Saat Fylk ui Rhys aufzunehmen. Niemand von ihnen weiß aber bis jetzt, dass dieser der Nachfolger von Rhyfedd werden soll.

Die Familie von Fylk ui Rhys lebt im Winhal, wo Fylk vor einigen Jahren in eine heftige Auseinandersetzung mit Anhängern des Namenlosen verwickelt war. Den Geweihten des verbotenen Kultes ist Fylk und sein Hass gegen sie daher nur zu gut bekannt. Ihnen missfällt die Aussicht, dass in dieser

Gegend jemand eine einflussreiche Stellung erringt, der so vertraut mit ihren Schlichen ist wie Fylk. Daher schickten sie einen der ihren, Hagunald von Mersegrund, Fylk hinterher, um ihn zu beseitigen.

Hagunald stellte Fylk zwischen Honingen und dem Überwasserhaus eine Falle. Mit einem HORRIPHOBUS löste Hagunald bei zwei Zugpferden eines mit Bierfässern beladenen Fuhrwerks Panik aus, und die Tiere preschten plötzlich auf den überraschten Heiler zu und schleuderten ihn zu Boden. Hagunald eilte herbei, um zu sehen, ob der Anschlag erfolgreich war. Doch ein rollendes Fass erwischte ihn im Rücken, und er verlor das Bewusstsein. Die hilfsbereiten Bierkutscher luden die beiden Verletzten auf den Wagen. Den schwer verwundeten Fylk brachten sie zu den Heilern des Überwasserhauses, während Hagunald nur Quetschungen erlitten hatte und bald in einem nahegelegenen Bauernhof aufwachte. Als er hörte, dass Fylk noch lebte, erschlich er sich durch Vorzeigen seiner leichten Verletzungen unter dem Namen Bowin Godwin die Aufnahme ins Überwasserhaus.

Rhyfedd erkannte Fylk nicht als Heiler, weil dieser Inkognito reiste, weil er so erhoffte unverfänglicher an Informationen über das Überwasserhaus heranzukommen, bevor er sich dort zu erkennen geben würde. Fylk war nun aber in ein Koma gefallen, und Hagunald hoffte, der Heiler würde doch noch sterben. Aber der Kranke erholte sich zusehends. Der Namenlose Geweihte wollte seinen Aufenthalt in der Krankenstation nicht über das nötige Maß hinaus verlängern, um keinen Verdacht zu erregen. Außerdem hatte er inzwischen von Neglechafel zugetragen bekommen, dass sich ein Bote des Tempels (Hasatar) auf die Suche nach dem verschwundenen Fylk begeben hatte.

In der Zwischenzeit hatte Neglechafel den Koch Lafur ermordet, als dieser seine Rebhuhnfallen im Wald überprüfte. Sie wartete einen Tag und ließ sich von Rhaffnor als Küchenhilfe mit dem Namen Alara anstellen. Hagunald/Bowin verließ zu diesem Zeitpunkt das Haus, um - wie er sagte - sich endlich in Honingen seinen Geschäften zu widmen. Er wird aber am ersten Nachmittag wiederkommen und erzählen, dass er in der Stadt kein Glück gehabt hätte.

Der erste Abend

Zum Vorlesen:

Regen und nichts als Regen. Es ist viel zu kalt für den Ingerimm.

Schweigsam zieht ihr eures Weges und hofft endlich das Überwasserhaus zu erreichen, von dem man euch in Honingen erzählt hat, an der Abzweigung nach Waldesruh. Vor Nässe und Kälte bibbernd macht euer Herz einen Sprung, als ihr durch die Regenschwaden endlich rechter Hand ein großes Haus mit kleinen Nebengebäuden ausmacht.

Tatsächlich: Das Überwasserhaus.

Ein etwa 14-15 jähriger Junge eilt zur Hilfe, um Eure Pferde zu versorgen. Er führt sie in den Stall und bringt das Gepäck herein.

Eine nähere Beschreibung der äußeren Erscheinung siehe oben »Das Überwasserhaus«.

Dieses Abenteuer ist im übrigen hervorragend dazu geeignet, eine neue Gruppe von Helden zusammenzuführen. Die Helden können also auch nach und nach einzeln im Überwasserhaus eintreffen.

Für die Motivation der Helden, sich auf das Abenteuer einzulassen, ist es hilfreich, wenn die Helden über eigene Pferde verfügen (s.u.).

Die Handlung beginnt mit dem Erscheinen des letzten Abenteurers im Schankraum (1), wo sich außer dem Wirt **Rhaffnor**, dem Barden **Nualar** noch **fünf Holzfäller** und drei Gäste - **Bowin Godwin** alias Hagunald, die angesehene Wanderschmiedin **Willimai Tannert (Albernierin)** und der Krämer **Helmer Liegerfeld (Nordmärker)** - aufhalten.

Prolog - Die Ballade des Barden

Zwei Eichenstämme tragen die Holzdecke, von der ein rundes Kerzenrad herabhängt. Die tropfnassen Kleider können an Geweihen, die den Kamin zieren, aufgehängt werden. Während die durchgefrorenen Abenteurer auf ein heißes Gemüseallerlei warten, erhebt ein ausgemergelter Mann in einem einfachen Wollgewand voller Wein- und Bierflecken seine Stimme zu einem leisen Lied. Nualar, der hiesige Barde, begleitet sich auf einer kleinen Harfe die ebenfalls einmal bessere Tage gesehen hat und singt zunächst ein zwar melancholisches aber nichts desto trotz harmloses Lied: Track: Auf Golgaris Schwingen (Der Schwarze Barde „Von Helden und Göttern“, der Text des Liedes ist hier <http://www.alveran.org/index.php?id=1137> zu finden), schon damit macht er sich nicht gerade beliebt, aber man lässt ihn noch gewähren. Als er aber zu seinem nächsten Lied ansetzt, verstummen alle Gespräche, das Lied zieht alle in seinen Bann, auch wenn seine Stimme vom Alkohol gezeichnet ist.

Soundtrack Arlington Road Track 12

Nualar beschwört in seinem Lied (s.u.) die dunkelste der Nächte und den „Würger im blutigen Umhang“, der erscheinen und Tod bringen wird (siehe »Die Nacht Alcwyns des Roten«). Alle Gespräche verstummen plötzlich. Die Spannung in dem Raum, die angstgeschwängerte Atmosphäre ist nahezu greifbar. Die Einheimischen verdrücken sich einer nach dem anderen nach draußen. Die beim Bier sitzenden Holzfäller verdrücken sich geschlossen nach draußen. Man kann die angstgeschwängerte Atmosphäre fast greifen.

Helden: MU-Probe ggf. um AG oder TA/2 erschwert (bei Scheitern: Appetitlosigkeit und alle TaWs in die Mut einfließt sind für W6+1 Stunden um 3 Punkte erschwert).

Rhaffnor packt schließlich den Barden und stößt ihn unwirsch auf die Straße, während beide sich zornig anbrüllen.

Das Lied von Alcwyn dem Roten

*„Der Mond verliert von seinem Schein,
die Kröte sitzt in feuchtem Gestein,
und blutiger Tau auf Spinnenweben,
lassen des Wanderers Herz erbeben.
Weißt du den Namen dieser Nacht,
zum Bangen und Beten wie gemacht?
Die Nacht, die jeden Frieden stört -
Hast du nie vom Myrkdag gehört?
Die Nacht, die so viel Böses geseh'n,
und üble Dinge noch immer gescheh'n:
Da der Stein, drauf lastet der Fluch,
wo einst der Bruder den Bruder erschlug!
Dort der Weiher, am feuchten Grab,
wo die Mutter ihr Kindlein stürzte hinab!
Und hier im Hause der Würger droht,
im blutigen Umhang bringt er den Tod!“*

Die übrigen Gäste treffen ein

Rhaffnor reagiert nach dem Zwischenfall mit Nualar auf Fragen nach der Bedeutung der Ballade ausgesprochen missgelaunt. Eine gelungene Probe auf Überreden (oder Überzeugen mit der Spezialisierung Verhören) oder Betören +2 kann helfen, ihm die Informationen des Abschnitts »Die Nacht Alcwyns des Roten« zu entlocken, wobei es hilft (Probenerleichterung), sich betont albern-iafeindlich zu geben.

Nach einer Regenspauze verdunkelt sich der Himmel erneut, und ein Gewitter zieht herauf. Rhaffnor empfiehlt den Abenteurern beflissentlich seine Zimmer, während **Alara/Neglechafel** aus der Küche kommt und einen Tisch deckt. Als der Wirt die Kerzen ansteckt, fällt im Deckengebälk ein herabhängender Strick mit einer Schlinge auf (die Helden können ihn zuerst entdecken mit einer bestandenen Sinnenschärfe-Probe). Fragen danach werden mit einem ernsten „Das ist Alcwyns Strick“ beantwortet und ansonsten überhört. Auf weitere Fragen reagiert der Wirt unwirsch und wenn man ihn nun nicht in Ruhe lässt, verschwindet er mit den Worten, dass er nicht behaupten könne, einen Geist hier im Haus gesehen zu haben, in der Küche.

Omen: Alcwyns Strick ist ein Trick Rhyfedds. Das Seil ist magisch und wurde von einem Artefaktmagier hergestellt, als Dank für eine Heilung durch Rhyfedd. Es heißt, man könne

es nicht abnehmen, denn immer, wenn man es abnimmt, kehrt es zur tiefsten Nacht an den Balken zurück. Nur die Abenteurer können natürlich verrückt genug sein, das Schicksal herauszufordern und die Schlinge herunterzuholen. Rhyfedd schlägt nachts in seinem Zimmer einen zum Seil gehörenden Nagel in den Bettpfosten, und nach Aussprechen eines Schlüsselworts erscheint an ihm der Strick. Das Seil darf nicht weiter als 500 Schritt vom Nagel entfernt sein. Wird es von einer Metallfläche, z.B. einem Eisenhelm, abgeschirmt, so wirkt der Zauber nicht. In der Großen Stube (9) ist ein Bodenbrett lose, sodass Rhyfedd nachts den Strick von oben wieder an dem Balken befestigen kann.

Sollte einer der Helden eine **magische Analyse** des Stricks vornehmen, so ist folgendes zu erkennen:

ODEM: bis 7 ZfP* ist zu erkennen, dass bei dem Artefakt keine Blutmagie und keine dämonische Präsenz im Spiel ist; bis 12 ZfP* man kann erkennen, dass es sich bei der Magie um das Resultat einer Großen Modifikation handelt (sofern der Analyst über die Merkmalskenntnis Limbus verfügt, vermag er einzuschätzen, dass der Strick durch den Limbus gerufen werden kann, ab einem Ritualkenntniswert von 11 vermag der Analyst zu erkennen, dass hier durch die Veränderung eines Zaubers ein dem

Apport beim Magierstab ähnliche Wirkung herbeigeführt wurde.

ANALYS: bis 3 ZfP* können die Merkmale Objekt und Limbus erkannt werden und dass ausschließlich Sprüche in gildenmagischer Repräsentation Verwendung fanden; bis 7 ZfP* kann erkannt werden, dass es sich um ein Nicht-aufladbares Artefakt mit noch 4 Ladungen handelt, außerdem wurde in einem Zauber das Merkmal Metamagie eingewoben;

bis 11 ZfP* kann erkannt werden, dass es sich um das Ergebnis einer Bearbeitung mittels Zauberwerkstatt hergestellten Spruches handelt (ein schelmischer Zauber wurde in eine gildenmagische Form gebracht und in seiner Wirkung mittels REVERSALIS und Großer Modifikation verändert, durch Kenntnis des VERSCHWINDIBUS oder ab einem RkW >11 kann man erkennen, dass eine Art Apportzauber auf dem Strick liegt, der mittels der Auslösung des Einschlagens eines Nagels an seinen vorbestimmten Platz gerufen wird); ab ZfP* 12 kann auch ohne Kenntnis des VERSCHWINDIBUS die oben beschriebene Wirkung und der Auslöser identifiziert werden.

Wie immer nehmen die **Heiler** des Überwasserhauses ihre Abendmahlzeit im Schankraum ein, wo die Abenteurer sie kennen lernen sollten.

Während des Essens klingt Pferdegetrappel und Hörnerschall von draußen herein.

Soundtrack Excalibur Track 19

Rhaffnor öffnet dem Landvogt, der sich heute auf einer erfolglosen Jagd mit drei Gehilfen (**Abbo, Roana, Elko**) sowie drei seiner albernischen Leibeigenen befunden hat, die Tür. **Cornwyddor** lässt sich mürrisch nieder und flucht über sein Pech. Rhaffnor besorgt eifrig Wein für den hohen Besuch. Einer der Leibeigenen zieht seinem Herrn die Stiefel aus und handelt sich dabei einen Tritt ein. Die drei Jagdführer warten inzwischen, bis Cornwyddor das Mahl beginnt.

Als letzter Gast dieses Abends trifft kurz darauf **Hasatar** ein, ein allein reisender Zwergenkrieger (Ambosswerg). Er ist bemüht, möglichst nahe an den Kamin zu kommen. Wenn in seiner Gegenwart die Sprache auf Geister im Allgemeinen oder speziell auf den Geist Alcwyn kommt, bzw. nach Connarius Auftritt kritzelt er auf kleine Blätter mit einem Kohlestift seltsame Zeichen, knüllt die Zettel zusammen und wirft sie murmelnd ins Feuer. (Befragt dazu behauptet er, dass dies ein probates Mittel zur Abwehr von Geistern sei.)

Sind alle Gäste versammelt, steht Connariu plötzlich ruckartig auf und wendet sich den überraschten Zuhörern zu. Der Geist Alcwyns spricht aus ihr, denn die Anwesenheit der Anhänger des Namenlosen und die Nähe des Myrkdag haben die Kräfte des der Statuette geweckt. Sie sollten die Worte der Blinden nur einmal sprechen, egal ob alle Spieler ihnen gerade zuhören oder nicht:

Glen Danzig: Black Area Track 7

„*Das bleiche Horn (die Mondsichel) geht, und ein anderer kommt (Alcwyn).*“

Die Rache treibt auf dem Wasser (Rhyfedd ließ Alcwyn ertrinken), und Stein wird sie nicht mehr halten (der vermauerte Eingang wird eingerissen).

Der Gefesselte wird gefunden und verlässt die Tiefe (die Statuette).“

Außer Hagunald, der „der Gefesselte“ als einen der Beinamen des Namenlosen kennt (was Helden mit einem TaW >11 auf Götterkunde ebenfalls wissen können), wird niemand viel auf Connarius Worte geben. Nur Rhaffnor, Hasatar und die Leibeigenen reagieren mit Zeichen der Angst. Hagunald weiß von dem verschollenen Kultbild und errät den Sinn des letzten Satzes richtig.

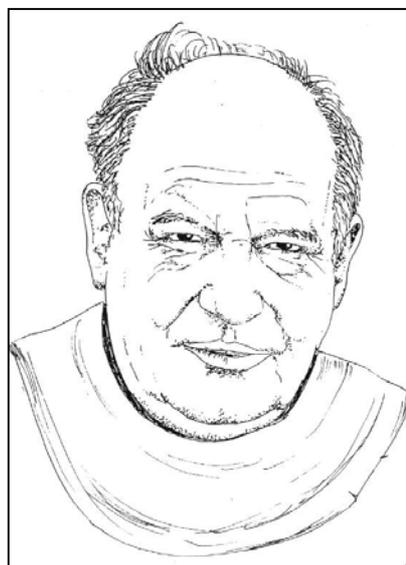
Niemand erinnert sich richtig an den Wortlaut, sofern nicht eine KL-Probe - erschwert um AG - gelingt (Barden und Skalden genügt eine KL-Probe -2). Die Abergläubischen verdrehen den Sinn zu einer übertriebenen Schreckvision:

„*Niemand wird entkommen; der Gehängte findet uns und nimmt uns mit in die Tiefe*“, während die Nüchternen sowieso nicht auf das Gebrabbel geachtet haben: „*Wer ist bleich vor Zorn? Kommt noch wer?*“. Sie können auch einen der Jagdführer des Vogts ängstlich reagieren lassen, der aber direkt von diesem zurecht gewiesen wird: „*Ach halte doch die Klappe! Die Alte ist ein Fall für die Noioniten!*“).

Soundtrack Joan de'Arc Track 3

Omen: Kurz nachdem sich Cornwyddor zurückgezogen hat (Raum 15), lässt sein Wutgebrüll das stille Haus erbeben. In seinem Bett befindet sich die nackte Leiche eines Mannes! Der Vorfall klärt sich nach einiger turbulenter Verwirrung rasch auf. Heute Morgen ist ein junger Holzfäller, der sich mit der Axt ins Bein geschlagen hatte, am Wundbrand gestorben. Connariu sollte den Toten in den Keller schaffen. Die schusselige Alte hat ihn aber bequemerweise erst einmal in das unbelegte Gästebett gelegt und dann vergessen. Der Landvogt wird lautstark verlangen, das Bett auszutauschen und trotzdem eine unruhige Nacht verbringen.

Wenn wieder Ruhe eingekehrt ist, zeigt Hasatar eine Zeichnung herum (Fylk, allerdings glattrasiert und nicht mit



Bart, wie er derzeit oben liegt), ob jemand diesen Mann kenne (aber keiner erkennt ihn, bzw. lässt sich dies anmerken).

(Das Bild zeigt Fylk in der Blüte seiner Kraft, glattrasiert, inzwischen ist er aber abgemergelt und bärtig mit noch weniger Haaren.)

Anschließend gehen die Jagdführer zu Bett. Bowin, Helmer und Malwine folgen.

Hasatar bleibt bis auch der letzte Held zu Bett geht, bzw. bis sie von Rahffnor um spätestens 23.00 Uhr ins Bett gescheucht werden.

Die Leibeigenen kauern sich mit dem Jagdhund Cornwyddors unter der Treppe zusammen.

Nachts töten die Leibeigenen den Jagdhund, entwenden drei Pferde und fliehen in die Berge. Sie haben von den Geschichten über Alewyn gehört und handeln aus Angst überstürzt.

Sie hatten sowieso vor, die Jagd zu nutzen, um sich von ihrem ungeliebten Herrn abzusetzen. Damit sie einen großen Vorsprung gewinnen, treiben sie alle Pferde in den Wald (sollten Sie die Befürchtung haben, dass Ihre Helden so zu schnell an ihre Pferde kommen und die Gasstube verlassen, bevor das Abenteuer richtig losgeht, lassen Sie die Leibeigenen ruhig alle Pferde ein Stück mit sich geführt haben,

sodass die Suche plausibel länger dauert). Auf der Suche nach den Tieren entdeckt man Llafurs Leiche an Tag 2.

Sollten die Helden nicht ausgesprochene Frühaufsteher sein, erwachen sie am nächsten Tag, durch die Flüche und das Toben des Landvogts über den getöteten Hund und die Flucht der albernischen Leibeigenen. Insbesondere auf die albernische Herkunft der Leibeigenen stellt der Landvogt bei seinen Flüchen ab. Sollten einiger Ihrer Helden aus dem restlichen Mittelreich kommen (also nicht aus Albernia bzw. Almada) **und** einen SO > 11 aufweisen, so ist der Landvogt bemüht, den Unmut der Helden über den Raub der Pferde mit höflichen Worten abzumildern. Er versichert, alles mögliche zu unternehmen, damit die Helden baldmöglichst ihr Eigentum zurück erhalten. Zwei seiner Jagdbegleiter belässt er beim Gasthaus, um die Umgebung nach den Pferden abzusuchen (was durch den anhaltenden Regen erschwert wird). Er selbst und der dritte Jagdbegleiter wollen sich um die Verfolgung der Leibeigenen kümmern.

Vier Tage und vier Nächte des Schreckens

Bevor die frei zu entwickelnden Ereignisse beschrieben werden, einige Worte zur Taktik und den Möglichkeiten von Hagunald/Bowin und Neglechafel/ Alara:

Die Anhänger des Namenlosen wollen, dass Fylks Tod „übernatürlich“, d.h. als nicht von menschlicher Hand verursacht, erscheint. Sie bedienen sich dabei der Alewyn-Geschichte. Als Team können sie sehr gut zusammenarbeiten, ohne verdächtigen, engen Kontakt suchen zu müssen, weil sie mittels GEDANKENBILDER Informationen austauschen und ihre Aktionen ab-sprechen. Neglechafel wendet ihre meuchlerischen Fähigkeiten möglichst nicht an, damit der Glaube an geisterhafte Kräfte nicht zerstört wird. Sollte es dennoch erforderlich sein, sich mit den (hoffentlich) störenden Abenteurern zu befassen, wird sie SATUARIAS HERRLICHKEIT benutzen, um einen Abenteurer wegzulocken, ihn dann zu betäuben und zu fesseln.

Dies dient nur dazu, seine Kameraden von den Ereignissen im Haus abzulenken. Neglechafel kennt etwa zwei Kilometer entfernt im Wald eine Moosgrube, wo eine gefesselte Person gut versteckt werden kann. Mittels ihres Vertrauten wird sie zweimal täglich den Gefangenen durch die Augen Asfaloths beobachten.

Die geisterhaften Anschläge

Der erste Angriff auf Fylk erfolgt nachts (**2.Tag**) durch Neglechafels Vertrauten Asfaloth, der seinen Blut-hunger an dem Patienten stillen darf. Der Dämon verbirgt sich im Krankenzimmer, bevor es wie jeden Abend abgeschlossen wird. Der Blutverlust ist zwar nicht gravierend, sorgt aber in Fylks Zustand für eine auffallende Blässe und ein hitziges Fieber. Die Beiß-wunde liegt unterhalb der linken Achselhöhle.

Sie wird, wenn die Abenteurer nicht eingreifen, erst zwei Tage später beim Waschen des Patienten bemerkt, aber für harmlos gehalten.

Der nächste Anschlag erfolgt gegen Abend (**3.Tag**), wenn die Heiler alle beim Essen sitzen. Da die Tür zu Fylks Lager zu diesem Zeitpunkt nicht verschlossen ist, fällt das Eindringen

Nach Connarius hellseherischem Auftritt ist Hagunald versucht, das Haus auf magische Art zu untersuchen.

Seine Helferin besorgt ihm von dem toten Holzfäller im Keller das „Zubehör“ für den Zauber ZAUBERAUGE (s.u.). In der Nacht des 2. Tages entdeckt der Namen-lose Geweihte damit das geheime Gewölbe (**37**). Neglechafels Arbeit in der Wirtschaft ermöglicht es ihr, unauffällig die Kellerwände abzusuchen, wobei sie am 3. Tag den vermauerten Eingang entdeckt. Die beiden legen den Zeitpunkt des Mauerdurchbruchs auf die Nacht des Myrkdag, in der Fylk sterben soll, fest.

Die Helden können bei nächtlichen Wachen durchaus Zeugen werden, wie ein von einer rotleuchtenden Aura umhülltes Auge durch die Räume gleitet, Wände bzw. Decken und Fußböden durchdringt. Allerdings sollten die Helden das Auge nicht zu Hagunald/Bowin zurückverfolgen können.

Glen Danzig: Black Area Track 3

Omen: Am Nachmittag des 2. Tages wollen die Angehörigen des toten Holzfällers die Leiche abholen, um sie beizusetzen. Dabei entdecken sie zu ihrem Schrecken, dass ihm jemand die Augen geraubt hat!

leicht. Hagunald/ Bowin verzaubert Fylk mit FLUCH DER PESTILENZ. Als Lepheton nachts noch einmal einen Rundgang macht, ist die Krankheit bereits voll ausgebrochen. Die Belegschaft wird alarmiert. Ob die magische Natur des Vorfalls erkannt wird, hängt allein von den Möglichkeiten der Spielerfiguren ab, da Rhyfedd den ODEM bzw. den ANALYS nicht ausreichend beherrscht bzw. gar nicht auf die Idee einer entsprechenden Analyse kommt. Rätselhaft erscheint Fylks Zustand dennoch, und die Hausbewohner harren zitternd des Myrkdags.

Das dritte Mal gehen die Bösewichte feiner vor (**4.Tag**). Neglechafel/Alara stürmt, gerade als die Heiler ihre Dienste an den Dörflern in Raum 6 erfüllen, nach unten und trommelt das Haus mit einem gespielten hysterischen Anfall zusammen.

Stammelnd erzählt sie, Stöhnen und ein böses Lachen aus Fylks Kammer gehört zu haben. Alle Heiler, Hasatar, Hagunald sowie beliebige andere Umstehende laufen daraufhin nach oben. Während Rhyfedd Fylk untersucht, wendet Hagunald aus dem Hintergrund CORPOFESSO und/oder HERZSCHLAG RUHE an (je nachdem, ob ein magischer Held

bereits zu erkennen gegeben hat, dass er gut in der Analyse ist und bei der Szene anwesend ist, wird Hagunald/Bowin vorsicht-tiger sein).

Rhyfedd glaubt erschrocken, Fylk würde ihm unter den Händen wegsterben.

Soundtrack Die hard 2, Track 10

Die Drehung der Schraube

Dieser Abschnitt soll andeuten, was alles im Überwasserhaus passieren könnte, um die Abenteurer (und die Spieler) zu verunsichern und in Trab zu halten. Reihenfolge und Zeitpunkt der Ereignisse bleiben dem Spielleiter überlassen. Er sollte auch nicht zögern, eigene Ideen hinzuzufügen oder die Vor-schläge abzuwandeln, wenn er damit einen stärkeren Effekt erzielen kann.

1. Verschwundenes Gift: Hagunald/ Bowin entdeckt mit seinem *Zauberauge* die Geheimtür zur Apotheke (7). Er nutzt dieses Wissen, um von Neglechafel/Alara ein Betäubungsmittel entwenden zu lassen. Die Hexe führt den Diebstahl bei passender Gelegenheit aus. Sie füllt den Tiegel mit einem ähnlichen Pulver aus den Schränken auf, damit die Heiler den Verlust des vermutlich häufig gebrauchten Mittels nicht so schnell bemerken. Sie leistet sich aber einen Fehlgriff, denn das Ersatzpulver ist eine Substanz, die normalerweise als Zusatz zu Massageölen verwendet wird, bei Einnahme aber ein tödliches Gift sein kann. Rhyfedd fällt das Verschwinden des Gifts auf und ist natürlich beunruhigt. Er stellt erst einmal alle Schränke auf den Kopf - vergeblich! Rhyffed weiß, dass das Gift leicht der Nahrung beigemischt werden kann. Den Abenteurern würde sicher das Essen ihm Hals stecken bleiben, wenn sie wüssten, warum der Hauswalter so gespannt auf ihre Löffel starrt. Er selbst ist jedenfalls etwas unpässlich und begnügt sich mit Trockenäpfeln und Brot. Wenn der Spielleiter will, kann sich Rhyfedd den Helden anvertrauen und sie um ein wachsames Auge auf die anderen Hausbewohner bitten. Reizvoll kann die Situation zusätzlich werden, wenn Neglechafel/Alara bei ihrem Aufenthalt im Weinkeller (**3.Tag**) eine Weinflasche zerbricht und die Spuren beseitigt. Rhaffnor schimpft lauthals Gefron und Allwedd aus, die er des Weindiebstahls verdächtigt, als Cornwyddor sich von den Abenteurern bei einem Becher Wein von ihren Erlebnissen erzählen lässt. Man stelle sich Rhyfedds Reaktion vor, wie er seinen Wein in hohem Bogen ausspuckt.

2. Blut im Bett: Ein Abenteurer entdeckt blutähnliche Flecken auf seinem zerwühlten Bettlaken. Asfalloth hat hier die herumstreifende Haggyr (siehe Überwasserhaus, Raum 2) entdeckt und der Natur seines Gastkörpers wegen die Schlange getötet. Der Kampf kann auch als seltsames Rumoren gehört werden.

3. Ominöse Zeichen: Connarius Wahnsinn äußert sich darin, dass sie zeitweise nicht Herr ihrer selbst ist und von Alcwyn gelenkt wird (immer von ein bis zwei Uhr nachts). Ihre Aktivitäten beschränken sich auf Herumschleichen im ganzen Haus und Horchen an Rhyfedds Zimmertür. Wenn sie nicht gestört wird, ritzt sie in der ersten Nacht einen **Kreis**

(Vollmond), in der zweiten einen **Halbkreis** (Halbmond) und in der dritten Nacht eine **Sichel** (Mondsichel) in die Tür. Wird sie überraschend angesprochen oder berührt, greift sie blindwütig an, erwacht dann aber nach 1W6+1 KR. Bleiben die Ausflüge unbemerkt, können Spuren von nächtlichen Reisenden vor den Haustüren darauf hinweisen, dass Connariu nicht immer auf ihrem Platz in Raum 12 war. Die Alte erinnert sich nicht an ihre nächtlichen Ausflüge.

4. Nasse Fußspuren: Die Abenteurer werden nachts von einem Geräusch geweckt und bemerken einen rötlichen Schein unter der Türspalte. Es ist zwar niemand zu sehen, aber nasse Spuren auf dem Fußboden lassen sich bis zur Kellertreppe verfolgen.

Eine erfolgreiche **Fährtsuchen-Probe** bzw. **Sinnschärfe-Probe +4** fördert zutage, dass jemand nicht nur in nassen Schuhen, sondern auch in nassen Kleidern herumgeschlichen sein muss. Einige Bewohner glauben an den Geist, andere denken an einen Einbrecher (Regen! Die Spuren sind aber nicht schlammig!). Es handelt sich um einen echten geisterhaften Vorgang!

Glen Danzig: Black Area Track 4

Möglicherweise sind die Spuren ein Anlass für eine nächtliche Hausdurchsuchung. In diesem Fall findet man in Raum 32 einen alten verrosteten Schlüssel auf dem Boden, mit dem man das Brunnengitter (3) aufsperrt kann.

5. Heißer Dampf: Im Verlauf des Abenteuers ist es durchaus möglich, dass die Spielerfiguren Hagunald/ Bowin und Neglechafel/Alara auf der Spur sind. Eventuell planen die beiden dann, sich ihre Gegner mit einem „Unfall“ vom Hals zu schaffen. Sie kümmern sich nachts um Schnüffler. Hagunald wendet den Zauber DUNKELHEIT an und macht die Abenteurer auf sich aufmerksam. Er lässt sich bis in das Dampfbad (30) verfolgen und verzaubert die Verfolger dann mit SOMNIGRAVIS Variante Ohnmacht. Alara ist bereits unsichtbar an der Tür und betäubt dem Zauber Widerstehende vorübergehend. Danach schließt Hagunald mit einem REVERSALIS NEMAROF die Helden ein und die beiden heizen das Bad kräftig an. Da das Feuer erst entfacht werden muss, haben die Abenteurer gut zwei Stunden Zeit, bevor die Luft knapp wird. Die Szene soll nicht dazu dienen, die Gruppe umzubringen. Wenn sie sich nicht selbst befreien kann, weckt ihr lautes Geschrei Gefron und Allwedd.

Soundtrack Waterworld Track 3

6. Pferdediebstahl: Ein Pferd der Abenteurer läuft dem Wirt zu, und Rhaffnor bringt es unbemerkt in einem Nachbardorf unter. Er will von der Flucht der Leibeigenen profitieren und seinen Wunschtraum von einem Reitpferd erfüllen. Er verlässt mindestens einmal nachts heimlich das Haus, um das Pferd zu sehen, und bezahlt den Bauern, bei dem er das Tier untergestellt hat, für sein Stillschweigen mit 1 GD.

7. Nächtlicher Spuk: Gefron und Allwedd spielen den Hausbewohnern einen Streich. Sie schmieren ein altes Tischtuch mit Hühnerblut ein, spannen eine mit einer gräulichen Fratze bemalte Schweinsblase um eine Laterne und verbinden beides zu einer Geister-vogelscheuche. Gefron trägt den Apparat unter Heulen und Schluchzen durch die Gänge und flieht, wenn er verfolgt wird in den Schankraum. Dort hat Allwedd im Dunkeln einige Stolperschnüre vorbereitet und schüttet den Verfolgern noch eine Ladung Ruß und Asche entgegen.

Soundtrack Waterworld Track 5

8. Noch mehr Anschläge: Sehr wahrscheinlich werden die Abenteurer die Identität Fylks erraten oder sogar sicher feststellen können. Möglicherweise haben ihnen die Geweihten der Stadt auch erklärt, dass Fylk Rhyfedd ablösen soll (wovon dieser noch nichts weiß!). Teilen sie diese

Information außer Hasatar noch anderen mit, wird Rhyfedd es erfahren und versuchen, den ominösen Anschlägen auf den Konkurrenten nachzuhelfen. Er kann ebenso wie Neglechafel am Myrkdag in Fylks Kammer schleichen und die Hexe überraschen oder selbst von ihr überrascht werden. Ergibt sich eine frühere Gelegenheit, wird Rhyfedd Fylks Brei mit dem Gift versetzen, von dem ein Teil verschwunden ist (siehe 1.). Zufälligerweise wird die Schüssel aber jemand anderem aufgetischt (Wurf mit 1W6): Connariu, Lepheton oder Menellin (1-2) - Cornwyddor oder anderen Gästen (3-4) - einem der Abenteurer (5-6). Das Gift verursacht 2W6+4 Schaden.

9. Optional: Praios-Licht mit Euch!

Sollten die Helden mit der Situation überfordert sein, oder bereits so geschwächt, dass sie das Finale ohne Hilfe nicht schaffen würden, bietet sich an, am 4. Tag Abends den Honinger Praios-Geweihten Anshelm Horninger auftreten zu lassen, der einer der Inquisitionsräte ist (oder irgend einen anderen Praios-Geweihten). Er wird auf der einen Seite ggf. nächtliche Aktionen der Helden erschweren, weil er natürlich lieber des tags unter Praios' Antlitz agiert, andererseits kann er die entscheidende Hilfe im Finalkampf sein. Außerdem kann er das Bindeglied zur einer eventuell gewünschten Fortsetzung sein (s.u.).

Epilog - Ein Ende mit Schrecken

Leitfaden

Es ist unmöglich vorher zu sagen, wie sich das Finale in Ihrer Runde entwickeln wird. Wahrscheinlich wird sich Ihre Gruppe aufteilen, um einerseits Fylk zu schützen und andererseits Hagunald/Bowin zu folgen. Die Gruppe die oben ist, wird dann ggf. Zeuge werden können, wie Alcwyn versucht Rhyfedd zur Rechen-schaft zu ziehen. Sollten Ihre Helden im Vorfeld so erfolgreich gewesen sein, dass z.B. Neglechafel enttarnt und überwältigt wurde, so liegt Hagunalds/-Bowins Hauptmotivation trotzdem beim Bergen

der Statuette und nicht beim Tod Fylks. Ggf. müssen Sie dann den Schurken noch etwas stärker machen, damit das Finale noch zu einer Herausforderung wird. Sollten Ihre Helden schon geschwächt sein, hat Hagunald eben bislang deutlich mehr AsP verbraucht.

Musikvorschläge habe ich hier keine mehr gemacht, weil der Einsatz von Musik zu stark davon abhängig ist, wie sich das Finale bei Ihnen entwickelt.

Fylks Ende?

In das Abendessen am Myrkdag mischt Neglechafel ein Betäubungsmittel (evtl. das aus der Apotheke). Als Ergebnis werden die Hausbewohner etwas tiefer schlafen als sonst. Helden, die auch von der Mahlzeit essen und nicht ausdrücklich wachen, werden mit je **1 auf 1W6** bei folgenden Aktionen wach:

- Neglechafel geht hinauf zu Fylks Kammer,
- sie erstickt den Heiler mit dem Kopfkissen,
- Hagunald und Neglechafel gehen in den Keller.

Diese in groben Zügen geschilderte Handlungsfolge kann unter Umständen erheblich anders ausfallen; z.B. könnte Fylk mittlerweile nachts bewacht werden. Neglechafel wird den

endgültigen Anschlag auf jeden Fall selbst durchführen (und sich ggf. durch KRÄHENRUF oder PANDAEMONIUM Luft dazu verschaffen), während Hagunald ihr vorsichtshalber nicht beisteht, sondern sich bereits in den Keller begibt. Bei einem geschickten Vorgehen der Helden sollte eine Vereitelung des Mordes möglich sein. Hagunald sollte jedoch nicht daran gehindert werden, nach **37** durchzubrechen. Andernfalls würde Alcwyn nämlich nicht auftauchen.

Der rote Würger erscheint

Der Lärm, der bei der Freilegung des Gewölbes entsteht, weckt nach und nach alle Schläfer auf. Wenn der Priester sich dem Brunnen nähert, manifestiert sich im Wasser die rotleuchtende Gestalt eines aufgedunsenen Mannes: Alcwyn bewegt sich gleitend an Hagunald vorbei und dringt in die oberen Stockwerke ein.

Alcwyn der Rote (Gefesselte Seele - s. MGS 110f)

Besondere Eigenschaften: Talent Stimmen imitieren perfekt, Gegenstände beleben, Manifestation, Schreckgestalt II (s. MGS 54, mit der besonderen Wirkung auf Rhyfedd, dass dieser pro KR, in der er von Alcwyn „bedroht“ wird, 1W3+1 LeP verliert)

Zauber: IMPERAVI (nur auf Connariu), Illusions-Magie nach Maßgabe des Meisters

Sollte ein Held sich auf den Zauber GEISTER AUSTREIBEN verstehen, so ist diese Probe um 1W6+12 erschwert.

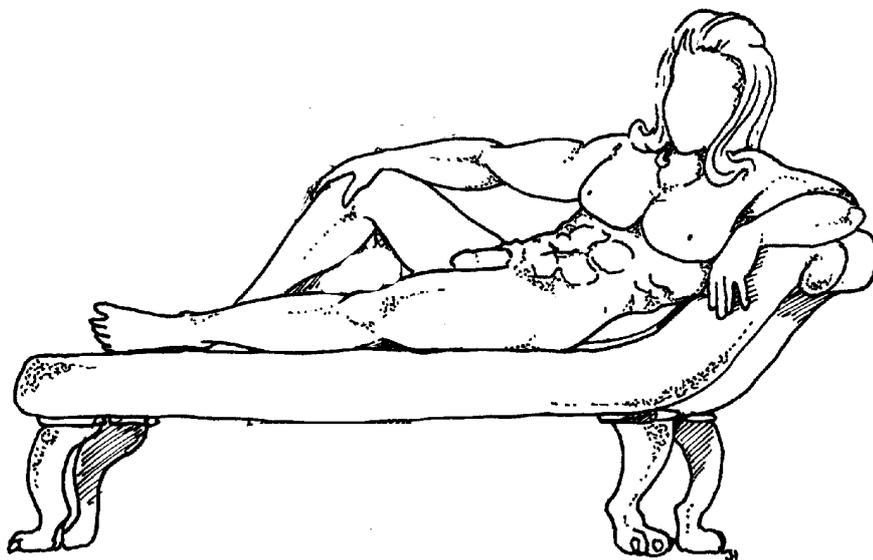
Alcwyns Geist kann nur in der Nacht des Myrkdag erscheinen und handeln. Er ist von der Rache an Rhyfedd beseelt und konzentriert seine Angriffe auf diesen, attackiert aber auch jene, die sich ihm in den Weg stellen. Rhyfedd versucht, im Wirrwarr die Fassung zu bewahren, und will die Bedrohung nicht wahrhaben. Der Spielleiter sollte die Vorgehensweise des Geistes ständig variieren, indem er dessen Erscheinen immer wieder abbricht und ihn erst nach einer Weile erneut auftauchen lässt. Niemals mehr als zwei Personen auf einmal sollten Alcwyn sehen, so dass die anderen im Unklaren bleiben. Der Geist will nicht primitiven Terror verbreiten, sondern sein eigenes Opfer einkreisen. Um in der materiellen Welt wirksam zu sein, kann er Connariu zu Handlungen zwingen, solange sie das Haus nicht verlässt. Dieser Einfluss gelingt automatisch und kann zu folgenden Aktionen benützt werden: Verriegeln der Ausgänge, Ausschütten der Öllampen und Löschen der Lichter (im Dunkeln ist die Blinde bevorteilt!), Ein- bzw. Aussperren von Personen. Alcwyn kann das Haus nicht verlassen und will verhindern, dass Rhyfedd flieht. Er kann die Stimmen und das Aussehen



der Anwesenden nachahmen bzw. mittels Illusionen etwas vorgaukeln. Diese Fähigkeiten verwendet er, um sie wegzulocken und voneinander zu trennen, bis er Rhyfedd allein antrifft. Gelingt es dem Geist, Rhyfedd zu töten, verschwindet seine Erscheinung augenblicklich. Er hat dann Ruhe, und Connariu erhält ihre Erinnerung zurück. Die Blinde kann die Schlussaufklärung übernehmen. Andernfalls müssten die Abenteurer Rhyfedd zu einem Geständnis zwingen. Die Geweihten der Stadt wären jedenfalls sehr dankbar (Segen und Heilkräuter), wenn das alte Verbrechen aufgeklärt wird und erst Recht wenn der Mord an Fylk verhindert wird.

Wird Rhyfedd der Obrigkeit samt Beweisen seiner Schuld überstellt, findet Alcwyn ebenfalls seine wohlverdiente Ruhe.

