

DIE SPIELEBURG

Alle Spiele zum Ausprobieren!

Familienspiele

Erwachsenenspiele

Kinderspiele

Rollenspiele

Importspiele

Trading-Card-Games

u.v.a.



Offnungszeiten:

Mo - Fr. 10.00 - 18.30 Uhr Sa 10.00 - 16.00 Uhr Theaterstr. 8 37073 Göttingen Tel.: 0551 - 567 38

Fax: 0551 - 567 07

e-mail: Spieleburg@t-online.de

Comming soon...

EMI-Spezialkommando "Zerberus"

Eine Kampagne in den Jahren 2052/53

02.11.2052

Text der Topmeldung in den 19:00-Uhr-Nachrichten auf "Euro-Channel One".

Archivbilder von den Kämpfen um Katmandu unterlegen den ersten Teil der Meldung, dann folgen aktuelle Aufnahmen aus dem zerstörten Zentrum von Bombay, von wo ein Reporter im ABC-Schutzanzug live berichtet:

Der Vorstoß der chinesischen Truppen ist während der letzten Nacht von den Verbänden der Islamischen Union aufgehalten worden. Zwischen Kalkutta und Varanasi stehen sich nun an den Ufern des Ganges die vierte Armee der Chinesen und das 12. indonesische Corps der IU gegenüber. Zu dessen Verstärkung sudanesische Panzer- und pakistanische Hooververbände von Jabalpur bzw. Cuttack nach Nordosten vorrücken.

Eurochannel One

17. Januar '53, 19:00 Uhr, "News around the orld"

... Wie Augenzeugen berichten, soll zuvor ein unheimliches Leuchten im Innern des Krankenhauses zu sehen gewesen sein. Andere berichten davon, daß es sich bei dem unbekannten Amokläufer um ein riesenhaftes Insekt gehandelt habe, obwohl diese Berichte wohl eher auf den übermäßigen Genuß von Horrorfilmen und weniger auf Tatsachen beruhen.

Sicher ist bisher nur, daß der oder die Unbekannte 65 Menschen - Patienten, Pflegepersonal und Ärzte - bestialisch umbrachte, bevor er bzw. sie auf bisher ungeklärte Weise fliehen konnte. Die Polizei von Vatneyri nahm vor wenigen Minuten Stellung zu dem furchtbaren Verbrechen...

Liebe Leserinnen und Leser,

wir ihr unschwer erkannt haben werdet, haben wir den geplanten Veröffentlichungstermin nicht eingehalten.

Wir werden es auch definitiv nicht mehr schaffen alle vier Monate ein Heft zu veröffentlichen. Eher werden 8-12 Monate daraus werden. All denen von euch, die schon befürchteten, daß wir angefangene Sachen nicht vollenden würden, sei ein Blick auf das Inhaltsverzeichnis empfohlen: Der zweite, abschließende Teil des Südmeerabenteuers ist ebenso zu finden wie der 4. Teil von Udos Amanthallas Kampagne. Letztere wird im TS 17 ihren Abschluß finden.

Nach dem TS 17 werden wir mit dem TS wahrscheinlich eine unbestimmte Pause einlegen. DSA gehört derzeit einfach nicht zu unserern Lieblingsbeschäftigungen. Wir haben zwar noch immer einige Ideen und Projekte im Kopf, aber nicht die Muße diese umzusetzen.

Schwerpunkt, wie könnte es auch anders sein, ist dieses Mal natürlich wieder Thorwal und der schwelende Konflikt mit dem Horasiat. Endlich wird offenbar, was sich in diversen Artikeln seit mehreren Heften ankündigte: Die Runajasko in Olport ist auf neuen Wegen. Wir warten gespannt auf euer Feedback hierzu.

Ein Ärgernis für alle Thorwal-Spieler waren die ABs 90 und 91 mit ihren Berichten über die Zyklopeninseln. Hier sei klargestellt, dass wir, bzw. das Thorwal-Briefspiel nichts mit dieser schwachsinigen Aktion zu tun hatten. Wahrscheinlich handelte es sich um verkleidete Horasier, die Thorwal lächerlich machen sollten oder die Geschichte ist komplett von der horasischen Regenbogenpresse erfunden ... Gregor hat die Geschichte dann aber immerhin zu einem erträglichen Abschluß gebracht und auch in diesem Heft ist dazu ein Artikel zu finden.

Nun noch ein Anliegen in anderer Sache: Wie im Vorwort zum TS 15 angedroht, arbeiten wir an einem neuen Rollenspielprojekt mit dem Namen Zerberus. Hauptautor ist Udo Kaiser, der die Einführungskampagne dazu geschrieben hat, und euch allen von etlichen Abenteuern und Artikel auch aus dem TS und dem offziellen Aventurien bekannt sein dürfte. Zusammen mit Dirk Remmecke vom Spieleladen Hannover, Mark Wachholz aus Berlin und anderen entsteht ein SF-Rollenspiel, dessen erste Kampagne aber durchaus auch Fantasy-Elemente enthält. Nichtsdestotrotz orientiert sich der Hintergrund an einer realistischen Erde.

Wir suchen Leute, die Interesse daran haben, die Einführungskampagne, die auf der Erde im Jahr 2052 beginnt, probezuspielen. Die Spieler bilden das Einsatzkommando Zerberus des Europäischen Militärischen Geheimdienstes (EMI), und ihr erster Einsatz führt sie in eine Unterwasserstation bei den Azoren, denn Aquapolis II antwortet nicht ...

Das Rollenspiel Zerberus baut auf einer fiktiven irdischen Geschichte auf, die sich vielleicht so entwickeln könnte. Bitte meldet euch nur, wenn ihr ernsthaft Interesse daran habt,

Bitte meldet euch nur, wenn ihr ernsthaft Interesse daran ha die Kampagne auch probezuspielen.

Ragnar

Inhalt:				
Impressum	S. 4			
Thorwal Briefspiel	S. 6			
Thorwal Standard	S. 7			
Thorwals Kriegshafen	S. 21			
Geschützmunition in Thorwal	S. 23			
"Santrax" von Rafael Gowindra	S. 26			
Die Runajasko zu Olport von Michelle Schwefel	S. 29			
Stunde der Rache, Teil 2 von Andreas Reinhard und Steven Hepp S. 41				
Amanthallas 4. Teil				
von Udo Kaiser	S. 61			
söldner heute	S. 76			
Der (Wahre) Bote	S. 79			
Aventurisches Liedgut	S. 80			

Neues aus dem Limbus:

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

Noch mehr Thorwal-Texte

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

Thorwalsche Geschichten

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

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

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



Der Sp\@elelader



Die Adresse in Hannover für Brett- und Rollenspiele.

Jeden Dienstagabend ist Spieleabend!!!

Ab 50 DM Lieferwert verschicken wir Eure Bestellungen versandkostenfrei!

Gretchenstr. 6 30161 Hannover Tel.: 0511/388 73 23 - Fax: 0511/388 73 24 DerSpieleladen@t-online.de

Impressum

Ist (fast) alles selbst gemacht und ohne kommerziellen Hintergrund. Falls wir irgendwo Rechte anderer berühren, geschützte Zeichen u.s.w. verwenden, liegen diese Rechte bei den Anderen.

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

Kritik von außen ist nett. Wir weisen aber vorsorglich auf eine ausgeprägte Altersverstocktheit der Redaktion hin. Wir freuen uns auch über Artikel und Kleinanzeigen zum TS, WB, RL oder SH, auch wenn es nur Ideen oder Anregungen sind.