Die Statuette des Namenlosen



Das Statuette stellt einen 8 Finger großen, liegenden, gesichtslosen Mann dar, dessen Haupt von Mondsicheln bekränzt wird. Das Abbild besteht aus mattglänzendem Mondstein.

Abgesehen davon ist es ein gefährliches Artefakt. Benetzt man in einer Vollmondnacht die Statuette mit dem Blut eines jungen Hundes und ruft dabei den Namenlosen an, so erscheint ein gräuliches Abbild des Gottes, das bereit ist, für einige Minuten mit seinen Anhängern zu sprechen. Dasselbe Ritual in einer Neumondnacht verfinstert die nächsten 1W6 Nächte derart, dass Geweihte des Namenlosen ungestört ihrem Treiben nachgehen können. Der Spielleiter kann

weitere nur den hohen Geweihten bekannte Kräfte nach seinen Bedürfnissen entwerfen.

Hagunald wird die Statuette nicht aufgeben, solange er nur eine kleine Überlebenschance sieht. Notfalls lässt er sich eher töten, als etwas über die Statuette zu verraten.

Sollte Fylk noch leben, setzt sich Hagunald in die Stadt ab und heckt einen neuen Mordplan aus. Die Festnahme Hagunalds ermöglicht dem Landvogt einen

Vernichtungsschlag gegen den geheimen Schlupfwinkel des Kultes in diesem Landstrich. Insofern die Abenteurer sichtlich für diesen Erfolg verantwortlich sind, wird Cornwyddor ihre Hilfe ggf. mit **20 bis 100 GD** honorieren.

Neglechafel zieht einer Gefangennahme den Selbstmord durch ihren *Todeskuss* vor.

Verbleibt die Statuette unbemerkt in dem Brunnen, kann sie jederzeit erneut aktiv werden und anderes Unheil stiften...

Lösungsmöglichkeiten

Die **Identität des unbekanntes Kranken** (Fylk ui Rhys) können die Abenteurer über Hasatar herausfinden, der aber über seinen Auftrag aus gewohnheitsmäßigem Misstrauen nicht leichtfertig redet. Begleiten Helden den Zwerg nach **Honingen** oder begeben sie sich aus eigenem Antrieb dort hin, können sie folgende **Informationen** in Erfahrung bringen:

- Einige Leute wissen von einem „Unfall“ mit einem Pferdekarran auf der Straße vor 10 Tagen zu berichten. Sie erzählen widersprüchlich von einem oder zwei (!) Unfallopfern. Im Überwasserhaus weiß man das natürlich auch, jedoch weder, dass Hagunald von Mersegrund/Bowin Godwin darin verwickelt war, noch wo genau der Unfall geschah.

- Mit einiger Mühe findet man auch jemanden, der die genaue Unfallstelle beschreiben kann. Dort lässt sich Fylks zerbrochenes Storchnamulett und eine silberne Brosche in Form eines Ährenbundes im Schlamm am Straßenrand finden. Hasatar identifiziert die Brosche als die Fylks.

- Auf dem Bauernhof bzw. in der Stadt sind dagegen nur vage Beschreibungen von Hagunald zu erhalten, die nicht für eine Entlarvung ausreichen. Man erinnert sich aber, dass er mit nordmärkischem Akzent gesprochen hat. Hagunald hatte unvorsichtigerweise seinen echten Namen angegeben. An den Namen indes kann sich niemand mehr erinnern, nur dass er typisch nordmärkisch lautete.

- Die Peraine-Geweihten in Honingen warten schon seit Tagen auf eine Nachricht von Fylk, der sich nicht bei ihnen gemeldet

hat (er wollte zuerst das Überwasserhaus aufsuchen). Hier können die Abenteurer auch erfahren, dass Fylk Rhyfedds Nachfolger werden soll.

Die **Leiche Lafurs** weist ebenfalls auf ein unsauberes Spiel hin. Beteiligen sich die Spielerfiguren an der Suche nach den Pferden, sollten sie den Toten zuerst finden, um ihn in Ruhe untersuchen zu können. Helden mit Kenntnis in Anatomie bzw. mit einem Wert von mindestens 7 im Talent Heilkunde Wunden erkennen, dass er bereits mehrere Tage im Wald liegt. Seine an die Kehle geklammerten Hände weisen auf einen Erstickungstod hin; tatsächlich versuchte Lafur, seinen vergifteten Speichel hoch zu würgen. Das Gift hinterlässt keine Spuren, aber in Lafurs Mund ist der Faden (siehe Neglechafels *Todeskuss*) zurückgeblieben.

Die **Wahrheit über Alcwyn** kann nur mit Hilfe seines **Tagebuchs** und einzelner Indizien (z.B. „Alcwyns Strick“, Connarius Schlafwandlungen) erschlossen werden, denn Rhyfedd wird kaum vor dem Ende des Abenteurers zu einer Beichte bereit sein. Ansonsten liegt es bei Ihnen, ob einheimische Bauern oder Holzfäller vielleicht Erinnerungen an die kurze Amtszeit eines früheren Hauswalters bewahrt haben. Die Geweihten in **Honingen** können über den verschollenen Alcwyn Auskunft geben, wenn die Abenteurer Fragen zur Vergangenheit des Überwasserhauses stellen. In jedem Fall hängt die Entwicklung der Ereignisse in diesem offenen Abenteuer natürlich sehr von den Ideen der Spieler ab.

Belohnung

Die Helden erhalten pauschal **100 AP** und zusätzlich Bonuspunkte, falls sie weitere Details geschafft haben:

40 AP - Vereitelung des Mordes an dem Geweihten Fylk.

40 AP - Bergung der Statuette und Überwindung von Hagunald von Mersegrund.

20 AP - Aufklärung der Alcwyn-Geschichte und Entlarvung Rhyfedds als Alcwyns Mörder (Vermutungen müssen durch logische Kombination der Indizien begründet werden).

20 AP - Rekonstruktion von Fylks „Unfall“ und Identifizierung Hagunald von Mersegrunds als daran

Beteiligtem (Fylks Identität feststellen und damit das Mordmotiv).

Die Helden erhalten eine Spezielle Erfahrung auf Sagen/Legenden und nach Meisterentscheid entweder eine Spezielle Erfahrung auf Heilkunde Wunden oder Krankheiten.

Weiterhin zeigt sich der Peraine-Tempel in Honingen entsprechend des Erfolges der Helden sehr dankbar. Hier kann es nach Meisterentscheid Kräuter, schützenden Segen, Amulette o.ä. geben.

Die Räumlichkeiten

Erdgeschoss

1: Schankraum. Die Eingangstür kann doppelt verriegelt werden, was Rhaffnor persönlich ca. 1 Stunde vor Mitternacht vornimmt. Die Riegel sind mit Schlössern gesichert. Ins Deckengebälk sind geräucherte Würste, Schinken und getrocknete Kräuter gehängt.

2: Holzanbau. Dient als Holzlager und Schlafplatz für Gefron und Allwedd. Die beiden vergnügen sich nachts mit Menellin auch gerne bei einem Würfelspiel. Hinter einem Holzstapel liegt **Haggyr**, die zahme Ringelnatter der Zwillinge.

3: Brunnen. Der angeschwollene Bach strömt in ein 4 Schritt tiefes moosbewachsenes Steinloch, das in das vermauerte Gewölbe (37) führt. Der Zufluss ist unten mit einem rostigen Gitter versperrt, zu dem Alwyn einen Schlüssel besaß.

4: Küche. Zwischen Schankraum und Heilerräumlichkeiten ist die Küche die einzige ebenerdige Verbindung. Nachts schläft Neglechafel am Kamin. Ihren Besen und ihren Degen hat sie im Rauchfang versteckt, wo Haken für zu räucherndes Fleisch vorhanden sind. Der Hinterausgang führt auf einen Pfad zum Hühnerstall. Die Tür wird nur einfach verriegelt.

5: Pförtnerstube. Tagsüber empfängt Connariu hier die Heilsuchenden. Ansonsten beschäftigt sie sich mit Flickarbeiten und Schuhe putzen. Die Tür ist wie im Schankraum gesichert; die Schlüssel trägt Connariu stets bei sich.

6: Behandlungsraum. Einmal in der Woche versammeln sich hier die Dörfler, um Heilkräuter und Verbandsleinen zu erstehen, Wunden verbinden und einfache Krankheiten behandeln zu lassen. Nur dann ist die Südtür nicht verschlossen.

7: Apotheke. Das Herz des Hauses. Die Fenster sind vergittert, und einen Schlüssel besitzt nur Rhyfedd. In der Ostwand befindet sich eine verschließbare Durchreiche. Vier bis zur Decke reichende Nussbaumschränke enthalten in penibel beschrifteten Fächern Kräutersäckchen, Trünke, Pulver, Wurzeln u.v.m (im Einzelnen sei es Ihnen überlassen, was die Helden hier finden können). Die **Geheimtür** zum Gang ist mit einer Sinnenschärfe-Probe +4 relativ leicht zu entdecken. Sie ist um eine Achse drehbar und nur Rhyfedd bekannt. In der Nordostecke ist ein Teil der Deckenbohlen herausnehmbar. Dieses Loch führt in den Wandschrank in Rhyfedds Zimmer (13) und kann mit mit der einer Probe +4 auf die Gabe Zwergennase oder mit einer Sinnenschärfe-Probe +10 und dies auch nur bei guter Ausleuchtung entdeckt werden (ansonsten eine Probe +18).

8: Kellereingang.

Obergeschoss

9: Große Stube. Dient als Gemeinschaftsschlafrum. Hier nächtigt das Jagdfolge des Landvogts. Der Kamin ist rundum von einer Sitzbank umschlossen. Zwei **Steine** sind nur locker eingefügt; dahinter hat Rhaffnor einen Teil seiner Ersparnisse (45 ST) verborgen.

10: Rhaffnors Kammer. In ihr befindet sich eine schlichte Möblierung und nichts von Wert. Rhaffnor hat seinen ganzen mühsam zusammengerafften Reichtum in vielen Verstecken über das Haus verstreut. In der Kleiderkiste lagert er drei Bauchflaschen *Manns-Tödchen*, einen höllisch starken **Schnaps**, den er unter der Hand für 1 ST pro Becher verkauft. Connariu frönt während ihrer Nachtwache regelmäßig dem verbotenen Genuss und holt sich das Getränk heimlich ab, bevor Rhaffnor zu Bett geht.

11a-d: Gästezimmer. Die Zimmer sind sehr einfach und ziemlich kalt. Für einen Aufpreis von 1 ST können mit Kohle befeuerte Bettpfannen in der Küche abgeholt werden.

12: Nachts schlägt Connariu hier ihr Lager auf, um nächtliche Ankömmlinge vom Fenster aus zu begutachten und gegebenenfalls wegzuschicken oder einzulassen. Für ein paar Kupferstücke von Rhaffnor lässt sie auch für den Wirt nachts Gäste ein, der selber keine Lust zum Aufstehen hat.

13: Rhyfedds Zimmer. In der geräumigen Kammer befinden sich ein Tisch mit Mörser, Flaschen und einfachem Destillierapparat. Der Hauswalter mischt hier eifrig die Essenzen und Trünke für die Apotheke. In der Ecke neben der Tür ist ein großer Schrank eingebaut, in dem wertvolle

Leinenwäsche sowie einige Bücher aufbewahrt werden (die auch auf seine Ausbildung in Donnerbach schließen lassen). Der **Schrankboden** ist herausnehmbar, so dass man an einer Strickleiter, die an einem Haken in der Schrankdecke aufgehängt wird, in die Apotheke (7) hinabklettern kann. Der Schrank ist normalerweise verschlossen.

Eines der Bücher ist ein in Bosparano **Tagebuch** Alwyns vom Einzug der Heiler ins Überwasserhaus bis zum Tag seines Todes. Es beschreibt zum Ende hin die Entdeckung des vermaurerten Eingangs. Die Aufzeichnungen enden mit folgenden hingeworfenen Zeilen:

„Der Tod der Mondsichel verkündet hoffentlich kein Unheil. Heute hat Connariu eine Spitzhacke in der Stadt besorgt und kam zur Dunkelheit wieder zurück.

Trotzdem drängt mich die Neugier; jetzt noch in den Keller zu steigen und die Mauer einzureißen. Rhyfedd ist genauso aufgeregt.“

14: Aufenthaltsraum. Gäste der Heiler können sich hier aufhalten.

15/16: Gästezimmer. In 15 wird Cornwyddor sein Quartier beziehen. Die Zimmer stehen normalerweise Angehörigen der Patienten zur Verfügung.

Dachgeschoss

17: Korridor zu den Krankenlagern.
18: Gästezimmer. Hagunald darf nach seiner Rückkehr aus der Stadt wieder sein vorheriges Zimmer bewohnen.

19: Sterbezimmer. Hier werden todkranke Patienten hingebbracht, wenn die Betten in **20-22** gebraucht werden.

20: Fylk ui Rhys' Lager. Das Zimmer ist still, da ein parallel zum Korridor (17) gelegener Gang eine Ruhezone schafft. Umgekehrt sind Vorgänge auf dem Korridor und in der Krankenstube (23) von hier aus nur gedämpft zu hören.

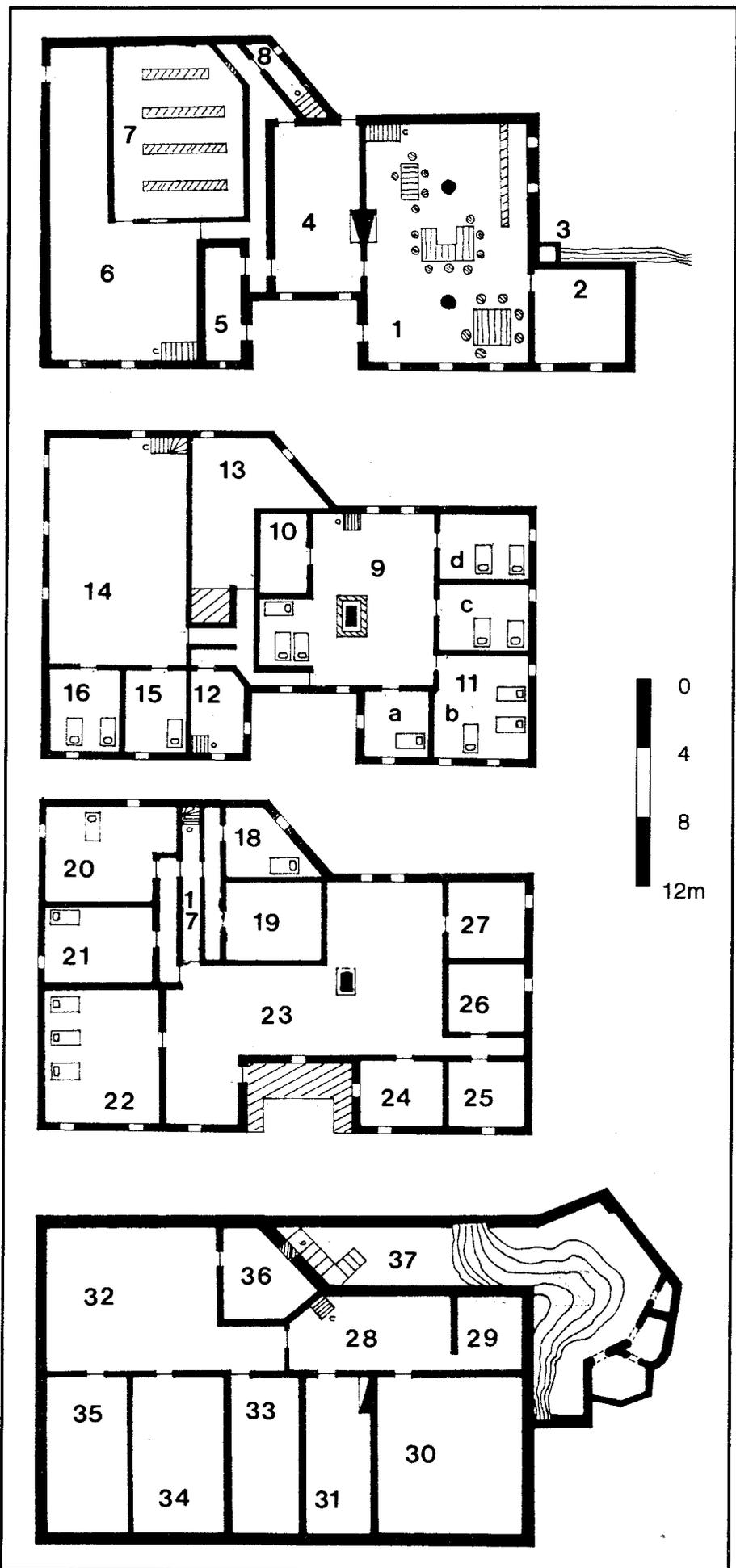
21/22: Leere Krankenzimmer. 22 nimmt weniger ruhebedürftige Patienten auf.

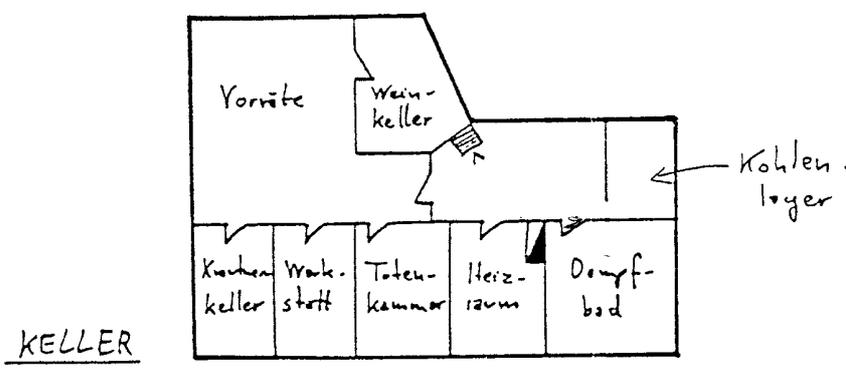
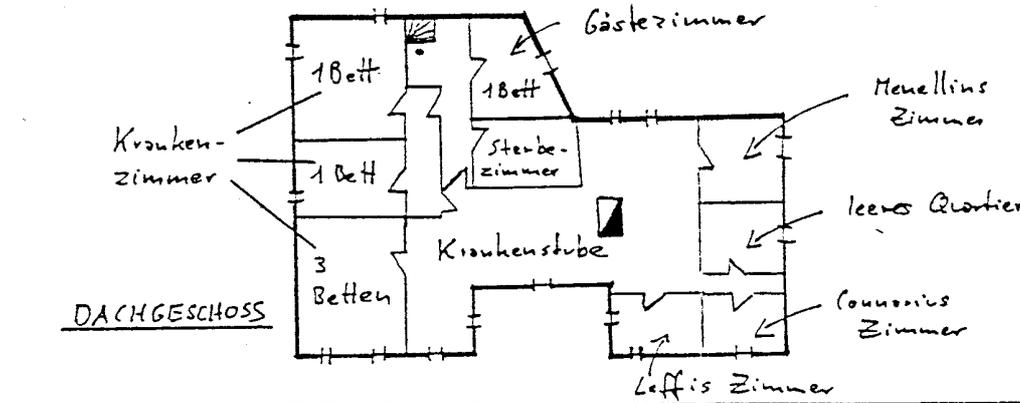
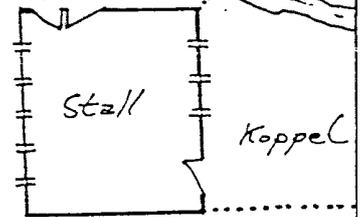
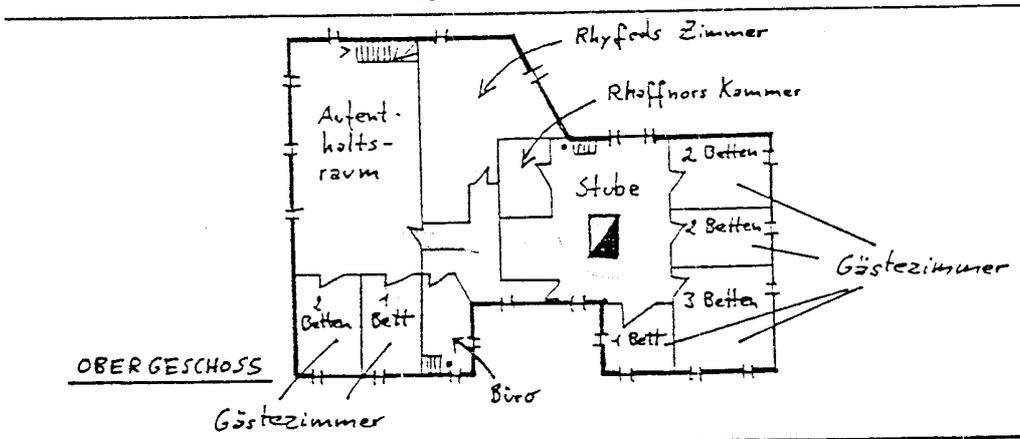
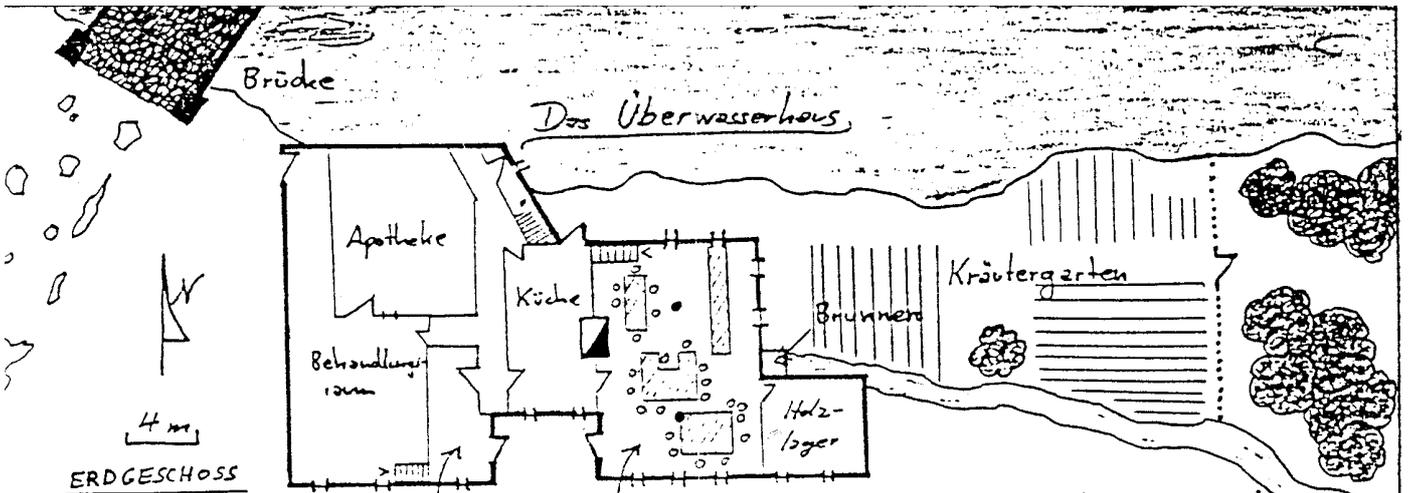
23: Krankenstube. Tagsüber dürfen Kranke sich in dem meist beheizten Raum aufhalten. Die Tür zum Balkon ist abgeschlossen, denn der Balkon ist baufällig. Wer ihn betritt, muss Entweder den Vorteil Balance aufweisen oder eine Körperbeherrschungs-probe +7 bestehen. Ein Einsturz lässt 6 Schritt Fallhöhe schmerzhaft spüren 1W+6 SP (vermindert um den Überschuss einer Körperbeherrschungsprobe +4). Der Balkon ist für Hagunald und Neglechafel auch eine willkommene Möglichkeit, Neugierige auszuschalten. Mit einem FORAMEN kann der Priester die Tür öffnen und dann eine Falle stellen.

24: Lepheton Danalogos. Der Zyklopäer besitzt die verschiedensten Mitbringsel von seinen Reisen: Rasiermesser, Seidentüchlein, Perlenschnüre, Glücks-bringer, Zinnbecher u.ä. Das ganze ist zusammen vielleicht 8 GD wert und stellt Lephetons einziges Gut dar.

25: Connariu. Die Blinde besitzt nichts Wertvolles, und ihr Quartier befindet sich in einem etwas verwahrlosten Zustand.

26: Leeres Quartier. Der Raum wird als Abstellkammer gebraucht. Bisweilen nimmt er auch den wertvolleren persönlichen Besitz der Patienten auf und ist in diesem Fall verschlossen.





27: Menellin. Außer aus der Küche gemopsten Vorräten hat das ewig hungrige Lehmädchen hier nichts versteckt.

Keller

28: Kellerkorridor.

29: Kohlenlager. Ein großer Kohlenhaufen ist vor der Nordwand aufgeschichtet. Die Steinwände sind feucht und lassen Wasser austreten, was aber nur bei genauem Hinsehen auffällt.

30: Dampfbad. Der Raum ist mit duftenden Kiefernholz Brettern verschalt und weist kleine Lüftungsschlitze knapp unter der Decke auf, die den Dampf ins Freie lassen. Eine Holzbank, ein Wasserzuber, mehrere Wurzelbürsten und Weidenruten bilden die ganze Ausstattung. Das Dampfbaden wird bei Patienten mit Gliederschmerzen und Fieberkrankheiten benützt, sonst auch regelmäßiger im Winter für Gruppen von Dörflern. Die Abenteurer müssen pro Person 1 ST für eine Inanspruchnahme bezahlen.

31: Heizraum. Der Kohleofen beheizt einen großen eingemauerten Kupferkessel, von dem der Wasserdampf durch die Nordwand in Raum **30** geleitet wird. Das Befeuern ist Rhaffnors Aufgabe.

32: Vorratskeller. Hier lagern Ölfässer, Mehlsäcke, Fleisch und Gemüse.

33: Totenkammer. Verstorbene werden hier aufgebahrt, bis sie von ihren Verwandten abgeholt werden. Drei leere, schlichte Holzkisten (Särge) liegen hier.

34: Werkstatt. Hier befindet sich eine kleine Ausstattung von Holzschnitt- und Schreinerwerkzeugen. Die Heiler müssen die meisten einfachen Instandsetzungen selbst erledigen. Lepheton und Menellin haben auch einiges Geschick im Zimmern von Kräuterschränken entwickelt: kleinen verzierten Holzschränkchen, die an die Wand gehängt

werden und die Hausmedikamente in den Stuben der Dörfler aufnehmen.

35: Krauterkeller. Der Raum enthält eine Sauerkohltonne, ein Butterfass und Futter für Hühner und Pferde. Im **Futterkasten** hat Rhaffnor einen Beutel mit 40 ST verborgen.

36: Weinkeller. Zwei Weinfässer und ein Flaschenregal lagern an der längeren Schrägwand. Die Tür ist verschlossen, und Rhaffnor hat den Schlüssel an einem Nagel hinter dem Schanktresen hängen. Hinter einem **Fass** hat der Wirt 40 ST hinterlegt. Die Schrägwand weist eine vermauerte Stelle auf, die vom Flaschenregal verdeckt wird. Sie ist daher nur mit einer Sinnenschärfe-Probe +7 zu bemerken. Die Steine sind nur provisorisch mit Lehmschlag verbunden und leicht einzureißen.

37: Brunnen. Eine bröckelige Treppe führt auf einen unebenen Steinfußboden hinab. Das Brunnenbecken verbirgt sich unter dem Bach, der durch ein Gitter in der Westwand abfließt. Der Bach überschwemmt derzeit einen Teil des Raumes. Das Becken ist ein jetzt nicht sichtbares 2×2 Schritt großes und 5 Schritt tiefes Loch, in dem das Idol und Alcwyns Skelett liegen.

Solange Hagunald sich nicht weiter als 2 Schritt von dem Brunnenloch entfernt oder er die Statuette trägt, kann er zu nur 25% des üblichen KaP-Verlustes Liturgien wirken. Druiden und Schamanen erkennen, dass dieser Ort ein Heiligtum ist. Hagunald benötigt etwa 1 SR, um die Statuette aus dem Wasser zu holen. Wird er dabei nicht gestört, versucht er mit seiner Beute zu fliehen.

Nichtspielerfiguren

Die Heiler

Rhyfedd ap Gorllewin, Heil-Magier

klein (161 cm), breitschultrig, dunkelbraune Haare - 53 Jahre
MU 12, KL 13, IN 13, CH 12, FF 15, GE 11, KO 11, KK 12;
LeP 30, AuP 34, AsP 40, MR 6



Vorteile/Nachteile: Astrale
Regeneration I, Resistenz
gegen Krankheiten,
Herausragender Tastsinn,
Wahn-vorstellungen,
Zögerliches Zaubern 5

Talente: Heilkunde Wunden
16, Heilkunde Krankheiten
14, Alchemie 14, Anatomie
12, Pflanzenkunde 12,
Menschenkenntnis 11,
Lehren 11

Zauber: Abvenum 12,
Ängste lindern 13, Balsam
13, Klarum Purum 11, Ruhe
Körper 11, Plumbubarum
12, Bärenruhe 10

Der Hauswalter bevorzugt schlichte graue Kleidung, in der er steif und ungelentk wirkt. Nach außen hin er-scheint er als strenger und förmlicher Zeitge-nosse. Er vermag seine Mitmenschen nur in Kategorien von Unter- und Überordnung zu sehen und begreift sein Leben als ständiges Bemühen, Niederlagen zu vermeiden. Sein bester Freund von der Akademie in Donnerbach hatte ihn dazu verleitet, finstere Experimente an Menschen durchzuführen. Als er sich in eine Frau unter den Opfern verliebte und sein Freund diese trotzdem tötete, floh er und nicht nur weil er Entdeckung fürchtet, sondern auch wegen seiner Erfahrungen von einst, kostet es ihn große Überwindung sich seiner magischen Fähigkeiten zu bedienen. Er versucht alles mithilfe von Arzneien, die er selbst herstellt, zu heilen.

Das Verbrechen an Alcwyn geschah nicht aus kühler Berechnung, sondern weil er einfacher menschlicher Regungen wie Mitleid und Hilfsbereitschaft nicht fähig ist.

Connariu, Heilerin

klein (156 cm), schlank, weiße Haare – 60 Jahre



Auf die Angabe von weiteren Werten wird verzichtet, da Connarius Blindheit zusammen mit ihrem Wahn sie kaum mehr befähigt, weitere sinnvolle Handlungen durchzuführen. Seit Alcwyns Attacke unzurechnungs-fähig, ist Connarius meistens sehr still, obwohl sie Gespanntheit ausstrahlt. In Situationen, wo man ihr erhöhte Aufmerksamkeit widmet, wird sie schnell nervös und gerät in Verfolgungswahn: Beobachter gewinnen den Eindruck, als fürchte sie einen unbekanntem Dritten. Ein besonderer Aspekt ihres Wahns ist ein Zwang zur Übertreibung, wenn das Gespräch auf Rhyfedd kommt. Sie hat zwar die Erinnerung an die verhängnisvolle Neumondnacht verdrängt, fühlt sich aber getrieben, Rhyfedd zu entlasten, indem sie nur Positives über ihn sagt, und sei dies noch so albern und unpassend.

Lepheton („Leffi“) Danalogos, Wundheiler
groß (189 cm), breit, schwarze Haare - 47 Jahre
MU 12, KL 12, IN 14, CH 11, FF 15, GE 14, KO 13, KK 11;
LeP 32, AuP 37, MR 4; AT/PA 14/13 (Rapier)

Vorteile/Nachteile: Begabung Talent Kochen, Gabe: Gefahreninstinkt, Unansehnlich, Dunkelangst

Talente: Dolche 12, Stichwaffen 11, Raufen 11, Wurfmesser 12, Kochen 14, Heilkunde Wunden 12, Gassenwissen 11, Überreden 11, Heilkunde Gift 10

Sonderfertigkeiten: Ausweichen II, Meisterparade, Finte, Gezielter Stich, Schnellziehen

Lepheton (Vater Moha, Mutter Zyklopäerin), den alle nur Leffi nennen, ist Zyklopäer und lebte lange Jahre in Kroisos, wo er seinem Handwerk als Barbier und Wundheiler nachging.

Seinen kärglichen Verdienst besserte er bisweilen auf, indem er Verbannten und Dieben Unterschlupf gewährte und ihnen Kleidung beschaffte. Dem schändlichen Tod im Wasserkäfig entging er auf einer Handelsschaluppe, wo es ihm auch nicht besser gehen sollte. In Grangor schließlich kam er als Koch in einer einem Hotel unter und bereitete „echte Gaumen-freuden, wie sie die horasischen Händlerfürsten an ihrer Tafel genießen“, als jedoch herauskam, dass seine „Antilopenfesen in Mandelmilch“ nichts weiter als Straßenköter auf kleiner Flamme waren, setzten die



genasführten Feinschmecker der höheren Kreise ein Kopfgeld auf ihn aus. Eine Reihe ähnlicher Gründe haben ihn schließlich bis in diesen Winkel des Mittelreichs verschlagen. Mittlerweile fühlt er sich für sein Streunerdasein zu alt und möchte gerne wieder in das Land seiner Mutter zurück. Für Lepheton sind die Abenteurer eine willkommene Gelegenheit, von hier zu verschwinden. Er wird daher ständig versuchen, sie von seiner Nützlichkeit als Koch, Schneider, Bote und was ihm noch einfällt zu überzeugen. Lepheton wird von Rhyfedd ausgenutzt und schlecht bezahlt. Von den einfachen Leuten wird er wegen seines Aussehens (groß und muskelbepackt, dunkle Haut, pechschwarzes Haar, scharfgeschnittene Gesichtszüge, Hakennase) als eine Art Unhold angesehen, dem sie nachts nicht allein begegnen wollen.

Menellin, Lehrling
klein (155 cm), schlank, hellbraune Haare – 14 Jahre

Vorteile/Nachteile: Unentdeckte Magiedilettantin

Talente: Heilkunde Wunden 6, Heilkunde Krankheiten 6, Heilkunde Gift 5, Pflanzenkunde 6

Die sommersprossige, drahtige Menellin ist schon reichlich frühreif. Ihre Eltern leben in Gratenfels und haben ihre Tochter vor zwei Jahren in die Lehre gegeben. Gefron und Allwedd ziehen Menellin ständig auf und lenken sie häufig genug von ihren Pflichten ab. Dennoch sind die drei gute Freunde, die sich halt manchmal necken müssen. Menellin interessiert sich sehr für Kräuter und Gifte und



Thorwal Standard Nr. 17, Seite 61
findet in Rhyfedd und Leffi gute Lehrer.

Die Anhänger des Namenlosen

Hagunald von Mersegrund/Bowin Godwin

Geweihter des Namenlosen, 2. Grad
mittelgroß (173 cm), schlank, braune Haare - 35 Jahre
MU 13, KL 15, IN 13, CH 13, FF 12, GE 11, KO 13, KK 11;
LeP 29, AuP 34, AsP 45, KaP 15; MR 6 (derzeit 12); AT/PA
13/12



Vorteile/Nachteile: Astrale Regeneration II, Verhüllte Aura; Einäugig, Eitelkeit, Fettleibig, Vorurteil Elfen

Talente: Stäbe 11, Schleichen 10, Selbstbeherrschung 10, Gassenwissen 12 (Spez. Beschatten), Überzeugen 12, Überreden 11, Götter/Kulte 10, Magiekunde 12

Sonderfertigkeiten: Eiserner Wille II, Regeneration II, Verbotene Pforten, Zauberkontrolle, Zauberroutine

Zauber: Abvenum, Bannbaladin, Band und Fessel, Böser Blick, Corpofesso, Dunkelheit, Eigene Ängste, Eisenrost, Fluch der Pestilenz, Foramen, Gedankenbilder, Höllenpein, Horriphobus, Karnifilio, Mag. Raub, Schleier, Somnigravis, Silentium, Reversalis, Zauberauge

Liturgien: Siehe AG 116

Hagunald gibt sich als den Albernier **Bowin Godwin** aus, da er normalerweise seinen nordmärker Akzent gut verbergen kann und so seine wahre Herkunft verschleiert. Angeblich ist er ein Schreiber, der einen wohlhabenden Herrn für seine Dienste sucht (sein Auge hat er in irgendeinem zeitlich passenden Krieg verloren). Zur sicheren Erfüllung seines Auftrags haben Hagunalds Obere ihn mit einem Ritual belegt, das seine MR auf 12 erhöht, was es für die Abenteurer schwierig machen wird, ihm mit entsprechender Magie beizukommen.

Neglechafel/Alara, Hexe, Anhängerin des Namenlosen (aber nicht geweiht)

mittelgroß (165 cm), schlank - ?? Jahre
MU 13, KL 12, IN 14, CH 14, FF 12, GE 13, KO 11, KK 11;
LeP 28, AuP 30, AsP 36, MR 6

Vorteile/Nachteile: Altersresistenz, Astrale Regeneration II, Machtvoller Vertrauter, Nachtsicht, Resistenz gegen Gifte: Schwarzer Lotos, Soziale Anpassungsfähigkeit, Verhüllte

Aura; Festgefügtes Denken 1, Feste Gewohnheit: Erdgebunden, Fluch der Finsternis II, Gesucht I (Aranien), Lichtempfindlich, Rachsucht 9, Wilde Magie

Talente: Stichwaffen 12, Akrobatik 10, Körperbeherrschung 12, Schleichen 13, Sinnenschärfe 11, Sich verstecken 10,



Betören 12, Gassenwissen 12, Sich verkleiden 10, Pflanzenkunde 13, Alchemie 12, Heilkunde Gift 10

Zauber: Adlerauge, Ängste lindern, Band und Fessel, Bannbaladin, Böser Blick, Claudibus, Dunkelheit, Flim Flam, Gedankenbilder, Große Gier, Harmlose Gestalt, Hellsicht trüben, Hexenholz, Hexenkrallen, Höllenpein, Katzenaugen, Pandaemonium, Radau, Satuarias Herrlichkeit, Schleier, Serpentialis, Tiergedanken, Visibilli

Sonderfertigkeiten: Aurapanzer, Verbotene Pforten, Vertrautenbindung

Flüche: Ängste mehren, Hagelschlag, Mit Blindheit schlagen, Schlaf rauben

Neglechafel ist eine tückische Hexe und Meuchlerin. Ihr schwarzes Haar ist schulterlang und sie setzt ihre Reize gekonnt ein.

Sie musste nach einem Attentat auf einen Adligen in Aranien fliehen und ist dabei an den Kult der Namenlosen geraten, der ihr geholfen hat. Dieser Einsatz soll ihre feste Aufnahme besiegeln.

Ihr Vertrauter ist Asfaloth, ein kleiner weißes Mauswiesel. Neglechafel beherrscht den **Todeskuss**: Ein Harz, das beim Kauen zusammen mit dem Schwarzen Lotos den Speichel vergiftet. Wenn sie ihr ahnungsloses Opfer küsst, tötet sie es

gleichzeitig. Neglechafel hat immer eine Dosis verfügbar, indem sie einen Faden durch den kleinen Harzklumpen zieht, ihn mit einer Schlinge an einen Zahn bindet und kaum wahrnehmbar aus dem Mundwinkel hängen lässt.

Asfalloth (Vertrauter Mauswiesel)

Vertrautenmagie: Dinge aufspüren, Hexe finden, Tarnung, Tiersinne, Ungesehener Beobachter

Der Vertraute Neglechafel ist immun gegen HERR ÜBER DAS TIERREICH.

Omen: Asfalloth wird auf seine Weise die Aktionen des üblen Paares unterstützen. Er hält sich unbemerkt im Haus auf, wo

er zahlreiche Verstecke findet: hohle Wände, das Deckengebälk, den Keller. Die Abenteurer haben ständig das Gefühl, beobachtet zu werden, entdecken aber höchstens ein leuchtendes Augenpaar oder sehen ein weißes Etwas blitzartig verschwinden. Der Vertraute kann ihre Besitztümer verschleppen, die an den unmöglichsten Stellen wiedergefunden werden, oder den Schlaf mit Geraschel und Getrappel stören. Von Zeit zu Zeit findet man vielleicht einen Hühnerkopf oder eine tote Maus in Schuhen oder Taschen. In Kampfsituationen kann er die Abenteurer verwirren, indem er ihnen zwischen die Beine läuft oder ihnen das Gesicht zerkratzt.

Die Bewohner des Wirtshauses

Rhaffnor, Wirt

mittelgroß (170 cm), normal - 42 Jahre
MU 10, KL 11, IN 10, CH 11, FF 12, GE 11, KO 14, KK 13; LeP 25, AuP 25

Talente:

Menschenkenntnis 10, Brauen 11, Haus-wirtschaft 11, Kochen 10

Rhaffnor ist aufbrausend und gerät bei jeder Kleinigkeit aus dem Häuschen. Er gehört zu jenen Zeitgenossen, die sich für alles in ihrer Umgebung verantwort-lich fühlen, und wenn es auch nur darum geht, wie straff die Tischdecken gezupft sein müssen. Leute, die es besser wissen als er, bringen ihn in Wut. Wer ihm missfällt, muss unter lächerlichen, kleinlichen Revanchen leiden („für Dich ein Silberstück mehr“ oder „Oh, Deine Hosen sind beim Trocknen angesengt“). Natürlich gibt es auch einige, die es immer besser wissen als er: das sind die Albernier. Obwohl er bereits vor der nordmärkischen Besetzung Pächter war,



hält er nicht von den Albernern und ist froh, dass der Herzog endlich hier aufräumt. Die zweite hervorstechende Eigenschaft ist sein Geiz. Seit Jahren spart er eisern für seinen Traum: ein herrliches Reitpferd.

Gefron und Allwedd, Hilfskräfte

mittelgroß (168 cm), normal - 14 Jahre
Der Junge und das Mädchen sind Zwillinge, deren Eltern vor einiger Zeit nahe des Gasthauses gestorben sind. Rhaffnor hat sie aufgenommen und lässt sie als Gegenleistung kleine Arbeiten wie Holzhacken, Abwaschen und Bettenmachen verrichten. Die beiden bringen durch häufigen Schabernack etwas Abwechslung in ihr tristes Dasein. Obwohl sie albernischer Abstammung sind, sind sie gute Freunde von Menellin.

Die Gäste

Nualar, Barde

mittelgroß (175 cm), normal - 26 Jahre

Der Barde gilt als nutzloser Tagedieb, den jeder nach Herzenslust herumschubst. Nualar ist ein Findelkind und unweit des Gasthauses aufgewachsen. Er wird von der Gemeinschaft nur toleriert, aber nicht akzeptiert. Dies und sein weitgehend vergebliches Bemühen, die Bardengesänge zu erlernen, hat ihn verbittert. Nualar ist ein geschliffener Zyniker, sein ganzes Verhalten ist ein Abwehrwall aus Beleidigungen, Spott und dem Wunsch, seine Mitmenschen zu schockieren. Er beobachtet jeden, um dessen negativen Seiten auszuloten und auszuschlachten.

Cornwyddor, Krieger, Landvogt von Niederhoningen

mittelgroß (178 cm), breitschultrig - 45 Jahre

MU 14, KL 11, IN 11, CH 11, FF 13, GE 14, KO 14, KK 15; LeP 37, AuP 40, MR 4; AT/PA 18/13, RS 4

Vorteile/Nachteile: Entfernungssinn, Jähzorn 8

Talente: Bogen 15

(Spez. Langbogen),
Schwert 15,
Körperbeherrschung 10,
Reiten 12, Wildnisleben 10

Sonderfertigkeiten:

Aufmerksamkeit,
Berittener Schütze,
Reiterkampf,
Rüstungsgewöhnung II,
Scharfschütze,
Sturmangriff,
Schildkampf II,
Wuchtschlag

Der Landvogt sorgt seit der nordmärkischen



Besatzung für die Sicherheit in diesem Landstrich. Er hat sich einen üblen Ruf bei den Einheimischen eingehandelt, da er unbarmherzig gegen die häufig zum Wildern gezwungenen Waldbewohner vorgeht. Cornwyddor ist arrogant und setzt seine landesherrlichen Pflichten mit blindem Eifer gleich. Die erfolglose Jagd und das anhaltend schlechte Wetter versetzen ihn eine sehr schlechte Laune, die er an seinen Leuten auslässt.

Abbo, Elko, Roana (Cornwyddors Jagdgefolge)

Talente: Bogen 12 (Spez. Langbogen), Speere 12, Reiten 10, Fährtensuche 11, Wildnisleben 13 (Spez. Wald)

Sonderfertigkeiten: Scharfschütze

Die drei Jagdgefährten des Landvogts sind eher schweigsam. Auch wenn er sie in diesen Tagen nicht freundlich behandelt, stehen sie treu zu ihm, da sie alte Weggefährten sind und insbesondere Abbo genießt sein volles Vertrauen.

Abbo wird auch auf jeden Fall im Gasthaus zurück bleiben, um die Suche nach den Pferden zu leiten, während der Landvogt die Suche nach den Leibeigenen anleiert. Abbo wird die Helden entsprechend ihres im Mittelreich gültigen SO behandeln.

Hasatar, Ambosswerg, Krieger klein (128 cm), normal - 92 Jahre

MU 13, KL 11, IN 12, CH 12, FF 10, GE 13, KO 16, KK 16; LeP 44, AuP 45, MR 6

Vorteile, Nachteile: Dämmerungssicht, Eisern, Resistenz gegen Krankheiten, Soz. Anpassungsfähigkeit, Zäher Hund; Aberglaube 8, Arcanophobie 6, Eingeschränkter Sinn (kurzsichtig), Platzangst 6, Totenangst 7, Übler Geruch

Talente: Hieb Waffen 14 (Spez. Felsspalter), Raufen 12, Athletik 10, Körperbeherrschung 10, Selbstbeherrschung 10, Zechen 10, Kriegskunst 10



Sonderfertigkeiten:

Hammerschlag, Rüstungsgewöhnung III, Schildspalter, Wuchtschlag
Hasatar, ein aben-teuerlustiger Zwerg aus dem A m b o s s - Gebirge, ist vom Peraine-Tempel H o n i n g e n b e a u f t r a g t worden, die Spur des „nicht ein-getroffenen“ Fylk ui Rhys zu verfolgen. Er soll auch



Rhyfedd auf-suchen und befragen. Für den Dienst sind ihm 10 GD versprochen worden. Hasatar hat bisher nichts herausbekommen, seine Nachfragen in der Stadt sind aber Neglechafel zu Ohren gekommen, was die Ereignisse im Überwasserhaus beschleunigt. Der Zwerg besitzt eine Porträtskizze von Fylk, die er jedermann zeigt. Ob sie viel nützt, sollte der Spielleiter entscheiden, da die Zeichnung den Heiler ohne Vollbart zeigt: Selbiger ist ihm während der Reise und seiner Bettlägerigkeit gewachsen. Außerdem ist sein Kopf zum Teil bandagiert. Hasatar ist sehr abergläubisch in Bezug auf Magie und insbesondere in Bezug auf Geister. Häufig sieht man ihn irgendetwas auf Zettelchen oder Stofffetzen kritzeln, die er dann verstoßen ins Feuer wirft. Damit versucht er, seine Ängste symbolisch zu bannen. Die Ereignisse werden ihm genug Anlass geben.

Da er seine Schwäche verheimlicht, erscheint dieses geheimnisvolle Treiben natürlich sehr verdächtig.

Fylk ui Rhys, Peraine-Geweihter, Rang: Hüter der Saat mittelgroß (165cm), normal – 55 Jahre

Fylk ist das ganze Abenteuer über nicht bei Bewusstsein oder kann sich wenigstens an nichts erinnern. Daran ändern auch magische Heilversuche der Abenteurer nichts; der Verletzte gewinnt sein Gedächtnis erst nach weiteren 10-14 Tagen der Erholung zurück. Gelegentlich murmelt Fylk etwas im Winhaler Dialekt vor sich hin - ob man etwas verstehen kann oder ob man sogar einen Hinweis auf die Identität des Patienten erhält, bleibt dem Spielleiter überlassen. Auf die Angabe von Fertigkeiten wird verzichtet, da Fylk nicht aktiv wird.

Neuer Zauber

Zauberauge

Technik:

Der Magier hält das Auge in einer Hand und spricht die Thesis.
Anschließend muss die Konzentration auf das Auge erhalten bleiben.

Probe: MU/IN/FF

Wirkung: Aus dem Augen eines Toten (nicht älter als 48 Stunden, für jeden Tag darüber hinaus erschwert sich die Probe um 2 Punkte) kann der Zauberer ein Astralauge erstellen, das jede Materie mit Ausnahme von Metall durchdringt und durch das er sehen kann, auch im Dunkeln, da das Auge rot leuchtet und für zus. 2 AsP auch wie eine kleine Fackel leuchten kann - wodurch es natürlich leichter entdeckt werden kann - Der Zauberer kann zwischen normaler Sicht und der Sicht des Auges hin und her wechseln. Sollte das Auge zerstört werden (LeP 2) oder die Wirkung aufhören, während der Zauberer sich auf die Sicht konzentriert, ist er für W20 Stunden geblendet. Während er das Auge ausgesendet hat, kann er keinen anderen Zauber wirken.

Reichweite: Zum Verzaubern des Auges: B, ansonsten ZfP* x 10 Schritt

Zauberdauer: 20 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* in SR

Reversalis: hebt die Wirkung des Spruches auf

Antimagie: Kann unter einer Beschwörung vereiteln nur erschwert gewirkt werden

Merkmal: Beschwörung, Dämonisch (Amazeroth)

Komplexität: D

Kosten: Aktivierung des Auges: 5 ASP +1AsP für die Bewegung pro 10 Schritt Entfernung vom Druiden

Repräsentation und Verbreitung: Bor 2, Mag 1, Ach 1, Hex 1

Es handelt sich um eine formalisierte Gotongi-Beschwörung, ähnlich wie beim NUNTIOVOLO BOTENVOGEL.

Zeittafel der Vorgeschichte

(X = 30. Ingerimm)

X vor 7 Jahren und 9 Monaten

= Der Peraine-Tempel Honingen erbt von der letzten Eigentümerin der Gaststätte das Überwasserhaus und richtet dort ein Landhospital ein, dem Alcwyn Olben, ein Peraine-Geweihter vorsteht. Rhyfedd wird als Heiler angestellt. Connariu wird Rhyfedds Gehilfin. Alcwyn weiß aus den Erbschaftsunterlagen, dass das Haus auf einem uralten druidischen Brunnenheiligtum steht.

X vor 7 Jahren

= Alcwyn entdeckt am **30. Ingerimm** einen vermauerten Eingang im Keller und legt ihn zusammen mit Rhyfedd und Connariu frei. Die Tommel führt wegen des vielen Schmelzwassers Hochwasser. Der Bach führt durch den entdeckten Raum und Alcwyn stürzt hinein. Doch anstatt ihm hinauszuhelfen, sah Rhyfedd gebannt und starr zu, wie Alcwyn ertrank. Als er sich aus der Starre befreite war es zu spät. Connariu glaubt, dass Rhyfedd einfach aus Schreck nicht rechtzeitig reagiert hätte, von seiner Faszination hat sie nichts mitbekommen. Auf Rhyfedds Bitten willigt sie ein, Alcwyns Ertrinken zu vertuschen. Sie belassen die Leiche in den Fluten. Rhyfedd mauert die Wand wieder zu und verbreitet, dass Alcwyn zusammen mit einem verdächtigen Patienten spurlos verschwunden sei. Die Männer des Barons durchkämmten zwei Wochen lang vergeblich das umliegende Gebiet. Connariu schwieg. Rhyfedd wurde darauf hin vom Peraine-Tempel zum Leiter des Überwasserhauses ernannt. Von den Einheimischen erinnert sich kaum jemand an Alcwyn, weil er ja letztlich nur wenige Monate hier war und meist nur mit Euer Gnaden oder Bruder Olben angedet wurde.

X vor 6 Jahren und 10 Monaten

= Rhaffnor wird im Praios des folgenden Jahres als Pächter für den Gaststättenbetrieb eingesetzt. Er stellt den Koch Lafur ein.

X vor 3 Jahren

= Leffi wird als weiterer Gehilfe für Rhyfedd eingestellt, weil Connariu immer weniger zu gebrauchen ist.

X vor 1 Jahr

= Menellin wird auf Bitten ihrer Eltern vom Peraine-Tempel Rhyfedd als Schülerin zugeteilt.

X vor 8 Monaten

= Rhaffnor nimmt die beiden Zwillinge Gefron und Allwed bei sich auf, als seine Gehilfen, nachdem ihre nordmärkischen Eltern kurz vor dem Überwasserhaus bei einem Unfall gestorben sind.

X –15 Tage

= Die Belegschaft des Überwasserhauses ist vom Peraine-Tempel angewiesen worden, den wichtigen Geweihten Fylk aufzunehmen. Niemand weiß allerdings, dass der Tempel beschlossen hat, das Überwasserhaus um einen Peraine-Schrein zu erweitern und dass Fylk Rhyfedd als Leiter des Hauses ablösen soll.

X –13 Tage

= Ein örtlicher Kult des Namenlosen erfährt von der Absicht des Peraine-Tempels. Da Fylk bereits vor einiger Zeit einen aus ihrer Gemeinschaft enttarnt und zu seiner Verhaftung beigetragen hat, wollen sie ihn beseitigen. Deshalb schicken sie Hagunald aka Bodwin und Neglefel aka Alara Fylk entgegen.

X –10 Tage

= Sie stellen Fylk eine Falle: Mittels eines HÖLLENPEIN versetzen sie die beiden Pferde einer Kutsche in Panik, worauf Fylk schwer verletzt wird. Hagunald, der prüfen wollte, ob der Anschlag erfolgreich war, wird dabei von einem rollenden Fass erfasst und verliert das Bewusstsein. Die Bierkutscher bringen den schwer verletzten Fylk in das Überwasserhaus. Hagunald erwacht später in einem nahen Bauernhaus. Als er hörte, dass Fylk noch lebt, bittet er unter Vorzeigen seiner leichten Verletzungen auch im Überwasserhaus um Hilfe. Rhyfedd erkennt in Fylk keinen Peraine-Geweihten, weil dieser inkognito reist, weil er sich zunächst einen Eindruck vom Personal im Überwasserhaus machen wollte, ohne dass man ihn erkennt. Fylk ist noch im Koma, doch erholt er sich langsam aber sicher.

X –8 Tage	= Neglefel aka Alara mordet den Koch im Wald beim Pilze suchen. Ein Bote des Tempels erreicht das Überwasserhaus und erfährt, dass hier kein Geweihter aufgetaucht ist. Hagunald erhält keine Gelegenheit unbemerkt zu Fylk zu gelangen, um ihn zu töten.
X –7 Tage	= Neglefel aka Alara bewirbt sich am nächsten Tag als Küchenhilfe. Sie berichtet Hagunald, dass der Tempel den Zwerg Hasatar angeworben hat, um nach Fylk zu suchen. Da Hagunald mit seinen leichteren Verletzungen kein Verdacht auslösen will, verlässt er das Überwasserhaus, um angeblich in Honingen seinen Geschäften nachzugehen. Nach einem Tag kehrt er zurück.

Nach dem Finale

Wenn Sie den Praios-Geweihten Anshelm Horninger auftreten lassen, bietet dieser Ihnen die Gelegenheit, den Helden einen Anschlussauftrag zu geben:

Da Anshelm selbst dringend nach Rommilys muss, „befiehlt“ er den Helden umgehend nach ZYX zu reisen (wo immer Sie die Gruppe auch hin dirigieren möchten), um dem Inquisitionsrat von Eslamshagen Bericht zu erstatten. Die Umgebung des Überwasserhauses müsse dringend näher auf Namenlose Umtriebe untersucht werden.

Ggf. ist auch ein Gefangener zu überführen. Dieser soll nach Honingen gebracht werden, im dortigen Praios-Tempel wird man wissen, wie weiter zu verfahren ist.

Dort wiederum wird den Helden aufgetragen den Gefangenen ebenfalls dem Inquisitionsrat vorzuführen, als Bedeckung wird eine Bannstrahlerin die Gruppe begleiten.

Der Namenlose Kult könnte bei dieser Gelegenheit versuchen, die Helden zuvor auszuschalten und/oder Rache zu nehmen:

Am nächsten Gasthaus „Zur heiligen Gans“

(dieses Szenario stammt in seinen Grundzügen aus einem alten Fanzine von Anfang der 90er Jahre)

Linker Hand des Straße liegt eine nahe Hügelkette, deren Gipfel aus dem umliegenden Wald aufragen.

Zur heiligen Gans ist ein einfacher Gasthof, der bessere Tage gesehen hat. Er ist nur für Reisegruppen interessant, die zu Fuß oder mit Ochsenkarren unterwegs sind, weil ansonsten weiter nach Honingen bzw. zum Überwasserhaus gereist wird.

Drei Gebäude (Gasthaus, Abort, Stall)

Das Gasthaus hat ein hölzernes Obergeschoss, und an der Südseite ein Holzgestell an der Wand, an dem sich wilder Wein hochrankt.

Bei der Ankunft kommt ein Knecht mittleren Alters, der eine auffällige Narbe auf seiner linken Wange trägt (wenn darauf angesprochen wird murmelt er etwas von einem Arbeitsunfall).

Die „Wirtin“ ist stark gebaut, blond und ohne sichtbare Narben (Albernierin mit thorwalschem Einschlag) und nennt sich Alwine Blaufang. Die Bedienung ist ein schlanker Typ mit

katzenhaften Bewegungen, schwarzhaarig, er hört auf den Namen Goswin.

Es gibt nur Brot, Wurst und Käse zum Abendessen. Falls auf warmer Mahlzeit bestanden wird, wird eine Suppe offeriert (die fad schmeckt).

Weitere Gäste sind einfache Händler, deren Ochsenkarren beim Stall standen. Sie sind kurz vor den Helden eingetroffen (Dratho und Silvana, ein offensichtlich frisch verheiratetes Paar und Drathos Bruder Kano).

An einem Tisch sitzen schweigsam zwei Söldner (ein Mann und eine Frau), ihnen zu Füßen zwei Winhale Wolfsjäger. Sie geben auf Nachfrage mürrisch an, dass sie aus Andergast kommen, wo sie einige Monate im Sold standen. Sie wollen sich aufmachen gen Gratenfels, wo man angeblich Leute sucht (sie sind bewaffnet mit Zweihändern).

Hintergrund

Das Personal des Gasthofes wurde von der Gruppe des Namenlosen Geweihten Arrico Normenstamm gefangengesetzt und gefesselt in den Keller verbracht. Ein Söldner gibt sich als Knecht aus, eine Söldnerin als Wirtin und einer als Bedienung.

Zwei weitere Söldner halten sich als Söldner/Gäste im Schankraum auf.

Im Bier und im Wein der Gäste wird Eitriger Krötenschemel beigemischt und ein schwacher Schlaftrunk (W6h+1 je 1 SP pro h).

Was die Helden misstrauisch machen kann: ein ziemlich neues Steckenpferd steht im Stall, aber es sind keine Kinder zu sehen.

Nacht

Einer der Helden wacht wegen eines großen Drucks in der Blase auf. „Du hast fürchterliche Kopfschmerzen und dir ist übel und schwindelig.“

Wenn er aufsteht, um nach draußen zu gehen, hört er am oberen Ende der Treppe, dass die Söldner noch nicht zu Bett gegangen sind und gar nicht mehr schweigsam sind. Mit halblauten Stimmen raunen sie sich etwas zu und unterdrücktes Gelächter ist zu vernehmen.

Falls heimlich gelauscht wird: Die Söldner stehen zusammen mit den Bediensteten des Hauses, die inzwischen auch schwarze Lederkleidung anhaben und waffenbewehrt sind. Ein älterer Mann trägt eine schwarze Robe mit purpurner Innenfütterung. Die Kapuze ist zurückgeschlagen und man erkennt, dass ein Auge fehlt.

Schließlich ist zu hören, wie der Robenträger sagt: „Nun denn, dann zeigt mal, ob ihr euer Geld wert seid. Vollbringt, weshalb wir hier sind. Noch einmal: passt auf, dass sie ihrem

Gefangenen nichts antun können. Die Händler legt ihr um, die anderen will ich lebend. Elko und Gunilda, ihr macht die Pferde klar.“

Nun sollte der Held sich aber aufmachen, die Gefährten zu warnen.

Sobald er in das Zimmer kommt, überkommt ihn ein Schwindel- und Übelkeitsanfall, er muss sich übergeben.

Wenn die Helden geweckt sind: gleiche Symptome.

Die Flucht ist die einzige realistische Chance.

An die Pferde kommt man kaum heran (ein Kampf würde bedeuten, dass die beiden Söldner dort schnell Verstärkung erhielten).

Die sinnvollste Flucht führt nach Süden, in den Wald und in die Hügel. Eine lange Debatte oder Auswahl der mitzuschleppenden Gegenstände ist nicht möglich

Flucht

Der Schlafsaal geht nach Süden, man kann am Holzgestell an der Außenwand abwärts klettern. Wenn alles glatt läuft, erschallen die Alarmrufe erst, wenn die Helden die Reichsstraße erreicht haben. Dann: Flucht in den Wald, Unterholz, Baumwurzeln...

Bald sind die Verfolger hinter den Helden her. Pferde sind zu hören, Hundegebell...

Sie scheinen aufzuholen.

Doch plötzlich hören die Helden wie einige der Verfolger aufschreien. Irgendetwas scheint sie zu attackieren. Ein

dumpfes, tiefes Gröhlen, das man für Worte halten könnte, mischt sich zwischen die aufgeregten Rufe der Verfolger. Euer Vorsprung wächst wieder an.

(Die Verfolger kämpfen mit einem Waldschrat. Gunilda wird am Bein verletzt und kehrt mit den Pferden zurück, wo Elko als Wache zurückgeblieben war.)

Die Helden erreichen die Hügel und einer von ihnen spürt, wie der Boden nachgibt und er fällt in ein Loch.

Rondra-Höhle

In der Zeit der Priester-Kaiser flüchteten die Rondra-Geweihten aus Honingen hierher. Eine zeitlang konnten sie sich hier verbergen und erfolgreich Kommando-Unternehmen durchführen. Doch schließlich wurden sie entdeckt und von Sonnenlegionären angegriffen.

Im ersten Teil des Höhlenkomplexes ist nichts von Wert zu finden. In einem Raum, der als Schlafstatt diente, ist der Rest eines Umhanges zu finden, der einmal weiß war und einen roten Löwenkopf als Bildnis trug. Bei Berührung zerfällt der Stoff. In dem Raum ist auch ein Rostklumpen zu sehen, der wohl einmal ein Kettenhemd darstellte.

Ein Gang führt in eine große Höhle mit einem tiefen Abgrund. Es gab einmal eine Hängebrücke, doch davon ist nicht mehr viel übrig. Der Abgrund ist 20 Schritt breit.

Auf der anderen Seite kann man erkennen, dass ein Gang hinausführt aus der Höhle. Der Eingang wird von zwei steinernen Löwen flankiert.

Auf der Seite der Helden liegt eine skelettierte Leiche. Bei Untersuchung: Brandfleck bei der Hosentasche, in der Hosentasche goldenes Sonnensymbol (Abzeichen eines Sonnenlegionärs), Fleisch an der Stelle verbrannt.

Alle Helden hören in ihrer Muttersprache eine Stimme: „Welches ist die höchste Tugend der Streiters?“

Die Helden, die auf die Frage „Ehre“ antworten, hören:

„Spreche meinen Namen und komme zu mir. Ich werde dein Schutz sein und meine Feinde verderben.“

Wenn der erste auf die unsichtbare Brücke gegangen ist, scheint ein Licht aus dem Gang der anderen Seite gegenüber.



Ein Leben mit Orks?

Ein Szenario im Svellttal von Ragnar Schwefel

Für 3-5 überwiegend erfahrene Helden

Dank an die Testspieler: Björn, Maja, Michelle und Thomas

Sommer 26 Hal/1019 BF

Vorbemerkung

Das Abenteuer nimmt seinen Anfang in Friedland (s. TS 11). Ausgangspunkt des Abenteuers sind Nachforschungen eines Spielermagier/einer Spielermagierin im Magierhaus in Friedland. Der Magier sollte sich bereits einen guten Namen in Friedland gemacht haben, sei es durch das Szenario „Willkommen in Friedland“ (s. TS 11) oder sei es auf andere Weise, damit ein Zugang zum Magierhaus besteht.

Denkbar wäre auch, daß ein Spielermagier, auf welchem Wege auch immer, sich für die vakante Stelle des Magiers in Friedland interessiert und als vertrauenswürdig eingestuft wurde, seine Gefährten könnten dann später dazu stoßen oder von ihm gerufen werden.

Alternativ könnte der Magier auch als NSC geführt werden, der dann durch das o.g. Szenario mit den Helden bekannt wird und diese um Unterstützung bittet.

Hintergrund

Hesindian Khameni (Magier aus Aranien, tulamidischer Abstammung, ohne Siegel) hat in Lowangen den Jäger Jerbalan kennengelernt, der im Suff von einem Turm mit seltsamen, ihm magisch vorkommenden Zeichnungen erzählte. Jerbalan schnitt ungeheuer auf und erzählte von einem magischen Amboß und sonstigen Reichtümern, die er nur zurücklassen mußte, weil die Gefahr drohte, dass Orks den Turm entdeckten. Auf dem Rückweg seien er und sein Freund dann tatsächlich von Orks überfallen und sein Freund umgebracht worden. Er selbst wolle demnächst zurück und die Reichtümer abholen. Hesindian verabredet sich mit ihm anderntags, doch wieder nüchtern will Jerbalan nichts mehr von einem Turm wissen und schon gar nichts mehr erzählen, also hilft Hesindian u.a. mit einer Droge nach, die Jerbalan aber nicht verträgt und an der er verstirbt. Vorher erzählte er noch etwas von einem „großen W“ aber nichts davon, daß von dem Amboß nicht mehr als ein Bild an einer der Wände existiert. Immerhin findet Hesindian im Nachlaß Jerbalans eine grobe Planskizze, wie man vom „W“ zum Turm kommt. Hesindian weiß noch nicht, daß in dem Turm nichts mehr zu finden ist, außer einem Portal mit den Angram Schriftzeichen, die Hesindian nicht beherrscht.

Einige Tage später hört Hesindian Khameni davon, dass in einem Orts namens Friedland ein Magier gesucht wird. Er reist dorthin, weil er hofft, von hier

aus erfolgreich agieren zu können. Nach einiger Zeit ist er sich aber sicher, daß er weiter nach Norden muß. Er ist gerade einmal sechs Wochen bevor die Helden in Friedland ankommen weggegangen.

Hesindian geht zunächst nach Svellmia, doch ist dieses Kaff noch von Orks (Tscharshai) beherrscht. So zieht er bald weiter nach Tiefhusen, das wieder im Aufbau begriffen, aber den Orks Mardugh Orkhans tributpflichtig ist. Hier sucht er nach jemanden, der ihn zum „großen W“ würde führen können. Er verliert die Geduld und geht nicht mehr länger mit der nötigen Geheimhaltung vor: Er erkundigt sich öffentlich nach einem alten Turm in den Blutzinnen. Deshalb hat nicht nur der Zwerg Bargrix (s.u.) von der Sache gehört, sondern auch ein Spitzel des Gravesh Priesters Mardugh Orkhan von den Korogai. Bargrix stellt unauffällig Kontakt her und da Hesindian keine Chance mehr sieht, in Tiefhusen jemanden zu finden, schließt er sich dem Zwerg an. Das ist jetzt ungefähr vier Wochen bevor die Helden nach Tiefhusen kommen.

Einstieg ins Abenteuer

Bei Studien im Magierhaus zu Friedland finden sich alte Aufzeichnungen des Vorgängers, die zeigen, daß dieser doch nicht so unbedarft war, wie er wohl (erfolgreich) versucht hat nach außen zu erscheinen. (s. „Willkommen in Friedland“ TS 11)

In einem Folianten hat er persönliche Aufzeichnungen vergessen.

„Habe noch keinen Hinweis gefunden: von den Minenarbeitern und Jägern weiß niemand etwas. Vielleicht bin ich hier noch zu weit südlich. Jerbalan meinte aber, daß der Turm in den Blutzinnen ungefähr auf der Höhe Svellmia wäre. Wieso mußte der Mistkerl auch an der Droge draufgehen! Andererseits hätte ich ihn dann ständig bewachen müssen. Wenn ich erst einmal das „große W“ gefunden habe, hilft mir sein Plan weiter. Was meinte er nur genau mit dem „W“? Ein großes Schriftzeichen an einem Felsen?

Ich kann es kaum erwarten das Artefakt in dem Turm zu untersuchen.

Das sind doch Ignoranten hier. Dabei liegt das Haus hier ideal. Was man hier zu Wege bringen könnte... Die kennen sich ja sowenig aus, daß sie mir das Märchen mit der Akademie Zorgan abnahmen. Wenn die wüßten.

daß ich aus Khunchom bin, würden sie mir sicher mehr Druck machen, für sie Nützliches zu erstellen. Die Pflanzensucherei hat mir aber bis jetzt auch gut bei meiner eigentlichen Suche geholfen. Aber letztlich hat mich auch die Suche nach der Ursache für dieses merkwürdige Heulen meinem Ziel nicht näher gebracht. Wenn ich ihnen erzählen würde, daß das Heulen höchstwahrscheinlich dämonischen Ursprungs ist, würden sie von mir geeignete Maßnahmen fordern: doch darauf verspüre ich nicht die geringste Lust.

Wenn es stimmt, daß beim Turm noch mehr zu finden ist: nicht auszudenken. Hoffentlich sind die Schwarzpelze wieder weg, die damals Jerbalan vertrieben haben. Aber in den 8 Götterläufen hat sich ja viel getan. Hauptsache er hatte nicht auch andere auf die Spur gebracht.“

Die Orks (Spezielle Informationen)

Gerhelm von Roßhagen oder andere geeignete Personen in Friedland können über die Ork-Situation Auskunft geben (s. a. Friedland-Beschreibung im TS 11) geben. Darüber hinaus gibt es weitere Informationen:

Der Frieden zwischen Menschen und Orks wird derzeit nicht zuletzt durch eine Kopfgeldjägerbande (genannt „Die Schlächter“) gefährdet, die immer wieder durch brutale Überfälle auf Orks von sich Reden macht.

Die beiden Führer der Orks sind Ashim Riak Assai, genannt Aikar Brazoragh (Herrscher in Khezzara – und für dieses Abenteuer unwichtig) und der Gravesh Priesters Mardugh Orkhan von den Korogai, Häuptling der Rorwhed-Orks. Dieser herrscht in Rorkvell und über alle Orks diesseits der Blutzinnen. Er hat Verträge mit den Menschen aus Tjolmar und Lowangen geschlossen, wonach auf der Verbindungsstraße zwischen beiden Städten Friede herrschen soll. Alles in allem ist Mardugh daran gelegen, daß es ein friedliches Nebeneinander zwischen Menschen und Orks gibt, solange die Menschen seine Herrschaft akzeptieren.

Tiefhusen wird zwar von Menschen wieder aufgebaut, doch leben in dem Ort inzwischen auch Orks und er ist Mardugh ebenso tributpflichtig wie Tjolmar und Lowangen.

Das „W“

Vier zu einem W geformte Felsnadeln auf der Höhe von Sibra.

Die Helden können wie folgt Hinweise darauf bekommen:

1. Orks helfen, die von den Kopfgeldjägern bedrängt werden: Die wissen vom „großen W“, allerdings natürlich nicht vom Buchstaben, sondern wenn Helden ein W aufzeichnen fällt ihnen die Felsformation ein.

Wenn die Helden sich sehr hilfsbereit gezeigt haben, warnen die Orks auch vor dem Stamm, der in dem nahegelegenen Tal siedelt und wohl den Turm bewacht.

2. Jel von den Kopfgeldjägern weiß wo das „W“ ist.

3. Der Jäger Tjalf, Freund der Prostituierten Cella aus Sibra, kennt ebenfalls das „W“.

Ansonsten 5% Chance, falls die Helden planlos in der Gegend suchen und zusätzliche 5% Chance einen Jäger zu finden, der von dem W weiß.

Nachforschungen zu Jerbalan

Wenn die Helden in Friedland oder anderswo Erkundigungen zu Jerbalan einziehen wollen:

1. In Friedland kennt ihn keiner (mache das aber nicht gleich offensichtlich, sondern lasse die Helden ruhig überlegen wen sie wie ausfragen können).
2. Niemand auf dem Weg bis Sibra weiß etwas von einem Jerbalan. Du kannst höchstens eine 5-10% Chance einräumen, daß sich vielleicht ein Jäger oder Wirt an ihn erinnert und erzählen kann, daß Jerbalan ein Jäger war, der seit dem Orkensturm nicht mehr aufgetaucht ist, wahrscheinlich habe es ihn damals erwischt.
3. In Sibra kann sich Cella an Jerbalan erinnern, da er damals auf dem Rückweg in Sibra Station gemacht hat und einer ihrer ersten Kunden war. Dabei hat er ihr erzählt, daß sein Freund in den Zinnen einem Orkangriff zum Opfer gefallen war.
4. In Lowangen kann man sich nur in der Kneipe an Jerbalan erinnern, in der er mit Hesindian ins Gespräch gekommen war, da man sich gefragt habe, was ein Magus von so einem Säufer wohl wolle. Die Wahrscheinlichkeit genau diese Kneipe zu finden ist aber natürlich gering.

Svellmia

Rechts der Hauptstraße wohnen Orks (vom Stamm der Tscharshai) und links Menschen. Vor der Stadt stehen Orks Wachen. Links an der Straße ist ein Gasthof „Zur Gabelung“, neben dem Gasthof befindet sich ein Pferch, in dem früher durchgetriebenes Vieh untergebracht war, heuer sind dort drei Oger untergebracht, die zum Stamm der Tscharshai gehören und die zur Karawanenbedeckung eingesetzt werden. Die Oger sind zwar beeindruckend und stinken sehr, aber sie sind harmlos, solange man sie nicht reizt oder solange der Schamane sie nicht aufhetzt.

Hinter dem Gasthaus steht ein halb verbrannter Stall. Das Gasthaus hat von innen und außen deutlich bessere Tage gesehen. Wenn die Helden das Gasthaus betreten, sitzen an einem Tisch vier Orks, die ein einfaches Würfelspiel spielen. An einem anderen Tisch sitzen zwei Jäger und zwei Bauern, die trüb- und stumpfsinnig in ihren Bierkrug starren und kaum aufschauen, wenn die Helden hereinkommen. Der

Wirt sitzt bei ihnen und steht gemächlich auf und schlendert dann zu seinem Tresen. Er ist nicht gerade unfreundlich, aber sehr gleichgültig. Er bietet nicht von selbst Bettstatt und Speise an, sondern wartet darauf, das die Helden ihre Wünsche äußern.

Er hat einen (zwei Tage alten) Rübeneintopf (5Kr.), (dünnes, mehr nach Wasser als nach Bier schmeckendes) Schankbier (4 Kr.), (guten) Brombeerwein (6Kr.) und Betten im Schlafsaal (1 H). Der Schlafsaal über der Gaststube besteht aus auf den Boden genagelten „Betten“, die mit altem Heu gefüllt sind von dem ihr sicher seid, daß es bereits zu leben angefangen hat. Zwei Plätze sind durch die Jäger belegt.

Die Jäger sind schweigsam, die Bauern still. Sie tauen auch nicht auf, wenn man ihnen ein Bier ausgibt. Fragen zu Jerbalan und dem Magier Hesindian beantworten sie aber freimütig: Jerbalan kennen sie nicht und der Magier war 2 oder 3 Tage hier und fragte danach, ob sich jemand in den Zinnen auskennen würde und ob sie etwas von einem „W“ wüßten. Doch niemand hätte ihm weiterhelfen können (vermuten sie).

Die Jäger können auf Nachfrage berichten, daß sie die Straße derzeit für nicht sicher halten und trotz der dort lauenden Gefahren den Weg durch die Wildnis empfehlen (sollten die Helden nach dem Weg nach Sibra fragen: ein halber Tag nach Westen und dann genau nach Nordwesten, dann erreicht man den Onkvell in der Nähe von Sibra).

Wenn jemand auf die Idee kommt, mit den Orks spielen zu wollen: sie spielen 7 raus. Wer mitspielen will legt 1 ST in den Pott, danach wird die Würfelsumme der zwei W6 addiert und in Heller in den Pott eingezahlt. Wer eine 7 würfelt muß zahlen und ist raus, wer eine 11 würfelt muß nicht zahlen bleibt aber im Spiel und wer eine 12 würfelt bekommt den Pott. Hier kommen schnell große Beträge zusammen und wer mitspielt und nicht mehr einzahlen kann wird die Stimmung der Orks nicht heben! Sollte ein Mensch einen sehr dicken Pott gewinnen, wird sie das auch nicht begeistern. Lasse dann eine durchaus bedrohliche Situation entstehen, doch zu einem offenen Kampf solltest du es nicht kommen lassen, da die Helden dann keine Chance mehr haben dürften, angesichts der Orks in der Stadt.

In der Stadt leben ca. 150 Menschen, vor allem Bauern, ein Huf- und Grobschmied, der Wirt und ein paar Seiler und Töpfer.

Auf der rechten Seite befinden sich zwei Koppeln mit Orkponys und das ehemalige Stadthaus, in dem der Orkhäuptling eingezogen ist.

Wenn man orkisch spricht und sich freundlich gibt (vielleicht am Abend vorher auch ordentlich Geld verloren hat), kann man mit dem einen oder anderen Ork sprechen und erfahren, daß der Weg auf der Straße derzeit nicht sehr sicher sei. Die Trodochai, die

zwischen Svellmia und Tiefhusen hausen sind z.Z. sehr aggressiv, da sie den Auftrag haben die Kopfgeldjäger zu fangen und diese bislang nicht gestellt haben. Übergriffe seien derzeit an der Tagesordnung (wobei sie nie grundlos angreifen, aber sehr gern provozieren und einen Grund schaffen).

Von einem „W“ wissen die Tscharschai nichts und von einem Turm in den Zinnen auch nichts. Du kannst ein Gespräch mit einem Ork immer dadurch abrupt beenden, indem du einen Ork vorbeikommen läßt, der Menschen haßt und seinen Kollegen auffordert sich nicht so vertraulich mit den Glatthäuten abzugeben.

Kopfgeldjäger (Die Schlächter)

In Sibra sitzt eine Gruppe von Kopfgeldjägern die Jagd auf Orks machen. Die Kopfgeldjäger sind ein übles Gelichter. Anführer: Ingvar Halvarson (fast 2 Schritt groß, kräftig, zielgerichtete Intelligenz; ein Thorwaler, der verbannt wurde wegen diverser Verbrechen und der einfach Spaß an der blutigen selbstgewählten Aufgabe hat, dabei greift er aber grundlos keine Menschen an, solange man ihm nicht „dumm kommt“, perfekt im Umgang mit der Wurfaxt, sehr guter Säbelkämpfer), Hag (mittelgroß und stark, ehemaliger Schmied aus Tiefhusen, der bei dem Orküberfall alles verloren hat), Elch-Talli (sehr groß, breit und stark, ehemalige Jägerin, deren Hütte mit Mann und Kindern von den Orks niedergemacht wurde, ist mit Ingvar zusammen, liebt ihre Zwergenarmbrust über alles), Alrik „Das Gesicht“ Wagner (Magiedilettant der über das „zweite Gesicht“ verfügt und die Gruppe schon öfters vor einer Falle der Tordochai gewarnt hat, kommt aus der Mark Greifenfurt und ist von normaler Statur und Körperstärke, hat beim Orksturm ebenfalls seine ganze Familie verloren, ist mit Ork-Irma zusammen), Ork-Irma (eigentlich Irmenella Besner aus Greifenfurt, gefallene Rondra-Geweihte – ehemals gepreßte Orkhure, sie hatte mehrmals versucht, sich das Leben zu nehmen oder die Orks zu provozieren, sie umzubringen, doch erfolglos, sie verfluchte Rondra und hat auch jetzt nicht zu ihrem Glauben zurückgefunden, etwas über mittelgroß, stark, beste Schwert und Axtkämpferin der Gruppe), Jel (verrückter Elf, der als einziger den Überfall von Orks auf seine Sippe – in der Nähe des Rorwhed Gebirges - überlebt hat und der fast nie spricht, hat sich lange in der Gegend um Sibra aufgehalten, kennt das W, sehr gut mit dem Bogen).

Neu ist der Zwerg Bargrix (s.a. da), der aber selten bei Überfällen mitmacht, sondern unerkannt als Mittelsmann fungiert und sich unbehelligt auch nach Tiefhusen begeben kann. Ansonsten bleibt er meist in Sibra und die anderen bringen ab und an einen gefangenen Ork mit, den er verhört (s.u.).

Opfer sind meist friedliche Orichai, die einschließlich den Babys niedergemetzelt werden. Aber auch Tscharschai, zählen trotz ihrer Kampfgier immer wieder

zu den Opfern, wenn man eine Chance sieht, schließlich sind bei ihnen außer einem Skalp auch Waren zu holen.

Die Svelltschöne

Auf dem Svellt fährt ein großes Floß mit Haus darauf (die Svelltschöne – siehe auch Abenteuerband in der Orkland-Box), auf dem Kapitän Dik Lingby sitzt. Er kämpft schon seit Jahren gegen die Orks. Er hatte bei einem Coup viel Glück und machte viel Geld. Sein zwergischer Waffenmeister war in Wirklichkeit Abrolek, Sohn des Abrom aus Tjolmar, der das Goldauge aus Umrazin an sich gebracht hatte (s.u.).

Als Bargrix auf seiner Suche nach dem Goldauge auf die Svelltschöne stieß tötete er Abrolek und erklärte Dik Lingby, daß Angrik, wie sich Abrolek nannte, ein Dieb sei, der sich hier auf dem Floß verkrochen hatte.

Dik Lingby zahlt 2 ST pro Orkskalp.

Sibra

Orkfrei, ca 300 Einwohner, meist übles Gesindel.