Redaktion:

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

Weitere Redakteure für Thorwal:

Jens-Arne Klingsöhr, Torben Leutenantsmeyer, Volkmar Rösner

Weitere Mitarbeiter dieser Ausgabe:

Malte Bernd, Jan-Frederik Edlich, Rafael Goriwoda, Dominik Hartmann, Steven Hepp, Udo Kaiser, Andreas Reinhardt, David Schmidt, Oliver Steiger, Petra Stöcklein, Volker Strunk, Dirk Wagner

Zeichnungen: Lothar Danger (S. 21f), Alexander Hajek (S. 46); Jens Haller (S. 61, 76, 78; Björn Lensig (Titel, S.29, 62, 65, 72); Simone Ronner (S. 19, 21, 29, 34f, 37, 41, 45); Andreas Reinhard (S. 53, 55, 57); Stefan Trautmann (S. 79, 82) und wie immer geklaute

Karten: Udo Kaiser (S. 67, 75), Steven Hepp (S. 60)

Druck: Sollermann, Leer **Auflage**: 700

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

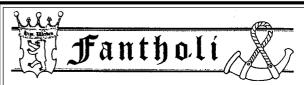
http://www.Thorwal-Standard.de

http://www.Rommilys.de

Thorwal-Briefspiel: http://www.Thorwal.de http://www.zerberus.info

Händler:

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



Die neuste Ausgabe berichtet in aller Ausführlichkeit auf über 20 Seiten über die "Tage des Donners" in denen die Weidener unter Beweis stellen, weshalb ihr Land und dessen Bewohner auch "Schild und Wehr" des Reiches genannt werden und ohne deren massive Hilfe der Sichelstieg nicht befreit worden wäre.

Für nur 3,-- DM zu beziehen bei: J. A. Klingsöhr Nelkenstr. 20 30167 Hannover Liebe Thorwaler!

Auf dem Markt in Belhanka erwarb ich aus Thorwaler Beutegut eine Eurer lustigen Gazetten, nämlich den "Thorwal Standard Nr. 15". Erst einmal muß ich mich für euren wirklich interessanten Artikel über historischen Schiffsbau bedanken. Mit dessen Hilfe bekam ich ein "Gut" im Fach "Geschichte des Schiffsbau".

Da Ihr mir (wenn auch unwissentlich) damit sehr geholfen habt, will ich Euch auch ein paar Tips für den modernen Schiffsbau geben. Denn das habt Ihr bitter nötig, wie ich bei der Beschreibung eures neuen Schiffstyps, dem sogenannten "Winddrachen", schnell erkannte.

Zuerst mal zum offensichtlichen: Das Schiff ist angegeben mit einer Länge von 33 Schritt und einer Breite von nur 6 Schritt. Das ergibt ein Längen-Breiten Verhältnis von 5,5:1, was sehr ungünstig für eine "Schivone" ist. Normal wäre ein Verhältnis von etwa 3,5:1. Dazu kommt ein viel zu geringer Tiefgang von 2,5 Schritt.

Nun, wenn dieses Schiff nicht schon beim Auslaufen untergeht, wird es spätestens beim ersten Wind von dwars kentern. Mein Wort drauf!

Weiterhin:

Die Formel für die Berechnung des Schiffsraumes lautet: (Länge x Breite x Tiefgang): 3. Also (33 x 6 x 2.5): 3 = 165 Quader! Nicht 310 Quader wie Eure Schiffsbauer "errechneten". Der Frachtraum beträgt bei Segelschiffen etwa 2 Drittel des Schiffsraums, das wären also 110 Quader, nicht 210 Quader wie angegeben.

Ihr solltet in Euren Werften unbedingt jemand mit mathematischen Kenntnissen beschäftigen!

Weiter:

Für ein Schiff der angegebenen Größe (310 Quader, 3 Masten) wäre eine Schiffsbesatzung von 61 Mann nötig (10 pro Mast und 1 je 10 Quader), die angegebenen 40 Mann wären deutlich zu wenig. Nimmt man den realen Schiffsraum von 165 Quadern wären immer noch 46 Mann nötig...

Der "mittlere Aal" bugwärts erstaunt mich auch ein wenig. Mir sind eigentlich nur leichte und schwere Aale bekannt, aber vielleicht haben Eure Geschützbauer ja einen neuen Typ entwickelt …

Noch ein kleiner, aber unter Umständen lebensrettender Rat: Wenn Eure Geschützbauer ähnliche mathematische Kenntnisse wie Eure Schiffsbauer aufzuweisen haben, kann ich euch nur raten beim Abschuss dieser Geschütze in Deckung zu gehen! Denn beim Feind werden diese ganz sicher keinen Schaden anrichten...

Ich hoffe Euch mit meinen Ausführungen ein wenig geholfen zu haben, denn schließlich liegt es auch im Interesse der tapferen horasischen Kapitäne, daß Eure Schiffe nicht immer schon von alleine kentern. Damit ist kein Ruhm zu erwerben! (Und auch keine Beute!)

Liebe Grüße nach Thorwal!

Marcon ya Contenay (Schiffsbauerlehrling im zwoten Jahr) Werft Cabazzo Nachfahren, Belhanka

Dennis Fuser

(Vielen Dank für Korrekturen. Wenn der Artikel online gestellt wird, werde ich ihn entsprechend überarbeiten.)

Wohl 'ne Fluke aufn Kopp gekriegt!

Heult doch! Selbst schuld! Is doch Jauche wat die Kendrarer gemach ham. Oder wat wär gewesen, wenn die Horaslüüt vor Thorwal auf Walfang gegangen wärn? Wärn wohl inne Heimat auch'n paar bös worn oder? War wohl was im Snappes, macht man doch nich, so watt wie die Seestute entern und dann auch noch den Timor mitnehm. War sowieso echt ne Heldentat, den unbewaffneten Pott zu entern. Schade, dass man uns nich losgeschickt hat, unsern DIENSTHERREN rauszuhaun, sonst wär von Thorwal noch weniger übrig als jetzt. Nach Neetha ham sich die Kendrarer ja sowieso nich getraut, feige Säcke. Hättn sich auch nur paar Zahnlücken mehr geholt, die Flachköppe.

Also: Seid ihr Thorwaler? Dann hört auf zu flennen und sucht Euch bessere Prisen, Al'Anfaner oder so. Dann könnt ihr euch hier auch wieder blicken lassen. Die Horaslüüt sind nämlich garnich so.

Olaf Tomaszewski

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

Alle Achtung!