Vermittle das Flair einer verlorenen Westernstadt aus einem Italo-Western. Ein paar teilnahmslose aufrechte Bürger, die sich damit abgefunden haben, daß sie seit einem knappen Jahr Spielball der „Schlächter“ sind, die sich im einzigen Gasthaus Svelltraum eingenistet haben. Es gibt noch einen Mietstall, eine Schmiedin, ein kleines Badehaus mit Barbier, einen heruntergekommenen Medicus („der Zyniker“), einige Bauern. Man fragt sich, wieso klammern sich die Menschen an diese Scholle, wovon leben sie?

Die Stadt ist orkfrei, seit vor 4 Jahren überraschend die Orkbesitzer (Truanzhai) abgezogen und nicht wiederkehrten. Ab und zu reiten zwar Orks an der Stadt vorbei, lassen sie aber links liegen.

Das Gasthaus, das immerhin zwei Stockwerke hat (Holzbau), gehört einer Wirtin, die mit den „Schlächtern“ immerhin ein gutes Geschäft macht, da diese ab und an auch bezahlen. Dort halten sich ständig zwei Huren auf, die auch einmal bessere Tage erlebt haben. Die eine ist Cella (ca. Ende 20, sieht aus wie Mitte/Ende 30), Tochter einer Bäuerin aus der Umgegend, die beim Orkensturm zusammen mit den zwei jüngsten Geschwistern vergewaltigt und umgebracht worden war. Cella selbst hat ebenfalls den Orks zu Diensten sein müssen und träumt davon, daß eines Tages ihre Schwester kommen wird, die vor über 20 Jahren von einem Magus der Mutter abgekauft wurde und sie aus ihrem Elend befreit. Sie hat einen regelmäßigen Freier: Der Jäger Tjalf, sie liebt ihn doch er hat bislang nicht mehr Interesse gezeigt, als daß er bei seinen Aufenthalten in der Stadt bei ihr weilt. Tjalf weiß vom großen W und Cella von Jerbalan.

Cella ist die einzige aus dem Gasthaus, die im Zweifel den Helden helfen wird, da sie die „Schlächter“ nicht ausstehen kann: Erstens muß sie immer wieder Mitgliedern der Bande kostenlos willfährig sein und zweitens macht sie die Bande daran mitschuldig, daß

ihr älterer Bruder Elgor (Mitte 40) zu einem noch unausstehlicheren Kerl wurde, als er es ohnehin schon immer war. Er lungert meist als speichelleckender Zuträger und Aufschneider bei der Orkbande herum, zusammen mit 3-6 weiteren ähnlichen Jammergestalten.

Die zweite Hure, (Mitte 30, sieht aus wie Ende 40) ist öfters mit Hag von der Orkbande zusammen, der sie auch aushält; daß er unregelmäßig ausflippt und sie zusammenschlägt nimmt sie in Kauf, da sie so immerhin ein halbwegs gesichertes Einkommen hat. Sie ist für die Helden nicht weiter ansprechbar.

Der Turm

Aus granitenem Bruchstein aufragender Turm. Er ist von unbekannter Hand und vor unbekannter Zeit vor ein Höhlenportal gebaut worden. Die eine Zwischendecke ist wohl schon vor langer Zeit eingestürzt, man kann über eine schmale, steile Steintreppe aber noch in den zweiten Stock gelangen, von wo man einen Teil des benachbarten Hochplateaus einsehen kann (mit Sinnenschärfe +8 kann man das Orklager (s.u.) in ca. 2 Meilen Entfernung ausmachen). Wenn hier je etwas Wertvolles war, so ist es schon lange ausgeräumt worden. Es läßt sich nichts finden. Es läßt sich auch keinerlei Hinweis darauf finden wer wann und warum diesen Turm gebaut.

Das Portal in der Felswand vor das der Turm gebaut wurde ist nicht offen, sondern durch den Fels nahtlos versperrt. Auf der Wand zwischen dem Portal sind Angram-Schriftzeichen (Angram Zeichen für Elemente und Anweisung in welcher Reihenfolge und wie oft das Portal mit bestimmten Elementen berührt werden muß, so daß es ohne ASP Einsatz zu öffnen ist).

Knappe 2 Meilen vom Turm entfernt ist ein Lager von Truanzhai-Orks. Sie leben auf einer Hochebene und haben eine ansehnliche Ziegenherde. Helden werden zwangsläufig nach einiger Zeit von den Orks entdeckt, die sie aber nicht angreifen, sondern sie benachrichtigen die Korogai, von denen dann auch ein Tag später ein Trupp kommt.

Die Zwergenfeste

(s.a. unten beim Kapitel „Orks – Meisterinformationen)

Das Portal ist wie folgt zu öffnen:

1. Die Helden fallen auf Bargrix herein und führen ihn zum Portal, dann öffnet er es (allerdings wird er versuchen die Helden zu beseitigen, wenn sie etwas von seinem teuren Besitz ahnen oder wenn Reichtümer gefunden werden).
2. Einer der Helden kann Angram
3. Einer der Helden ist Elementarist, dann kann es ihm gelingen die Zeichen der Elemente zu

entziffern und es stehen ihm einige Versuche frei, hinter den Öffnungsschlüssel zu kommen .

4. Einer der Helden ist ein Zwerg, der vielleicht eine Eingebung von Angrosch hat.
5. Einer der Helden kann mittels eines NEKROPATIAS den Leichnam Hesindians zum Sprechen bringen. Dieser kann wertvolle Hinweise geben.
6. Die Helden haben Kontakt zu Turven und führen ihn zur Feste (von der er nicht weiß, daß sie ein großes Geheimnis Mardughs ist), er wird dies spätestens nach Betreten der Feste anhand des offensichtlichen orkischen Einsatzes dort vermuten und vorerst für sich behalten.

Ansonsten bleibt der Zugang versperrt und die Helden müssen sich fachkundige Unterstützung holen.

Die Feste kannst du nach Belieben ausgestalten. Wichtig ist nur folgendes. Im Eingangsbereich gibt es eine etwas abgelegene Höhle, in deren Boden sich ein etwa ein Schritt durchmessendes Loch im Boden befindet, aus dem sehr kalte Luft kommt. Ein Boden ist nicht auszumachen (eine in das Loch geworfene Fackel fällt ca. 50 Meter bevor sie erlischt, ein Aufprall ist nicht zu hören). Aus einigen achtlos liegengebliebenen Überresten können die Helden eventuell schließen, daß hier mindestens eine Person (Ork oder Goblin) „versenkt“ worden ist. Nach dem Eingangsbereich führen zwei Gänge weiter. Ein dritter ist offensichtlich neueren Datums und eingestürzt, wenn man sich etwas durch die Trümmer arbeitet, kann man die Überreste von Goblinleichen finden). Im linken Gang sind die Fallen entschärft worden (zum größten Teil durch vorgeschickte Goblins), es finden sich Blutspuren, auch Überreste verbrauchter Fallen. Hinter dem Gang befinden sich Quartiere und die Heilige Schmiede mit dem Amboß aus Umrazin (s.a. unten beim Kapitel „Orks – Meisterinformationen“). Hinter der Schmiedehalle befindet sich ein Labyrinth an schlecht gehauenen Gängen, die die Tiefzwerge angelegt haben.

Der rechte Gang ist nicht entschärft. Hier gibt es nach wie vor mechanische und magische Fallen (nicht alle funktionieren mehr). Am Ende des Ganges befinden sich Quartiere des Hohepriesters und anderer Hochgestellter Persönlichkeiten. Hier finden sich Hinweise darauf, daß sich Überlebende aus Umrazin eine neue Heimat geschaffen hatten und anfangs erfolgreich gewesen zu sein schienen, sie hatten Kontakt zu Thorwalern aus Olport und trieben Handel mit ihnen. Doch nach einiger Zeit wurden die Orks wieder aufmerksam auf sie und es kam zu einer langen Belagerung. Schließlich sahen die Zwerge nur noch die Möglichkeit den Eingang zu ihrer Feste zu verschließen und sich weiter in den Berg zurückzuziehen. In vielen Jahrhunderten wurden Tiefzwerge aus ihnen. Es liegt an Dir, was die Helden

alles finden können (eventuell ist ja durch einen Erdbeben ein Teil eingestürzt).

Bargrix, Sohn des Miltos

Er hat dem Tjolmarer Zwerg, Abrolek, Sohn des Abrom, vor einigen Monden das Umraziner Artefakt abgejagt und Abrolek dabei getötet. Jetzt will Bargrix wissen, woher die Orks seinerzeit das Artefakt beschafft haben und ob da noch mehr zu holen ist. Bargrix kann orkisch und hat sich den Kopfgeldjägern (von denen niemand mehr als ein paar Brocken orkisch spricht) angeschlossen. Ihnen hat er erzählt, daß er Hinweise auf seinen von Orks entführten Bruder sucht und daß ihm ein Edelstein seines Bruders überbracht wurde mit einer Lösegeldforderung. Danach hätte er aber nichts mehr gehört.

Er ist überzeugt, daß die Orks mehr über Umrazin wissen als die Zwerge und Menschen ihnen zutrauen (Einzelheiten zu diesem Thema gibt es zu lesen im DSA-Roman „Das letzte Lied“ von Gun-Britt Tödter). Er will mit ihrer „Hilfe“ Umrazin finden und in die Geschichte eingehen. Er weiß, daß der Ork-Anführer Ashim trotz des verlorenen Krieges noch immer in Khezzara herrscht und dabei ist, ein diktatorisches Staatswesen mit Hilfe einiger intelligenterer Orks aufzubauen. Bislang hat er sich aber noch nicht näher an das Orkland heran getraut.

Er ist von Beruf Goldschmied, der sich aber auch halbwegs auf das Kämpfen mit dem Schwert und vor allem auf seine Armbrust versteht.

Er war auf den Magus aufmerksam geworden und hoffte, daß dieser ihn zu einer Stelle führen könnte, wo vielleicht weitere Hinweise zu finden sind.

Er hofft darauf, entweder einen großen Coup zu landen (einiges an Geld hat er schon), um eine schlagkräftige Gruppe anheuern zu können oder er wird sich zum Schein auch anderen anschließen, wobei er sie bedenkenlos opfern würde. Die negative Ausstrahlung des Goldauges aus Umrazin macht sich inzwischen aber bemerkbar. Seine Urteilskraft läßt zunehmend nach und ein wachsender Verfolgungswahn setzt ein.

Die Orks und die Zwergenfeste (Meisterinformationen)

Die beiden Hauptfiguren sind Ashim Riak Assai, genannt Aikar Brazoragh (Herrscher in Khezzara) und der Gravesch Priesters Mardugh Orkhan von den Korogai, Häuptling der Rorwhed-Orks (herrscht in Rorkvell). Mardugh unterhält unweit der alten Zwergenfeste ein Lager seines Stammes und hat einige Orks als Spitzel in der Gegend.

Ashim begegnete schon zu Beginn seiner Wanderschaft durch das Orkland dem Priester, der über profundes Schmiedekunstwissen verfügte und der im Besitz des Goldauges aus Umrazin war (welches die Zwerge von Tjolmar zum Verrat bewog). Mardugh hatte einige Zeit zuvor eine alte Zwergenmine entdeckt, in der

Tiefzwerge lebten, die ihm das legendäre Goldauge aus Umrazim aushändigten. Später entdeckte er den verlassenen Turm und das darin verborgene zwergische Portal, er konnte es aber nicht öffnen. Beide meditierten in dem Turm und hatten anschließend eine Eingebung, wie das Portal zu öffnen sei. Sie drangen in die alte Feste vor, mieden aber den fallenbewehrten Hauptgang und ließen von Orichai-Arbeitern einen parallelen Stollen vortreiben, dieser stürzte aber ein und begrub die meisten Orks unter sich. Mardugh ließ nun Goblins herbei schaffen und scheuchte sie als „Minenhunde“ durch die zwergischen Stollen. Nach einigen Monaten erreichten sie tatsächlich die Schmiedehalle. Hier wurde der Amboß von Umrazin aufbewahrt und Mardugh gelang es hier mit Getreuen aus seiner Sippe besondere Arbachs und andere Waffen für den Orkfeldzug herzustellen. Nach den verlorenen Schlachten im Mittelreich gab man die Schmiede wieder auf, da man auf keinen Fall riskieren wollte, daß jemand hinter das Geheimnis dieser Feste kam.

Ein anderer gesicherter Gang wurde nicht weiter untersucht, da dies bedeutet hätte noch mehr Goblins und Orks herbeizuschaffen und damit die Entdeckungsgefahr zu erhöhen. Die Truanzhai-Orks, die unweit des Turms ihr Lager aufgeschlagen haben, sind von Ashim hierher geschickt worden, wissen aber nur, daß sie die Korogai zu informieren haben, wenn Menschen den Turm entdecken. Ein Abgesandter der Korogais kommt regelmäßig vorbei, um Nahrungsmittel der Ackerbau und Viehzucht betreibenden Truanzhais abzuholen. Die Korogais langweilen sich und ziehen immer wieder in Gruppen in Richtung Svellttal, wo sie sich schon einige Gefechte mit den Kopfgeldjägern geliefert haben. Da sie sich aber die Gunst ihres Garvesh Priesters erhalten wollen und außerdem Angst vor Ashims Zorn haben, haben sie ihr Lager noch nicht aufgelöst und begnügen sich mit einzelnen Beutezügen. Dank Mardugh sind sie im Besitz von sehr guten Waffen (wenn auch keine magischen aus der Zwergenschmiede) und Rüstungen. Ihr Anführer ist sehr intelligent und hofft darauf, nach seiner Ablösung in den engeren Stab Mardughs aufzurücken.

Mardugh wäre zwar gern auch selbst Anführer aller Orks, doch muß er anerkennen, daß Ashim unangreifbar ist und er überläßt ihm die Herrschaft über die Orks jenseits der Blutzinnen, doch diesseits ist er der Häuptling aller Orks. In letzter Zeit gibt es aber immer mehr Widerstand, da viele Orksippen unzufrieden mit den Verhältnissen sind: Sie bekommen zwar viel Geld aus den Tributzahlungen Tiefhusens, Tjolmars und Lowangens, aber die Macht der Menschen nimmt

langsam wieder zu und die Übergriffen auf Orks häufen sich. Den Brazoragh-Anhängern ist die Zeit auch zu friedlich, sie wollen die Schmach des verlorenen Krieges im Mittelreich wiedergutmachen. (s.a. TS 11)

Also ist Mardugh gefordert, die auseinander strebenden Sippen zusammenzuhalten und steht vor der Alternative bald wieder an den Menschen im Svellttal ein Exempel zu exerzieren, um den Menschen und Orks im Land zu zeigen wer der wahre Herrscher ist oder dem Verfall weiter zuzusehen.

Die Zwerge von Tjolmar (Meisterinformationen)

Schon vor dem großen Zug war ein Zwerg als Hauptmann und Schmied in Mardughs Diensten, Turven, Sohn des Turgai, diesem hatte Mardugh das Artefakt ausgehändigt für die Zwerge Tjolmars. Er übergab das Goldauge an seinen Vetter, Gandresch, Sohn des Garnd. Dieser setzte es vorgeblich für Mardugh ein, verfolgte aber eigene Ziele. Abrolek, Sohn des Abrom konnte es 21 Hal von Gandresch stehlen und floh (s. Heyne Roman „Das letzte Lied“ von Gun-Britt Tödter).

Turven hat inzwischen Gerüchte gehört, wonach der getötete seltsame Zwerg auf der Svelltschönen in Wirklichkeit derjenige war, der seinen Onkel, den Geoden Gandresch bestohlen hat und das umrazimer Goldauge an sich brachte. Jetzt ist er auf der Suche nach dem Zwergen, der Abrolek tötete. Ob er das Goldauge an sich bringen will, um es Mardugh auszuhändigen oder was er sonst mit dem Artefakt vor hat, bleibt einstweilen verborgen.

Jedenfalls kann Turven als deus ex machina eingesetzt werden, schließlich hat er als Mardughs Offizier auch einigen Einfluß auf Orks.



Aventurisches Liedgut

Brüder so kann's nicht gehn

- 1) Brüder so kann's nicht gehn,
Laßt uns zusammenstehn,
Duldet's nicht mehr.
Freiheit, dein Baum fault ab,
Alles am Bettelstab
Beißt bald ins Hungergrab:
Volk, ins Panier!
- 2) Dann wird's, dann bleib's nur gut
wann du an Gut und Blut
Wagst Blut und Gut.
Wann du Bogen und Axt,
Schlachtbeil und Sense packst,
Zwingherrn den Kopf zerhackst:
Brenn, alter Mut!
- 3) Brüder in Gold' und Seid'
Brüder im Bauernkleid,
Reicht euch die Hand.
Allen ruft Darpatiens Not,
Allen der Herrin Gebot:
Schlagt eure Plager tot,
Rettet das Land!

Lied aus den Trollzacken

*nach einem irdischen Original von Karl August Follen auf
die Melodie "Heil dir im Siegerkranz"*

Die Thorwaler-Beerdigung

Die Fackeln tun flackern, der Wind tut wehn.
Die Thorwalers tun auf Beerdigung gehn.
Olaf is die Hauptperson.
Gestern noch tat er seine Streitaxt schärfen
und schimpfte: "Ich krieg' das hier bald mit die Nerven!
Muß ich die Götters erst drohn?!"
Vierzig Jahre fahr' ich nu zur See,
und leb' immer noch - ich glaub' Swafnir will mich nicht sehn
-
Ob der irgendwas gegen mich hat?"
Denn hat er sich 'ne größere Eiche gefällt.
Und als sie gekippt is, da'unter gestellt.
Da hat das denn endlich geklappt.

Refrain:

Schön sind die Feten bei der Sonnenwende.
Juxich is auch'n Siegestrunk.
Aber sogar Orgien an unsre' Strände
sind nix gegen sonne Beerdigung.
'ne Bstattungsshow
macht jeden Thorwaler froh.

Anne Grabstätte stecken nu alle Mann
mit ihre Fackeln den Holzhaufen an
und prosten sich stundenlang zu.
Denn sing' die alle das Trauerlied.
Bloß Rollo weiß nich mehr, was hier geschieht
und singt: "Zum Geburtstag viel Glück".
Nach'n Trauerlied werden Spiele gemacht:

Jeder kriegt aufe Augen, bis er lacht.
Als Trostpreis gibt das Hering und Brassen.
Der Sieger darf mit Renate in' Zelt
oder mit Torstor sein Boot umme Welt,
oder er darf sich mit einäschern lassen.

Refrain: Schön sind die Feten ...

Das Fest is zu Ende, das Feuer is aus.
Die Thorwaler torkeln nu wieder nach Haus.
Bloß manche könn' nicht mehr.
Denn helfen die Kollegen nach Thorwalersitte
mit ein paar gezielte Ernüchterungstritte.
Oder sie schleifen sie hinter sich her.

Refrain: Schön sind die Feten...

Der Kampf um Swafnirs Thron

von Stefan Sabel

Ein schwerer Kampf steht uns bevor
doch fürchten wir uns nicht denn wir stoßen vor .
Wir reiten schnell und lachen nur dem Feind nur ins Ange-
sicht .
Wir stehn zusammen wie tausend Mann ,doch das interes-
siert ihn nicht .
Brüder in Vinsalt und wir kämpfen für das heilige Ziel des
wahren Gottes Sohn
um zu beschützen euren Thron .
Dei Schlacht ,sie tobt wie nie zuvor
und nun stoßen unsere Männer vor .
Wir sind Verteidiger des wahren Gottes Sohn Krieger in
schwarz ,rosa ,gold .
Tod dem falschen Sohn eure Fröhlichkeit ist unser Sold .
Mit lachendem Herzen zien wir in die Schlacht ,
denn wer den Spaß am Kampfe hat ,der hat auch hier die
Macht .
Wir werden siegen oder sterben
das wahre Heldentum wir bringen unserm Feind das
Verderben
und reiten in den Ruhm .
Nun laßt uns es tun
die Schlacht die macht die Nacht zum Tag .
Die Brüder kämpfen unversagt .
Der Kampf ,er tobt im Feuerschein
der Sieg wird unser sein .
Oh Krieges Götter Rondra Boron ich bin euer Sohn
mein Leben liegt in eurer Hand .
Ich knie Vor eurem Thron
mit dem Schwert in unserer Hand wird nun der Fluch
gebannt .
Verteidiger des Glaubens bin ich unserer Religion ,
des wahren Gottes Sohn sein Siegeszug das ist unsere
Mission .
Wir sind Verteidigre des wahren Gottes Sohn ,Krieger in
schwarz ,rosa ,gold .
Tod dem falschen Sohn eure Fröhlichkeit ist unser Sold .
Mit lachendem Herzen ziehn wir in die Schlacht ,
denn wer den Spaß am Kampfe hat ,der hat auch hier die
Macht .

Im Schatten des Raben

Eine Geschichte um Adepta Lefke von Rabenmund, Prinzessin von Darpatien, und Adeptus Hagwulf von Herzogenrat zu Rechthag, Leibmagus im Dienste der Familie Rabenmund

Von Maja Pfister und Ragnar Schwefel

Mit Dank an
Michelle Schwefel für Durchsicht und Korrekturen
Lena Falkenhagen und Mark Wachholz für das Abenteuer „Rückkehr des Kaisers“,
das uns den Rahmen für diese Geschichte bot

(Achtung, diese Geschichte enthält Meisterinformationen zum o.g. Abenteuer.)

27. bis 29. Efferd 1028 BF
Burg Rabenmund
in der Baronie Bröckling, Grafschaft Wehrheim

„Endlich Ruhe. Nicht denken. Nur einen Moment die Augen schließen.“

Lefke von Rabenmund versuchte, die Welt um sie herum aus ihrem Bewusstsein auszuschließen.

Sie saß im Innenhof von Burg Rabenmund mit dem Rücken an eine Mauer gelehnt und hatte die Augen geschlossen. Eine schon lange nicht mehr gefühlte Erschöpfung hatte sich ihrer bemächtigt. Sie vernahm nur ein undeutliches Stimmengewirr, ohne einzelne Worte zu erfassen.

Nicht einmal ihre blutbespritzte Robe hatte sie abgestreift. Answins Heerführerin Lutisana hatte einem angreifenden Söldner den Kopf abgeschlagen und dessen Blut war größtenteils auf Lefke gespritzt und nicht auf die eilig davon galoppierende Söldnerführerin. Der schauerliche Anblick des blutspritzenden Halses wollte sie nicht loslassen, es gelang ihr nicht, sich davon zu lösen. Dermaßen abgelenkt hatte Lefke beinahe einen halbverwesten, untoten Söldner übersehen, der sich mordlüstern ihrem Onkel Answin näherte. Gerade noch vermochte sie die Unkreatur mit einem Ignifax niederzustrecken. Weitere Bilder der blutigen Schlacht tauchten wie Blitze in ihrer Erinnerung auf: der Bannerträger, der mit einem Pfeil in der Brust vom Pferd gestürzt und auf dem Banner im Schlamm gelandet war; eine Feuerkugel, die inmitten einer Gruppe von untoten Söldnern einschlug, und die Gestalten, die brennend und dennoch weitgehend unbeeindruckt auf die Abteilung Ludegers eindringen.

Kalte Schauer rannen über Lefkes Rücken. Wie im Fieber schüttelte es ihren Körper. Wieder und wieder sah sie die starren Gesichter der untoten Söldner vor sich, diese grässliche Perversion der göttlichen Ordnung. Als sie der Horden ansichtig wurde, musste sie all ihren Mut zusammenehmen, um an der Seite ihres Onkels und seiner Heerführerin zu bleiben. Jede Faser ihres Körpers hatte sich dagegen gestäubt, sich den Gestalten zu nähern. Mit einem Stoßgebet an Boron auf den Lippen war es ihr zwar gelungen, dem Impuls kehrt zu machen zu widerstehen, doch das Grauen, das sie gepackt hatte, wollte sie nicht loslassen.

Die eigenen Truppen hatten sich den Weg durch die feindlichen Reihen geschlagen. Die Schreie der Sterbenden und Verwundeten hallten grausig in ihrer Erinnerung nach. Doch erschien ihr das wenigstens real, ja fast göttergewollt. Hingegen

hatte sie ein nie gekanntes Grauen gepackt, als die untoten Söldner, die außer dem Klirren ihrer Rüstungen und dem Trampeln ihrer Schritte keinen Laut von sich gaben, selbst wenn sie getroffen wurden, unbeirrt und nur von Mordlust getrieben, ihnen näher kamen.

Die grauenvoll zerstückelten Körper der untoten Söldner, über die die nachströmenden Truppen hinwegmarschierten, wanden sich in ihrer Erinnerung immer noch, einzelne Hände reckten sich zu ihr empor, um sie ins Verderben zu ziehen.

Die Erinnerung schien immer realer zu werden. Lefke konnte die nach ihr greifenden Hände leibhaftig spüren. Aus unendlicher Distanz drang eine leise Stimme an ihr Ohr. Sie wurde zunehmend lauter und durchbrach mit wachsendem Nachdruck ihre Abschirmung, die sie von der Welt getrennt hatte. Sie kannte diese Stimme, dessen war sie sich gewiss. *„Komm schon, öffne die Augen!“*, versuchte sie sich aus ihrer Starre zu lösen. Langsam hob Lefke den Kopf und unter Aufbringung ihrer restlichen Willenskraft, gehorchten ihr schließlich auch die Augenlider.

Zu der vertrauten Stimme gehörte auch ein vertrautes Gesicht. Vertraut und doch fremd, in seiner Abgezehrtheit. Der Mann, der vor ihr stand und sie vorsichtig an der Schulter rüttelte, blickte sie flehentlich an: „Prinzessin, kommt, dies ist kein angemessener Ort für eine Rast. Soll ich Euch helfen?“ Ein freundliches Lächeln lag auf dem bärtigen Antlitz mit eingefallenen Wangen und tief liegenden Augen. Der bemitleidenswerte Anblick wurde noch dadurch verstärkt, dass der Mann einen Lederhelm trug, der ihm deutlich zu groß war. *„Ich kenne ihn doch“*, dachte sie, reagierte aber immer noch nicht. Auf einmal fiel ihr ein Name ein, der aber nicht so ganz zu dem von Entbehrungen gezeichneten Gesicht passen wollte: „Hagwulf?“, fragte sie zögerlich, mit leiser, flüsternder Stimme. Sein schüchternes Lächeln verstärkte sich, verbreiterte sich zu einem Grinsen. „Ich habe auch schon einmal besser ausgesehen, nicht wahr?“ – „Wahrlich, Euch scheint nicht viel von den Untoten zu trennen.“ Sie gab sich einen Ruck und versuchte, sich zu erheben, doch die Schwäche war noch nicht gänzlich von ihr abgefallen. Mit einem um Entschuldigung bittenden Lächeln blickte sie den Mann in der geflickten Lederrüstung, die von einer schmutzigen, zerschlissenen Robe weitgehend verborgen wurde, an.

Er reichte ihr beide Hände, die sie dankbar ergriff und zog sie unter Mühen zu sich hoch. Er konnte nicht verhehlen, dass auch er geschwächt war. Es fehlte nicht viel und er wäre auf sie gestürzt, statt ihr auf die Beine zu helfen.

Lefke war ihm dankbar, dass er nicht mit weiteren Worten in sie drang, sondern sich damit begnügte, ihr seinen Arm als Stütze zu bieten. Schweigend deutete Hagwulf auf eine Treppe und ließ ihr den Vortritt. Langsam erklimmte sie die Stufen und vertraute sich weiter seiner Führung an.

„Hier ist das Gemach Eures Onkels“, zeigte er mit der Linken auf eine Tür, „und hier, direkt daneben, hat Euer Vetter, der Burggraf, Euch untergebracht.“ Er trat einen Schritt vor und öffnete die Tür. Er betrat als erster die Kammer, wie es seine Gewohnheit war, und warf einen prüfenden Blick in den Raum. Dann trat er beiseite und bat Lefke mit einer einladenden Handbewegung hinein.

„Eure Prinzliche Durchlaucht, Euer Vetter lässt Euch ausrichten, dass es ihm Leid tut, Euch keinen größeren Komfort bieten zu können.“

Lefke musterte die Kammer, offensichtlich eine Dienstbotenkammer. Sie war klein, zwei Betten befanden sich links und rechts an der Wand. Der Platz dazwischen war vielleicht drei Spann breit. An der gegenüberliegenden Wand, ließ ein schmales Fenster das erste Tageslicht einen vorsichtigen Blick in die Kammer werfen. Links von ihr befand sich eine Truhe, rechts waren Haken neben dem Eingang angebracht. Auf einem der Betten lag ein in einer Wolldecke zusammengerolltes Bündel.

Als Hagwulf bemerkte, dass ihr Blick an dem Bündel hängen blieb, räusperte er sich und richtete das Wort an sie: „Entschuldigt, ich bin noch nicht dazu gekommen, meine Sachen weg zu schaffen. Ich werde es gleich mitnehmen. Immerhin ist die Kammer gesäubert und ein Bett bezogen worden.“

„Ich nehme Euch Euer Bett?“ Fragend zog sie eine Augenbraue hoch.

„Ich teilte mir bislang die Kammer mit einem Magus aus Andergast, der aber vorgestern auf den Zinnen nicht vorsichtig genug war und sich einen Pfeil einfiel. Aber keine Sorge, mir wurde schon ein neues Quartier zugewiesen, Prinzliche Durchlaucht. Schließlich müsst Ihr doch in der Nähe Eures Onkels sein.“ Die Prinzessin nickte nur und warf einen sehnsüchtigen Blick auf das einladende Bett.

„Ich schlage vor, Ihr begeben Euch einen Moment zur Ruhe. Sobald Euer Onkel sich ausgeruht hat, sage ich Euch Bescheid“, eilte sich Hagwulf zu sagen, da er ihren Blick bemerkt hatte. Eine Verbeugung andeutend griff er nach seinem Bündel und verließ den Raum.

„Herrin, es tut mir Leid, aber Ihr müsst Euch erheben.“

Lefke konnte nicht sagen, ob die Mädchenstimme, die an ihr Bewusstsein drang, schon längere Zeit auf sie einredete. Sie fühlte sich immer noch gerädert, wenngleich auch nicht mehr so zerschlagen, wie zuvor.

„Wünscht Ihr, Euch frisch zu machen? Soll ich Euch eine Waschschüssel bringen oder wollt Ihr Euch in den Waschraum begeben?“

Lefke richtete sich auf und sah an der Tür ein vielleicht 15-jähriges Mädchen mit kurzen, struppig aussehenden braunen Haaren stehen, das mit halbwegs sauberer Kleidung und einer beige Schürze angetan war. Es hielt den Kopf leicht gesenkt und hatte den Blick auf den Zwischenraum zwischen den Betten fixiert. Geduldig wartete es darauf, dass die hohe Dame sich bequemte, auf seine Fragen zu antworten.

„Wie ist dein Name“, wollte Lefke wissen. „Alruna, Herrin.“

„Nun gut, Alruna, dann bringe mir doch bitte eine Schüssel.“

Lefkes karges Gepäck war zwischenzeitlich in die Kammer gebracht worden, ohne dass sie davon etwas mitbekommen hätte. Ihre Kleidung, von der sie sich vor dem zu Bett gehen trotz ihrer Müdigkeit befreit hatte, lag nicht mehr auf dem Stuhl. Stattdessen fand sie ein Handtuch und einen Schwamm vor.

Plötzlich vernahm sie durch das Fenster Ludegers herrische Stimme und es schauderte sie unwillkürlich. Inzwischen war ihr der Vetter so verhasst, dass sie allein beim Klang seiner Stimme körperlichen Widerwillen verspürte. Er schien sich mit jemandem zu streiten. Obwohl zunächst nur einige Wortfetzen zu ihr herüber drangen, konnte sie sich zusammen reimen, dass einige Mitglieder der Familie in einem der Nachbarräume darüber stritten, ob sie Answin folgen oder zunächst auf ein Votum der Fürstin warten sollten. Jetzt war die durchdringende Stimme Helmbrechts zu hören: „Man rettet das Reich nicht durch Nichtstun und schöne Worte. Es braucht einen, der das anpackt. Und zwar richtig. Wenn die Finger dabei auch mal schmutzig werden, na und? Das Ergebnis zählt.“ Aufgeregte Stimmen schallten durcheinander.

So sehr Lefke ihre Ohren spitzte, sie konnte nicht mehr verstehen, was gesprochen wurde. Ihre Neugier ließ sie rasch nach ihrem Stab greifen und die elfischen Worte des Zaubers murmeln, der ihre Sinne arkan schärfte. Alle Umgebungsgeräusche konnte sie nun intensiver wahrnehmen und es dauerte einen Moment, bis sie sich an die starken Eindrücke gewöhnte und ihre Sinne wieder auf das Gespräch konzentrieren konnte.

Es war Goswin, der eben verärgert schnaubte: „Answin ist ein Reichsverräter und Usurpator!“ Nicht minder laut entgegnete Ludeger: „Die Rabenmunde sind Diener des Reiches. Nur wir können das Reich aus seiner Bedrängnis retten. Und wir hätten es schon viel früher tun sollen.“ Wieder assistierte ihm Helmbrecht: „Fürstin Irmegunde hat in den letzten Jahren gezeigt, dass sie zu weich ist. Sie hat die Chance nicht genutzt, uns die Bregelsaums vom Hals zu schaffen, und sie macht ständig einen Bückling vor der Möchtegern-Königin!“ Eine weibliche Stimme, die Lefke entfernt bekannt vorkam, unterstützte ihn: „Answin ist der einzig rechtmäßig gesalbte und gekrönte Kaiser!“ Im darauf folgenden Aufruhr konnte Lefke der Diskussion nicht mehr folgen. Torwulf übertönte die übrigen schließlich: „Irmegunde ist nun das Oberhaupt der Rabenmunde. Sie wird das niemals gutheißen!“ Anschließend wurde es wieder stiller, offensichtlich waren die Gesprächspartner zu einer normalen Zimmerlautstärke zurückgekehrt, sodass sie dem Fortgang des Disputs nicht mehr folgen konnte.

Ihre Gedanken verweilten noch einen Moment bei Ludeger. Seit er in Friedland aufgetaucht war, hatten sich die Dinge verändert. Ludeger hatte sogleich wie selbstverständlich den Platz an der Seite seines Vaters beansprucht, nicht lange und sein Wort zählte mehr als das der übrigen Getreuen Answins.

Der Streit, den sie eben mitgehört hatte, schwelte schon seit Beginn des Feldzuges. Ludeger war der Wortführer derer, die es als unabdingbar ansahen, dass sich die Familie geschlossen und bedingungslos hinter Answin stellte. Er wollte Irmegunde dazu zwingen, ihre Truppen mit denen des Onkels zu vereinen und sich ihm zu unterwerfen.

Dass er der Verwirklichung dieses Ziels notfalls auch mit Gewalt nachhelfen würde, hatte Ludeger erst vor zwei Monaten bewiesen, als er, wie Lefke aufgrund sicherer Quellen wusste, Duridanyas und Ucurians Kinder entführen ließ, um Ucurian, der ein getreuer Gefolgsmann seiner Schwester war und dessen Wort im Palast viel galt, unter Druck zu setzen. Unwillkürlich hatte sie an ihr eigenes Schicksal denken müssen, als Feinde der Rabenmunds sie im Alter von zwölf Götterläufen entführt hatten und ihr Gewalt angetan worden war.

Glücklicherweise war ihren Neffen und ihrer Nichte, die nur zwei Jahre jünger als sie selbst seinerzeit war, nichts Schlimmeres passiert. Als sie schließlich erfuhr, dass ihr Vetter hinter der Entführung steckte, kannte ihr Zorn keine Grenzen. Doch ihr Onkel wollte von der Geschichte nichts wissen. Zutiefst verletzt musste Lefke mit ansehen, dass Ludegers Tat ungesühnt bleiben würde. „Und nicht nur die seine“, dachte sie bitter. Beim Gedanken an die Verstrickung ihres Geliebten, Bohemund von Falkenhag, in das grausame Spiel ihres Vetters, entrang sich ihr ein schmerzlicher Laut und sie vergrub ihr Gesicht in den Händen.

Zum Glück vertrieb Alruna ihre trüben Gedanken, als sie anklopfte und mit einer Schüssel Wasser hereinkam. Abwartend stand das Mädchen in der Tür, bis Lefke sagte: „Danke. Du kannst gehen.“ Seufzend betrachtete Lefke Schwamm und Wasserschüssel, bevor sie sich ihrer dreckstarrenden Unterkleidung entledigte. Sehnsuchtsvoll dachte sie an das Badezimmer im Magierhaus in Friedland – und in ihre Gedanken schlich sich die Erinnerung an die unbekümmerten Stunden, die sie dort mit Nadêshda verbracht hatte. „Nein“, sagte sie laut zu sich selbst. Entschlossen tauchte sie den Schwamm in das gerade einmal lauwarne Wasser.

Lefke schloss eben die Fibel ihres Umhanges, den sie über ein schlichtes blaues Leinenhemd, das fürs erste ihre Robe ersetzen musste, geworfen hatte, als Hagwulf um Einlass bat.

„Ich sehe, Ihr seid wieder bei Kräften, Prinzliche Durchlaucht. Euer Onkel wird sich demnächst in den Speisesaal begeben und lässt Euch ausrichten, dass er Euch sehr verbunden wäre, wenn Ihr ihm zuvor Eure Aufwartung macht“, meldete der Adeptus wie stets überkorrekt.

Auch Hagwulf hatte sich leidlich zurecht gemacht. Nun, wo die Bartstoppel abrasiert waren, war unverkennbar, dass Lefkes erster Eindruck richtig gewesen war: Viel gegessen hatte er nicht in den letzten Wochen und viel geschlafen unzweifelhaft auch nicht. Die eingefallenen Wangen und die müden Augen bezeugten seinen elenden und erschöpften Zustand. Wie immer stand Hagwulf steif vor ihr, ganz und gar der dienstefrige, respektvolle Diener der Familie. Dabei wusste er schon lange, dass sie auf solche Förmlichkeiten keinen Wert legte, insbesondere nicht von ihm, mit dem sie schon so einiges zusammen erlebt hatte. Schon des öfteren hatte sie ihn gebeten, wenigstens auf die allzu förmliche Anrede ‚Prinzliche Durchlaucht‘ zu verzichten, doch Hagwulf schien sehr großen Wert auf die Distanz des Titels zu legen.

So in Gedanken hatte sie ihn einige Augenblicke abwesend angesehen. Auf einmal bemerkte sie, dass er sich unter ihrem Blick sichtlich unwohl fühlte. „Entschuldigt, ich war gerade in Gedanken. Seid bedankt für die Nachricht. Ich werde sogleich dem Ersuchen meines Onkel folgen.“ Ihr schalkhafter Tonfall führte ihre förmlichen Worte ad absurdum. Wie so oft versuchte sie ihn damit zu necken, es ihm an Förmlichkeit gleich zu tun. Und tatsächlich brach, kaum dass sie den Satz beendet hatte, ein offenes Lächeln hervor. Im Plauderton erkundigte die Prinzessin sich nun danach, wo er untergekommen sei.

Lefke erwartete nicht ernstlich, eine offene Antwort auf ihre Frage nach seinem Befinden zu erhalten, denn selbst wenn Hagwulf im Schweinestall untergebracht wäre, würde er sich wahrscheinlich eher die Zunge abbeißen, als sich darüber bei ihr zu beklagen. „Meine neue Unterkunft verfügt über ein Bett und das ist schon mehr als die meisten hier für sich beanspruchen können“, lautete denn auch Hagwulfs Antwort. Lefke musste wider Willen lachen. „Ihr seid wirklich unglaublich, Hagwulf. Könnt Ihr nicht einmal Ihr selbst sein?“ sagte sie kopfschüttelnd. „Nun gut, ich werde wohl selbst nachsehen müssen, ob Ihr ordentlich untergebracht seid. Aber ich hoffe doch zumindest, dass Ihr ein wenig Ruhe finden konntet? Ich für meinen Teil bin ausgesprochen dankbar für den genossenen Schlaf.“

Irritiert beobachtete sie den Magus, der schweigend vor ihr stand. Für einen Moment hatte sie den Eindruck, als ob tatsächlich das förmliche Verhalten bröckelte und einen Blick auf den Mann dahinter ermöglichte. Während sie sprach, hatte er sie für einen längeren Zeitraum direkt an, ja sogar in ihre Augen gesehen, was er ansonsten stets zu vermeiden trachtete. Als sie plötzlich schwieg, schluckte er hastig und straffte sich. Verlegen senkte er seinen Blick in ziemlicher Weise und erklärte, dass seine Aufgaben es ihm nur gestattet hätten, sich kurz frisch zu machen. „Schon das ist ein seltener Luxus in den letzten Tagen“, bemerkte er, etwas peinlich berührt, „doch angesichts des hohen Besuches“, er lächelte sie kurz an, „hielt ich es für dringend geboten, wenigstens leidlich anständig auszusehen.“ „Nun, Ihr hattet in den letzten Wochen gewisslich unter sehr schweren Bedingungen zu leiden, möchte ich annehmen. Ich hoffe, dass unsere Ankunft die Dinge wenigstens hier in der Burg zum besseren wenden wird“, entgegnete sie. „Ihr müsst mir jedoch baldmöglichst erzählen, wie es Euch in den letzten Monden ergangen ist. Jede Information kann für den weiteren Feldzug von Belang sein. Vielleicht ergibt sich ja heute Abend noch eine Gelegenheit für einen Austausch. Und abgesehen davon würde ich mich freuen, wieder ein paar Worte mit einem vertrauten Menschen zu wechseln.“ Wieder lächelte er kurz: „Verfügt über mich.“

Lefke betrat das Gemach ihres Onkels. Sein Enkel Answin der Jüngere hatte es für seinen Oheim geräumt, zumal es ja ursprünglich ohnehin das seine gewesen war. Angesichts der allgemeinen Not auf der Burg, stach der luxuriös ausgestattete Raum, der mit weichen Teppichen und edlen Möbeln ausgestattet war, besonders ins Auge. Ihr Onkel war nicht allein: Answin d.J., Answins Marschallin Lutisana von Perricum und Lefkes Base Rahjanda erstatteten ihm gerade Bericht über die Verluste und den Stand der Versorgung der Verwundeten. Rahjanda, die sich kurz umgeschaut hatte, als die Prinzessin eintrat, aber nicht grüßte, ergänzte den Bericht schließlich um

die Anzahl und Fähigkeiten der Magier, die auf der Burg weilten. Lefke erkannte sie als die weibliche Stimme, die sie bei dem lautstarken Disput vorhin vernommen hatte.

Lefke hielt sich im Hintergrund und beobachtete die fünf Jahre ältere Verwandte, die wie Hagwulf auf der Gareth Akademie gewesen war. *„Merkwürdig, dass Hagwulf sie nie erwähnt hat, er müsste sie doch aus Gareth kennen“*, kam es Lefke in den Sinn.

Lefke hatte Rahjanda kurz nach der Blutnacht von Rommilys kennen gelernt. Rahjanda war damals erst zwei Tage nach den Geschehnissen in Rommilys eingetroffen, weil eine Mission in das Grenzgebiet zur Trollpforte sie davon abgehalten hatte rechtzeitig zum Geburtstag der Fürstin in Rommilys zu sein. Zunächst war die Base sehr herzlich gewesen, eine Freundlichkeit, die Lefke sehr genossen hatte, weil sie in der Stadt außer ihren Geschwistern ja kaum jemanden kannte. Die darpatische Kanzlerin Ismena hatte schließlich vor Rahjanda gewarnt: Sie sei nicht aufrichtig und mit Vorsicht zu genießen. Und tatsächlich stellte sich alsbald heraus, dass Rahjanda lediglich versucht hatte, in Erfahrung zu bringen, ob die Schwester der Fürstin für die Sache der Falken in der Familie zu gewinnen sei. Ismena war es auch, die Lefke erzählte, dass Rahjandas Gemahl schon zu Beginn des Kampfes gegen den Dämonenmeister gefallen war, noch bevor Tsas Paar mit Kindern gesegnet hatte. Seitdem hatte sich die hübsche Magierin noch stärker ihrer Eitelkeit und ihrem Fortkommen verschrieben, hatte aber bislang wohl noch keinen neuen Mann gefunden, von dem sie sich mehr Einfluss versprach. Diese Eigenart schien in dem Zweig der Familie zu liegen, denn ihr Bruder Leomar Bernfried hatte sich nach Äußerungen Ucurians auch nur dem eigenen Erfolg verschrieben, bis er just hier auf Burg Rabenmund vor wenigen Tagen offensichtlich zunächst den Verstand und dann in Folge sein Leben verlor.

Zu Lefkes Überraschung war Rahjanda im Vergleich zu ihr selbst tadellos zurecht gemacht. Die blaue Robe aus edler Seide war makellos und ihr braunes wallendes langes Haar, das von einem schmucken Stirnband gebändigt wurde, sah wohl frisiert aus. Lefke runzelte die Stirn, als sie ihre Base beobachtete. *„Ein seltener Luxus“*, kamen ihr Hagwulfs Worte in den Sinn. Entweder hatte Rahjanda viel Zeit für ihre Toilette aufgewendet oder aber auf magische Art nachgeholfen. Beides konnte angesichts der Not und Zustände in der Burg eigentlich nicht sein. Bevor Lefke sich weiter darüber wundern konnte, wie Rahjanda es wohl zuwege brachte, inmitten dieses Elends auszusehen als sei dies ein Höflichkeitsbesuch bei Hofe, beendete Lutasana ihren Bericht und zog sich mit Answins Enkel zurück.

Answin wirkte ausgeruht und frisch. Er nickte Lefke freundlich zu, bevor er das Wort an Rahjanda richtete: *„Nun mein Kind, hast du noch etwas auf dem Herzen?“* *„Kaiserliche Hoheit, ich würde gerne unter vier Augen mit Euch sprechen“*, erwiderte die Magierin. Answin verzog keine Miene und bedeutete Lefke mit einem Nicken, dass sie draußen warten möge.

Schon nach wenigen Minuten verließ Rahjanda das Zimmer, ohne ein Wort an die wartende Lefke zu richten. Einigermaßen verwirrt über das unhöfliche Verhalten ihrer Base, trat Lefke auf die Aufforderung ihres Onkel ein.

„Setz’ dich, mein Kind. Ich hoffe, es ist dir seit deiner Ankunft wohl ergangen?“ Er musterte sie ernst und fuhr, ohne eine Antwort abzuwarten, fort: *„Deine Base Rahjanda meint, ich könne dir nicht vertrauen. Zu eng seiest du mit deinen beiden Geschwistern Irmegunde und Ucurian verbunden und diese würden sich mir niemals unterstellen. Sie mutmaßte, du habest alles, was du in Friedland erfahren hast, umgehend nach Rommilys und zum Hohenstein weitergegeben.“* An der ruhigen Miene ihres Onkels war nicht abzulesen, ob er auch nur ein Wort davon glaubte, was er ihr gerade eröffnet hatte.

Völlig überrumpelt spürte Lefke, wie ihr Tränen des Zorns in die Augen schossen. Sie war ja inzwischen vieles gewohnt, aber diese Niedertracht verschlug ihr die Sprache. Sie atmete zweimal tief ein, um sich etwas zu beruhigen und erwiderte dann: *„Diese Anschuldigungen sind es nicht wert, dazu auch nur einen Ton zu sagen.“* Ihr Onkel schmunzelte ein wenig: *„Ich weiß, mein Kind. Deine Base möchte gerne hoch hinaus, wahrscheinlich möchte sie sogar deinen Platz einnehmen. Und sie würde diese Aufgabe wahrscheinlich auch gut verrichten. Sie...“*

„Onkel“, Lefke blieb bei dieser vertraulichen Anrede – zumindest, solange sie allein oder nur von Familienmitgliedern umgeben waren –, die ihr inniges Verhältnis widerspiegelte, das sich in den letzten Jahren zwischen ihnen eingestellt hatte, *„ein Wort genügt und mein Platz an deiner Seite ist frei“*, fiel sie ihm ins Wort, wobei ihre Stimme entgegen ihrem Bemühen, ruhig zu wirken, einen trotzigsten Unterton annahm.

Answin lächelte begütigend. *„Ich weiß, mein Kind. Ich weiß auch, dass du deinen Geschwistern keine Geheimnisse verraten hast. Dennoch will ich nicht verhehlen, dass ich Rahjanda in einem zustimme: Ich halte es für ungewiss, wie deine Loyalitäten verteilt wären, wenn es zu einem Konflikt mit deinen Geschwistern käme. Du wirst mir zustimmen müssen, dass dein Bruder meine Rückkehr ins Reich vehement ablehnen wird. Auch wenn er mein Exil sicher nicht verraten hätte, wenn er je die dazu Gelegenheit gehabt hätte. Und deine Schwester? Noch vor einigen Götterläufen hätte Irmegunde das getan, was ihrer Meinung nach der Familie und ihrer Machtposition am meisten genützt hätte, unabhängig davon, was sie persönlich für richtig gehalten hätte. Dessen kann ich mir mittlerweile aber nicht mehr sicher sein. Sie hat sich seit den Ereignissen der Blutnacht sehr verändert. Ohne Zweifel ist ihre Position schwierig. Einerseits machen Helmbrecht und die anderen Scharfmacher Druck, sie solle unnachgiebiger sein, andererseits sieht sie völlig klar, dass sie gar keinen Spielraum mehr hat, um unnachgiebig zu sein. Ein unlösbares Dilemma, aus dem ich sie befreien werde.“* Während seiner kleinen Rede hatte Answin Lefke scheinbar unbeteiligt angeschaut, doch sie kannte ihn inzwischen gut genug, um zu wissen, dass er jedes noch so kleine Mienenspiel in ihrem Gesicht wahrgenommen und gedeutet hatte. Sie selbst war keine gute Diplomatin ihre Emotionen trug sie meist für alle sichtbar offen zu Tage und nur selten gelang es ihr, ihre Impulsivität zu zügeln und ein Boltangesicht zu wahren. Answin konnte in ihr wahrscheinlich lesen wie in einem Buch, auch ohne Magie oder eine besondere intuitive Begabung wie Ismena sie hatte.

„Onkel, du hast mir vor drei Monden erklärt, dass du derjenige bist, den das Reich jetzt dringend benötigt, um nicht führungslos im Chaos zu versinken und ich habe dir zugestimmt. Inzwischen wissen wir jedoch, dass die Königin und Erbin des Kaiserthrons noch lebt. Du hast nicht das Recht, ihr und ihrer Familie erneut

den Thron streitig zu machen – und wie du mir selbst anvertraut hast, strebst du ja auch gar nicht danach. Sofern sich daran nichts geändert hat, kann ich nicht erkennen, warum meine Loyalität auf die Probe gestellt werden sollte. Andernfalls hast du völlig Recht: Ich kann und werde mich nicht gegen Ucurian und Irmegunde stellen. Du weißt auch, dass ich es zutiefst missbillige, dass du deine schützende Hand über Ludeger gehalten hast, als er Ucurians Kinder entführen ließ. Sollte dir das als Antwort genügen, werde ich meine Aufgabe weiterhin so gewissenhaft wahrnehmen, wie bisher auch.“ Obwohl sie sich bemühte, ruhig zu bleiben, war ihre Stimme in die Höhe gegangen. Answin hob begütigend die rechte Hand: „Ich zweifle nicht daran, dass du mir treu ergeben bist, mein Kind. Auch bin ich sicher, dass du mich nicht verraten wirst, selbst wenn du jemals gezwungen wärest, dich zwischen mir und deinen Geschwistern zu entscheiden. Ja, sogar eine Entscheidung zugunsten deiner Geschwister könnte ich dir nicht verdenken. Also, reden wir nicht mehr davon. Treue zur Familie kann ich verstehen und vergeben, nur Verrat werde ich niemals dulden.“ Bei den letzten Worten erhob er leicht die Stimme; nicht bedrohlich, aber doch ausreichend, um die Wichtigkeit seiner Worte zu unterstreichen.

„Du bist darüber orientiert, dass sozusagen ein kleiner Familienrat getagt hat?“ wechselte Answin das Thema. Lefke nickte und antwortete. „Soweit ich gehört habe, legen es Ludeger und Helmbrecht auf eine Konfrontation mit Irmegunde an.“ Allzu weit hatten sie sich also doch noch nicht vom Thema entfernt.

„Ich weiß, dass dein Vertrauen und deine Zuneigung zu Ludeger besonders angesichts der jüngsten Ereignisse geschwunden sind, sofern das überhaupt noch möglich war. Auch dein Bruder Corelian liegt mir beleidigt in den Ohren, dass ich meinem Sohn zu viel Gehör schenke. Ihr müsst verstehen, dass Ludeger wichtig für mich und für unsere Sache ist. Er kennt sich in den aktuellen Strukturen des Reiches aus und er hat viele Kontakte und Verbindungen. Schließlich hat er viele Jahre die Verbindung zu Graf Orsino und unseren anderen Freunden gehalten. Ich kann auf ihn nicht verzichten, auch wenn er ab und zu übers Ziel hinausschießt. Er hat sich als treuer und verlässlicher Verbündeter erwiesen. Mein ältester Sohn Barnhelm hingegen hat sich nie zu mir bekannt, selbst nicht im vertraulichen Kreis. Doch genug von Ludeger. Ich wollte vielmehr darauf hinaus, dass er meinen Enkel, sowie Goswin, Hilgert und Torwulf für unsichere Kandidaten hält. Nun, bei Torwulf wundert es mich nicht, er folgt dem Vorbild seiner Schwester Ismena, die dank des Einflusses ihrer Mutter kaum für mich Partei ergreifen wird. Goswins Haltung verstimmt mich aber nachhaltig. Schließlich verdankte mir sein Vater so einiges. Der Herr beliebt warm zu baden und er hat ein kurzes Gedächtnis. Und Hilgert folgt ihm in wie ein Hündchen nach. Ich glaube zwar nicht, dass einer der vier Dummheiten machen wird, aber achte in den nächsten Tagen besonders auf Goswin, Hilgert und Torwulf. Informiere auch Hagwulf, auf ihn kann man sich verlassen, wie du ja weißt.“

Als Lefke ihren Onkel verließ, war sie immer noch aufgebracht über die dreiste Vorgehensweise ihrer Base. Die höfischen Intrigenspiele um Macht, Stellung und Einfluss waren ihr zutiefst verhasst. Sie selbst hatte nicht den Ehrgeiz, über den Dienst bei ihrem Onkel eine Machtstellung zu erringen oder

sich für die Zukunft Einfluss zu sichern. Im Gegenteil, ihr machte die Vorstellung, eine Position zu bekleiden, die sie dauerhaft an Answins Hof binden würde, geradezu Angst. Weder strebte sie danach, ein Staatsamt zu übernehmen, noch verstand sie den Reiz des höfischen Lebens, in dem Intrigen und das Buhlen um Vorteile stets gewärtig waren. Irmegunde und Answin oder auch Ucurian waren dafür geboren, Verantwortung für Land und Leute zu übernehmen und zu herrschen. Für Lefke hingegen war die Vorstellung, ihr Leben ganz dem Wohl und Wehe des Reiches zu widmen, beängstigend. In einer ausgeübten Herrschaft sah sie mehr die Bürde als die Möglichkeiten, die sich ihr boten. Wohl war sie gerne bereit, ihren Teil zum Glück Darpatiens oder nunmehr auch Friedlands beizutragen, so hatte sie nicht einen Augenblick gezögert, ihren jetzigen Auftrag anzunehmen und ihren Onkel als Leibmagierin auf diesem Feldzug zu begleiten, ihre Freiheit jedoch gegen eine dauerhafte Stellung einzutauschen, erschien ihr undenkbar.

Lefke stützte ihre Ellbogen auf einen Fenstersims und schaute gedankenverloren dem Treiben im Burghof zu. Was Hagwulf wohl gerade machte? Erblicken konnte sie ihn nicht. Er diente schon seit Jahren als Leibwächter den Rabenmunds und hatte somit seine Freiheit für diesen Dienst aufgegeben. Sie hatte aber noch nie den Eindruck gehabt, dass er seine Stellung missbraucht hätte, um sich einen persönlichen Vorteil zu sichern. Lefke war sich sicher, dass Rahjanda im Gegensatz zu ihm nicht gezögert haben würde, den Einfluss ihrer Herren gezielt für ihr eigenes Fortkommen zu nutzen, gleich ob es dazu notwendig war, Menschen gegeneinander auszuspielen oder dunkle Intrigen zu spinnen.

Aus dem Augenwinkel nahm Lefke wahr, dass einige Bedienstete den Gang entlang kamen. Sie wappnete sich, notfalls einzugreifen, sollte sich einer der Diener verdächtig verhalten. Doch die Gruppe erwies sich als harmlos. Lefkes Spannung wich. Wieder wanderten ihre Gedanken zu Hagwulf. Während sie sich an ihre Leibwachtentätigkeit noch immer gewöhnen musste, war ihm dies in Leib und Blut übergegangen: Ständig wachsam sein, sich nicht gehen lassen, die Sinne immer offen für Ungewöhnliches. Oftmals fragte sie sich, ob sie dieser Aufgabe wirklich gewachsen war. In ihren Alpträumen sah sie Answin am Boden liegen, von Mörderhand und finsterner Magie bedroht, während sie selbst hilflos daneben stand.

Vielleicht sollte sie freiwillig ihrem Onkel ihre Demission anbieten. Rahjanda war eine erfahrene Magierin, die durch ihre Garether Ausbildung in der magischen Verteidigung besser bewandert war. Da sie nach Höherem strebte und sie sich offenbar viel von einer solchen Aufgabe versprach, würde sie diese sicherlich mit größtem Eifer und höchster Sorgfalt erledigen. Zudem befürchtete Lefke, nicht zuletzt seit dem Streit, den sie mitangesehen hatte, dass der Konflikt mit Königin Rohaja und Irmegunde unausweichlich war. Ucurian würde sich – wenn auch zähneknirschend – auf die Seite der Schwester stellen. Zwar war ihr Onkel mit seinen Truppen in der Lage, Darpatien und dem Reich in ihrer Not zu helfen, doch nur, wenn Rabenmunds und das Haus Gareth gemeinsam die Bedrohung der Schwarzen Lande zurückschlugen. Die Folgen eines Alleingangs ihres Onkels, wenn dieser gar tatsächlich erneut der Versuchung der Macht erliegen sollte, mochte Lefke sich lieber nicht ausmalen. Denn aller Bedrohung durch die

Schwarzen Lande zum Trotz würde Rohaja Answin das Reich und den Kaiserthron gewiss nicht kampflos überlassen.

Die Müdigkeit ergriff wieder Besitz von ihr und ließ Lefkes Gedanken verschwimmen. Mit einem Kopfnicken an die beiden Wächter vor der Tür ihres Onkels, zog sie sich in ihre Kammer zurück, ohne eine Entscheidung über ihre weitere Zukunft getroffen zu haben.

Als Lefke wieder erwachte, dämmerte es bereits. Ob der späten Stunde verwundert erhob sie sich und tastete nach ihrem Stab. In dessen nun aufleuchtendem Licht richtete die Adepta ihre ohnehin nicht besonders standesgemäße und nun auch noch zerknitterte Kleidung und ihre zerzauste Frisur. Leidlich zufrieden mit dem Ergebnis ihrer Bemühungen trat sie auf den Gang hinaus. Die Wachen vom Nebenzimmer waren inzwischen abgelöst worden. Auf ihre Nachfrage erhielt sie die Auskunft, ihr Onkel habe sich in den Speisesaal begeben, wo eine Stabsbesprechung abgehalten würde.

Danach stand ihr nicht der Sinn. Lieber wollte sie sich auf die Suche nach Hagwulf machen, um gemeinsam mit ihm etwas Essbares aufzutreiben und sich von ihm über die Monate der Belagerung berichten zu lassen.

Die Suche ließ Lefke in aller Klarheit das Ausmaß der Not und des Schreckens der Belagerung erkennen. Mit wachsendem Entsetzen sah sie, in welcher schlechter Verfassung die meisten Menschen waren, die hier in der Burg so lange eingeschlossen gewesen waren. Viele Räume der einst sehr repräsentativ eingerichteten Burg waren überfüllt, dicht an dicht hatten die Menschen hier ausgeharrt. Die Räumlichkeiten befanden sich in einem ähnlich beklagenswerten Zustand.

Sie musste viele Leute befragen, bevor sie herausbekam, wo Hagwulf stecken könnte. Schließlich erfuhr sie, dass es im ersten Stock eine Kammer geben sollte, in der einige Magier untergebracht waren. Als sie endlich die Kammer gefunden hatten, traute sie ihrer Nase und ihren Augen nicht, was sich ihr darbot. Das schwache Licht einer Öllampe, die neben der Tür angebracht war, beleuchtete drei Mehrstockbetten, die mit faulig riechendem Stroh gepolstert waren. Es stank erbärmlich. Einer der Schlafenden gab ein qualvolles Röcheln von sich, derweil er sich in Fieberträumen auf seiner Bettstatt hin und her warf, offensichtlich hatte er sich eine höchst unangenehme Erkrankung zugezogen.

Angewidert blickte Lefke sich zweifelnd um, ob Hagwulf tatsächlich hier einquartiert worden war. Ihr suchender Blick gewährte ihm aber tatsächlich im untersten Bett rechts an der Wand. Er lag angezogen auf seiner Wolldecke, die er über das stinkende Stroh gedeckt hatte. Wie die anderen schien auch er fest zu schlafen.

Leise, um die Schlafenden nicht zu stören, die alle so aussahen, als könnten sie jeden Moment der Ruhe gut gebrauchen, verließ Lefke den Raum wieder. Draußen lehnte sie sich gegen die Wand und kämpfte mit der Übelkeit, die sich ihrer bemächtigt hatte. Schließlich straffte sie sich und folgte den Gängen zurück zu ihrem Gemach. Sinnend stand sie einen Augenblick im Eingang, ihr Blick schweifte über die beiden Betten darin. Es mochte vielleicht unschicklich sein, mit Hagwulf hier das Zimmer zu teilen, aber andererseits stand war ein sauberes Bett frei.

Außerdem hatten sie und Hagwulf schon vieles miteinander durchlebt, sodass sie keine Scheu hatte, mit ihm erneut ein Zimmer zu teilen. Entschlossen wandte sie sich wieder um und machte sich auf die Suche nach Alruna, sie anzuweisen, das zweite Bett zu beziehen. Sie fand die Magd schließlich in der Küche, wo sie gerade damit beschäftigt war, eine recht wässrige Suppe, in der einige undefinierbare Stücke Gemüse schwammen, an eine lange Schlange wartender Menschen zu verteilen. Trotz des wenig appetitlichen Aussehens der Suppe lief Lefke bei dem Geruch das Wasser im Munde zusammen und ihr Magen erinnerte sie mit einem deutlichen Knurren daran, dass sie den ganzen Tag noch nichts gegessen hatte. Doch gerade als sie sich an der Menschenschlange vorbei drängen wollte, wurde sie sich der entsetzlich müden und hungrigen Gesichter der Wartenden bewusst, Kinder darunter, aber auch alte Männer und Frauen, die sich nur noch mühsam auf den Beinen halten konnten. Fluchtartig verließ sie die Küche wieder, nachdem sie Alruna noch Bescheid gegeben hatte. Sie hätte es sich nicht verzeihen können, diesen Bedürftigen auch nur einen Becher ihrer Suppe zu nehmen. Grimmig dachte sie, dass wahrscheinlich im Anschluss an die Stabsbesprechung ordentlich aufgetafelt würde, soweit die knappen Vorräte und die kargen Ernten es in diesen schlimmen Zeiten eben erlaubten.

Unentschlossen, wohin sie sich wenden sollte, ging Lefke langsam durch die überfüllten Gänge der Burg. Das Gewimmer eines Jungen, der kaum älter als 15 Jahre sein mochte, ließ sie verharren. Der Junge lag auf dem nackten Steinboden zwischen anderen, apathisch wirkenden Gestalten. Sein rechtes Bein war mit blutigen Lappen umwickelt, von denen bereits ein unangenehmer Geruch von Eiter und Entzündung ausging. Ohne auf die auffallende Übelkeit zu achten, kniete Lefke sich neben den Knaben, der sie aber nicht wahrzunehmen schien. Seine Haut glühte von Fieber. „Was ist mit ihm passiert“, fragte sie den Mann, der neben dem Jungen an die Wand gelehnt saß. Der Angesprochene sah sie aus stumpfen Augen an, bevor er die Schultern hob und antwortete: „Henrik hat es erwischt ... einer von den Untoten ... beim Angriff letzte Woche.“ Mit einem Blick auf den Jungen, fuhr er fort: „Bald hat er es geschafft ...“ Lefke schwindelte, als der Mann wieder in seine vorherige Starre versank. „Es muss aufhören, dieser verdammte Krieg“, dachte sie, „Ihr Götter, lasst Answin Erfolg haben, um diese Menschen zu retten!“ Sie schloss kurz die Augen, dann entfernte sie mit grimmiger Entschlossenheit den Verband. Das Bein des Jungen sah schlimmer aus, als sie es befürchtet hatte. Eine breite, klaffende Wunde zog sich über den gesamten Oberschenkel, das Fleisch war von der Entzündung und dem Eiter aufgequollen, der Gestank, der davon ausging, nahm ihr fast den Atem. Den Widerwillen mit aller Willenskraft ignorierend, legte sie dennoch ihre Hand auf das verletzte Bein. Sie musste alle ihr zu Gebote stehende Konzentration aufbieten, um die arkanen Muster des Heilzaubers formen und mit astraler Kraft aufrecht erhalten zu können. Die Wunde war so schwer und der Zustand des Jungen so erbärmlich, dass der Zauber Lefke über den Rand ihrer ohnehin geschwächten Kräfte brachte. Es sauste in ihren Ohren, als sie sich schließlich erhob. Das Bein des Jungen war zwar noch nicht so weit geheilt, dass er wieder würde laufen oder gar kämpfen können, aber die giftige Entzündung war gewichen. Für den Rest würde Mutter Peraine sorgen, wenn es ihr gefiel. Mühsam hielt Lefke sich

auf den Beinen. Der Junge hatte die Augen noch immer nicht geöffnet, das Fieber hielt ihn noch gefangen. „Du, komm mit“, befahl sie dem Mann, „ich werde dir Kräuter geben, aus denen du in der Küche einen Tee für den Jungen kochen lässt, damit das Fieber abklingt.“ Die Augen des Mannes spiegelten Furcht und Verwunderung wieder. Furcht, über das, was die Magierin von ihm fordern mochte, und Verwunderung, dass sie sich des unbedeutenden Knaben angenommen hatte. Er erhob sich wortlos, und folgte Lefke zu ihrem Gemach. Sie gab ihm ein Stück einer getrockneten Wurzel. „Nimm davon ein Stück von einem Finger Breite auf einen Kessel Tee. Gib dem Jungen davon jede Stunde eine Tasse, auch in der Nacht. Flöße es ihm notfalls mit einem Löffel ein. Ich werde morgen früh wiederkommen und nach ihm sehen. Und spute dich.“ Damit entließ sie den Mann, der eilig in Richtung Küche entschwand und in seinem erwachenden Diensteifer völlig vergaß, die Tür hinter sich zu schließen.

Kaum war der Mann gegangen, überwältigte sie die Schwäche, die sie nur mühevoll zurückgedrängt hatte. Sie taumelte, als sie die Türe schließen wollte. Das letzte, das sie wahrnahm, bevor sie ihn Ohnmacht fiel, war, dass jemand sie auffing, als ihre Knie einknickten.

Als Lefke erwachte, blickte sie in Hagwulfs besorgtes Gesicht. Der Magus saß neben ihr auf der Bettkante. „Den Göttern sei dank, es geht Euch wieder besser!“ rief er. Lefke runzelte die Stirn, als sie versuchte, sich zu erinnern, wie sie in ihr Bett gekommen war. Dann fiel es ihr wieder ein: Henrik, der verwundete Junge. Ihre Ohnmacht. Stöhnend versuchte sie, sich aufzurichten. „Prinzliche Durchlaucht, bleibt lieber noch einen Augenblick liegen. Habt Ihr Durst?“ Hagwulf sprang schon auf, um Wasser aus einer Karaffe in einen Becher zu gießen. „Ihr seid wieder einmal zur rechten Zeit am rechten Ort gewesen, scheint mir?“ Sie blickte ihn unverwandt an. Hagwulf senkte den Blick und zuckte die Achseln. „Ich war zufällig eben auf dem Weg zu Euch, ich ...“

Wider Willen musste Lefke lächeln: „Was würde ich nur ohne Euch machen, Hagwulf? Danke, ein Becher Wasser wäre willkommen.“ Hagwulfs Wangen wurden von einer feinen Röte überzogen, als er ihr eifertig den Becher reichte. Offensichtlich war ihm bewusst, dass Lefke es bemerkt hatte, denn er wandte den Kopf ab und strich überflüssigerweise seine Robe glatt. Lefke betrachtete die langen, schlanken Finger, wie sie über den schweren Stoff glitten, ohne auch nur das geringste daran zu ändern, dass die Robe heillos zerknittert war. Trotzdem strahlte Hagwulf in all diesem Elend noch immer etwas von der alten Eleganz eines adligen Magus aus, der in besseren Zeiten bei Hofe eine gute Position hätte bekleiden können.

Es war ihr inzwischen gelungen, sich in ihrem Bett aufzusetzen. Das kühle Wasser wirkte augenblicklich belebend. „Hagwulf, es ist gut, dass Ihr gerade da seid“, sagte sie, „ich habe gesehen, in welcher Unterkunft – wenn man das überhaupt so nennen kann – Ihr jetzt untergebracht seid. Das kann ich Euch wirklich nicht zumuten.“ Hagwulf setzte zu einem Widerspruch an, doch Lefke ignorierte seinen Protest. „Nein, nein, ich bestehe darauf, dass Ihr augenblicklich Eure Sachen holt und dieses zweite Bett nehmt.“ „Aber, Prinzliche Durchlaucht! Es ziemt sich ganz und gar nicht, dass ich in Nachbarschaft Eures Onkels in Eurem

Zimmer residiere.“ Die Röte war in Hagwulfs Gesicht zurückgekehrt. „Papperlapapp“, sagte Lefke resolut, „wir haben schon so viel miteinander erlebt und an seltsameren Orten im gleichen Raum oder Zelt geschlafen – und abgesehen davon, sind die Zeiten so, dass man nicht pingelig sein sollte, was die Etikette angeht.“ „Was wird denn Euer Onkel denken, wenn Ihr mit einem fremden Mann das Zimmer teilt?“ wandte Hagwulf ein. „Erstens schert es mich nicht, was er über meine Beziehung zu Euch oder jemand anderem“ – ihr war gerade Nadêshda in den Sinn gekommen – „denken mag, und zweitens wird er sicherlich den Takt besitzen, es nicht breitzutreten.“

Hagwulfs Gesicht drückte immer noch Unsicherheit aus. Doch Lefke bemerkte den sehnsüchtigen Blick auf das saubere Bett. „Mein Onkel vertraut Euch, das hat er mir unlängst selbst gesagt, ich bin sicher, er wäre froh, Euch in seiner unmittelbaren Nähe zu wissen – mit all Eurer Erfahrung. Und zwei Magier sehen doch auch mehr als einer.“ Ihre Worte – und die Aussicht auf ein angenehmeres Quartier – verfehlten ihre Wirkung nicht. Lefke fuhr fort: „Soll ich meinen Onkel bitten, Euch den Befehl zu erteilen?“ „Oh, nein, nein, das ist nicht nötig, wirklich nicht“, eilte sich Hagwulf zu antworten, „Ihr braucht noch Ruhe und sicher habt Ihr auch noch nichts gegessen. Ich werde in Bälde mit meinen Sachen und einem Abendbrot zurückkehren.“ Und schon war er zur Tür hinaus.

Lefke musste unwillkürlich grinsen: ‚Ganz der Alte‘, dachte sie, ‚pflichtbewusst und immer verantwortungsvoll.‘ Das andere Gefühl, das sie empfunden hatte, als sie in seine besorgten Augen geblickt hatte, drängte sie zur Seite. Darüber wollte sie jetzt wahrlich nicht nachdenken, die Welt war ohnehin kompliziert genug.

Sie nahm einen der letzten ihr verbliebenen Zaubertränke, die sie aus Friedland mitgebracht hatte, zu sich. Der Trank diente dazu, ihre astralen Kräfte im Schlaf wieder zu regenerieren. Die bittere Flüssigkeit brannte in ihrem Mund und eine inzwischen schon allzu bekannte Übelkeit überkam sie; eine Nebenwirkung, die dieser Trank regelmäßig auf sie hatte. Sie würde in Kürze neue Tränke brauchen, damit sie in den kommenden Schlachten ihre Pflicht würde tun können. Nadêshda hatte diese für sie gefertigt, mächtige Tränke, die herzustellen kompliziert und zeitaufwändig war, abgesehen davon, dass eine Vielzahl seltener und teuer Zutaten vonnöten war. Sie bezweifelte, dass sie in der Lage wäre, einen derartigen Trank selbst herzustellen, selbst wenn sie, was nicht der Fall war, über die nötigen Zutaten verfügte. Ihre Kenntnisse auf diesem Gebiet waren recht dürftig, auch wenn Nadêshda sie immer wieder ermahnt hatte, dass es einmal gut sein könnte, sich solide Kenntnisse auf diesem Gebiet anzueignen. Es war Lefke einfach zu langweilig und zeitaufwendig gewesen – wie so oft. Nun schalt sie sich ob ihrer Ungeduld.

Ihre Gedanken wanderten zu ihrer Lehrmeisterin. Was Nadêshda wohl gerade tat? Sie hatte sie nicht mehr gesehen, seit Answins Armee sich der Burg genähert hatte. Wahrscheinlich befand sie sich noch im Lager oder sie war auf eine Erkundungsmission geschickt worden.

Der Trank, den sie zu sich genommen hatte, begann bereits zu wirken und machte sie schläfrig. Mit dem Bild Nadêshdas vor

ihren schon traumumnebelten Augen sank sie in tiefen Schlaf, der sie in Reich der süßen Träume führte.

„... nicht gut?“ Die aufgeregte Stimme drang durch den tiefen Schlaf zu Lefke durch. Nur ungern löste sie sich von dem wunderbaren Traum, der sie noch eben gefangen gehalten hatte. Doch schon wieder hörte sie die Stimme: „Prinzliche Durchlaucht, was ist Euch? Geht es Euch nicht gut? Euch steht ja der Schweiß im Gesicht!“ Lefke löste sich mit Bedauern aus ihrem Traum und schlug die Augen auf. Hagwulf stand neben ihrem Bett, sein Gesicht drückte Besorgnis, ja Furcht aus. In der Hand hielt er die Phiole, in der der Trank gewesen war, den sie zu sich genommen hatte.

„Was habt Ihr genommen, Ihr müsst es mir sagen, diese Tränke können schlimme Nebenwirkungen haben“, sagte er gerade.

Lefke schüttelte den Kopf. Noch etwas schlaftrunken richtete sie sich dann auf. „Es ist alles gut, Hagwulf“, sagte sie, „ich habe einen Schlaftrunk genommen, damit ich erfrischter wieder erwache und meine Kräfte wieder finde. Mir geht es gut.“

Hagwulfs Blick zeigte deutlich, dass er ihren Worten keinen Glauben schenkte. „Ihr habt im Schlaf aufgeschrien und Euch gewunden, als wolltet Ihr den Klauen von Dämonen entkommen“, wandte er ein.

Zu seinem größten Erstaunen begann Lefke zunächst herzlich zu lachen, bevor sie schüchtern die Augen niederschlug. „Im Gegenteil, mein lieber Hagwulf, ich habe sehr erholsam geschlafen und bin von keinen Albträumen geplagt worden.“

Der Magus runzelte die Stirn. „Aber...“

„Kein aber. Mir geht es wirklich gut. Ihr müsst Euch keine Sorgen machen“, unterbrach sie ihn. „Welche Stunde ist es eigentlich? Ich habe Hunger wie ein Bär.“ Lefke konnte sehen, dass sie die Bedenken des Magus noch nicht zerstreut hatte, beschloss aber, dies einfach zu ignorieren. Es ging bestimmt nicht an, ihm von ihrem Traum zu berichten, in dem sie mit Nadêshda Rahjas Früchte gekostet hatte. Die Erinnerung daran erfüllte sie mit wohliger Süße und zugleich mit dem bittersüßen Gefühl der Sehnsucht. Nun, da sie wieder wach war, fühlte sie sich wieder besser, und ein gutes Essen würde gewiss ein Übriges tun, um sie wieder zu Kräften kommen zu lassen. Hagwulf wies sie darauf hin, dass sie vier Stunden geschlafen hatte und wenn sie sich beeilten, würden sie noch etwas von der Tafel im Speisesaal für sich ergattern können. Erfreut stellte sie fest, dass Alruna zwischenzeitlich ihre zweite Robe geplättet hatte. Die graue Robe aus weicher Wolle war zwar ebenfalls kein Festgewand, aber sie fühlte sich gleich viel wohler in dieser standesgemäßen Kleidung.

Im Speisesaal fanden die beiden Magier Answin und Lutisana sowie die Mitglieder der Familie Rabenmund und einige andere Adlige, die sich auf der Burg aufhielten, vor. Wie Lefke vermutet hatte, war für das Abendmahl so reichlich wie eben möglich aufgetischt worden. Lefke lief das Wasser im Munde zusammen, als ihr gar der lang entbehrte Geruch von gebratenem Fleisch in die Nase stieg.

Als die Neuankömmlinge den Raum betraten, nickte Answin kurz seiner Nichte zu und wandte sich dann sogleich wieder seinem Gesprächspartner zu. Hagwulf und Lefke suchten sich

einen Platz am Ende des langen Tisches, an dessen Kopfende Answin Platz genommen hatte. Er saß bequem zurückgelehnt auf seinem Stuhl und lauschte gerade mit interessiertem Gesichtsausdruck den Ausführungen von Ludeger, der zu seiner Rechten saß. Rahjanda und Goswin ergänzten die Gruppe. Während Lefke und Hagwulf sich die Speisen schmecken ließen, beobachteten sie die hier versammelten Menschen.

Corelian war nirgends zu entdecken, wie Lefke etwas erstaunt bemerkte. Lutisana unterhielt sich angeregt mit einigen Rabenmunds, unter ihnen Answin d.J., sein treuer Freund Ludian und Helmbrecht. Lefkes Magen krampfte sich zusammen, als sie Bohemund von Falkenhag sah, der ebenfalls an dem Gespräch teilnahm. Er musste ihren Blick bemerkt haben, denn er sah sie unvermittelt an und ihre Blicke kreuzten sich. Schnell senkte Lefke ihre Augen und begann ein belangloses Gespräch mit Hagwulf. Es entging ihr nicht, dass Hagwulf ihren Blickwechsel bemerkt hatte, doch er war taktvoll genug, kein Wort darüber zu verlieren.

Nachdem sie ihren Hunger gestillt hatten, gesellte Lefke sich zu ihrem Onkel. Goswin hatte sich zwischenzeitlich der Gruppe um Lutisana angeschlossen und Lefke hörte, dass er auf Nachfrage erklärte, seine Frau und Kinder rechtzeitig vor Galottas Angriff auf Wehrheim nach Rommilys geschickt zu haben.

Rahjanda zog wie schon am Nachmittag in ihrer figurbetonten Robe aus leuchtend blauer Seide, die sie mit einer mit Gold durchwirkten Kordel geschnürt hatte, bewundernde Blicke auf sich; Ludian und Ludeger verschlangen sie förmlich mit ihren begehrliehen Blicken. Am Saum glitzerte eine goldene Bordüre und der Kragen war mit feinstem Samt besetzt. Die braunen, seidig glänzenden Locken waren mit passenden blauen Bändern kunstvoll geflochten. Puder unterstrich ihre hohen Wangenknochen und die ovale Form ihres Gesichtes auf das Vorteilhafteste. Von den Entbehrungen der Belagerung und dem Grauen des Krieges wirkte die Adepta vollkommen unberührt. Gerade ließ sie ein gurrendes Lachen hören, als Ludeger eine seiner Anekdoten aus Rommilys zum Besten gab. Lefke kam sich auf einmal schäbig vor in ihrem schlichten Gewand.

„Meine Liebe, ich sehe, es geht dir wieder besser“, Answin lächelte sie freundlich an und bedeutete ihr, Platz zu nehmen. „Ja, danke, ich konnte ein wenig ausruhen und meine Kräfte für die auf uns zukommenden Herausforderungen sammeln“, antwortete sie im freundlichen Plauderton.

Mit einem aufgesetzten Grinsen antwortete Ludeger: „Kaum angekommen und schon auf zu neuen Taten, so wird sicherlich unserem glorreichen Sieg nichts mehr im Wege stehen.“ Lefke warf ihm einen finsternen Blick zu, ignorierte die Bemerkung aber. „Habt Ihr bereits entschieden, wie wir fortfahren werden?“ wandte sie sich stattdessen an ihren Onkel. Answin runzelte angesichts der kaum verhüllten Feindschaft zwischen seinem Sohn und seiner Nichte die Stirn und warf beiden einen düsteren Blick zu, doch antwortete in ruhigem Tonfall: „Wir ziehen in Erwägung, unsere Truppen in Richtung Wehrheim zu bewegen. Um Rommilys zu befreien, müssen wir unsere Rückzugs- und Transportwege frei halten. Es gibt noch einige

Bedenken, die wir aber ganz sicher morgen in einem Familienrat aus dem Weg räumen können.“

Rahjandas klangvolle Stimme ließ Lefke ihren Blick heben. „Nicht aller Loyalitäten liegen so klar, wie die Euren, Prinzliche Durchlaucht.“ Ihre Gesichtszüge ließen nicht erkennen, was sie wirklich dachte. „Was wollt Ihr damit andeuten?“ fragte Lefke, die sich nur zu gut an die nachmittäglichen Anschuldigungen ihrer Base erinnerte. „Nichts, ich wollte Euch nur über die, eh ..., kleinen Meinungsverschiedenheiten in Kenntnis setzen, die deutlich wurden, als Ihr Euch ausruhtet.“ Rahjandas Stimme hatte nichts von ihrem freundlichen Ton verloren. Ludeger fiel ein: „Wir können es uns nicht leisten, den Zweiflern in unseren Reihen auch nur Verständnis entgegen zu bringen. Wenn sie nicht verständlich genug sind, sich uns vorbehaltlos anzuschließen, gibt es nichts mehr zu bereden.“ Ludeger hatte diese Worte mit Sicherheit mit Bedacht so laut gesprochen, dass Goswin sie vernehmen konnte. Die Reaktion folgte denn auch umgehend. Goswin schaute wütend herüber und rauschte im Sturmschritt von dannen.