Christian Steinke

Ich habe mich wieder sehr gefreut über den neuen TS. Ich hatte wenig Zeit die vier TS zu lesen, bin jetzt aber fleissig dabei, alles nachzuholen und ich bin begeistert. Ich wäre auf jeden Fall traurig, wenn der TS eingestellt wird. So als alte Thorwalerin muss man doch informiert sein, und wenn Aarona Valdottir nun gar nicht mehr weiss, was los ist, dann kann ich für nichts garantieren. Also macht weiter so und bis dann ... Janet Fischer oder Aarona

Ich hab gerade heute den TS 15 in die Finger gekriegt und natürlich gleich verschlungen, besonders wegen dem Angriff auf den Puderquastenkonvoi, an dem auch die Hammerfäuste beteiligt waren. Ziemlich genau so hatte ich mir das vorgestellt, die Hammerfäuste sind zwar gut motiviert, haben aber kaum Ahnung, wie man mit der Schivone umgeht ... Allerdings scheint der Kahn ja unbeschädigt aus der Sache rausgekommen zu sein. Auch der Artikel über thorwalschen Schiffsund Geschützbau ist spitze. Ich frag mich allerdings, ob wir beide nur zufällig dasselbe Buch für einige der Zeichnungen verwendet haben oder ob Du meine Homepage (die 'Werft' von Olport) geplündert hast ...;-)

Was Dein Vorwort angeht, ich hoffe mal, Ihr macht auch nach TS 17 oder 18 weiter, im Notfall kann ich auch mit 1-2 Ausgaben pro Jahr leben ;-)

Sven Wichert

(Danke für die aufmunternden Worte. Aber es ist in der Tat so, daß wir neben unserer beruflichen Belastung einfach unter einer großen DSA-Unlust leiden, die in den letzten Jahren stetig zugenommen hat. Ich sage nicht, daß dies das Ende des TS ist, denn ich habe 1992 schon einmal vorzeitig das Ende proklamiert, doch die damalige Pause hat immerhin 2-3 Jahre gedauert ...

Derzeit begeistern wir uns einfach mehr für andere Rollenspiele wie Cthulhu, Midgard 1880, GURPS und eben unser eigenes System. Da wir leider bei der Masse unserer Leser für diese Systeme kaum Begeisterung wecken dürften, bleibt nicht genug Kreativität für den TS übrig.)

Schiffswerft

Infos vom Thorwal-Briefspiel

Swafnir zum Gruße,

nachdem es in den letzten Monaten etwas ruhiger war, hat sich nun wieder einiges getan.

Die Spieler haben beschlossen, die Begrenzung auf 50 Mitspieler aufzuheben und gleichzeitig ein Gremium gewählt, das für Ausschlüsse aus dem Briefspiel zuständig ist und Neuaufnahmen regeln soll. Da das Briefspiel von aktiven Mitspielern lebt, soll nicht einfach jeder aufgenommen werden. Interessenten müssen sich beim Gremium um die Aufnahme bewerben. Die Kriterien für die Aufnahme werden demnächst im FAQ (das bereits den bisher beschlossenen Gegebenheiten angepaßt wurde) bekannt gegeben. Das FAQ ist wie gehabt über www.thorwal.de bzw. www.thorwal-standard.de/thorwal.htm zu beziehen.

Inzwischen haben Andree Hachmann, Thomas Römer, Paddy und ich einen groben P lan für den Fortgang und Ende des Thorwal-Horas-Konflikts erarbeitet.

Im Januar 2002 bin ich als Koordinator des Briefspiels zurückgetreten. Diese Funktion hat Jens-Arne Klingsöhr aus Hannover übernommen: **jarne@htp-tel.de**, Nelkenstr. 20, 30167 Hannover.

Viel Spaß weiterhin.

Euer Ragnar

Pegasus Processor of facine surveyers regiment Spicion, does and viscous surveyers regiment Spicion, does and viscous surveyers regiment Spicion, does and viscous surveyers regiment Spicion and Therma Pharmania. Pegasus Spicio Online Pegasus Spicio Online Pegasus Spicio Online Pegasus Process Pegasus Proce

Thorwalscher Kalender

30 Hal = 2650 nJL (nach Jurgas Landung)

Monatsnamen:

Praios = Midsonnmond

Rondra = Kornmond (in einigen Regionen

auch Donnarmond)

Efferd = Heimamond
Travia = Schlachtmond
Boron = Sturmmond
Hesinde = Frostmond
Firun = Grimfrostmond
Tsa = Goi oder Goimond

Phex = Friskenmond
Peraine = Saatmond
Ingerimm = Faramond
Rahja = Vinmond

Wochentage:

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

Erläuterungen:

Goi = heißt übersetzt "Es ist dunkel"

Friskenmond = Frühlingsmond

Faramond = Kurzform von fara-ut-mond, was

bedeutet "Ausfahren über's Meer"

Heimamond = Heimkehrmond

Hjaldisdag = alter Hjaldingischer Held, dem

Swafnir zuerst erschien

Orozarsdag = Orozar Siebenhieb, mystischer Held der Thorwaler. Er ist wohl der einzige, wenig bekannte thorwalsche Träger Siebenstreichs. Ihr findet dazu einen kurzen Absatz in "Firuns Atem".

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

Thorwal



Standard

Vaterländisch, Kriegerisch, Tradition#bewußt, Zupackend, Treu, Tapfer

Frostmond 2651 nJL, 17. Jahrgang

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

Grubenunglück auf Orkin

Aus Orkin erreichte uns die Kunde über ein schweres Grubenunglück in der Erzmine der Wellenstürmer-Ottajasko. Mehrere Bergarbeiter wurden verschüttet. Sofort eilten alle herbei, um eine Bergung zu versuchen.

Die Helfer begannen damit, den eingestürzten Stollen frei zu räumen. Aber dies stellte sich schwieriger heraus als erwartet. Denn ein Großteil des Gerölls bestand aus großen Brocken, die es zuerst klein zu schlagen galt.

Erst nach Stunden stießen die Retter unter den Felsmassen auf die zerschmetterte Leiche von Alfriede Elimdottir. Nicht mal einen Schritt weiter fand der Bergungungstrupp kurz darauf auch den erschlagenen Beorn Wulfgarson.

Aber dann vernahmen die Helfer zu ihrer Freude doch noch ein leises Stöhnen aus den Trümmern, und unter verstärkten Anstrengungen verging nicht mal die Hälfte einer Stunde, bis es ihnen gelang, zu Erik Arvidson vorzustoßen, der schwer verletzt zwischen den Steinbrocken gefangen lag. Ihm hatten die Felsmassen nicht nur viele Knochen gebrochen, ein Arm wurde so zermalmt, daß er nicht mehr zu retten war. Nur dem Wirken des Hetmannsohnes Gunn Thorkillson, einem Magier, war es zu verdanken, daß Erik noch nicht den Weg in Swafnirs Hallen antreten mußte.

Die Rettung gab den Helfern neuen Mut und Hoffnung, auch noch die letzten beiden vermißten Arbeiter lebendig zu finden. Etwa eine Stunde später fand man dann den alten Hjore Bordonson. Für ihn kam jede Hilfe zu spät. Ein gesplitterter Stützbalken hatte sich ihm von hinten in den Rücken gebohrt. Damit blieb nur noch Hasgar Svennason übrig, aber auch nachdem man das eingestürzte Teilstück überwunden und das Ende des Ganges erreicht hatte, fehlte von dem Vermißten jede Spur. Ratlos zog sich der Bergungstrupp aus dem noch immer einsturzgefährdeten Stollen zurück, um zu verschnaufen und sich zu beraten. Daß es ausgerechnet diesen Gang erwischt hatte, der unter der Aufsicht der beiden Zwerge Alrix und Mortam, Söhne des Ugdalf, angelegt worden war, um eine neu entdeckte Erzader besser abbauen zu können ...

Eine Untersuchung der Trümmer durch die beiden zwergischen Bergbauexperten brachte schließlich zu Tage, daß die ersten beiden Stützpfeiler des neuen Ganges mit kräftigen Axthieben angeschlagen worden waren! Doch das Brechen dieser Stützpfei-

ler allein håtte nicht zu einer solchen Katastrophe geführt. So suchte man weiter und fand heraus, daß weitere Pfeiler Bruchstellen aufwiesen, die auffällig glatt, wie von einer Axt geschlagen waren. Diese Kerben waren mit Schlamm und Holzspänen verschmiert worden, um eine vorzeitige Entdeckung zu verhindern. Erst die Zerstörung der beiden vorderen Stützpfeiler erzeugte eine Belastung, der die geschwächten Balken nicht mehr standhielten.