„Und wie gedenkt Ihr, einen Feldzug zu führen, ohne die Unterstützung der Familie zu gewinnen?“ wandte Lefke sich nun hitzig an ihren verhassten Vetter. „Die Familie?“ höhnte Ludeger, „die Familie, die nichts besseres zu tun hatte, als sich so schnell wie möglich vom wahren Kaiser loszusagen? Die Familie, die sich Gareth anbietet, in der Hoffnung, die Brosamen zugeworfen zu bekommen? Die Familie, die wir nun unter großen Opfern zu retten gekommen sind? Wir sind dabei, das Reich und unser geliebtes Darpatien zu befreien und um unsere Familie wieder an den Platz zu führen, der ihr gebührt! Wer sich uns angesichts dessen nicht anschließt, kann auf mein Verständnis nicht hoffen!“

„Aber auf Eure Erpressung und Nötigung wohl?“ Lefke war aufgesprungen, ihre Stimme überschlug sich vor Zorn. Es scherte sie nicht, dass sie die Blicke aller im Raum auf sich gezogen hatte. Mit blitzenden Augen stand sie nun vor Ludeger. „Wenn es Euch wirklich darum ginge, Darpatien zu befreien, würdet Ihr anders sprechen. Nur vereint können wir gegen die Bedrohung bestehen.“

„Was wisst Ihr schon von den Notwendigkeiten des Krieges?“ herrschte Ludeger sie an, „für zaghaftes Zaudern und Befindlichkeiten haben wir keine Muße.“

Bevor Lefke etwas erwidern konnte, erhob sich ihr Onkel. „Genug!“ Answins Blick wandte sich Lefke zu. „Ich werde keinen Streit dulden. Niemand ist gezwungen, unsere Sache zu unterstützen.“ Er wandte sich an seinen Sohn: „Ich habe etwas mit dir zu besprechen.“ Ohne ein weiteres Wort verließ Answin den Saal, gefolgt von Ludeger, der es nicht versäumte, Lefke noch einen triumphierenden Blick zuzuwerfen. Hasserfüllt ließ sie sich wieder auf ihren Stuhl sinken.

Hagwulfs Stimme ließ sie aufblicken. „Verzeiht, Adepta. Hohe Herren.“ Formvollendet verneigte er sich vor Rahjanda, wobei in seiner Stimme jedoch ein frostiger Unterton lag. „Hagwulf“, antwortete die Angesprochene mit einem hochnäsigen Lächeln, „wie immer der Retter in der Not.“ Doch Hagwulf wandte sich an Lefke: „Entschuldigt bitte, Prinzliche Durchlaucht, ich hätte da noch etwas mit Euch zu besprechen.“ Damit wandte er sich brüsk von Rahjanda ab, um Lefke nach höfischer Art, seine Hand zur Führung anzubieten, die sie dankbar annahm.

Lefkes Ausbruch hatte Hagwulf erstaunt, obwohl er durchaus schon Erfahrung mit ihrer impulsiven Art gemacht hatte. Doch dieser offen zur Schau getragene Hass auf den Sohn ihres Anführers hatte eine andere Qualität. Er fragte sich, was wohl vorgefallen war, um diesen Hass auszulösen.

Unter den Blicken der übrigen Anwesenden verließen sie den Saal. Draußen ließ Lefke seine Hand los. „Ich danke Euch für Eure Umsicht, Hagwulf. Ihr habt mich aus einer peinlichen Situation befreit.“ Der Magus neigte ehrerbietig den Kopf. „Immer zu Euren Diensten, Prinzessin.“ Lefke bemerkte den melancholischen Unterton in seinen Worten nicht. Sie gähnte herzhaft. „Seltsam, nun habe ich fast den ganzen Tag geschlafen und bin immer noch hundemüde und erschöpft.“ Sie seufzte. „Es hat wohl wenig Sinn, sich gegen Borons Ruf zu wehren. Wie steht es mit Euch? Habt Ihr noch eine Verpflichtung oder gar eine Verabredung, die Eurer harret? Oder wollt Ihr mir Gesellschaft bei meiner Verabredung mit Boron leisten?“ Lefkes Worte waren scherzhaft gemeint, doch Hagwulf fühlte sich unbehaglich. Er mochte nicht, wenn sie über sein Pflichtbewusstsein, das der Kern seines Wesens war, scherzte.

Schweigend schlugen sie den Weg zu ihrem Schlafgemach ein. Hagwulf wurde immer flauer im Magen, je näher sie der Kammer kamen. Sicher, sie hatten bereits öfter umständehalber das Quartier teilen müssen, doch hatte es sich in diesen Fällen immer um Selbstverständlichkeiten gehandelt. Nun aber empfand er die Situation als neu. Dabei hatte er sich in den letzten Monaten so sehr danach gesehnt, Lefke so nahe zu kommen und wie viel Angst hatte er gleichzeitig davor.

Im ersten Jahr seiner Leibwächtertätigkeit war sie für ihn nicht mehr als ein Auftrag gewesen. Und dazu noch ein lästiger: Kindermädchen für eine verzogene Prinzessin, die nach einigen Sündenfällen reumütig in den Schoß der Familie heimkehrt. Doch nach dem Ende ihrer Klostertätigkeit, die ihr die Fürstin als Sühne für ihre Verfehlungen auferlegt hatte, empfand er erstmals echte Sympathie für seinen Schützling. Kurz darauf hatte er erstmals gespürt, dass da mehr war, doch er hatte versucht, sich gegen diese unprofessionelle Zuneigung zu wehren.

Als er dann Zeuge ihrer langanhaltenden Affäre mit dem Edlen von Falkenhag wurde, begann eine harte Prüfung für ihn. Er wahrte jederzeit die Etikette, versuchte niemals eine missverständliche Situation entstehen zu lassen, und nun war er auf dem Weg in ein gemeinsames Schlafquartier, das nicht allein misslichen Umständen geschuldet war, so war er sich jedenfalls sicher ...

Als sie den letzten Winter in Friedland verbracht hatten, war er sich endgültig klar darüber geworden, wie viel Lefke ihm bedeutete. Er war sogar kurz versucht gewesen, sich ihr zu erklären.

Doch nur einen Tag später, als sie beiläufig erwähnte, dass eine Verbindung zwischen dem Hause Rabenmund mit dem Hause Falkenhag erstrebenswert sei, dankte er den Göttern, dass er sich nicht dazu durchgerungen hatte. Sie erzählte ihm, dass sie sich gut vorstellen könne, mit ihrem Onkel über ihre Verbindung zu Bohemund zu sprechen. Von da an schalt er sich einen Narren, dass er über den Winter überhaupt so eine Nähe hatte aufkommen lassen, die dazu geführt hatte, solch private Dinge auszutauschen.

Dann erreichte die Nachricht über den Fall Wehrheims Friedland, und Hagwulf hatte den Auftrag erhalten, den Schutz

von Answins Enkel zu übernehmen. Er war erleichtert gewesen, nach fünf Jahren, in denen er fast die ganze Zeit für den Schutz Lefkes zuständig gewesen war, endlich von ihr wegzukommen. Doch schon auf dem Weg ins Reich vermisste er Lefke. Die Prinzessin verließ niemals seine Gedanken, wofür er sich selbst wiederum ständig Mal einen Narren schalt. Doch die Ereignisse im Reich waren derart ereignisreich gewesen, dass es ihm allmählich gelang sie aus seinen Gedanken zu verbannen. Nur des nachts spukte sie immer wieder durch seine Träume.

Hagwulf glaubte sich schon beinahe kuriert, bis er sie gestern an der Seite ihres Onkels reiten sah. Jäh überfiel ihn die monatelang verdrängte Sehnsucht nach ihrer Nähe. Doch die Ernüchterung folgte auf dem Fuße: Der Falkenhager gehörte ebenfalls zum Heeresaufgebot des Grafen. Wieder wurde ihm bewusst, dass er keinerlei Chance hatte, Lefkes Herz zu gewinnen, geschweige denn die Zustimmung ihrer Schwester zu einer solchen Verbindung. Als nicht erbberechtigter Sohn eines mittellosen Barons, der als Flüchtling anderen auf der Tasche lag, konnte es niemals eine dauerhafte Beziehung mit der Prinzessin geben. Doch schon eine Stunde später machte sein Herz wieder einen freudigen Sprung, als ihm klar wurde, dass der Falkenhager und Lefke nach der Befreiung der Burg getrennte Wege gingen. Seine Laune besserte sich noch mehr, als er sich in Erinnerung rief, dass Lefke durchaus nicht den Eindruck vermittelte, als ob sie sich ihren Lebenspartner von wem auch immer vorschreiben ließe ...

‘Narr’ schalt er sich erneut. ‚Sie liebt bestimmt noch diesen Laffen und ist somit ohnehin nicht für dich erreichbar. Sie halten es mit Sicherheit nur nicht für schicklich, ihre Affäre auf diesem Feldzug vor aller Augen fortzuführen. Deshalb hat sie dich wie selbstverständlich auf ihr Zimmer eingeladen.’

„Herr von Herzogenrat? Wollt Ihr flüchten?“ Er hörte die Prinzessin, die offenbar ihre gute Laune wieder gefunden hatte, lachen.

Erschrocken blieb er stehen. Er war so in Gedanken versunken gewesen, dass er nicht bemerkt hatte, dass sie das Zimmer im zweiten Stock schon erreicht hatten und er in Gedanken einfach weitergegangen war. So eine Nachlässigkeit war ihm seit Jahren nicht mehr passiert. Offensichtlich lief er rot an, denn ihm wurde ganz heiß und er sah, dass Lefke ihn amüsiert betrachtete. „Ihr macht ein Gesicht, als hättet Ihr einen Geist gesehen. Aber keine Sorge, ich bin noch ganz aus Fleisch und Blut.“ *„Als hätte es dieser Erinnerung bedurft“*, dachte Hagwulf, während die Röte in seinem Gesicht sich vertiefte.

Hagwulf blickte zu den beiden Wachen vor Answins Gemach, sie verzogen keine Mine und schauten stoisch auf die gegenüberliegende Wand.

Schließlich ging er die paar Schritte zurück und folgte Lefke, die bereits eingetreten war.

Sein Bett war inzwischen hergerichtet und trotz aller inneren Aufgewühltheit und Anspannung, fühlte er angesichts des einladenden Lakens die Müdigkeit in seine Glieder fahren. Er atmete tief ein und straffte sich, bevor er eintrat. Als er jedoch sah, dass Lefke bereits ihre Robe ablegte, gewann die Unsicherheit wieder Oberhand. Doch eine Rückzugsmöglichkeit gab es nicht mehr, da musste er nun durch, sagte er sich. Also stellte er seinen Stab in die Ecke und zog sich ebenfalls die Robe über den Kopf. Dennoch konnte er nicht umhin, einen verstohlenen Blick auf die Prinzessin zu werfen, als diese nur noch mit einem dünnen Unterkleid

bekleidet, unter dem sich ihre Rundungen nur zu deutlich abzeichneten, unter ihre Decke schlüpfte.

Lange konnte Hagwulf keinen Schlaf finden. Während die Prinzessin bereits fest eingeschlafen war, wälzte er sich in seinem Bett hin und her. Immer wieder wanderten seine Blicke zu dem Bett an der gegenüberliegenden Seite des Zimmers. Der helle Mond tauchte Lefke in silbriges Licht und ließ ihre blonden Haare wie Seide glänzen. Gleichmäßig hob und senkte sich ihr Busen. Im Schlaf waren ihre Züge weicher, die Linien, die sich um ihre Augen und ihren Mund eingegraben hatten, waren geglättet.

Entschlossen drehte Hagwulf der Schlafenden den Rücken zu und schloss die Augen. Doch Borons gütiger Mantel des Vergessens senkte sich nicht über ihn. Vor seinem inneren Auge spukte beständig das Bild der Angebeteten herum. Als Lefke im Schlaf etwas Unverständliches murmelte, schreckte er hoch und sein Blick wanderte wieder zum anderen Bett. *„Wie einfach wäre es jetzt, hinüberzugehen und sie zu berühren“*, dachte er, nur um sich im selben Moment für diese Vorstellung zu schelten. Wie konnte er nur solche Gedanken haben und ihr Vertrauen missbrauchen, wo sie ihn so unschuldig in ihr Zimmer eingeladen hatte.

Doch als er sich wieder auf sein Lager legte, konnte er die Bilder, die sich in seinem Kopf festgesetzt hatten, nicht verdrängen, auch nicht als Boron ihn endlich gnädig in seine Arme schloss ...

Als Hagwulf erwachte, war der neue Tag bereits angebrochen, dessen Licht die Kammer erhellte. Lefke schlief noch tief und fest. Die Decke war ihr fast bis zur Taille herunter gerutscht, sodass Hagwulf ein ungestörter Blick auf ihre Rundungen, die sich deutlich unter ihrem dünnen Nachtwand abzeichneten, vergönnt war.

Nach einigen Minuten erhob er sich seufzend. Er griff nach seinen Sachen und versuchte, so leise wie möglich die Kammer zu verlassen, um sich etwas frisch zu machen und ein Frühstück für sich und die Prinzessin zu beschaffen. Auf dem Weg zum Waschraum hätte er - noch völlig in Gedanken - beinahe Rahjanda angerempelt, die eben aus Ludegers Gemach auf den Gang trat. Nicht minder überrascht wie er selbst fauchte sie: „Habt Ihr keine Augen im Kopf?“ Hagwulf murmelte eine Entschuldigung. Die Adepta warf hochmütig den Kopf in den Nacken, bevor sie an ihm vorbei zur Badestube stolzierte. Langsam folgte Hagwulf ihr, immer noch peinlich berührt von seiner Unachtsamkeit. Missmutig musste er dann auch noch feststellen, dass bereits reger Betrieb in der Badestube herrschte und keiner der bereit gestellten Waschzuber frei war. Also beschränkte er sich auf eine Katzenwäsche, nachdem ihm endlich einer der von den vielfältigen Wünschen der neu angekommenen hohen Herren völlig überforderten Diener eine Schüssel mit warmem Wasser, Schwamm und Handtuch besorgt hatte.

Als er endlich fertig angekleidet im über den Burghof zur Küche ging, sah er zu seiner Verblüffung, dass Lefke auch schon aufgestanden war und sich mit zwei Söldnern bei den Pferdeboxen unterhielt. Gerade überlegte er noch, ob er sich dazugesellen sollte, als die drei im Stallgebäude verschwanden.

Nun, sie würde schon ihre Gründe haben, sagte er sich. Also organisierte er etwas dünnen Tee und eine Schale Milch, etwas Hartkäse und Hartbrot und ging wieder hinauf in ihre gemeinsame Kammer. Seine Dienste würden heute wahrscheinlich nicht benötigt werden, weil eine Stabsbesprechung auf die nächste folgen würde. Da würde er wenigstens etwas Muße haben, sich der Meditation zu widmen. In der Erwartung, die Kammer verlassen vorzufinden, öffnete er die Tür und fuhr erschreckt zurück, als er die Prinzessin nackt über die Waschschüssel gebeugt sah. „Ver..., Verzeihung“, stotterte er und drehte sich flugs um.

Lefke schlang rasch ein Handtuch um ihren Körper. „Könnt Ihr nicht anklopfen?“ herrschte sie ihn an.

„Prinzliche Durchlaucht, Ihr, Ihr seid schon wie.. wieder hier? Ich meine, ich habe Euch doch eben unten im Hof gesehen“, stotterte Hagwulf und blieb mit dem Gesicht zur Tür stehen.

„Nein, Ihr täuscht Euch“, erwiderte sie etwas milder, „Ich bin eben erst erwacht und Alruna teilte mir mit, dass Ihr bereits zum Frühstück gegangen wäret.“

„Es tut mir leid, dass ich Euch durch mein Hereinstürmen kompromittiert habe“, Hagwulf hatte zur Förmlichkeit zurück gefunden. „Ich werde draußen warten, bis Ihr Euch angekleidet habt.“ Damit stellt er das Frühstück auf seinem Bett ab und verließ eilig den Raum. Als die Tür ins Schloss fiel, hörte er die Prinzessin amüsiert seine Worte wiederholen: „... kompromittiert habe.“ Er konnte sich nur zu gut das spöttische Grinsen vorstellen, das ihre Lippen dabei umspielte. Sie hatte ihn in den vergangenen Jahren schon allzu oft mit seiner steifen Etikette aufgezogen.

Während er darauf wartete, dass Lefke ihn wieder hereinbat, rief er sich nochmals das Bild am Stall vor Augen. Auch wenn er die Frau nur im Profil gesehen hatte, war er sich sicher, dass es sich um die Prinzessin gehandelt hatte. Dafür konnte er sich nur zwei mögliche Erklärungen vorstellen: Lefke lag und sie war unten gewesen. Dann musste es sich um eine geheime Tat gehandelt haben. Oder aber sie sprach die Wahrheit, und er hatte eine Doppelgängerin gesehen. Wer diese auch sein mochte und woher auch immer sie gekommen war. Er hatte keinen Grund zur Annahme, dass Lefke ihn belügen würde. An eine geheime Mission glaubte er nicht wirklich. Indes, wer sollte die geheimnisvolle Doppelgängerin sein und wer konnte ein Interesse daran haben, in Gestalt der Prinzessin umherzuwandeln? Hagwulfs Gedanken wurden jäh unterbrochen, als die Tür zur Kammer geöffnet wurde und Lefke, in ihre ehemals gute Seidenrobe gehüllt, die die wackere Alruna inzwischen notdürftig gesäubert und geflickt hatte, ihn hereinbat.

Sie saßen auf ihren Betten und teilten das karge Mahl. Lefke fragte: „Wie war das nun, Ihr habt mich angeblich unten gesehen? Was soll ich denn da gemacht haben?“ – „Ihr unterhieltet Euch mit zwei Söldnern und verschwandet mit ihnen im Stall“, antwortete Hagwulf. Dabei schaute er sie offen an, in der Hoffnung in ihrem Gesicht die wahre Antwort lesen zu können. Ihr offener, ratloser Blick überzeugte ihn vollends, dass sie ihn nicht belogen hatte. „Prinzliche Durchlaucht, das geht nicht mit rechten Dingen zu. Ich bin mir sicher, dass die Person Euch wie aus dem Gesicht geschnitten war und wenn es im Heer Eures Onkels keine Doppelgängerin von Euch gibt,

muss jemand mit Magie nachgeholfen haben. Die Frage ist nur, zu welchem Zweck?“

Lefke nickte geistesabwesend, sagte aber nichts und dachte über seine Worte nach.

„Vielleicht plant jemand auf diesem Weg einen Angriff auf Euren Onkel?“, fuhr Hagwulf fort. „Das wäre denkbar, in meiner Gestalt hätte so jemand ja auch leichtes Spiel“, antwortete sie. „Um sicher zu gehen, dass Ihr nicht getäuscht werdet, falls wir uns heute zwischendurch trennen, kreuze ich zur Begrüßung Zeige- und Mittelfinger meiner rechten Hand.“

„Ja, das ist eine gute Idee. Eure Doppelgängerin trug eine graue Reiserobe, so wie Ihr sie gestern getragen habt. Ihr solltet Euch in den kommenden Tagen möglichst stets in der Nähe Eures Onkels aufhalten. Das sollte etwaige Attentatspläne gehörig erschweren. Ich schaue mich derweil um, ob sie mir noch einmal unter die Augen kommt“, schlug Hagwulf vor. „Vielleicht finde ich auch einen der beiden Söldner, obwohl ich bezweifle, dass ich sie wieder erkennen würde.“

Wie von ihrem Onkel geheiß, hielt Lefke die Augen nach Goswin, Torwulf und Hilgert offen. Sie konnte die drei jedoch nirgends entdecken. Es glückte der Suche nach der sprichwörtlichen Stecknadel im Heuhaufen, die Zweifler unter den Rabenmunds zwischen den bunt zusammengewürfelten Zelten vor den Toren der Burg ausfindig machen zu wollen.

So in Gedanken versunken, bemerkte sie Corelian erst, als sie schon beinahe mit ihm zusammengestoßen war. Ihr Bruder machte hastig einen Schritt zur Seite. „Pass auf, wo du hinläufst!“ schimpfte er. Lefke musterte sein müdes Gesicht, in das sich tiefe Linien eingegraben hatten. Unbeeindruckt von seiner Zurechtweisung gab sie zurück: „Du siehst aus, als hättest du die ganze letzte Woche nicht geschlafen. Wenn du nicht bei der nächsten Schlacht vor Übermüdung vom Pferd kippen möchtest, solltest du etwas dagegen unternehmen. Ich könnte dir einen meiner Tränke geben.“ Corelian verzog das Gesicht: „Nein, danke. Gegen die Umstände, die mir den Schlaf rauben, hilft kein Trank.“ Er blickte sich in dem von geschäftigen Menschen bevölkerten Gang um. „Aber lass uns doch einen ruhigeren Platz suchen, damit wir miteinander sprechen können“, schlug ihr Bruder vor. Lefke blickte ihn scharf an, nickte aber nur. Schnellen Schrittes folgte sie ihm zu seinem Gemach.

Nachdem Corelian dem Diener, der ihm und der Prinzessin eine Karaffe mit Wasser gebracht hatte, bedeutet hatte, sich zurückzuziehen, sprach er: „Ich habe von deinem Streit mit Ludeger gestern Abend gehört.“

Lefke verzog das Gesicht: „Das wundert mich nicht, ich bin sicher, dass inzwischen wahrscheinlich jeder auf der Burg davon gehört hat. Schließlich waren genug Zeugen anwesend.“

„Du scheinst das auf die leichte Schulter zu nehmen“, antwortete Corelian stirnrunzelnd. „Ich wäre an deiner Stelle vorsichtiger. Ludegers Einfluss auf den Onkel ist nicht zu unterschätzen. Wenn du dich so offen mit ihm anlegst, wird Answin dir sicher nicht den Rücken stärken. Ludeger betrachtet dich als Feindin. Er fürchtet, dass du unserer Sache nicht treu ergeben bist und die Bande zu unseren Geschwistern deine Loyalität in Frage stellen.“

„Treu zu welcher Sache, Corelian?“ gab Lefke zurück, „zur Rettung des Reiches und Darpatiens? Oder zum Sturm auf Gareth, das unbeschützt daliegt und nur darauf wartet, den ‚wahren Kaiser‘ zu empfangen?“

„Wie kannst du unserem Onkel solches unterstellen?“ Corelians Stimme wurde lauter, aber Lefke hörte unter der Wut deutlich seine eigenen Zweifel heraus.

„Du bist blind für die Realität“, antwortete sie, „siehst du denn nicht, was Ludeger plant? Hörst du nicht seine Einflüsterungen?“ Erregt sprang sie auf: „Es geht doch um unser Land! Und wer, wenn nicht die Rabenmünder stehen bereit, es zu verteidigen? Aber nicht allein. Allein gegen alle zu streiten, wird uns aufreiben. Wir müssen die Kräfte eintreten – und wenn es bedeutet, die Armee dem Befehl unserer Schwester zu unterstellen, dann muss es eben so sein. Für das Wohl des Landes“

Ihr Bruder blickte sie finster an: „Bist du von allen Göttern verlassen? Irmegunde wird die Rechtmäßigkeit unseres Tuns erkennen und sich der Familie zuwenden, sobald wir ihre Stadt aus dem Griff der Paktierer befreit haben. Dann wird sie nicht länger zögern, dem Ruf ihres Blutes zu folgen. Der Rabe wird sich nicht unter das Banner des Fuchses beugen. Rohaja wird niemals zulassen, dass Rabe und Fuchs gemeinsam ziehen, selbst wenn du unseren Onkel davon überzeugen könntest. Du bist naiv, wenn du glaubst, dass sie uns mit offenen Armen empfangen würde.“

„Nein, vielleicht nicht mit offenen Armen, aber mit Klugheit und Vernunft – und mit dem Wissen, dass Darpatien ohne Answin verloren ist. Das wird ihnen die Augen öffnen!“ Lefke hatte sich in Rage geredet und wurde immer wütender: „Ich glaube nicht, dass unsere Schwester sich euch anschließen wird und ich werde jedenfalls nicht zustimmen, wenn wir gefragt werden, ob wir uns von der Familie lossagen.“ Die Geschwister schauten sich herausfordernd an.

Corelian antwortete gepresst: „Im Gegensatz zu dir durfte ich die Gastfreundschaft des Fuchses bereits kosten. Ich darf dir versichern, er empfindet wenig Wärme für uns. Deine Familie, das bin ich, das ist Onkel Answin, wir haben dir Zuflucht gewährt, während unsere ehrenwerte Schwester sich Gareth angedient hat und mich dafür verstieß. Wir sind die Zukunft.“

„Du verleugnest dich selbst“, antwortete Lefke, die sich bemühte etwas ruhiger zu werden. „Seit Ludegers Ankunft in Friedland ist nichts mehr wie es war. Seither schwebt der unselige Geist der Vergangenheit über allem. Ich bin hier, so wie du auch, weil ich davon überzeugt bin, dass das Reich uns braucht. Weil ich überzeugt bin, dass Answin gebraucht wird. Aber es braucht ihn als Feldherrn, als Retter in der Not – und nicht als Kaiser. Ich weiß, du hast all die Jahre davon geträumt, den Raben auf seinem rechtmäßigen Platz zu sehen.. Doch das ist vorbei, sieh’ es doch endlich ein.“

Corelian ließ sich wieder in einen Sessel fallen und vergrub sein Gesicht in den Händen. Kaum verständlich waren seine nächsten Worte: „Wir können nicht zurück. Wenn uns die Familie nicht folgt, so sei es. Ich bleibe an Answins Seite, wie in all den Jahren. Und ich bete zu den Göttern, dass mein Wort gegenüber Ludegers Bestand haben wird.“

Seine Schwester kniete sich vor ihn und nahm sanft seine Hände in die ihren. „Corelian, du weißt, dass Ludegers Einfluss von Tag zu Tag wächst. Das hast du mir gerade selbst gesagt. Wir müssen Answin davon überzeugen, dass er sich Irmegunde unterwirft.“

Einen Moment blickte Corelian sie sinnend an, doch dann schüttelte er ihre Hände ab und sagte: „Nein, Lefke, das ist nicht der Weg, den Answin gehen wird. Das ist nicht der Weg, den das Schicksal

uns vorgezeichnet hat. Ich mag zweifeln, aber mein Schicksal ist mit dem seinen unlösbar verbunden. Wohin auch immer Answin sich wenden wird, was auch immer für eine Entscheidung er trifft, ich werde treu zu ihm stehen. So habe ich es in heiligem Eid geschworen und so werde ich es erfüllen.“ Sein Blick war unergründlich. „Du allerdings musst auf der Hut sein. Ludeger wird nicht zögern, kurzen Prozess mit dir zu machen, wenn er auch nur einen halbwegs begründeten Hinweis dafür findet, dass du seine Pläne durchkreuzen willst. Und wenn dem so ist, wird selbst unser Oheim dich nicht länger beschützen können. Ich halte deinen Plan für aberwitzig. Aber ich gelobe dir, das niemand von mir etwas darüber erfahren wird, Schwester. Darauf mein Wort. Nur sei vorsichtig. Nicht alle sind dir so verbunden, wie du weißt.“

Voller Kummer machte Lefke sich erneut auf die Suche nach Goswin und ihren anderen beiden Vettern. Doch kaum hatte sie den Burghof betreten, wurde sie erneut aufgehalten. Einer der persönlichen Wachen Answins kam eilig auf sie zu: „Der Graf wünscht Euch zu sprechen.“ Seufzend folgte Lefke dem Mann zurück zu Answins Gemach.

Ihr Onkel war allein, als sie den Raum betrat. Herzlich begrüßte er sie, und bot ihr einen Stuhl an. Lefke fragte sich, was er von ihr wollte. Vermutlich wollte er einen Rapport bezüglich seiner widerspenstigen Verwandten. Nun, dazu vermochte sie wenig genug sagen– unter anderem, dachte sie verärgert, weil sie jetzt ihre Zeit hier verbringen musste statt nach den dreien zu suchen. „Meine Liebe, ich bin erfreut, dass du so schnell die Zeit gefunden hast, meinem Ruf zu folgen. Darf ich dir einen Tee anbieten?“ Auf einem Tablett vor ihm stand eine Kanne, der aromatische Dämpfe entstiegen, sowie zwei Tassen. Ein kräftiger Tee war in diesen Tagen ein nicht zu unterschätzender Genuss, da die meisten Vorräte längst verbraucht waren. „Einen Tee würde ich ausgesprochen gerne trinken“, antwortete sie, „es ist im Übrigen den scharfen Augen deiner persönlichen Garde zu verdanken, dass ich so schnell von deinem Ruf erfahren habe. In diesem Getümmel hier auf der Burg irgendjemanden zu finden, ist ein echtes Kunststück.“ Answin lächelte. Während er ihr eine Teetasse reichte, sagte er: „In diesen Zeiten ist es für die Menschen wichtig zu sehen, dass ihre Führer zuversichtlich in die Zukunft schauen. Und was wäre ein deutlicheres Zeichen für den Glauben an eine glückliche Zukunft als eine Hochzeit?“

Beinahe hätte Lefke ihre Tasse fallen lassen. Sie würde sich sicher nie an seine direkten und immer wieder verblüffenden Gesprächseröffnungen gewöhnen.

Ihr Onkel fuhr fort: „Zudem ist es für mich jetzt umso wichtiger, die Falkenhags an unsere Sache zu binden. Orsino steht unzweifelhaft treu zu unseren Zielen, doch ist er vielen Einflüssen ausgesetzt. Eine familiäre Bindung wäre gewiss geeignet, ihm zu verdeutlichen, dass der Rabe seine Loyalität wertzuschätzen weiß.“ Er machte eine kurze Pause, in der er Lefke nicht aus den Augen ließ. „Du bist Prinzessin von Darpatien, dir sind solche Überlegungen bekannt und du weißt, dass Hochzeiten in den seltensten Fällen aus Liebe geschehen. Du weißt, dass dein Bruder entsprechenden

Kontakt zu Orsino aufgenommen hat und alles vorbereitet ist. Ich hatte bisher angenommen, dass ein glücklicher Zufall es bewirkt hätte, dass bei einer Verbindung von dir und Bohemund Staatsräson und Gefühl im Einklang stünden. Doch es ist mir nicht entgangen, dass ihr beide euch seit unserem Zusammentreffen in Greifenfurt entfremdet habt.“

Lefke nippte an ihrem Tee und zwang sich äußerlich zur Ruhe. Ihre Gedanken rasten. „Deine Beobachtungsgabe ist einfach unschlagbar“, versuchte sie Zeit zu gewinnen.

Answin lächelte sie freundlich an, doch ahnte sie, dass hinter der gelassenen und wohlwollenden Miene Ungeduld und Eifer lauerten. „Nun, wie du schon selbst bemerkt hast, haben sich Umstände gezeigt, die meine Verbindung mit dem Hause Falkenhag unter einem neuen Licht erscheinen lassen.“ Nervös strich sie sich eine Locke aus dem Gesicht. „Onkel, ich sehe mich daher nicht mehr in der Lage, die Verlobung aufrecht zu erhalten.“ Jetzt war es heraus. Lefke wagte nicht, ins Gesicht ihres Onkels zu blicken.

Seine Stimme war sanft aber bestimmt, als er ihr antwortete: „Du bist kein Kind mehr, Lefke von Rabenmund. Es geht hier nicht um deine mädchenhaften Schwärmereien. Was auch immer diesen Sinneswandel hervorgerufen hat, kann und wird diese Hochzeit nicht verhindern. Ich habe Orsino mein Wort gegeben und er mir seines. Diese Verbindung ist ein äußerst wichtiger Schritt – da sind sogar einmal dein Bruder und mein Sohn einer Meinung. Ganz zu schweigen von meiner eigenen Einschätzung. Ich hatte gehofft, dir das deutlich gemacht zu haben.“

„Aber...“, setzte Lefke an.

„Schweig! Es gibt kein ‚aber‘. Die Hochzeit findet statt.“ Wiewohl Answin weder die Stimme erhoben hatte, noch sonstige Zeichen seines Zornes zeigte, der unzweifelhaft unter der Maske der Ruhe loderte, war klar, dass er keinen weiteren Widerspruch dulden würde. Alle Farbe war aus Lefkes Gesicht gewichen, die Welt schien sich zu drehen. „Nein“, dachte sie verzweifelt, „nein!“ Doch sie schwieg, da sie wusste, dass jedes weitere Widerwort ihr nur zum Nachteil gereicht hätte. So würdevoll wie möglich erhob sie sich. „Wie du wünschst, Onkel. Entschuldige mich nun, ich habe noch immer keine Informationen über Goswin, Hilgert und Torwulf sammeln können, und der Tag ist schon halb vorbei.“ Ohne seine Antwort abzuwarten, stürmte sie aus dem Raum. Nur mühevoll gelang es ihr, die Tränen zurückzuhalten.

Die Tür zu ihrem Gemach stand offen. Alruna macht gerade die Betten. „Lass mich allein“, befahl ihr die Prinzessin barsch. Erschrocken gehorchte die Dienerin. Als die Tür ins Schloss gefallen war, warf sich Lefke auf ihr Bett und ließ ihren Tränen freien Lauf. Es dauerte jedoch nicht lange, bis sie sich selbst zur Ruhe rief. Tränen würden ihr nicht helfen. Vielmehr war jetzt ein kühler Kopf gefragt. Die Hochzeit würde ohnehin nicht allzu bald stattfinden. Answins Pläne sahen vor, Wehrheim zu befreien. Ein ehrgeiziger, ja, hochfahrender Plan, der nicht nur viele Leben, sondern auch Zeit kosten würde. Erst danach wollte man sich nach Rommily wenden, um die Stadt zu befreien und Irmegunde auf seine Seite zu zwingen. Erst wenn die Stadt befreit war, würde sich die Gelegenheit ergeben, eine standesgemäße Zeremonie – und nichts anderes würde ihr Onkel dulden – zu vollziehen. So blieb ihr noch jede Menge Zeit, um dieses Problem zu lösen.

Mit diesen beruhigenden Gedanken machte sie sich erneut auf die Suche nach ihren Vettern. Zunächst traf sie nur erneut auf Hagwulf, der unlängst Hilgert vor dem Burgtor gesehen hatte. Und tatsächlich traf sie den Junker dort an, wo er sich die nachmittägliche Sonne aufs Haupt scheinen ließ.

„Habt Ihr Eure Vorbereitungen für den Abmarsch morgen bereits abgeschlossen, Vetter?“ Hilgert musterte sie eindringlich und wies dann freundlich auf den Platz neben sich.

„Wir werden nicht mitkommen. Goswin, Torwulf und ich werden morgen abreisen, um uns nach Bohlenburg durchzuschlagen, um die dort verbliebenen Truppen zu sammeln. Anschließend wollen wir zum Hohenstein, zu Eurer Schwester.“ Hilgert zögerte kurz, bevor er, vorsichtig seine Worte abwägend, fortfuhr, „Ihr macht auf mich auch nicht gerade den Eindruck, als wollt Ihr mit unbedingtem Eifer Answin und Ludeger folgen?“

Lefke schwieg. Ihre Ratlosigkeit musste sich deutlich in ihrem Gesicht wiedergespiegelt haben, denn Hilgerts Stimme wurde eindringlicher: „Ihr kennt Eure Schwester und Euren Bruder doch viel besser als ich, könnt Ihr Euch wirklich vorstellen, dass es nicht zu einer Konfrontation kommt? Könnt Ihr Euch wirklich vorstellen, dass der Adel des Reiches sich dieses Mal vom Haus Gareth lossagt und Answin folgen wird? Selbst wenn Answins Heer noch einige Erfolge feiert und weitere Anhänger gewinnt, der Tag der Konfrontation wird kommen. Leomar vom Berg hat Recht: Das Reich braucht Answin jetzt. Aber nur, um die Schergen der Schwarzen Lande im Zaum zu halten, bis die Kräfte des Reiches sich neu formiert haben. Answin wird sich aber nicht damit begnügen, sich als Retter feiern zu lassen, nur um sich dann aufs Altenteil zurückzuziehen. Er will die Krone, davon bin ich überzeugt. Und wenn er sie nicht will, Ludeger will sie um jeden Preis. Goswin kennt ihn besser als ich und er ist überzeugt, dass unser feiner Vetter schon dafür sorgen wird, dass er sich eines nicht allzu fernen Tages Kornprinz nennen darf. Das aber wird zu einem erneuten Bürgerkrieg führen, aus dem die Rabenmunds nur als Verlierer hervorgehen können.“ Er unterbrach sich kurz, um mit fester Stimme fortzufahren: „Deshalb werden wir ein Zeichen setzen und uns eindeutig auf die Seite des Rechts stellen. Wir werden Eurer Schwester helfen. Wir würden uns freuen, wenn Ihr Euch uns anschließt. Überlegt es Euch, wir werden bei Tagesanbruch aufbrechen.“ Damit erhob er sich, grüßte noch einmal und ging zurück in die Burg.

Lefke blieb sitzen. Sie genoss die Ruhe, die sie für einen Moment umgab. Der Duft des Laubes beruhigte ihre Sinne. Sie ließ das Gespräch noch einmal Revue passieren. Im Grunde wusste sie, dass Hilgert Recht hatte. Nach ihrem Gespräch mit Corelian sah sie keine Möglichkeit mehr, Answin von seinen Plänen abzubringen. Sie würde sich entscheiden müssen, ob sie zu ihrem Bruder hielt und darauf hoffte, dass Answins Motive noch so rein waren, wie zu Beginn ihres Feldzuges, auch wenn er ihre Schwester und den Rest der Familie jetzt nicht konsultieren wollte, oder ob sie sich mit den übrigen Rabenmunds nach Rommily durchschlagen sollte, um dort an der Seite Irmegundes und Ucurians ihren Teil zum Sieg über die Schwarzen Lande beizutragen.

Einen klaren Gedanken konnte sie kaum fassen, jede der Möglichkeiten erschien ihr so unsinnig. Sie waren doch auf einer

Seite, Answin und Irmegunde. Sie mussten doch beide einsehen, dass nur gemeinsam das Blatt zum Guten gewendet werden konnte. „*Treue zur Familie kann ich verstehen und vergeben, nur Verrat werde ich niemals dulden.*“ Die Worte ihres Onkels hallten in ihrem Kopf nach. War es Verrat, wenn sie sich abwandte, um nach Rommilys zu gehen?

Als sie vor Jahren nach Friedland gekommen war, war sie dort zunächst nur widerwillig geblieben, auch weil sie ihrem Oheim zürnte, in was für eine Situation er die Familie gebracht hatte. Doch inzwischen war Friedland ihr mehr zu einem zu Hause geworden als der Hof in Rommilys oder irgend ein anderer Ort es je gewesen war.

Sie hatte Answin in Friedland als einen anderen Menschen kennen gelernt. Mit Weitblick und Mut hatte er die Freiherrschaft zu dem gemacht, was es war: eine trutzige, prosperierende Insel des Wohlstandes inmitten der Bedrohungen. Mit großem Weitblick hatte Answin den Sieg im Kampf um Burg Rabenmund errungen, hatte taktisches Geschick bewiesen und die Truppen durch seinen nimmermüden Elan und seine Zuversicht zum Sieg geführt. Lefke konnte verstehen, was seine Getreuen in ihm gesehen hatten, als er nach der Kaiserkrone gegriffen hatte, auch wenn sie seinen Thronraub noch immer nicht gutheißen konnte. Während der Jahre in Friedland war sie zur Überzeugung gelangt, dass Answin seine Taten bereute. Doch in diesen Tagen, ja, eigentlich schon seit Ludeger in Friedland aufgetaucht war, waren die Zweifel wieder aufgetaucht und mit ihnen die Erinnerungen an die Entführung, durch die sie als Kind in Answins Kampf um die Krone des Mittelreichs hineingezogen worden war. Für Answin war es ein geringer Preis gewesen für die Macht, die er erreichen wollte. Menschen wie sie waren in seinem Plan nur Randfiguren gewesen, ihr Schicksal war ihm gleichgültig gewesen, eine Folge notwendigen Handelns, die er kühl einkalkuliert hatte. Die Entführung von Ucurians Kindern hatte einen längst verschüttet geglaubten Hass wieder in ihr aufkeimen lassen. Und Bohemunds Verstrickung darin... Sie schüttelte den Kopf, um die Gedanken an ihn zu verdrängen.