Da man nun also davon ausgehen mußte, daß der spurlos verschwundene Hasgar für diese schändliche Tat verantwortlich war, suchte man fieberhaft auf der ganzen Insel nach ihm, doch war von ihm keine S pur mehr zu entdecken.

Hasgar weilte erst seit kurzer Zeit auf Orkin. Er gehörte mit zu den Leuten, die sich auf den Aufruf der Wellenstürmer-Ottajasko gemeldet hatte, die erfahrene Bergleuten zum Erzabbau gesucht hatten.

Inzwischen vermutet man, daß Hjasgar ein Spion Hjalmars und seiner Bande von Friedlosen ist, mit denen die Wellenstürmer schon långer Ärger haben. Aber daß die zu einem solchen feigen Attentat in der Lage wären, damit hatte niemand gerechnet.

Durch diese hinterhältige Tat mißtrauisch geworden, machte man sich daran, alle Männer und Frauen, die erst seit kurzem auf Orkin weilten, einer genaueren Überprüfung zu unterziehen. Offenbar nicht unberechtigt, denn alsbald verschwanden ein Mann und zwei Frauen, noch bevor man sie befragen konnte.

Noch am gleichen Tag wurden die Wachen auf der Insel verdoppelt. Einen der Flüchtigen konnte man bald einfangen, er hatte sich verdrückt, weil er von seiner Sippe friedlos gesprochen war. Man begnügte sich damit, ihn von dannen zu jagen. Gunn Thorkillson setzte eine Belohnung von 100 Goldstücken auf die Ergreifung von Hasgar und jeweils 10 Goldstücke auf die beiden anderen Verschwundenen aus.

Hasgar ist ein eher kleingewachsener blonder Bursche von 1,80 Schritt . Er ist etwa 25 Jahre alt. Auffällig ist seine grünfarbene Krötenhaut, dessen Rücken mit einem Drachenkopf verziert ist. Bei den beiden anderen handelt es sich um ein Zwillingspaar: Akja und Salda Jorasdottir. Sie sind jeweils zwei Schritt groß, haben rote Haare und tragen beide üblicherweise die gleiche Kleidung!

Spendenübergabe in Thorwal

Am gestrigen Tage liefen in den frühen Abendstunden fünf Drachen, darunter die *Sonnenstolz* und der *Wellenbrecher* der Wellenstürmer Ottajasko, die *Nachtmahr* und die *Sturmzauber* der Sturmbringer Ottajasko aus Prem und etliche kleine Fischerboote im Hafen zu Thorwal ein. Sie alle kamen direkt von den zu Orkin ausgerichteten Waffenwettstreit, um Tronde eine große Truhe mit gesammelten Spenden für die Brandopfer Thorwals zu überreichen.

An Bord der Schiffe befanden sich neben den Besatzungen noch über 60 Kämpen aus allen Teilen Aventuriens, die an den Wettkämpfen teilgenommen und sich bereit erklärt hatten, beim Wiederaufbau tatkräftig mit anzupacken.

Nachdem die Schiffe im Hafen vertäut lagen, ging es gemeinsam Richtung Swafnirtempel. Die Spitze des Zuges übernahm Hetmann Thorkill Gairson von den Wellenstürmern und Ausrichter der Kämpfe. Ihm folgten Träger mit der Schatztruhe auf einem reich verzierten Holzgestell, Freiwillige, die sich dieses Privileg nicht nehmen lassen wollten.

Vielerorts hielten die Bewohner Thorwals bei ihren Beschäftigungen inne, um zu sehen, was für ein ungewohnter Zug da des Weges kam. Nicht wenige schlossen sich an, um zu sehen, was nun geschehen würde.

Am Swafnirtempel angekommen, ging Thornick, seines Zeichens Swafnirgeweihter, vor, um nachzuschauen, ob der Hetmann der Hetmanner anwesend war, um die Truhe entgegen zu nehmen.

Nach kurzer Suche fand er ihn, schilderte ihm kurz sein Vorhaben und trat mit Tronde auf den Platz hinaus. Dort ergriff Thorkill das Wort: "Swafnir zum Gruße, Tronde! Wir sind heute zu dir gekommen, um unseren Beitrag zum Wiederaufbau Thorwals zu leisten! Wir Wellenstürmer haben, wie du bestimmt erfahren hast, zu einem Wettkampf geladen, dessen Zweck es war, Unterstützung für den Wiederaufbau zu gewinnen, das Wohl! Und heute kann ich dir voller Stolz die Früchte präsentieren, bei Swafnir!"

Nun wurde die Truhe vor *Tronde* abgestellt. Stolz hob Thorkill den Deckel. Bis zum Rand war die Truhe mit Dukaten, Silberstücken, Hellern und Kreuzern gefüllt. Alanfanische Dublonen waren ebenso darunter wie Bornländische Batzen und sogar einige ungeschliffene Edelsteine konnte man entdekken.

"Wir haben fast 3.000 Dukaten gesammelt. Zusammengetragen von all denjenigen, die du hier versammelt siehst. Und damit es nicht heißt, wir *Wellenstürmer* wåren geizig, legen wir noch einmal 200 Goldstücke dazu, das Wohl!" Thorkill zog einen prall gefüllten Beutel unter seinem Umhang hervor und schüttete den I nhalt mit großer Geste in die Truhe. "Dieses Geld soll helfen, um Thorwal wieder zu der stolzen Stadt aufzubauen, die sie war, bevor sie auf hinterhältigste Weise in Schutt und Asche gelegt worden ist, das Wohl! Zusätzlich

bieten diese Männer und Frauen ihre Hilfe an, um dort zuzupacken, wo eine helfende Hand benötigt wird!"

Tronde wußte gar nicht, was er sagen sollte, aber dies wäre eh unnötig gewesen, denn alle Anwesenden brachen in lauten Jubel aus. Der Rest des Abends klang in einem rauschenden Fest aus, angefacht durch die mitgebrachten Fässer Premer Feuer und Bier. Auf dem Trockenen mußte hier niemand sitzen. Man war hier schließlich in Thorwal!

Handel#privileg für albernische# Kontor

Eines schönen Tages im Schlachtmond kam ein albernischer Händler zu Tronde, um über die Verbesserung des Handels zu sprechen. Und was Hasor Alveranspforten (so hieß der Albernier) zu sagen hatte, schien Tronde zu gefallen: Almada zeige reges Interesse an neuen Handelspartnern, wo man doch außer mit Albernia nur noch mit dem Kalifat oder Brabak Waren tauschen könne. Und Alveranspforten könne da schon etwas ausrichten, daß Thorwal ein Stück von dem Kuchen abbekommen könnte, wenn man sich nur schlau anstellte. Das mußte dem Hetmann der Hetleute eingeleuchtet haben, denn er ließ kurz darauf eine Botschaft an alle Hetleute überbringen: "Das Kontor Alveranspforten mit Hauptsitz Havena, dessen Hetmann Hasor ist, ist ab sofort als einziges berechtigt, Bernstein in Thorwal einzukaufen. Die Hetleute sollen darauf achten, daß sich ja schön alle daran halten. Ansonsten kann man an das Kontor verkaufen, was gerade übrig ist. Zu diesem Zweck wird gerade ein Haus in der Stadt Thorwal gebaut, in dem die Geschäfte abgewickelt werden können."