Zwar war sie ziemlich sicher, dass Answin von Ludegers Plänen keine Kenntnis gehabt hatte. Doch er weigerte sich, ihn für die Entführung der Kinder zur Rechenschaft zu ziehen, und machte sich damit seine Tat zu eigen. Der Zweck heiligt die Mittel, das wäre wohl ein zutreffendes Sprichwort. In seinem Sohn Ludeger hatte Answin jedenfalls einen treuen Verfechter dieses Mottos gefunden, der für ihn die Drecksarbeit, ohne mit der Wimper zu zucken, erledigen würde. Ihre Gedanken wanderten zu Corelian. Ihr Bruder würde treu zu Answin stehen, egal, welchen Weg dieser einschlagen würde, das jedenfalls war in ihrem Gespräch vorhin deutlich geworden. Selbst wenn sich ihre Befürchtungen bewahrheiteten, dass Ludeger seinen Vater dazu bringen würde, den Verlockungen der Macht zu erliegen und gen Gareth zu ziehen, würde Corelian nicht von seiner Seite weichen.

„Treue zur Familie“, murmelte sie. Dann lachte sie bitter auf. Wenn es so einfach wäre, Familie zu definieren. Answin und Corelian waren ihre Familie gewesen, als sie am bittersten Beistand gebraucht hatte. Daran hätte Corelian sie gar nicht zu erinnern brauchen. Die Jahre in Friedland waren in ihrer Erinnerung ruhige und friedliche Inseln inmitten eines reißenden Stroms von Ereignissen. Der Gedanke, sich nach Rommilys aufzumachen, weil es zum Bruch der Rabenmunds gekommen war, und sich damit von Answin loszusagen, hatte jedenfalls den bitteren Beigeschmack des Verrats.

Die trüben Gedanken wurden jäh unterbrochen, als eine bekannte Stimme sie ansprach: „Hier steckst du also. Ich habe dich schon überall gesucht.“ Lefkes Herz krampfte sich zusammen, als sie Bohemund

auf sich zukommen sah. Einige widerspenstige Locken hatte sich über seine Stirn gelegt, die er nun mit lässigem Schwung wieder zu besänftigen suchte. Lefke folgte mit ihrem Blick seinen geschmeidigen Fingern, als er sich durch die dunklen Haare fuhr und heißes Verlangen durchflutete sie. Wie sehr sehnte sie sich jetzt nach dem süßen Vergessen, das die Liebe mit sich brachte. An das Danach wollte sie nicht denken, auch nicht an alles, was zwischen ihnen stand.

Lefke stand auf und noch bevor er ansetzen konnte, etwas zu sagen, zog Lefke ihn stürmisch an sich heran. Nur für den Bruchteil einer Sekunde bemerkte sie sein überraschtes Zögern, bevor sich ihre Münder zu einem verlangenden Kuss trafen. Bohemunds Arme umschlangen die Prinzessin, die sich wild gegen seinen Körper drängte. Ihre Brüste drückten sich gegen seinen Oberkörper, während seine Hände sich um ihr Hinterteil legten. „Lass uns lieber in mein Gemach gehen“, keuchte Bohemund. Ohne ein Wort zu sagen, ergriff Lefke seine Hand, um ihn durch das Tor in den Burghof zu ziehen. Die neugierigen Blicke der geschäftig umher eilenden Soldaten beachtete sie nicht. Im Eilschritt liefen sie zu Bohemunds Kammer. Kaum war die Tür zugefallen, löste Lefke mit flinken Fingern Bohemunds Wams, Hemd und Hose folgten. Sie ließ sich einen Moment Zeit, um ihre Hände über seinen athletischen Körper gleiten zu lassen. Ihr Geliebter entzog sich ihr jedoch, um ihr die Robe über den Kopf zu ziehen. Auch das Unterkleid war schnell gefallen. Nun war er an der Reihe, ihren Körper mit den Händen zu verwöhnen. Mit sanftem Druck strich er über ihren Rücken, presste sie dabei an sich, bevor er sich ausgiebig den Rundungen ihres Hinterteils widmete. Lefkes Mund hatte inzwischen seine Brust gefunden, wo ihre Zunge um seine Brustwarzen kreiste. Bohemund hob sie vom Boden und trug sie bis zu seinem Bett...

Sie lagen eng umschlungen. Schweigend schmiegt sie ihre Körper aneinander. Lange lagen sie so, bis Bohemund die stillen Tränen bemerkte, die über Lefkes Gesicht liefen. „Meine Liebste“, setzte er an, die Stimme kaum mehr als ein zärtliches Murmeln. Doch Lefke legte ihren Finger auf seine Lippen. „Sei still“, sagte sie leise, „ich muss jetzt gehen.“ Damit entzog sie sich ihm mit einem Ruck und griff nach ihrem Unterkleid. Bohemund richtete sich auf, der plötzliche Entzug der Nähe hinterließ ein Frösteln auf seiner Haut und sein Herz wurde ihm schwer. „Lefke, ich ...“ Sie schüttelte den Kopf. „Sag jetzt nichts“, unterbrach sie ihn wieder. Schnell streifte sie ihre Robe über. Sie drehte sich noch einmal kurz um, bevor sie die Tür öffnete und Bohemund verwaist zurückließ.

Trotz der leidenschaftlichen Erfüllung, die sie in Bohemunds Armen gerade gefunden hatte, empfand sie eine entsetzliche Leere. Ein Teil von ihr sehnte sich danach, zu ihm zurück zu kehren, doch damit würde sie der Realität nicht entrinnen. Bohemund war Ludegers Mann. Er war Answins Sohn so treu ergeben, dass er nicht einmal vor der Entführung unschuldiger Kinder zurück schreckte.

Sie hatte ihre Entscheidung getroffen. Dieses letzte Aufbäumen war ein Abschied gewesen. Ihr Weg lag nicht an der Seite ihres Onkels. Morgen würde sie mit Hilgert

und den anderen Verwandten aufbrechen, um sich nach Rommilyls aufzumachen.

Beim Gedanken, Corelian ebenso zurück zu lassen, wie Nadêshda, krampfte sich ihr Herz zusammen. Es kostete sie alle Willenskraft, ihre schmerzlichen Gefühle beiseite zu schieben. Answin würde ihre Entscheidung verstehen, wenn auch nicht gutheißen. Es war eine Ironie des Schicksals, dass ausgerechnet ihr Onkel derjenige war, auf dessen Verständnis sie vertrauen konnte, wenn sie ihn verriet – denn, allem Reden und allen Argumenten zum Trotz, Verrat war es, was sie im Begriff war zu tun.

Lefke war froh, dass sie unbehelligt bis zu ihrer Kammer gelangte. Ihre wenigen Habseligkeiten waren schnell gepackt. Der Familienrat würde bald beginnen. Innerlich wappnete sie sich für den unausweichlichen Streit mit den übrigen Rabenmunds.

Die Spannung, die den Familienrat begleitete, war fast greifbar, als die Prinzessin den großen Speisesaal betrat. Answin saß mit unergründlichem Gesichtsausdruck neben Ludeger am Kopfende des lang gestreckten Tisches. Goswin und Torwulf hatten sich um Hilgert geschart, der noch nicht Platz genommen hatte und mit grimmigem Gesichtsausdruck am der Tür zugewandten Ende des Tisches stand. Answin d.J. saß etwas verloren in der Nähe seines Großvaters. Doch er schien eine Entscheidung getroffen zu haben und schaute selbstbewusst zwischen den Anwesenden hin und her. Gerade betrat auch Rahjanda den Raum. Ohne zu Zögern trat sie an Ludegers Seite, der sie herzlich begrüßte. Corelian und Helmbrecht hatten sich auf der linken Seite des Tisches einen Platz gesucht, von dem aus sie das Geschehen gut im Blick behalten konnten.

Lefke suchte sich einen Platz gegenüber ihrem Bruders. Corelian machte einen noch erschöpfteren Eindruck als am Vormittag. Erneut krampfte sich Lefkes Herz zusammen. Schnell blickte sie zum Fenster, um die Tränen wegzublinzeln, die ihr in die Augen getreten waren.

Schließlich eröffnete Answin den Familienrat: „Was uns hier zusammenführt, brauche ich nicht zu erläutern. Es ist offensichtlich, dass einige von Euch mir misstrauen, obwohl ich sie soeben aus einer aussichtslosen Lage befreit habe. Nun möget Ihr also sprechen und Eure Befürchtungen vortragen. Doch seid einer Sache gewiss: Ich bin gekommen, um dem Reich in seiner Not beizustehen und es zum alten Glanz zurück zu führen. Von diesem Weg werde ich nicht weichen.“

Goswin erhob als erster die Stimme: „Keiner zweifelt an der großartigen Tat, die Ihr vollbracht habt. Doch wo bleibt die Demut, die ich von einem erwarte, der wie Ihr eine Schuld am Reich und an unserer Familie abzutragen hat? Ich sehe Euch, wie Ihr immer wart: von Euch selbst eingenommen und stolz. Das Reich retten und zum alten Glanze zurückführen. Wohlfeile Worte, Vetter. Wie viel des Glanzes aber beansprucht Ihr für Euch selbst? Soll Euer Haupt wieder im Glanze der Krone erstrahlen oder wollt Ihr diesen Glanz der rechtmäßigen Königin Rohaja sichern?“

Zornig sprang der Bröcklinger auf: „Was maßt Ihr Euch an, Goswin? Das Reich ist in höchster Not – und was tut Ihr? Statt

den Retter mit offenen Armen zu empfangen und ihm auf Knien zu danken, dass er sich unter größter Gefahr zurück ins Reich begeben hat, erhebt Ihr haltlose Vorwürfe.“

„Haltlose Vorwürfe?“ brauste Goswin auf. „Ist Euer Gedächtnis vom glorreichen Sieg Eures Großvaters so umnebelt, dass Ihr nicht sein wahres Ziel erkennen könnt?“

Die schneidende Stimme Ludegers ließ Lefke die Nackenhaare zu Berge stehen: „Nicht wir sind die Feinde des Reiches, sondern Ihr, Goswin. Ihr wollt dem Reich und unserem Darpatien die letzte Hoffnung versagen, um Eure kleinlichen Händel zu führen. Solange die Rabenmunds stark waren, war es auch das Reich. Jetzt sind sie schwach, da die Fürstin vor diesem Mädchen aus Gareth kriecht und die wahren Freunde Darpatiens verleugnet.“

Hilgert ergriff das Wort: „Sprecht Ihr wahr und ist es nur selbstlose Hilfe, die Ihr dem Reich anbietet, was hindert Euch dann daran, Eure Truppen der Fürstin zu unterstellen?“

„Die Fürstin ist schwach und nur mehr eine Marionette Gareths“, antwortete Helmbrecht, „und diese so genannte Königin hat nicht den Verstand, zu erkennen, wann es Zeit ist, den Platz für den rechtmäßigen Herrscher frei zu machen. Niemals wird sie Answin im Reich dulden. Und ebenso wenig wird die Fürstin sich auf unsere Seite stellen. Nein, wir müssen allein vorangehen. Unser Erfolg wird für uns sprechen und die Menschen werden uns folgen, weil sie sich nach Answins starker Hand sehnen.“

Seinen Worten folgte lautstarkes Durcheinander, weil Hilgert, Goswin und Torwulf auf der einen und Answin d.J., Ludeger und Rahjanda auf der anderen Seite gleichzeitig ihren Ansichten Ausdruck verliehen. Lefke blickte stumm zu Corelian, der mit versteinertem Miene das Geschehen beobachtete.

„Genug!“ Answins donnernde Stimme brachte die Rabenmunds zum Verstummen. „Ich bin ins Reich zurückgekehrt, um es zu retten. Ich habe den eigenen Tod nicht gefürchtet, mit dem die Fuchswelpen und ihre Schergen mich bedrohen und ich fürchte den Tod nicht, den die fürchterlichen Heptarchen jedem versprechen, der sich gegen sie wendet. Ich habe nichts zu fürchten, da meine Absichten lauter sind. Ich streite für das Reich. Darauf habe ich meine Soldaten eingeschworen. Darum folgen sie mir. Und ich habe sie zum Sieg geführt. Ich werde ihren Schwur nicht missachten und mich und meine Truppen einem anderen Befehlshaber unterwerfen. Ich bin bereit, Seite an Seite mit Irmegunde die Schlachten zu schlagen. Aber ich werde mich weder ihr noch sonst jemandem unterwerfen. Euch allen hier steht es frei, Eure Entscheidung zu treffen. Ich werde keinen zwingen, sich mir anzuschließen.“

Nach seinen Worten herrschte für einen Moment Stille. Dann erhoben sich Torwulf, Hilgert und Goswin. Goswin sprach: „Wohlan, Vetter. Ihr habt klar gesprochen. Meine Entscheidung ist gefallen. Solange Ihr Euch nicht der Fürstin unterstellt, betrachte ich Euch als Feind des Reiches.“ Er blickte sich im Raum um, für einen Moment blieb sein Blick an Lefke hängen, doch als sie sich nicht rührte, nickte er nur. „So lasst uns gehen“, sagte er zu seinen beiden Begleitern. Mit einem letzten Blick in die Runde, verließ er den Saal. Hilgert und Torwulf folgten langsamer, jedoch ohne sich noch einmal umzuschauen.

Answin erhob sich: „Der Familienrat ist beendet. Wir treffen uns zur nächsten Stunde zu einer Stabsbesprechung.“

Lefke blieb auch noch an ihrem Platz sitzen, als Corelian, Helmbrecht und Ludeger sich ihrem Onkel anschlossen und

den Saal verließen. Sie blickte auf, als sie Rahjandas Stimme hörte: „Ihr seid still, Base. Wäre es nicht Eure Aufgabe, die Stimme zu erheben, um Euren Onkel gegen solch unhaltbare Anwürfe zu verteidigen?“

Die ebenmäßigen Züge Rahjandas zeigten keine Regung, als sie Lefkes Blick begegnete. „In der Kunst der wortreichen Verteidigung bin ich Ludeger und Helmbrecht weit unterlegen. Auch dünkte mir, dass mein Oheim keiner weiteren Verteidiger bedurfte, er war sich seines Standpunktes sicher genug“, entgegnete Lefke. „Doch Ihr habt Recht, meine Aufgaben rufen mich. Entschuldigt mich nun.“ Etwas zu hastig stand sie auf, um sich mit einem Nicken von ihrer Base zu verabschieden. Rahjanda blickte ihr sinnend nach, als sie eilig hinausging.

Zurück in ihrer Kammer, prüfte Lefke noch einmal ihr Bündel. Als sich die Tür öffnete, blickte sie erschrocken auf. Hagwulf trat ein und zog die Augenbrauen hoch. Ohne Zweifel hatte er bereits vom Ausgang des Familienrats erfahren. Wortlos ging er zu seinen Sachen und schnürte wortlos ebenfalls sein Bündel. Sie lächelte ein wenig wehmütig. Es kam ihr vor, als sei der treue Adeptus der letzte Freund, auf den sie noch zählen konnte. Dankbar, dass er sie nicht mit unnötigen Fragen bedrängte, drückte sie seine Hand. Schließlich saßen sie sich gegenüber auf ihren Betten und blickten sich offen an. „Morgen in aller Frühe brechen wir auf.“ Hagwulf nickte nur.

Nach einer Weile gemeinsamen Schweigens sagte Hagwulf: „Ein IGNORATIA wird uns hilfreich sein. Ich versuche derweil, unauffällig ein paar Vorräte zu ergattern.“

Was ihn geweckt hatte, konnte Hagwulf nicht genau sagen, aber der helle Mond, der durch das Fenster schien, sagte ihm, dass er noch nicht lange geschlafen haben konnte. Lefke lag friedlich in ihrem Bett. Eine innere Unruhe hatte Hagwulf ergriffen. Gefahr lag in der Luft.

Mit seinem Stab bewaffnet, trat er auf den Gang und blickte sich forschend um. Als sich nichts rührte, wandte er sich an die Wachen vor Answins Gemach: „Mir war, als hätte ich etwas gehört.“ Die Soldaten schreckten auf. „Was sagt Ihr da? Es ist alles ruhig!“ antwortete der eine. „Seid Ihr ganz sicher?“ bohrte Hagwulf nach. Die zweite Wache richtete sich beleidigt auf: „Wollt Ihr uns Nachlässigkeit vorwerfen?“ „Nein, nein, ganz gewiss nicht“, beeilte sich Hagwulf zu sagen, „es ist nur...“ Bevor Hagwulf seinen Satz beenden konnte, durchbrach ein gellender Schrei die nächtliche Stille.

Knapp wies Hagwulf die Wachen an, sich auf keinen Fall von der Tür Answins zu entfernen, dann stürmte er davon. Ein Söldner rannte ihm, aus Ludegers Zimmer kommend, entgegen. Als er Hagwulfs gewahr wurde, blieb er abrupt stehen, sein

Blick hetzte panisch hin und her. Hagwulf bereitete sich vorsichtshalber auf einen IGNIFAXIUS vor, doch schon folgte dem Mann Ludeger, unbekleidet, mit nichts als einem blutigen Schwert in der Hand. In rasender Flucht wandte sich der Mann dem Fenster zum Hof zu und sprang hinaus.

Ludeger machte kehrt und hastete zurück zu seinem Gemach. Hagwulf folgte ihm auf dem Fuße und sah, dass ein weiterer Soldat mit einer klaffenden Wunde quer über der Brust wimmernd am Boden kauerte. Mit zwei Schritten war Ludeger bei dem Mann und riss ihn in die Höhe. „Elender, wenn du dir einen schnellen Tod erkaufen willst, gestehst du, wer dich geschickt hat.“ Mit schmerzverzerrtem Gesicht brabbelte der Mann hilflos, zu keinem klaren Wort fähig. Ludeger stieß ihn zurück, so dass er strauchelte und zu Boden fiel. Die Spitze von Ludegers Schwert lauerte bedrohlich über seine Kehle. „Sprich!“ brüllte Ludeger, „sonst wirst du dir bald wünschen, niemals geboren worden zu sein.“

Erst jetzt bemerkte Hagwulf Rahjanda, die ihre Nacktheit mit einem Laken zu verdecken suchte. Auf ihrem Gesicht lag ein Ausdruck, den Hagwulf nicht zu deuten verstand. Sie wirkte nicht so, als sei sie gerade einem Attentat entgangen, vielmehr blitzte etwas wie Triumph in ihren Augen auf. Der Söldner hatte sich etwas beruhigt und stammelte in Todespein: „Die Prinzessin, es war die Prinzessin. Sie wollte, dass Ihr sterbt. Sie gab mir Gold...“ Mit einem einzigen Streich stieß Ludeger ihm das Schwert in den Hals. Blut spritzte hervor und mit einem Röcheln sackte der Attentäter tot zusammen.

Wie mit einem Schlag traf Hagwulf die Erkenntnis, das Rahjanda die Doppelgängerin Lefkes gewesen war. ‚Welch’ perfides Spiel’, schoss ihm in den Kopf, ‚sie wollen die Prinzessin kaltstellen. Wir müssen umgehend weg!’

Ludeger hatte sein Schwert aus dem Körper des Toten gezogen und griff nach seinen Kleidern. Auf Hagwulf verschwendete er keinen Blick.

Ohne eine Sekunde länger zu zögern, rannte der Adept zu seiner Kammer. Hinter der Tür stand bereits Lefke im Nachthemd. Den Stab hielt sie kampfbereit in den Händen. Fragend schaute sie den Heranstürmenden an. „Wachen, ein Attentat auf den Sohn Seiner Kaiserlichen Hoheit!“ rief Hagwulf, „schnell hinüber zu seiner Kammer!“ Kaum hatten die Männer seinem Befehl Folge geleistet, raunte Hagwulf Lefke zu: „Wir müssen weg. Sofort!“

Sie stellte keine Fragen, sondern wandte sich ohne zu zögern um. Zurück in der Kammer streifte sie sich rasch ihre Robe über und griff nach ihrem Bündel. Schon wollte sie aus dem Zimmer eilen, als Hagwulf sie an der Schulter packte, um sie zurück zu halten. Er sprach den IGNORATIA über sie beide und so flohen sie unbemerkt von Burg Rabenmund.

Die Zukunft Thorwals

Möglichkeiten thorwalscher Aktionen in den nächsten Jahren

Von Michelle und Ragnar Schwefel
und Mark Wachholz

(Originalpapier von 2004 in Absprache mit Thomas Römer,
Paddy Fritz, Ralf Dieter Renz und Jens-Arne Klingsöhr)

Stand: 11.06.2007

Vor-Vorbemerkung

Dieses Papier sollte die Leitlinien für den Metaplot Thorwal festlegen. Die erste Version habe ich der Redaktion noch vor Veröffentlichung von UdW vorgelegt. Doch weder die alte noch die neue Fassung sind jemals offiziell "verabschiedet" worden. Dennoch haben wir den Plan immer weiter Punkt für Punkt umgesetzt, denn dass es im Thorwal-Plot vorangehen sollte, war chefredaktionell gewünscht. Ich habe das Papier in den Teilen gekürzt, die ohne ausführliche Vorkenntnis der Abläufe unverständlich sind oder die durch zeitablauf irrelevant geworden sind.

Im übrigen handelt es sich um ein Arbeitspapier, das natürlich nicht nach Kriterien einer Veröffentlichung lektoriert wurde. In der laufenden Geschichte, die die CPT-Kampagne vorbereiten sollte, sind wir aus unterschiedlichen Gründen weiter hinter den geplanten Zeitplan zurückgefallen.

Da Ulisses die von uns entwickelten Plotfäden nicht weiterverfolgen wird, wollen wir mit der Veröffentlichung des Konzeptes interessierten Meistern wenigstens einen Einblick geben, wie wir uns den weiteren Gang der Eigenisse vorgestellt haben.

Vorbemerkung

Im Rahmen der Arbeit zu **Unter dem Westwind** sind eine Vielzahl von Ideen entstanden, welche interessanten Geschichten man künftig zu den Thorwalern noch anstoßen könnte, sei es in Form von Abenteuern, AB-Geschichten oder Romanen. Frank Bartels hat darauf hin angeregt, einen Entwicklungsplan aufzuschreiben, damit die Redax sich davon ein Bild machen könnte, da wir übrigen Schreiber an **UdW** ja nicht zur Redax gehörten. Diese Anregung setzten wir parallel zu den Arbeiten an der Spielhilfe um. Die erste Version bekamen drei Redakteure zum Gegenlesen, bevor wir schließlich eine kompilierte Fassung im April 2004 der gesamten Redax zur Verfügung stellten. Wir wollten mit dem Plan nichts weiter, als mögliche Ideen und Entwicklungslinien aufzuzeigen und konzentrierten uns dabei insbesondere auf die Außenwirkung bzw. die Aktivitäten der Thorwaler in der Fremde, weil Frank Bartels sicherstellen wollte, dass bei den vielfältigen Ideen zum Wirken außerhalb Thorwals die ggf. betroffenen Redakteure anderer Regionen sich darauf einstellen bzw. ggf. dazu Stellung nehmen konnten. Dabei gingen wir wegen der grundsätzlichen Zustimmung des Chefredakteurs davon aus, dass die Grundrichtung stimme,

zumal weitere Rückmeldung aus der Redax ausblieb. Also achtete ich als Redakteur der Spielhilfe darauf, dass die ersten Maßnahmen des Planes von den Autoren jeweils entsprechend des Planes umgesetzt wurden.

Angesichts dessen, dass die Redax mir nach der Sitzung im Februar 2007 wiederum die Redaktion der geplanten **CPT-Kampagne** angeboten hatte, erschien es mir geboten, den alten »Fünfjahresplan« auf einen neuen Stand zu bringen, um die künftigen möglichen Entwicklungslinien und Produkte aufzuzeigen. Leider wurde zwischendurch wieder sehr still um die Thorwaler und in den letzten neun Ausgaben des AB gab es nur einen Artikel zu den Thorwalern, zu der verschollenen Phileasson-Expedition.

Ohne nun zu einer übermäßigen Häufung von Artikeln zu Thorwal zurückkehren zu wollen, sollte man aber schon ab und zu im AB etwas über die Thorwaler zu lesen bekommen, und diese sollten auch in Publikationen wie Abenteuern und Romanen eine Rolle spielen.

Ragnar Schwefel, im Juni 2007

Ausgangslage

Bereits in der Spielhilfe von 1990 war angelegt, dass die Thorwaler als Söldner und Piraten auch außerhalb ihres Territoriums wirken sollen. Allerdings wurden die Ansatzpunkte aus der SH im weiteren Verlauf der DSA-Publikations-Geschichte kaum aufgegriffen. Das vermittelte Image der Thorwaler entsprach eher gutmütigen, rauf- und saulustigen Weibern und Kerlen, die zwar leicht reizbar waren, aber in ihrem Zorn meistens harmlos blieben.

In der Spielhilfe **Unter dem Westwind** wurden die Ansätze für thorwalsche Siedlungen außerhalb Thorwals, für Raubfahrten und thorwalsche Söldner verstärkt aufgegriffen und konsequent fortgeführt. Das Bild der Thorwaler wurde differenzierter und uneinheitlicher beschrieben:

—Die Thorwaler bleiben grundsätzlich eine konstruktive Kraft in Aventurien, die sich aber (zumindest aus Sicht anderer – zivilisierterer – Völker und auch aus Sicht manches Helden) durchaus auch fragwürdiger Mittel bedient. Hierzu zählen z.B.

ein harter Umgangston, kompromissloses, rein eigennütziges Handeln (wie Überfälle und Piraterie, auch wider das Wohl des eigenen Landes), eine teils fatalistische Weltanschauung und undiplomatische Konfliktlösungen.

—Die Thorwaler zeigen sich nun kompromissloser und härter, ohne dabei aber die Seiten zu wechseln und zu klassischen Finsterlingen zu werden. Sie sollen den Helden mal als Freunde, mal als Feinde begegnen können, es gibt neben guten und sympathischen Thorwaler NSCs auch böse und hassenswerte oder ambivalente Meisterfiguren, die den Helden schwer zusetzen, ohne gleich Erzbösewichte wie z.B. Paktierer zu sein. Im **AB 109** wurde dabei z.B. verdeutlicht, dass NSCs, die an sich aus thorwalscher Sicht zu den »Guten« gehören, zu Grausamkeiten fähig sind, die einem durchschnittlichen mittelreichischen Helden die Sprache verschlägt.

—Bereits in **Unter dem Westwind** haben wir angelegt und in **Skaldensänge** umgesetzt, dass einige Thorwaler Geiseln

nehmen, die niedere Dienste verrichten müssen, bis ein Lösegeld gezahlt wurde oder eine bestimmte Zeit verstrichen ist. Diesen Aspekt kann und sollte man weiter ausbauen.

—Es ist erklärtes Ziel, dass die Thorwaler durch Erfolge wie Misserfolge gleichermaßen „auf dem Boden bleiben“ und nicht zu unschlagbaren, ewig glücklichen Superhelden „mutieren“.

Es wäre wünschenswert, wenn das Bild Thorwals und seiner Bewohner, das mit der neuen Spielhilfe vermittelt wird, durch entsprechende Abenteuer und Berichterstattung im Boten weiter unterstützt würde. Zu diesem Zweck haben wir uns einerseits **Geschichten für den Aventurischen Boten** überlegt, die den Meistern und Spielern einen Eindruck von den weiteren Aktivitäten der Thorwaler vermitteln sollen, sowie **Abenteuerideen**, um eine Schwäche der letzten 15 Jahre auszubügeln, in denen es so gut wie kein offizielles Material zu Thorwal gab.

Ereignisse und Ideen, um das Bild der »neuen« Thorwaler zu zeichnen

Die Aktionen und Ereignisse auf den folgenden Seiten erstrecken sich über den Zeitraum der kommenden fünf Jahre. Sie sollen neben einer allgemeinen Berichterstattung aus den Thorwaler Landen vor allem zeigen, dass

—die Thorwaler dem nachgesagten Schreckensruf »Die Thorwaler kommen!« gerecht werden (können)

—sie – ohne sich territorial auszuweiten – fast überall an den aventurischen Küsten und entlang der schiffbaren Flüsse präsent sein können

—sie weder generisch gut noch generisch böse sind, allerdings in der Wahl ihrer Mittel durchaus auch Unschuldige treffen können

—und sie durch eine gewisse Härte, Draufgängertum und Kompromisslosigkeit zwar einerseits schnelle und beeindruckende Erfolge erzielen, auf der anderen Seite aber genauso gut auch spektakuläre Niederlagen einstecken müssen.

Weiterhin sollen die nachfolgenden Beispiele Redakteuren und vor allem Autoren eine Hilfestellung sein, wie Thorwaler in Publikationen, die sich nicht vornehmlich mit Thorwal beschäftigen, eingebaut, beschrieben und dargestellt werden können bzw. möglichst sollten. Zudem sollen sie (ausgewählten inoffiziellen) Autoren einen groben Rahmen geben, um diese Ideen für eigene Abenteuer aufzugreifen.

Folgende Ideen wurden bereits umgesetzt:

—Überfall auf nostrisches Dorf durch Jurgas Gegenspielerin Marada mit viel Brutalität und Plünderung eines Boron-Klosters (**AB 109**)

—Jurgas »Hochzeitsreise«: Heerfahrt gegen Gloranien mit anschließender erfolgreicher Plünderung Oblarasims und gescheiterter Plünderung Rivas (**AB 112-114**)

—Jurga hilft Invher gegen die Nordmarken, die Thorwaler erleiden dabei schwere Verluste (**AB 114**)

—Innerthorwalsches Abenteuer in **Skaldensänge**, das den Aberglauben der Thorwaler aufgreift und sich vornehmlich an thorwalsche Gruppen richtete, aber ebenso gut von »normalen« Gruppen gespielt werden konnte und auch wurde (wie die Spielberichte in den Foren zeigten)

—Innerthorwalsche Kampagne nach klassischem Saga-Muster für ortsfremde Charaktere in **Skaldensänge**

Folgende Ideen sind in Planung:

Der Fluch des Flussvaters

Umsetzung: 2008 **HC-Abenteuer** (88 Seiten)

Redaktion: Mark Wachholz

Autoren: Daniel Jödemann, Michelle Schwefel

Plotdarstellung: Die Helden erfahren in Havena, dass ein Ungeheuer den Großen Fluss (vor allem das Delta, an dem Havena liegt) unsicher macht. Hilfe bei der Jagd können (und müssen es auch, um erfolgreich zu sein) die Helden von einer Schiffsbesatzung Thorwaler und ihrer Otta erhalten, die sich derzeit in Havena aufhält. Aufgrund des uralten Edikts des Flussvaters, das es Thorwalern verbietet, den Fluss zu

befahren, müssen die Helden zunächst einen Weg finden, das Edikt aufzuheben oder auszusetzen. Tatsächlich können die Helden Kontakt zum Flussvater aufnehmen und mit einem Handel abschließen: der Flussvater hebt das Edikt auf, wenn die Helden im Gegenzug das Ungeheuer in „seinem“ Fluss besiegen.

Die Jagd ist schlussendlich erfolgreich, damit haben die Helden aber unabsichtlich einer anrückenden Thorwalerflotte den Weg frei gemacht, die es auf Elenvina abgesehen hat und nun den Großen Fluss befahren kann. Die zuvor genannten Thorwaler hatten genau diese Aufgabe, den Weg frei zu machen.

Der Abenteueranhang beinhaltet alle Informationen, die zur Gestaltung der Heerfahrt und des Thorwalerangriffs auf Elenvina benötigt werden. Zudem ist das Abenteuer so gestaltet, dass Helden, die reichstreu sind und/oder mit den Nordmärkern sympathisieren, die Seiten wechseln können, um die Pläne der Thorwaler zu behindern oder den Angriff auf Elenvina gar zu vereiteln.

Offiziell (im AB) wird nur verbreitet, dass es eine große Raubfahrt der Thorwaler auf dem Großen Fluss gegeben hat. *Funktion:* Unabhängig davon, wie erfolgreich die Thorwaler durch den Heldeneinsatz dann tatsächlich sein werden, das Edikt des Flussvaters ist aufgehoben und künftig können Thorwaler wieder nach Belieben den Großen Fluss befahren. Das lange bestehende Edikt erfüllt keine Funktion mehr, aus der sich interessante Plots entwickeln lassen, ganz anders als eine Aufhebung.

Windhag könnte (z.B. durch Szenariohinweise im Rahmen des Abenteuers) ein weiterer Aufhänger für thorwalsche Aktionen werden. Nach der Desertion der Flotte des Mittelreichs könnte beispielsweise die HPNC thorwalsche Söldner und ihre Ottas anheuern, um Windhager Piraten, die HPNC-Schiffe überfallen haben, zu bekämpfen. Denkbar wäre auch ein Angriff auf Harben – der allerdings scheitert.

Es muss natürlich auf die zeitliche Integration in den nordmärkisch-windhagsch-grangorischen Konflikt geachtet werden.

Die Helden einer Saga

Umsetzung: 2008 **SC-Abenteuer**
Autoren: Reiner Kriegler und Ragnar Schwefel

Plotdarstellung: Die Abenteuerer verbringen einen Teil des Winters bei Hetfrau Marada Gerasdottir. Ein düsterer Schatten lastet über dem Ort - seit einigen Tagen dringt ein monströser Unhold nächtens in die Halle ein, um sie zu verwüsten und Leben zu fordern. Die Helden können die Kreatur unschädlich machen und finden im Zuge dessen das uralte Grabmal der berühmten Hetfrau Thorfinna, in dem sie zwei Strophen des legendären Tyrflingliedes sicherstellen können.

Dieser Fund wirft ein Licht der Wahrheit auf eine nur noch von den wenigsten für authentisch gehaltene Sage, die von einer machtvollen Klinge, dem Schwert Tyrfling, berichtet und ist für jeden Thorwaler ein unglaubliches, im wahrsten Sinne des Wortes sagenhaftes Ereignis. Da Marada glaubt, mit dem Schwert einen adäquaten Ersatz für das verloren gegangene

Schwert Grimring (siehe das Abenteuer **Die Dunkle Halle**) vorweisen zu können und so einen Vorteil im Machtkampf mit der Obersten Hetfrau Jurga Trondesdottir zu erringen (siehe UdW 180 – doch das wird objektiv nicht so sein, dieser Plot soll hier noch nicht aufgelöst werden), plant die Hetfrau voller Begeisterung eine Queste, um nun, wo seine Existenz bewiesen ist, das Schwert zu suchen. Jedoch, wie es das Schicksal will, sorgt ein Fluch dafür, dass Marada zum Entsetzen aller schwört, dass weder sie noch einer der Ihren auf die Queste ziehen werden. Die Abenteuerer, die ihrerseits geschworen haben, bei der Suche nach dem Tyrflingschwert behilflich zu sein, wären nun verpflichtet, alleine in dies ungewisse Abenteuer zu ziehen. Doch auf Bitten von Marada bietet Kjaskar der Heimatlose, ein berühmter Kämpfer (siehe UdW 50), den Charakteren seine Hilfe auf dieser ruhmreichen Fahrt an.

(Gekürzt, weil 2008 erschienen. Der Plotfaden, der im Abenteuer offengelassen wurde, wer nämlich hinter dem Wertroll steckt, bezieht sich auf die CPT-Kampagne, da Iskir hier schon Marada ausschalten wollte.)

Die Charyptoroth-Kampagne

In dieser **zweibändigen Kampagne** bietet sich den Helden die Möglichkeit, erstmals der Bedeutung des Exodus' der Hjalddinger auf die Spur zu kommen:

Umsetzung: 4. Quartal 2008 und 3. Quartal 2009, **2 Abenteuer** á 88 Seiten
Redaktion: Michelle und Ragnar Schwefel, Mark Wachholz
Autoren: N.N.

Hintergrund: Charyptoroth trachtet danach, Aventurien in einer tödlichen Umklammerung zu umschließen. Der todbringende Ring durch ihre Wesen ist nahezu geschlossen. Es ist die Aufgabe der Thorwaler nach dem Willen Swafnirs, gegen diese Bedrohung zu kämpfen – und das werden sie nicht ohne die Helden schaffen.

Lockere Bezüge: **Blutige See** (2001), **Die Jandra-Saga** aus der Anthologie **Skaldensänge** (2005), **Schrecken der Tiefe** aus der Anthologie **Stromschnellen** (2006), Geplantes Abenteuer **Helden einer Saga** (2008), Geplantes Abenteuer **Der Fluch des Flussvaters** (2008) sowie diverse Regional-Spielhilfen von Thorwal über Meridiana bis Bornland, insbesondere **Efferds Wogen** (und eventuell **Strandgut**)

Plotdarstellung: Ein Konzept ist in Arbeit.

Funktion: Eine episch angelegte Abenteuer-Kampagne, in der die Helden, im Stile der Phileasson-Kampagne um den halben Kontinent reisen, um das verderbliche Treiben ihrer egenspieler zu beenden.

Produktstrategie

Obschon die bereits erschienenen und demnächst geplanten Abenteuer allesamt dazu gedacht sind einzeln gespielt zu werden, gibt es doch einige kleine Hinweise auf die CPT-Kampagne und können dazu benutzt werden nach einander gespielt zu werden:

- Die Verwunschenen (**Skaldensänge**)
- Jandra-Saga (**Skaldensänge**)
- Helden einer Saga
- Fluch des Flussvaters
- CPT-Kampagne

Alle diese Abenteuer haben eine relativ geringe Verweildauer und keine Bezüge zu langfristigen AB-Geschichten und AB Szenarien, die die Komplexität erhöhen würden. Der Spielleiter kann die Kaufabenteuer ohne weitere Querverweise (Regionalspielhilfen einmal ausgenommen) vorbereiten und spielen. Somit erhalten Käufer der Neu-Abenteuer noch einmal eine Motivation die Anthologie Skaldensänge oder die RSH UdW zu kaufen, so sie dies noch nicht getan haben.

Weitere Ideen, die umgesetzt werden könnten:

Die Heerfahrt Jurgas gegen Al'Anfa

(Hintergrund/Szenario nach Abschluss des horasischen Thronfolgekrieges)

Nach einer geplanten Galeerenschlacht um die Zyklopeninseln (Horasiat gegen Al'Anfa – soll auch als Randaspekt in der obigen CPT-Kampagne aufgegriffen werden) glaubt Jurga, dass Al'Anfa durch die erlittenen Verluste in der Schlacht (die noch zusätzlich übertrieben in Thorwal geschildert werden mögen), so schwach wie seit Jahrhunderten nicht mehr ist, und rüstet zu einem großen Angriff. Es fällt der Obersten Hetfrau leicht, selbst unter den Traditionalisten Gefolgsleute zu finden, um zum Sturm auf die Pestbeule des Südens, die verhasste Sklavenhaltermetropole (was Al'Anfa für die meisten Thorwaler noch immer ist) auszufahren. Mehrere Dutzend Ottas nehmen Kurs auf die Goldene Bucht. Die Thorwaler planen, an den benachbarten Küsten Al'Anfas zu landen und die befreiten Sklaven zu einem vernichtenden Schlag gegen die Schwarze Stadt zu gewinnen.

Doch der wagemutige Angriff scheitert desaströs: Viele Schiffe gehen in der erbitterten Schlacht verloren, und viele, von denen, die überleben, geraten in Sklaverei. Größter Schicksalsschlag: Auch Jurga, die Oberste Hetfrau der Thorwaler, wird von den Al'Anfanern gefangen genommen! Um ihren Triumph gehörig auszukosten, kündigen die Al'Anfaner daraufhin Monate im Voraus „den Gladiatorenkampf des Jahres“ an: die „Thorwaler Amazone“ im Kampf gegen einen „unfassbar grausamen Gegner“. Die gnadenlose Behandlung in den Kerkern der Gladiatorenschule und ihr bevorstehendes Schicksal, in einem Schaukampf in der Arena den Tod zu finden, kann Jurga wohl nur wegen des typischen thorwalschen Fatalismus' ertragen. Dennoch wird die Zeit der Sklaverei ihre Spuren hinterlassen. In Thorwal wird derweil Marada (s.o.) als einstweilige Hetfrau (oder auch jeder andere aufgebaute Oppositionsführer) eingesetzt.

Umsetzung: Die Befreiung Jurgas ließe sich auf drei Arten (durchaus auch ergänzend zu verstehen und nicht alternativ) bewerkstelligen: Ein **Roman**, den wir gerne zu diesem Ereignis schreiben würden (begleitet durch entsprechende Artikel im Boten) oder durch ein **multiparalleles Abenteuer** (auf einem

Con) (ebenfalls mit entsprechender Boten-Begleitung). Denkbar ist auch ein einzelnes Abenteuer, in dem die Helden Jurga später befreien müssen. So oder so, müsste es 2008 hierzu einen AB Artikel geben, der Rest stünde dann erst 2009 oder 2010 an. Die innerthorwalsche Entwicklung nach Jurgas Gefangennahme könnte ebenfalls mit einer AB-Geschichte verfolgt werden oder durch ein kleines Abenteuer begleitet werden.

Nach der Rückkehr nach Thorwal (Jurga könnte als Schmankerl den Kopf des obersten Zornbrechts mitbringen, dem geschworenen Feind der Thorwaler und dem Inbegriff eines Sklavenhalters) fordert Jurga Marada auf, ihren „Thron“ zu verlassen. Es bieten sich zwei Möglichkeiten: Marada geht freiwillig (und gewinnt als Gegenspielerin dadurch ein interessantes Profil), oder es kommt vielleicht zu einem Zweikampf auf Leben und Tod, den Jurga gewinnt. So oder so, ließe sich auch aus diesem Stoff ein eigener Plot generieren für eine Umsetzung im AB, Roman und/oder Abenteuer.