Na gut, wird man sich fragen, und was haben wir davon? So einiges, denn die Jungs und Mädels scheinen gute Verbindungen zu haben. Brabaker Seide, Schlangenaugen-Opale, Phraischafwolle, edle und minder edle Branntweine (also solche mit weniger oder mehr Gehalt), Maultiere, Pferde, Seile, Taue, Pfeilspitzen, Papier, Teer, Pech, Wein, Eisen und Stahl (sowohl in Barren wie auch bearbeitet, vorzugsweise als Waffen) ... die Liste der Waren ist lang, und alles wird zu echten Spottpreisen geliefert! Sogar almadanischen Wein kann man kaufen, wobei noch nicht klar ist, welcher Thorwaler so eine Plörre überhaupt haben will.

Viele Hetleute halten sich an Trondes Spruch, einige haben aber bereits angekündigt, daß sie so ein Erlaß nicht das Schwarze unterm Nagel interessiert.

Man kann auf jeden Fall sagen, daß Bernstein im Süden deutlich teurer geworden ist, seitdem der An- und Verkauf über das Kontor Alveranspforten läuft. Wenn man aber bedenkt, wie billig die Waren sind, die dafür nach Thorwal kommen, kann der Gewinn des Kontors nicht so groß sein.

Horasier verstärken Aktionen vor Thorwal# Küsten

Beunruhigende Informationen erreichten unsere Redaktion aus dem Umfeld des Rates der Kapitäne, deren Mitglieder man in den letzten Tagen öfters mit nachdenklichem Antlitz in den Thingsaal eilen sah, wo doch eigentlich die Fortschritte der letzten Zeit – allem voran der strahlende Sieg über die Perrückenpimperer bei Dibrek – allen Grund zur freudigen Zuversicht bieten sollten. Auch die Ereignisse, die den Besatzungen der in den Sijdan heimkehrenden Kriegsschiffe der Inseln Orkin und Hjalland widerfuhren, gaben Anlaß zum Jubel, endeten sie doch schließlich in einem leichten Sieg. Doch sind es die Hintergründe, die den Rat wachsam und auch sorgenvoll in die Zukunft schauen lassen:

Wie schon eingangs erwähnt, passierte es auf dem Rückweg von den südlichen Olportsteinen, wo Amenes B adezuberschiffchen eine empfindliche Schlappe einstecken mußten. Der Hjalländische Schiffsneubau, die Vidsandr "Steenwarpr", wurde auf dem Rückweg von den Schiffen der Orkiner Wellenstürmer, den Ottas "Wellenbrecher" und "Sonnenstolz", begleitet, da die stark mit Geschützen aufgerüstete "Steenwarper" noch in der Erprobung ist und sich bisweilen noch schwer mit der offenen See tut. Doch blieb das Meer ruhig und das neue Schiff zeigte sich willfährig.

Auf Höhe von Skerdu konnte der Ausguck schon auf große Entfernung ein mehrmastiges Schiff ausmachen, das den eigenen Schiffen entgegen segelte. Da solch ein Schiffstyp in diesen Tagen zwischen den Olportsteinen und der Gräbjergener Küste ein ungewöhnlicher Anblick ist, beschloß man, Vorsicht walten zu lassen. Die beiden Orkiner Ottas legten eilends die Masten nieder, um sich bei der ziemlich ruhigen, aber dunstigen See möglichst unentdeckt rudernd dem fremden Schiff von Vestan zu nähern, während die Hjalländer ihren Kurs beibehielten. Hier begann man sorgsam, die Geschütze vorzubereiten und wieder mit Planen abzudecken. Sorgen machten nur die geringen Munitionsvorräte, da man diese vor Dibrek fast völlig verschossen hatte und eigentlich auf Orkin die Vorräte aufzufüllen gedachte.

Die Vorsicht erwies sich als wohl berechtigt, denn das mehrmastige Schiff änderte bald seinen Kurs, der "Steenwarpr" entgegen, und konnte auch bald als eine Karavelle erkannt werden. Allerdings war es offensichtlich keine von Amenes Kriegsmarine, denn dazu war das Schiff zu alt und ungepflegt, wo doch die Pötte der horasischen Marine sonst so bunt angemalt sind wie die Vidsander Mehlwürstchen.

Keine Flagge flatterte an den Masten der unbekannten Karavelle und an Deck war verdächtig wenig los.

Der Styrman der "Steenwarpr", Kapitan Thorwolf Garheltson, war sich nun sicher, was die Stunde geschlagen hatte, und wie vermutet öffneten sich die Stückpforten, als die Schiffe in Schußweite waren und die Mannschaft der Karavelle stürmte waffenschwingend an Deck, sich einer vermeintlich leichten Beute gegenüberstehen sehend. Ein Blick durchs Fernrohr bestätigte den Verdacht, daß es sich um liebfeldische Freibeuter handelte.

Nun kreuzte die "Steenwarpr" vor dem Bug der Karavelle, daß die Rotzen des feindlichen Schiffes nicht schießen konnten, während unsererseits die ersten Segeltrimmer ihr Ziel in der gegnerischen Takelage fanden und dort reichlich Ernte hielten.

Ein Gutteil der Segel krachte aufs Deck der Karavelle und begrub

die siegessichere Entermannschaft unter sich, was dem Schiff die Geschwindigkeit und der Mannschaft den Angriffswillen nahm. Nun ließ die "Steenwarpr" ebenfalls die Segel fallen und die beiden Schiffe trieben langsam aneinander vorbei. Die nächsten Salven der Hjalländischen Geschütze waren mit Hagelschlag geladen, der weitere Opfer auf dem gegnerischen Deck forderte und das Durcheinander vollkommen machte. Zugleich schossen die Granitkugeln aus den Stückpforten der Karavelle schöne, große Löcher in die Luft.

In der Zwischenzeit hatten es die beiden Ottas der Wellenstürmer mit starken Armen geschafft, von der Flanke heranzurudern und machten nun Anstalten, die Karavelle zu kapern. Sich neu formierender Widerstand auf dem gegnerischen Schiff wurde mit den letzen Schüssen Hagelschlag der "Steenwarpr" gebrochen, deren Munitionsvorräte nun endgültig erschöpft waren, und deren Mannschaft nun zum Entern ansetzte. Dieser entschlossenen Übermacht hatten die Zahnstocherschwinger nicht mehr viel entgegenzusetzen und schnell fand dieser Kampf sein Ende. Die Überlebenden wurden gefangengesetzt, die waidwunde Karavelle wieder einigermaßen schwimmfähig gemacht und nach Orkin geschleppt.

Dort wurden dann schließlich auch die überlebenden Horasier befragt, und hier stellte es sich tatsächlich heraus, daß es sich bei dem wild zusammengewürfelten Haufen um sogenannte "Freibeuter" handelte, die von dieser neuen "Nordmeer-Handelsdingsbums-Gesellschaft" angeworben worden waren.

I hr Auftrag war es in unseren Gewässern Jagd auf thorwalsche Schiffe, insbesondere Handelsschiffe zu machen. Sie hätten sogar ein paar halbwegs brauchbare Seekarten von ihrer Handelsgesellschaft erhalten. Allerdings geht man bei den Perückenstößern davon aus, daß bei der Beschießung Thorwals und Prems ein Großteil unserer Schiffe versenkt worden wäre und der klägliche Rest eine leichte Beute für die "modernen" Horasschiffe sei.

Die Burschen gaben zu, daß noch weitere "Freibeuter"-Schiffe in unseren Gewässern unterwegs seien. Die nostrischen Plattfische, so verriet man uns, gewährten den horasischen Schiffen Zwischenstation. Erfolge hatte die Karavelle noch nicht erzielen können, die "Steenwarpr" war ihre erste Konfrontation. Daher gab es für uns außer einem ansehnlichen Proviantvorrat, einer Hornisse und zwei Rotzen nicht viel zu holen.

Mit diesen neuen Erlenntnissen machten sich die Schiffe der Wellenstürmer gleich wieder auf, um die Kunde zu überbringen: Die "Sonnenstolz" segelte eilig gen Dibrek, um Tronde zu benachrichtigen, die "Wellenbrecher" hingegen machte sich mit ein paar Gefangenen schleunigst nach Thorwal auf, den Kriegsrat zu unterrichten

Die "Steenwarpr" hingegen, zu langsam und unbeweglich für solche Eilfahrten, frischte ihre Munitionsvorråte in Orkin auf und kehrte nach Hjalland zurück.

Nicht verschweigen wollen wir, daß das Schiff mit seinem großen Tiefgang bei unruhiger See in der "Straße von Runin" fast noch an den Untiefen Schiffbruch erlitt und für den nächsten Mond in Ljasdahl zur Reparatur mußte. Doch hat man auf dieser Reise viele Erfahrungen gewonnen, die es nun umzusetzen gilt.

Zu der Gefahr horasischer Freibeuter konnten wir anschließend noch

ein Gespräch mit dem Leiter der Thorwaler Kriegerakademie, Klausen Witzkason führen:

TS: Klausen, es wurden ja nun die ersten Freibeuter der Horasier gefangen genommen. Aber es ist die Rede ist davon, daß noch weitere Schiffe in unseren Gewässern ihr Unwesen treiben. Wie siehst du die Lage?

KW: Ich mache mir über diese Anfänger nicht allzuviel Kopfzerbrechen. Es sind eine Menge Abenteurer und Halsabschneider drunter, wie man sie halt bei den südländischen Piraten findet. Ihnen fehlt die Erfahrung in unseren Gewässern, sie besitzen nicht den nötigen Zusammenhalt einer Ottajasko, um uns im Kampf ernsthaft widerstehen zu können, ihre Schiffe sind alles andere als "modern" und können es nur bedingt mit unserer Witterung aufnehmen. Dazu kommt, daß sie ihre Stärke geradezu hoffnungslos überschätzen, wie wir es ja deutlich erlebt haben.

Diese Buben sind vielleicht lästig wie die Schnaken, aber eine Gefahr stellen sie für uns nicht dar.

TS: Deutliche Worte, doch wird es für uns nicht immer schwerer, wenn zu der horasischen Kriegsmarine jetzt auch noch Freibeuter dazukommen?

KW: Nicht dazu, mein Junge. Statt dessen!

D ie horasischen Segelpfurzer haben in letzter Zeit vor der eigenen Haustür einige Tritte abbekommen, die sie dazu zwingen, ihre schlagkräftigsten Einheiten genau wieder dorthin zu schicken, um so etwas in Zukunft zu vermeiden.

I nzwischen erreichten uns auch erste Gerüchte aus befreundeten Städten ganz weit im Sudr, daß die Horis es inzwischen bereuen, ihre "Kolonien" im Südmeer so sträflich entblößt zu haben, denn auch dort häufen sich die Schwierigkeiten. Deswegen haben sie ja auch diese "Nordmeer-Handelsgesellschaft" gegründet, die sich hier oben drum kümmern soll, damit die Marine sich wieder in wärmere Gefilde verpieseln kann. Anscheinend halten sie diese Haufen von Abenteurern für ausreichend, um sich mit uns messen zu können. Lassen wir sie in diesem Glauben. Dibrek war erst der Anfang, jetzt rücken wir den Stäbchenfuchtlern langsam auf den parfümierten Pelz – das wohl!

TS: Also können wir in B älde damit rechnen, daß die Olportsteine wieder von allen Pudernäschen gesäubert sind?

KW: Na, ganz so schnell wird es nun auch wieder nicht gehen, denn sie haben da oben immer noch eine ganze Menge schwer bewaffneter Schiffe. Aber wir haben eine weiche Stelle gefunden, durch die wir uns stetig tiefer bohren werden.

I ch bin zuversichtlich, daß wir "in Bälde" zumindestens einige neue Erfolgsmeldungen vernehmen werden.

TS: Klausen, wir bedanken uns für dieses Gespräch, und vertrauen fest darauf, daß du mit deiner Einschätzung richtig liegst.

Thorwaler Stadtnachrichten

Früh ist der Winter dieses Jahr über Thorwal hereingebrochen, doch war man I firnseidank hinreichend gewappnet.

Nach anderthalb Jahren sind die Wohnunterkünfte in der Stadt sämtlich wieder hergestellt, auf daß niemand - auch keiner der zahlreich heimgekehrten Flüchtlinge - sich Firuns frostiger Prüfung ohne ein Dach über dem Kopf und ein Feuer in der Stube stellen muß.

Mutter Shaya vom Traviatempel – die inzwischen von ihrer geheimnisvollen Reise zurückgekehrt ist – ließ verlauten, daß auch diesen Winter niemand darben muß, da erneut großzügige Spenden aus ganz Thorwal und sogar aus Albernia die Stadt erreichten. Mutter Shaya dankte nochmals allen Spendern.

* * *

Nicht nur die Bauarbeiten an den Wohnhäusern sind abgeschlossen. Auch einige öffentliche Gebäude konnten vor dem Frosteinbruch im Rohbau fertiggestellt und mit einem schützenden Dach versehen werden.

Das Magistratsgebäude ist ebenfalls inzwischen wieder hergestellt, so daß Hasgar Tildasson die Rückkehr in seine vier Wände mit einer kleinen Feier begehen konnte. Tronde Torbensson zeigte sich auf dieser Feier freudig und ausgelassen, wie schon lange nicht mehr. Dadurch, daß der Magistrat und weitere Institutionen nach dem Brandangriff in der Ottaskin des Hetmannes der Hetleute ein provisorisches Do-

mizil gefunden hatten, war es dort im Laufe der anderthalb Jahre seit dem Brandangriff doch arg eng geworden. So kann auch die Ottaskin der Hetleute endlich wieder aufatmen.



Zwischenfälle beim Skelellener Spiel um die Hetmannseiche

Wie jedes Jahr im Schlachtmond, wurde auch dieses Jahr wieder die im Vorjahr geschlagene Hetmannseiche in einem Wettspiel ausgelobt. Gerade in diesem Jahr nahm eine große Anzahl abenteuerlustiger Gestalten an den Spielen teil, die wohl ob der Grenzkonflikte mit den Nostriern in der Gegend weilten.