Funktion: Dieses Ereignis zeigt in großem Stil, wie auch axtschwingende und draufgängerische Thorwaler, die das Gute wollen, grandios scheitern können. Außerdem destabilisiert es die Lage in Thorwal selbst und bietet zudem Möglichkeiten, den Charakter Jurgas vielschichtiger zu gestalten. Die Gefangenschaft soll die Oberste Hetfrau nachhaltig verändern. Sie wird härter, kompromissloser, erbarmungsloser werden. Jurga eignet sich zudem deutlich absolutistischere Züge an, mit denen sie zunehmend auch Freunde verschreckt. Angedacht ist, dass sie sich unter den Gladiatoren und Sklaven Al'Anfas eine neue Leibgarde rekrutiert (im Stile von *Lawrence von Arabien*, als er den Angriff auf Damaskus mit einer Schar von Halsabschneidern als Leibgarde durchführt).

Das Ende Gloraniens

(Abenteuer/Hintergrund)

Nach Trondes Schicksal in **Die Dunkle Halle** und Jurgas Heerfahrt gegen *Gloranien* (**AB 112**) bietet es sich an, die Thorwaler zumindest bei einer Überwindung der Heptarchie mit einzusetzen. Je nach zeitlicher Planung und beabsichtigter Wirkung könnte dies entweder während Jurgas Gefangenschaft in Al'Anfa von *Marada* durchgeführt werden oder von *Jurga* nach ihrer Rückkehr selbst (was angesichts der Querverbindung zu DDH wohl dramaturgisch mehr her gibt). Ganz im Stile des oben zitierten *Lawrence von Arabien* könnte sie mit ihrer Leibgarde nach der Gefangenschaft erbarmungslos vorgehen, erfolgreich sein, sich im gleichen Maße aber von ihren Landleuten emotional entfernen und am Ende einsam dastehen.

Die Umsetzung ist auf vielerlei Art und Weise vorstellbar. Das reicht von AB-Geschichten mit einzelnen Szenarien, über ein Einzelabenteuer bis hin zu einer zweibändigen Kampagne und/oder einen Roman.

(Wegen der Zeitverzögerung bei der CPT-Kampagne wurde dies mit der gescheiterten Heerfahrt Maradas vorgezogen. Die thorwalsche Erzähllinie AB 129 - 134 wurde direkt mit der Vorgeschichte von Fluch des Flussvaters und der CPT-Kampagne verknüpft.)

Die Zukunft Thorwals

Die Güldenlandexpedition der Thorwaler

(Abenteuer/Abenteurerkampagne)

Das Erscheinen *Swafnirlands* (nach der CPT-Kampagne) wird von den Skalden als sicheres Zeichen gedeutet, dass der Walgott sich nicht länger gegen eine Überfahrt nach Hjaldingard sträubt (woran die erste Expedition vermutlich gescheitert ist), sondern diese sogar von „seinen Kindern“ fordert. Für die Thorwaler (insbesondere Jurga) ist klar, dass sie ganz nach dem Willen ihres Gottes gehandelt haben, als ihr Oberster Hetmann *Tronde* schon vor Jahren vorausschauend *Phileasson* nach Westen geschickt hat ... Allerdings gilt dieser als verschollen – die thorwalsche Expedition unter der Leitung von *Phileasson* ist gescheitert, da ihnen eines fehlte: *Swafnirs* Wohlwollen, ausgedrückt im „Schlüssel“ zu seiner Insel. Ein Schiff der Expeditionsflotte strandete auf bislang unbekanntem Inseln (Vorgabe *Thomas*: Hauptinsel max. halb so groß wie Irland – etwa Altoum-Größe, diverse kleinere Inseln darum herum. In UdW findet sich dazu ein vager Hinweis, die Entdeckung soll im Abenteuer stattfinden). *Phileasson* und die Überlebenden der Expedition wurden gefangen genommen (entweder hier oder im Güldenland. Wichtig ist hier erst einmal nur, dass die Helden auf der neuen Inseln einen Hinweis auf *Phileassons* Scheitern finden und somit die Motivation erlangen können, im zweiten Teil nach Güldenland aufzubrechen, um die Reste der „Expedition vom Vorjahr“ zu suchen).

Dieser Handlungsfaden ist als lose Fortsetzung der *Charyptoroth-Kampagne* (s.o.) geplant, d.h., dass man die Kampagne grundsätzlich für neue (gern auch niedrigstufigere) Charaktere anlegt, sie aber optional auch als Fortsetzung der *Charyptoroth-Kampagne* spielbar ist.

Der erste Band soll als Schwerpunkt ein **klassisches Entdeckungsabenteuer** sein, in dessen Verlauf die Helden die Überreste der *Phileasson-Expedition* entdecken und so Gewissheit bekommen, dass diese gescheitert ist. Es gilt, *Phileasson* und den anderen Überlebenden zu helfen.

Am Ende werden die Helden entdecken, dass *Phileasson* scheitern musste. Seine Flotte sollte der Anbeginn einer möglichen Rückbesiedlung *Hjaldingards* sein. Wäre er erfolgreich gewesen, wie auf seinen vorherigen Fahrten nach *Myranor*, wären womöglich viele Thorwaler ihm gefolgt. Es gehörte aber zum Plan *Swafnirs*, dass die Thorwaler sich der Bedrohung *Aventuriens* durch *Charyptoroth* entgegenstemmen sollten. So segelte er ohne *Swafnirs* Segen in das sichere Unglück. Erst nachdem sie ihre Aufgabe „erfüllt haben“ und *Swafnirs* „Schlüssel“ errungen haben, (siehe Finale *Charyptoroth-Kampagne*) steht es den Thorwalern frei, eine größere Expedition nach Güldenland zu unternehmen.

Im zweiten Teil dieser Kampagne gilt es, *Phileasson* zu befreien und alte *Hjaldingsche* Geheimnisse aufzudecken.

Funktion: Der erste Teil der Kampagne soll DSA ein klassisches Entdecker-Abenteuer für vorzugsweise niedrig- bis mittelstufige Helden bieten. Als Bonus bietet das Abenteuer zum Schluss einen tieferen Einblick in die mythologischen Hintergründe der Thorwaler, der Kampf gegen *H'Rangar/Charyptoroth* geht in eine neue Runde.

Gleichzeitig wird das bis dato nicht aufgegriffene Schicksal der Thorwaler *Güldenland-Expedition* unter *Phileasson* geklärt und fortgeführt. Außerdem kann dieses Abenteuer

Spielleitern den Startschuss zu einer *Güldenlandexpedition* der Thorwaler geben (dies allerdings nicht notwendigerweise als offizielles Modul), als auch den Kontinent *Myranor* spieltechnisch für aventurische Helden „näher heranrücken“.

Umsetzung: **zweibändige Kampagne** nach 2009

Erobert Mengbilla!

(Hintergrund, ggf. Vorbereitung auf eine Neuauflage der Thorwal-SH)

Fußend auf dem Satz in **G&D**, dass man um *Al'Anfa* zu besiegen ggf. *Boron* erschlagen müsse, kommt *Jurga* auf die Idee – vielleicht auch aus Rache für die Gefangenschaft - , eine Art religiösen Kreuzzug gegen die *Alanfaner Boron-Kirche* zu führen. Sie plant einen großen Überfall auf *Mengbilla* und die Plünderung/Zerstörung des dortigen *Boron-Tempels*.

Funktion: Das Szenario könnte einen Wendepunkt der thorwalschen Geschichte darstellen. Entweder ist der Angriff von (teilweisem) Erfolg gekrönt - was dann in der Tat eine Großtat *Jurgas* und der Thorwaler wäre, mit der Folge, dass sich die Thorwaler künftig womöglich noch aktiver auf den Meeren und an den Küsten zeigen würden, aber auch einer Festigung der thorwalschen Einheit. Eine Niederlage indes könnte das Ende *Jurgas* und der Zentralisierung einleiten.

Beides hat seinen Reiz und ist zunächst nur ein Denkanstoß, den es weiter zu diskutieren gilt.

Umsetzung: offen

Umsetzung der M&A aus UdW

In **Unter dem Westwind** befinden sich zahlreiche Abenteuerideen, die innerhalb *Thorwals* umzusetzen sind. Ggf. könnte man daraus eine weitere **Anthologie** gestalten.

(Diese Idee wurde mit dem Abenteuerwettbewerb "Hannover spielt 2010" wenigstens teilweise umgesetzt).

Nachwort

*Die Idee zu "Fluch des Flussvaters" kam 2004 von Ralf Dieter Renz und mir. Umgesetzt sollte sie werden von Michelle, Daniel und mir. Damals war das Abenteuer im Ausgang nicht offen, sondern die Thorwaler sollten in *Elenvina* erfolgreich sein. *Thomas* war seinerzeit begeistert und Ende 2005 gab es das Go zur Umsetzung. Anfang 2006 tagte die DSA-Redaktion und Teile der Redaktion sprachen sich u.a. vehement gegen die Plünderung *Elenvinas* aus. Der Streit zwischen mir und der Redaktion eskalierte und ich verabschiedete mich aus der offiziellen DSA-Arbeit. Ein Jahr später übernahm *Ulisses* das Ruder und motiviert von *Mark*, der als Redakteur die Bandredaktion übernahm, unternahmen *Michelle* und *Daniel* einen neuen Anlauf (in der Konzeption, die hier niedergelegt ist). Eine detaillierte Gliederung wurde erstellt, die ersten Arbeiten begannen, die CPT-Kampagne nahm erste konkretere Formen an und dann stieg *Daniel* wegen anderer Projekte aus. Ein Jahr später stieg *Tobias Radloff* ein und zusammen mit *Michelle* wurden 3/4 des Abenteuers fertig.*

Ayanthallas

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

Udo Kaiser

Teil 5: Der Kristall und der Wächter



Rueckblende

Während die Helden dieser Kampagne an einer Hochzeitsfeier im entlegenen Holzbach teilnehmen, geschehen ungewöhnliche Dinge in dem kleinen Dorf. Besonders die Entführung einer Freundin (eines Schutzbefohlenen) durch Elfen aus einer Paralellglobule sorgt dafür, daß die Abenteurer daran interessiert sind, den „Kristall des Amanthallas“ zu finden. 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*. Eine alte Tagebucheintragung der Zauberin führt sie zu einer verlassenen, zwergischen Kupfermine und über diese in die Tiefen unter dem Raschtulswall.

Tagelang streifen die Abenteurer durch ein gewaltiges, unübersichtliches Höhlensystem. Sie müssen eine Vielzahl unterschiedlicher Gefahren überwinden bis sie schließlich auf die Flederelfen in der „Grotte der Zuflucht“ stoßen. Hier finden sie zum ersten mal konkrete Hinweise, daß *Amanthallas* wirklich einst eine Schar von Elfen auf der Flucht vor einem unbenannten Feind in diese Höhlen führte. Von seinem Kristall wissen die Flederelfen jedoch nichts und so muß die Gruppe um ihre Suche fortzusetzen in das unterirdische Imperium des Purpurdrachen Domarkon eindringen, in welchem eine Gefahr, die vor nicht allzu langer Zeit erfolgreich zurückgedrängt wurde, erneut aus den Tiefen hervorbricht...

Auf der Suche

Vorbemerkung

Während die Helden sich im Reiche Domarkons bewegen, gelten die Regeln, welche im vierten Teil dieser Kampagne bereits erläutert wurden (siehe TS16, S72f).

Wie bereits dort zu lesen ist, schlage ich vor, daß die Helden das „Schlachtfeld von Ajik“ besuchen, bevor ihnen ein Weg zum Drachensee eröffnet wird. Was sie dort entdecken, ist ebenfalls im letzten Teil der Kampagne beschrieben worden (siehe TS16, S73f). Der fünfte Teil von „Amanthallas“ beginnt, nachdem die Helden sich erfolgreich vom Schlachtfeld zurückgezogen haben.

Nun geht es los

Nachdem die Abenteurer wie von Dämonen verfolgt mehrere Meilen zwischen sich und die Gigantenspinne gebracht haben, brechen sie in der nächsten einigermaßen sicher erscheinenden Seitenhöhle erschöpft zusammen. Ihnen fehlt die Kraft ihre Augen noch länger offen zu halten, doch gleichzeitig wollen sie auch nicht schlafen. Zum einen fürchten sie schutzlos den grausamen Bewohnern dieser Höhlenwelt in die Hände zu fallen, zum anderen wissen sie, daß der Schlaf ihnen nur schreckliche Alpträume bringen kann, in denen das „Monster von Ajik“ die Hauptrolle spielen wird.

Während man Wachen aufstellt, die versuchen können, die Gruppe vor der ersten Befürchtung zu schützen, müssen die anderen Helden sich hilflos der zweiten Furcht ergeben. Die Wächter können in den Gesichtern ihrer schlafenden Kameraden lesen, welche Qualen deren Geist erleidet, um dem gemarterten Körper ein wenig Ruhe zu ermöglichen.

Nach ein paar Stunden Rast können die Helden wieder aufbrechen, um den „Kristall des Amanthallas“ zu finden. Vielleicht wollen sie jedoch auch nur so viele Meilen wie möglich zwischen sich und das „Schlachtfeld von Ajik“ bringen. Auf jeden Fall

müssen sie ihre Zuflucht verlassen und sich wieder hinaus in das Reich des Purpurdrachen wagen. Hier hast Du nun die Möglichkeit sie langsam aber sicher in die Richtung des Drachensees zu lenken (siehe TS16, S72f und siehe auch die Karte „Domarkons Reich“).

Nachdem die Helden erfahren haben, daß die Spinnen ihr Gefängnis um das „Schlachtfeld von Ajik“ aufgebrochen haben, ist es nicht verwunderlich, daß sie bei ihrer Reise durch das Reich des Purpurdrachen auf Anzeichen eines erneut ausgebrochenen Konflikts zwischen Arachniden und „bleichen Echsen“ stoßen. So finden sie kleinere Ansiedlungen und Wachposten der Achaz zerstört. Senkrecht in die Tiefe fallende Schächte in der Umgebung zeigen an, woher die Spinnen kamen und wohin sie sich zurückgezogen haben. Es ist fast unmöglich und ungemein gefährlich diese scheinbar endlosen Schächte einer näheren Untersuchung zu unterziehen.

Einmal pro Tag sollte ein W6 gewürfelt werden, um festzustellen, ob die Helden auf eine Gruppe von Spinnen treffen. Bei einer gewürfelten 1 stoßen die Helden auf W3+1 Höhlenspinnen, die von 1W3-1 Wühlschraten und 1W6 Aschgoblins begleitet werden. Die Humanoiden stehen unter der geistigen Kontrolle der Spinnen und werden ihre „Meister“ bis zum letzten Atemzug verteidigen. Sie erinnern in ihrem Benehmen an die Grottenzwerg, welche die Abenteurer vor einigen Tagen – oder sind es bereits Wochen? – trafen (siehe TS15, S68ff).

Die Spinnen werden die Helden nur dann angreifen, wenn diese zuerst feindliche Absichten erkennen lassen. Die Achtbeiner scheinen eine völlig andere Aufgabe zu verfolgen und sind an den Abenteuern nicht interessiert.

Wenn die Helden den Spinnen folgen, werden sie entweder Zeugen eines Angriffs auf eine Achazpatrouille, der Plünderung von Asselpferchen der „bleichen Echsen“ oder (falls Wühlschrate in der

Gruppe sind) des Anlegens eines senkrechten Schachtes in die Tiefe. Es scheint als ob eine Gruppe immer eine bestimmte Aufgabe erfüllt, bevor sie wieder in die Tiefen verschwindet. Den Abenteuern drängt sich der Eindruck auf, daß die einzelnen Aktionen einem größeren Plan dienen.

Die Werte der Höhlenspinnen und Wühlschrate entnehmen bitte den vorherigen Teilen.

Der Drachensee

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Drachensee füllt eine gewaltige Höhle, die eine Grundfläche von über achthundert Quadratmeilen hat. An einigen Stellen ist der See über einhundert Schritt tief, während er im Durchschnitt nur eine Tiefe von zwölf Schritt hat. Die Höhlendecke befindet sich im Durchschnitt dreiundvierzig Schritt über der immerzu spiegelglatten Wasseroberfläche, doch der Abstand zwischen See und Höhlendecke schwankt zwischen null und dreiundachtzig Schritt.

Das Wasser des Drachensees ist kristallklar und eine Vielzahl von seltsamen, häufig abscheulichen Fischen, welche an das Leben in völliger Dunkelheit angepaßt sind, leben in dem Gewässer. Millionen von kleinen und kleinsten unterirdischen Bächen und Rinnsalen speisen den See, welcher seinen Ablauf im Südosten des Raschtulwalls hat, wo er die Quellwasser des Kamah speist.

Wenn die Helden in die Nähe des Drachensees kommen, müssen sie äußerst vorsichtig sein, da seine Ufer das Kernland der „bleichen Echsen“ darstellen. Eine Vielzahl von Siedlungen existieren hier nahe beieinander und die Chance einem oder mehreren Achaz zu begegnen ist deutlich höher. Die Spieler müssen jede Stunde, die sich ihre Charaktere hier aufhalten, mit einem W6 würfeln. Bei einer 1, 2 oder 3 begegnen ihnen 1W6 „bleiche Echsen“. Die Helden können vermeiden, entdeckt zu werden, indem sie extrem leise sind und dafür sorgen, daß keiner der Achaz sie riechen kann. Da die Echsen blind sind, ist keine weitere Tarnung nötig. Falls die Geschuppten sie trotzdem wahrnehmen sollten, müssen die Abenteurer dafür sorgen, daß die „bleichen Echsen“ nicht in der Lage sind, Alarm zu geben, was eine Verfolgung der Gruppe durch Kämpfer und Ordenskrieger (siehe TS16, S.73!) zur Folge hätte. Die Achaz, denen die Helden hier begegnen, sind jedoch nur Bauern und Fischer, welche nicht gerüstet und kaum bewaffnet sind.

Bleiche Echse, Bauer oder Fischer

Die Werte entnehmen Sie bitte den vorherigen Teilen.

Die Spieler mögen angesichts der Blindheit der Achaz glauben, daß ihre Charaktere unbeschadet durch die Straßen von Viriss, der Hauptstadt des Reichs von Domarkon schreiten könnten, falls sie keine Geräusche verursachen und keinerlei Geruch verbreiten. Ich möchte jedoch abraten dies zuzulassen. Erstens kann ich mir nicht vorstellen, daß die Helden ihren eigenen Körpergeruch, den Geruch des Leders, das sie mit

sich tragen, und den Metallgeruch ihrer Waffen und Rüstungen erfolgreich verbergen können. Zweitens ist die Wahrscheinlichkeit zu groß, daß einer der Abenteurer in den Straßen der Stadt einen Achaz anstößt oder eine der „bleichen Echsen“ in das Wirkungsfeld eines *Silentiums* hineingelangt, was sicherlich zu einem Alarm führen würde, den die Helden unmöglich überleben können.

Sobald die Abenteurer ans Seeufer gelangen, wird ihnen klar, daß sie dem Ziel ihrer Suche deutlich näher gekommen sind. Sie können erkennen, daß der See ein gewaltiges Gewässer ist, in welchem sich viele Meilen von ihrem jetzigen Standpunkt entfernt eine Insel befindet. Von dieser geht ein Funkeln und Glitzern aus, das sich im Wasser des Drachensees tausendfach spiegelt. Die Insel und einige hundert Schritt des sie umgebenden Gewässers sind deutlich erhellt. Im Kontrast zu diesem erhellten Zentrum des Sees kann man einige Ruderboote erkennen, auf denen „bleiche Echsen“ Netze auswerfen und einholen.

Entlang des Ufers erkennt man im fluoreszierenden Licht einiger Pilzplantagen Dörfer. Nicht weit entfernt erhellt ein lodernes Feuer auf dem Dach eines gewaltigen Tempels eine Stadt aus Stein.

Die Helden haben das Herz des Reiches Domarkons erreicht.

Die Helden werden nun höchstwahrscheinlich alles daran setzen, eines der Ruderboote der Achaz zu stehlen, um mit diesem zur Insel zu gelangen. Vielleicht können einige der Helden auch fliegen und wollen das glitzernde und funkelnde Eiland auskundschaften.

Mach Deinen Spielern klar, daß die Insel und mindestens dreihundert Schritt des sie umgebenden Wassers von gleißenden Licht erhellt werden. Es scheint geradezu unmöglich, unbemerkt Domarkons Heimstatt zu erreichen. Es ist sehr unwahrscheinlich, daß der Purpurdrache freundlich auf nicht eingeladene Gäste reagiert.

Sorge dafür, daß die Spieler sich Gedanken machen, was ihre Helden dem Drachen sagen wollen, wenn er sie konfrontieren sollte. Wollen sie ihm ein Geschäft anbieten? Sie könnten Domarkon magische Artefakte in ihrem Besitz versprechen oder sie könnten ihm auch von der Gigantenspinne, welche sie auf dem „Schlachtfeld von Ajik“ gesehen haben, berichten. Doch noch bevor die Helden ihre Pläne in die Tat umsetzen, und damit ihr Leben mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit verspielen können, überschlagen sich die Ereignisse und geben den Helden eine einmalige Chance, unbemerkt zur Insel zu gelangen.

Unersättlicher Haß

Während die Abenteurer in einem sicheren Versteck noch darüber beraten wie sie zur Insel gelangen und mit dem Drachen verhandeln wollen, erschüttert ein Beben den Felsen um sie herum. Steine stürzen auf sie hernieder und der Stollen, in dem sie sich befinden, droht zusammenzubrechen. Auf ihrer Flucht vor einer Lawine von Geröll gelangen sie zum Ufer des Drachensees, wo sie in letzter Sekunde den heran stürzenden Gesteinsmassen ausweichen können.

Sobald der Staub sich ein wenig gelegt hat, können sie sehen, wie der große Tempel im Zentrum von Viriss in einem gewaltigen Krater verschwunden ist. Vom Grunde des Kraters kommt ein grünes Leuchten, welches von der Höhlendecke reflektiert die gesamte Stadt in ein bizarres Licht hüllt. In diesem Licht kann man erkennen wie hunderte von Riesenspinnen über den Kraterrand in die Stadt strömen, wo sich ihnen „bleiche Echsen“ in einem verzweiferten Verteidigungskampf entgegen stellen.

Von der Unwirklichkeit dieses Bildes gebannt sehen die Helden nicht, wie sich ein dunkler Schatten von der Insel im Drachensee erhebt und auf gewaltigen Schwingen zur Stadt fliegt. Erst als ein plötzlicher Windstoß das Wasser zu ihren Füßen aufwühlt und mit sich den Geruch von Schwefel und Feuer bringt, werden die Abenteurer gewahr, daß Domarkon den Verteidigern von Viriss zur Hilfe eilt...

Die Helden sollten diesen Augenblick nutzen, um in einem der nahe gelegenen Dörfer ein Ruderboot zu entführen. In dem heillosen Durcheinander, das dem Erdbeben und der Attacke auf Viriss folgt, sollte ihnen dies ohne größere Schwierigkeiten gelingen.

Ihnen sollte klar werden, daß die Überfahrt zur Insel mit dem Boot aus Pilzholz über drei Stunden dauern wird. Sie können in dem ungewohnten Licht die Distanz nicht absolut korrekt abschätzen, doch sie müssen verstehen, daß sie nur eine Chance haben, wenn Domarkon einige Zeit in Viriss bleibt. Der Drache benötigt etwas mehr als fünfzehn Minuten für den Flug von seiner Heimstatt zur Hauptstadt seines Reiches.

Während ihrer Überfahrt können die Helden beobachten wie Dutzende von Spinnen im Feuer des Drachen vergehen. Plötzlich verdunkelt sich das grüne Leuchten, und schließlich erhebt sich die gigantische Spinne, welche die Helden schon zuvor gesehen haben, aus dem Krater. Domarkon hüllt die achtbeinige Monstrosität sogleich in einen gewaltigen Feuerball, doch dies scheint seine Gegnerin nicht aufzuhalten. In einem gewaltigen Satz, welchen man dem Ungetüm niemals zugetraut hätte, stürzt sie sich auf den Purpurdrachen. Die zwei Kolosse sind in einen Kampf miteinander verwickelt, der nur mit dem Tode von zumindest einem der beiden enden kann.

Domarkons mächtige Kiefer zermalmen eines der Beine der Gigantenspinne, welche mit ihren

fürchterlichen Greifzangen den gepanzerten Hals des über 3000 Jahre alten Drachen quetscht. Die gewaltigen Körper rollen hin und her und Viriss zerfällt zu Staub unter den Titanenkräften der beiden Kämpfenden. Nichts und niemand in der Stadt wird von Zerstörung und Tod verschont...

Währenddessen rudern die Helden aus Leibeskräften, um möglichst rasch zur Insel zu gelangen. Das Toben der beiden Kontrahenten in Viriss sorgt dafür, daß das Wasser des Sees unruhig ist, doch solange diese nicht in das Gewässer rollen und dort ihren Kampf fortsetzen, sollten die Helden in ihrem Boot einigermaßen sicher sein.

Gerade als den Abenteuern dieser Gedanke kommt, schlägt Domarkon mit seinem Schwanz aus, um sich aus dem Todesgriff seiner Gegnerin zu befreien. Er trifft ein kleineres Haus, das sich unter der Wucht des Hiebes auflöst, und dessen Steine wie Geschosse davonfliegen. Einige treffen einen gewaltigen Stalaktit, welcher von der Höhlendecke über dem See über vierzig Schritt hinab reicht. Unter dem Bombardement der Steine zersplittert seine Basis und mehrere Dutzend Tonnen Gestein stürzen in den See...

Eine gewaltige Welle kommt auf das Boot der Helden zu. Jeder von den Insassen des Bootes muß eine Probe auf „Boote fahren“ ablegen. Addiere die Ergebnisse aller Proben auf. Gelungene Proben werden mit ihrem Überschuß positiv in diese Rechnung eingebracht, mißlungene Proben gehen entsprechend negativ ein. Ist die Summe -10 oder weniger, so ist das Boot gekentert und untergegangen. Die Abenteurer müssen zurück zum Ufer schwimmen. Ihre Bewegungen im Wasser mögen die Aufmerksamkeit einiger Raubfische wecken!

Bei einem Ergebnis von -9 bis 0 hat das Boot erheblich Wasser genommen und ist beschädigt. In einem solchen Fall sollten die Helden zum Ufer, das etwa 1000 Schritt entfernt ist, zurückkehren und sich ein neues Boot beschaffen. Sie können natürlich auch weiterfahren, wenn es ihnen irgendwie gelingt, die Schäden zu reparieren, und das aufgenommene Wasser aus dem Boot zu befördern.

Bei einem Ergebnis von 1 bis 10 haben die Helden die Sturmwelle gemeistert ohne größere Schäden zu nehmen.

Wenn die Summe der Proben größer als 10 ist, haben sie die Welle dazu genutzt 500 Schritt näher zur Insel zu kommen.

Der Kampf zwischen Domarkon und der Gigantenspinne dauert an. Sein kochendes und ihr ätzendes Blut haben sich vermischt und hüllen die Ruinen von Viriss in einen giftigen Dampf. Sie hat sich noch tiefer in seinen Hals verbissen und die Klauen an ihren verbleibenden fünf Beinen haben große

Löcher in seine Schwingen gerissen. Mit seinem Feueratem hat er ihre Augen verbrannt und insgesamt drei ihrer Beine durchtrennt.

Die Bewegungen der beiden sind träger geworden und ihre Attacken sind deutlich kraftloser als zu Beginn des Kampfes, der nun schon über eine halbe Stunde andauert. Die gewaltige Höhle mit dem Drachensee erzittert unter dem Keuchen Domarkons, der verzweifelt nach Atem ringt, während der Toteskampf der Gigantenspinne sich lautlos vollzieht.

Mit einem letzten Aufbäumen richtet sich der Purpurdrache auf und erhebt sein ehemals stolzes Haupt über die giftigen Dämpfe. Er schlägt mit seinen Klauen nach dem Leib seiner Kontrahentin, deren goldener Chitinpanzer endlich nachgibt

und aufplatzt. Aus ihrem plumpen Körper strömen grünes Blut und noch immer pulsierende Organe über das Schlachtfeld. Ihren Biß hat die Sterbende jedoch nicht gelockert. Der nach Luft schnappende Domarkon gleitet auf den Innereien seiner toten Gegnerin aus und stürzt über den Rand des Kraters im Zentrum von Viriss in die Tiefe. Wenige Sekunden später ist eine dumpfe Explosion zu hören und das grünliche Leuchten erlischt...

Meisterinformation:

Die Helden sind sich ziemlich sicher, daß Domarkon ihnen bei der Erkundung seiner Insel nicht mehr im Wege stehen wird. Doch man weiß ja nie...

Amanthallas und der Wächter

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Die Insel Domarkons ist eine schroffe Felsformation, die ziemlich genau im Zentrum des Drachensees liegt. Ein etwa zweihundert Schritt durchmessendes Hochplateau in ihrem Zentrum war Domarkons Hort und Ruhestatt. Die Insel und der See um sie herum, sind in ein glitzerndes Leuchten gehüllt.

Mit einigen Kletterproben und der Hilfe ihrer Kameraden sollten die Helden es ohne größere Schwierigkeiten schaffen, das Hochplateau zu erreichen.

Sobald die Abenteurer auf die flache Ebene im Zentrum der Insel kommen, wird ihnen der Hort des Drachen auffallen. Er besteht aus unzähligen Goldklumpen, ungeschliffenen Edelsteinen, verrostenden Bronzeschwertern, einigen uralten Münzen und dunkelvioletten, fast schwarzen Drachenschuppen.

Am Rande des Hochplateaus steht ein in zerfetzte Roben gekleideter Elf. Er ist bei dem Versuch, vor irgendeiner Gefahr in der Nähe des Horts davonzulaufen, versteinert worden. In seiner rechten, ausgestreckten Hand hält er einen faustgroßen Rosenquarz. Von diesem geht offenbar das Glitzern und Leuchten aus, welches man vom Ufer des Drachensees sehen konnte. Trotzdem blendet es die Helden nicht. Es scheint fast so, als wäre der Kristall nur das Zentrum einer Lichtkugel und nicht ihr Ursprung.

Der Hort mag mehrere zehntausend Goldstückewert sein, doch die Helden könnten am Körper bestenfalls einen Wert von ein- oder zweitausend Dukaten fortschleppen. Lege fest was Du ihnen zugestehen möchtest, doch bedenke, daß dies fast alles unbearbeitete Goldfunde und ungeschliffene Rohedelsteine sind, welche für ihren Wert relativ viel wiegen. Bei dem Elfen handelt es sich natürlich um Amanthallas, welcher hier das Opfer eines mächtigen Drachenzaubers Domarkons wurde, der dem gildenmagischen *Granit und Marmor* ähnelt, jedoch viel schneller eine völlige Versteinering herbeiführt.

Den Rosenquarz hält die Statue fest mit ihrer rechten Hand umklammert. Wenn die Helden ihn bergen wollen, müssen sie entweder die Finger der Hand zerschlagen, oder sie müssen Amanthallas zurück verwandeln. Ersteres ist mit etwas

Gewalt, den richtigen Werkzeugen und einem guten Maß Skrupellosigkeit ohne weiteres möglich, doch für die zweite Möglichkeit müssen die Abenteurer ein mächtiges *Verwandlungen beenden* sprechen (Die MR von Amanthallas ist 17 und bei der Berechnung der aufzuwendenden Astralpunkte, muß davon ausgegangen werden, daß Domarkon zur Zeit, als er den Spruch sprach, einem Magier der dreizehnten Stufe entsprach.).

Es ist jedoch relativ gleichgültig, wie die Helden an den Kristall herankommen wollen. Sobald sie die Hand des Elfen zerschlagen, fällt der Kristall zu Boden (Entsprechende Vorsichtsmaßnahmen der Helden scheitern aus irgendwelchen unglücklichen Gründen! Improvisiere!). Wenn Amanthallas zurück verwandelt wird, verliert er das Gleichgewicht und der Kristall entgleitet seinem Griff...

Als der Kristall den Felsen trifft, splittert ein winziges Stück von ihm ab. Das Licht, welches bislang die Helden und die ganze Insel umgab, weicht von einem Herzschlag zum anderen einer undurchdringlichen Dunkelheit. Die Abenteurer haben das äußert unangenehme Gefühl in einen bodenlosen Abgrund zu stürzen. Sie stürzen und stürzen und stürzen. Dann kommt ein Licht rasend schnell auf sie zu und sie verlieren das Bewußtsein.

Was die Helden gerade erfahren haben, war das direkte Eingreifen Fuldigors. Er konnte nicht zulassen, daß der Kristall des Amanthallas wieder aktiv das Schicksal von Hunderten und Tausenden beeinflußt. Er sorgte dafür, daß Dere nicht durch das Wirken eines längst vergessenen Artefakts das Opfer einer Sphäreninvasion wird. Er sorgte dafür, daß der „Kristall des Amanthallas“ einen winzigen Splitter verlor und Pyrdakors Karfunkel erhielt einen weiteren Riß...

Niemand außer dem alten Drachen des ehernen Schwertes weiß, welche Macht in dem Kristall verborgen war. Die Helden mögen mutmaßen, das es etwas mit Sphärenreisen oder sogar der Erschaffung von Nebenglobulen zu tun hat, doch es kann keine Gewißheit geben. Mit dem Verlust des Splitters verlor der Rosenquarz seine Magie.

Die Abenteurer werden natürlich niemals erfahren, welchen Kräften sie ausgesetzt waren, doch ein Gefühl von tiefster Ehrfurcht und die unerklärliche Einsicht, daß es so besser ist, erfüllt sie. Sie erwachen aus ihrer Bewußtlosigkeit nur wenige

hundert Schritt von Holzbach entfernt. Falls sie Amanthallas zurück verwandelt haben, so müssen sie feststellen, daß er nicht bei ihnen ist. Sein Kristall liegt

jedoch neben ihnen am Boden, von dem abgesplitterten Teil fehlt aber jede Spur.

Heimkehr

Es ist bereits später Abend, als die Helden nach Holzbach kommen. Einige Kinder, die im Sand der Straße Hüpfekästchen spielen, entdecken sie zuerst. Wenige Minuten später hat sich das gesamte Dorf um die Helden versammelt. Die Bauern und Jäger stützen die entkräfteten Abenteurer und tragen ihre Ausrüstung in den „Erlkrug“ (siehe TS12, S36). Dort wird ihnen sogleich eine warme Suppe angeboten und sie können ihren Durst mit dem besten Bier stillen.

Schließlich kann Yasmin ihre Anspannung nicht mehr zurückhalten und sie fragt die Helden, ob sie den Kristall gefunden haben. Ein Blick in die mit Tränen gefüllten Augen der besorgten Mutter der entführten Taiba muß auch den hartgesottensten Abenteurer erweichen.

Wenn die Helden nun den Kristall vorzeigen, scheint eine sehr schwere Last von den Schultern der Dorfbewohner genommen zu werden. Der Markherr tritt an die Helden heran und ringt nach Worten des Dankes, während andere ihre Erleichterung zeigen, indem sie ihre Kopfbedeckungen in die Luft werfen und einen lauten Freudenschrei ausstoßen. Ein jeder will mit den Charakteren anstoßen und der sprachlose Hendrik sinkt weinend gegen die Schulter eines der Helden.

In diesem Trubel achtet niemand auf Joster Dergenwohl, den sobald die Helden den Kristall vorzeigen, eine plötzliche Übelkeit überkommt. Erst als er aufschreit und sich dann vehement übergibt, werden die Helden und Dorfbewohner auf ihn aufmerksam. In dem Erbrochenen zu seinen Füßen glitzert ein dunkelblauer Edelstein von der Größe eines Hühnereis.

Nur eine Sekunde später erstrahlt der Edelstein in einem grellen, violetten Leuchten. Wie bereits zuvor können die Helden beobachten wie sich innerhalb einer Minute ein Sphärentor bildet, aus welchem drei der „Fremden“ heraustreten (siehe TS12, S48). Jeder von ihnen führt einen der Entführten vor sich her. Die Fremden haben ihre Schwerter gezogen und die Klängen ihrer Waffen an die Hälsen von Taiba (bzw. Thorben), Pjotr und Cecillia gelegt.

Die Elfen von Koltrum sind wiederum durch INVERCANOS geschützt (siehe TS12, S48). Sie haben diesmal keinen FORTIFEX gewirkt um den Austausch von Kristall und Gefangenen zu ermöglichen.

Der Elf in der Mitte streckt nur auffordernd seine linke Hand aus und deutet dem Träger des Kristalls diesen zu übergeben. Nach ihrem Erlebnis mit Fuldigor wissen die Helden, das sie den „Fremden“ das Artefakt übergeben können, ohne daß diese großen Schaden damit anrichten können. Die Entführer lassen sich auf keinerlei Verhandlungen ein und wirken äußerst ungeduldig. Um also das Leben von Taiba (bzw. Thorben) und den anderen zu retten, sollten die Abenteurer den Kristall übergeben.

Sobald die Elfen vom Koltrum im Besitz des Artefakts sind, springen sie durch das Sphärentor und lassen ihre Geiseln zurück. Das Sphärentor verschwindet nur wenige Augenblicke später.

Ausklang in Holzbach

Die Freude in Holzbach ist natürlich unbeschreiblich. Die Entführten, die offenbar gut behandelt wurden, werden nach einer gewaltigen Feier am nächsten Morgen intensiv befragt. Da sie jedoch mehr oder weniger ununterbrochen in einer Gefängniszelle gehalten wurden, können sie nicht viel mehr berichten, als das, was schon Joster Dergenwohl, erzählt hat (siehe TS12, S49!). Sie haben ebenfalls den riesigen Höhlenkomplex mit seinen Maschinen und magischen Zirkeln gesehen. Von dort brachte man sie in eine kleinere Höhle, wo man sie bis vor wenigen Augenblicken beließ. Die „Fremden“ haben für ihr leibliches Wohl gesorgt und keinerlei Fragen gestellt. Gelegentlich haben Explosionen den Höhlenkomplex erschüttert und einmal glaubten die Gefangenen Kampfärm zu hören, doch dies hat nur wenige Minuten angedauert. Später war so etwas nicht mehr vorgefallen.

Falls die Helden darauf bestehen, die drei Zurückgekehrten auf Kristalle, wie den, den Joster erbrochen hat, zu untersuchen, werden sie nichts feststellen können. Ein *Odem Arcanum* oder auch ein *Oculus Astralis* beweist nur, daß die drei keinerlei Magie in sich tragen. Vielleicht bestehen die Helden auch darauf, daß Taiba (bzw. Thorben) und die anderen beiden dazu gebracht werden, sich zu übergeben, was auch nichts wirklich interessantes ans Tageslicht bringt.



Abschluss

Die Bewohner von Holzbach sind mit dem Ausgang dieses Abenteurers einigermaßen zufrieden. Natürlich werden sie Kurim und den Bauer Dergenwohl vermissen, doch mit diesem Verlust haben sich alle bis auf Joster einigermaßen abgefunden. Der Junge wird noch einige Zeit brauchen, doch die Unterstützung der gesamten Gemeinde ist ihm gewiß.

Die Helden können davon ausgehen, daß sie immer gern gesehene Gäste in dem Dorf sein werden. Niemand hier wird ihnen so richtig glauben, wenn sie berichten, welche unvorstellbaren Abenteuer sie unter dem Gebirge erlebt haben, denn man erwartet einfach, daß Helden solche Geschichten erfinden, um im „Geschäft“ zu bleiben. Ob man ihnen an anderer Stelle mehr Glauben schenkt, bleibt ganz Dir überlassen. Auf jeden Fall sollte jeder Charakter für die Erfahrungen, die er während dieser Ereignisse gemacht hat, mindestens 1000 Abenteuerpunkte erhalten. Weitere Belohnungen für gutes Rollenspiel oder ausgefallene Ideen überlasse ich ganz Dir, ebenso ggf. Spezielle Erfahrungen. Was das Einbauen der in *Amanthallas* eingeführten Schauplätze in Deine Kampagne betrifft, so lasse Deiner Phantasie ebenfalls freien Lauf:

Vielleicht wird das Wiederfinden und Bergen von Domarkons Schatz eine fixe Idee, die die Helden immer wieder in die Höhlen unter dem Raschtulswall treibt. Wer weiß, ob der alte Drache wirklich tot ist? Gibt es vielleicht weitere Gigantenspinnen, die früher oder später auch bis zur Oberfläche vorstoßen könnten? Welches Schicksal erwartet die Flederelfen? Was passiert mit den Elfen von Koltrum? Werden sie jemals zu ihren Brüdern auf den „Inseln im Nebel“ zurückfinden? Welche tragischen Folgen könnte eine solche „Heimkehr“ haben?

Ich hoffe, daß Holzbach und die Katakomben unter dem Raschtulswall Anlaß für viele weitere Abenteuer in Deiner Kampagne sind und hoffe, daß alle Spieler die Zeit genossen haben, die sie auf der Suche nach dem „Kristall des Amanthallas“ verbracht haben.

Udo Kaiser

ENDE