Überschattet wurden die Spiele allerdings von einigen unschönen Ereignissen. So war nach dem Tod des Hetmanns im letzten Winter der Streit zwischen den beiden großen Sippen des Dorfes erneut ausgebrochen. Auf der einen Seite stand die Keilerschädelsippe des verstorbenen Hetmannes, deren Vorfahren aus dem thorwalschen kommen, auf der anderen die Bölwerkfamilie, eine Sippe mit andergastischen Ahnen, die immer noch ob der Besetzung durch die Keilerschädel vor ewigen Zeiten grollte. Die Lage hatte sich zugespitzt, als Thror Bölwerk, der Kandidat der "Andergaster", die Reste eines versprengten Andergaster Landwehrbanners unter Sold nahm, und so die Überzahl der "Thorwaler", die durch die Abreise der ansässigen Nostrier ohnedies stark geschrumpft war, aufwog. Durch dieses Patt verzögerte sich die Wahl des neuen Hetmannes, womit zum Beginn der Wettkampf nicht klar war, wer die Ehre haben sollte, diese zu leiten.

Am Vorabend der Spiele verloren beide Seiten ihre vielversprechendsten Kandidaten: der Keilderschädler fiel durch einen Dolchstoß während seiner Eröffnungsansprache, den Bölwerker ereilte eine Vergiftung nur wenige Stunden später. Die Wogen schlugen hoch. Bevor die Zusammenkunft zu einem großen Blutvergießen eskalieren konnte, einigten sich beide Sippen darauf, die Spiele durch zugereiste Geweihte leiten zu lassen.

In einem sehr spannenden Wettstreit, der letztendlich erst durch den Sangeswettstreit am Abend entschieden werden konnte, gelang es der Gruppe "Die Sieger", einem bunt zusammengewürfelten Haufen Abenteurer, die Eiche mit nur einem Punkt Vorsprung vor dem Andergaster Landwehrbanner zu erringen. Doch lange währte die Freude nicht, denn nur wenige Stunden später wurde ihnen der Stamm entwendet und tauchte nicht wieder auf. Unbestätigte, aber beharrliche Gerüchte besagen, daß dies das Werk einer Gruppe horasischer Spione gewesen sein solle.

Nach den Spielen trafen sich die beiden rivalisierenden Sippen am großen Feuer zum Thing, wo der örtliche Swafnirpriester und Sprecher der Keilerschädel einen Überraschungskandidaten für die Hetmannwürde präsentierte: den jungen Thorwulf Keilerschädel, ein Sohn des alten Hetmanns und einer Frau aus der Bölwerksippe, die mit dem Kind bereits vor dessen Geburt ins nahe Andergast ging. Zähneknirschend einigten sich die Familien auf diesen Fremden, der zu allem Überfluß weder Holzfäller, Krieger oder Händler war, sondern ein Barde.

Doch eben dieser Umstand kam ihm zu gute, da er noch in der selben Nacht das alte Lied zusammentrug, daß das Ritual zum Schlagen einer neuen Eiche beschrieb, dieses entschlüsselte, wie es nur Skalden können, und am nächsten Morgen mit zwölf Helden aus der Schar der Angereisten durchführte. Keiner weiß, wohin sie an jenem Morgen verschwanden, bestätigt ist nur, daß sie mit der Eiche zurückkehrten, dafür aber einen Barbaren aus dem Norden zurückließen. Die Gerüchte sprechen von einem Handel mit dem Feenfürst des Steineichenwaldes. Nach der Rückkehr ins Dorf gab der neue Hetmann noch eine frohe Nachricht bekannt, die hoffentlich ein Symbol für den wiederhergestellten Frieden darstellt: Er würde die örtliche Kräuterfrau ehelichen.

Stadt Prem (Premshjolmr) hat gewählt!

Am Tag der Treue wollte sich die Hetfrau der Stadt Prem, Thora Thurboldsdottir, zur Jarlin der Stadt Prem wählen lassen, um die Neuerungen des Hjaldings umzusetzen. Was aber nach einer Formsache aussah, wurde zu einer spannenden Wahlnacht.

Denn als Thora die feiernden Premer fragte, ob sie sie als Jarlin haben wollten, stellte sich ihr Birga Hjalske, aus der Sippe der Rotbrandt-Brenner, entgegen. Birga Hjalske, jüngere Schwester des bekannten Sippenoberhauptes Algrid Hjalske, wollte auch Jarlin werden. So wurde eine Stichwahl, Ottajesko genannt, angesetzt. Doch bevor man mit dieser beginnen konnte, meldete sich ein dritter Kandidat: Ansgar Yasmasson, ein junger Heißsporn, der sich für einen Erneuerer des Swafnirkultes hält. Da niemandem, außer einem Friedlosen, die Kandidatur verwehrt werden kann, waren es somit drei Kandidaten. Unter Aufsicht der Swafnirgeweihten wurde die Abstimmung durchgeführt. Da es aber in der Stadt fast 1800 Menschen gibt, die das Recht zur Stimmabgabe besitzen, dauerte die Auszählung bis spät in die Nacht.

Da die Hjaldinger, und speziell die Premshjolmer, nicht als religiöse Eiferer bekannt sind, erhielt Ansgar nur 72 Stimmen und zog beleidigt ab!

Birga ist zwar als bekannte Immananhängerin und Mitglied der Sippe Hjalske bekannt und geschätzt, trotzdem konnte sie sich gegen die Tochter des alten Hetmannes Thurbold nicht durchsetzen. So wurde Thora Thurboldsdottir mit 863 zu 828 Stimmen zur Jarlin der Stadt Prem gewählt!

Doch noch wartete eine Überraschung auf die Anwesenden! Als nämlich Birga Hjalske zur neugewählten Jarlin trat, um sie zu beglückwünschen, zog diese die Verliererin zu sich auf einen Tisch und fragte die anwesendem Premshjolmrer ob Birga die Stadt führen solle, wenn sie, Thora, auf Fahrt sei! Denn Thora war schon zuvor von ihrer Ottajasko als Hetfrau bestätigt worden, selbst wenn sie Jarlin werden sollte. Dies hieß aber auch, daß sie hin und wieder auf Reisen sein würde. Die Premer stimmten dem Vorschlag johlend zu. Und so konnte die überraschte Birga gar nicht anders und willigte ebenfalls ein. So werden die Geschicke der Stadt Prem demnächst von zwei Frauen gelenkt werden! Das wohl!



Thorwal



Standard

Vaterländisch, Kriegerisch, Tradition#bewußt, Zupackend, Treu, Tapfer

Friskenmond 2651 nJL, 18. Jahrgang

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

Vom Hjalding in Thorwal

- Bericht von Bjarnilda Saldadotter; Skaldin zu Uddahjal -

Es war an einem dieser inzwischen schon typisch zu nennenden, für diese Jahreszeit viel zu warmen Tage. Die Luft flimmerte und es wollte einfach nicht so recht abkühlen. War dies eine neue Prüfung Swafnirs für seine Kinder? Doch nein! Auch aus den Provinzen des Mittelreiches kamen Meldungen, daß dort wahre Dürreperioden die Ernten verdarben. Und obwohl der Beleman eine frische Brise in die Stadt trug, schwitzten die Leute wie im Hochsommer. Die Luft war erfüllt von Arbeitsgeräuschen: Befehle wurden gebrüllt, Kräne und Gerüste aufgestellt, eine Mauer errichtet, eine andere eingerissen. Wie Insekten in einem Ameisenhaufen mühten Menschen, Zwerge und ein paar Orks sich, die Stadt wieder aufzubauen. Es würde noch lange dauern, bis von dem Angriff und der Zerstörung nur mehr Geschichten existierten.

Eine Gruppe Männer und Frauen schritt, angeführt von dem wohl bekanntesten Thorwaler, auf das riesige und alles überragende, aus Holz und Stein gefertigte Gebäude zu, das auf dem Platz des ehemaligen Swafnirtempels errichtet wurde. Als Tronde Torbensson durch die Stirnseite das Innere des gewaltigen Tempels betrat, hielt er inne und blickte auf den riesigen Wal, der in der Mitte der Halle weit über den Köpfen der Versammelten "schwamm" und dessen Bauchseite sich leuchtendweiß präsentierte. Tronde verfiel jedes Mal in Ehrfurcht, wenn er den Tempel betrat, und dies, obwohl der Anblick ihm eigentlich längst vertraut sein sollte. Doch die Ausmaße des Tempels überwältigten ihn noch immer. Galerien zogen sich über mehrere Etagen und darüber würden noch Speicher entstehen.

Nach einem stummen Gebet an Swafnir ließ er seinen Blick über die Versammelten schweifen. Rings um das Podium waren Bänke aufgestellt, die allen Hetleuten und Jarlen Platz bieten sollten. Sie waren sämtlich besetzt, doch standen die meisten Personen nun auf und blickten auf den Hetmann der Hetleute. Tronde fasste sich und schritt auf das Podium zu, auf dem sein angekohlter Stuhl aus dem zerstörten Swafnirtempel auf ihn wartete. Dort harrte er stumm aus, bis Ruhe unter den Versammelten herrschte. Nachdem nur

noch hier und da Gemurmel zu hören war, erklomm auch Bridgera das Podest und hielt einen kurzen aber ergreifenden Götterdienst. Anschließend eröffnete Tronde das Hjalding. In einer mitreißenden Rede sprach er die letztjährigen Erfolge an, vergaß aber auch nicht, die noch anstehenden Probleme zu erwähnen. Die Anwesenden hörten ihm gebannt zu, und auf manchem Gesicht war Zustimmung, manchmal Ablehnung, aber auch Stolz auf das Erreichte abzulesen. Als der Hetmann der Hetleute endete, herrschte eine seltsame Stimmung unter den Leuten. Trotz Aufforderung mochte kaum iemand das Wort erheben, um Mißstände in seiner Ottajasko darzulegen. Was war los? Sonst ging es bei Versammlungen der Hetleute doch immer so laut zu, daß man sein eigenes Wort nicht mehr Verstand. I rgendetwas schüchterte die vielen kampferprobten Månner und Frauen ein. War es der gewaltige neue Swafnirtempel, oder war es die Anwesenheit der Hetgarde? Oder mochte niemand ob der Schwierigkeiten, in denen ganz Thorwal steckte, von den eigenen nachbarschaftlichen Problemen berichten, die zwangsläufig wie ein Fliegenschiß anmutete, im Vergleich zu dem, was Tronde angesprochen hatte. Dennoch war auch Tronde Torbensson verdutzt. Nach einiger Zeit erhob er sich wieder und forderte die Versammelten auf, sich endlich zu Wort zu melden, sonst wäre das Hialding schneller vorbei als es angefangen hätte. Tatsächlich zeigte diese Aufforderung Wirkung. Die Ersten berichteten zaghaft aus ihren Orten, jemand schlug Hjaldar Thurbolson zum Kornmeister vor, einem Amt, das auf diesem Hjalding bestallt werden sollte. Damit hat es folgendes auf sich: Alle Ottajaskos und Dörfer, die mehr Vorräte haben, als sie selbst verbrauchen können, sollen diese beim Kornmeister abgeben. Und jeder, dessen Vorräte nicht für den Winter ausreichen, kann zu ihm gehen und sich das fehlende von ihm holen, zumindest anteilsmäßig – je nachdem, wie viel dem Kornmeister gebracht wird. Obwohl einige ewig Unzufriedene wie erwartet darüber murrten, ist dies doch eine gute Sache, denn gerade die diesjährige schlechte Ernte hat viele Orte nahe an den Hungertod gebracht und es wurde schließlich so beschlossen.

Viele der Anwesenden sprachen sich in Folge ebenfalls für Hjaldar aus. Da kein Gegenvorschlag kam, war er am Ende Kornmeister.

Dann brachte Tronde den Vorschlag vor, Bewässerungsgräben zu bauen. Doch wurde dieser zwiespältig aufgenommen, und nur die wenigsten erklärten sich damit einverstanden.

Als die Rede auf die Orte Hjalsvidra und Hoijanger kam, ahnte noch niemand, daß dieser kleine Streitpunkt die meiste Zeit des Hjaldings in Anspruch nehmen würde. Nachdem Firnlind Saehntildotter Klage dagegen erhob, daß die beiden Orte dem Jarltum von Thurske Nellgardson unterstellt sind, drohte dieser, das Jarltum Grabjergen mit Krieg zu überziehen, eine Drohung, die bereits im Vorfeld die Runde gemacht hatte. Als Thurske aber merkte, daß er kaum Unterstützung von den Hetleuten erwarten konnte, versuchte er es mit seidenglatter Zunge, die Kriegsdrohung nunmehr Firnlind in den Mund zu legen. Da wurde es auch Tronde zu viel und er schritt erbost ein. Nach langem und unschönem Hin und Her, wurde der Vorschlag der Ortsvorsteher der beiden Siedlungen aufgenommen, wonach die beiden Orte sich selbst verwal-

ten und ausschließlich unter der direkten Herrschaft des Obersten Hetmanns stehen sollten. Somit hat sich keines der beiden Jarltümer das Gebiet einverleiben können, was bei beiden Streithähnen auf wenig Gegenliebe stieß. Es steht zu befürchten, daß der Zwist auch in Zukunft noch von sich reden machen wird.

Trondes Ankündigung zu einem weiteren Gegenschlag gegen das Horasiat wurde begeistert aufgenommen. Fortan wurde er mit Fragen bombardiert, die er aber aus Gründen der Geheimhaltung nicht beantworten wollte. Klar, daß die meisten der Heutleute mehr als enttäuscht über diese Geheimniskrämerei waren. Sie ließen sich dann aber dadurch besänftigen, daß Tronde versprach, ihnen so bald es eben geht Rede und Antwort zu stehen.

Damit war dann auch für diesmal alles besprochen und die Versammlung wurde geschlossen.

Wieder einmal wurde auf dem Hjalding ordentlich gestritten und viele Beschlüsse gefasst, und die Jarle und Hetleute haben wieder genug Gesprächstoff für die langen Winterabende in ihren Jolskrimi.

Krise entspannt sich

Auriler/Hjalsvidra. Nach den vergangenen Monden, in denen die Krise zwischen den beiden Jarltümern Gråbjergen und Muryt zu eskalieren drohte, zeichnet sich nach dem Hjalding eine Friedensphase ab.

Dazu ein kurzer Rückblick:

Das Verhältnis zwischen den Jarltümern Gräbjergen und Muryt war in jüngster Zeit nicht das beste. Doch seitdem Tronde den Murytern die beiden Orte Hjalsvidra und Hoijangar zugesprochen hatte, wovon zumindest Hjalsvidra auf Gräbjergener Gebiet liegt, brodelte es ungemein in der nordwestlichen Region unseres Landes. Zunächst vermochten die Gräbjergener, die von alters her untereinander zerstritten sind wie eine Schar Baumdohlen, kaum etwas gegen die Muryter vorzubringen. Bis Firnlind Saehntildotter Jarlin von Gräbjergen wurde. Die junge Händlertochter einigte die Hetleute in überraschend kurzer Zeit und fand mit ihrem Vorgehen auch bei Tronde Gefallen.

So kam es, daß Gråbjergen Hjalsvidra für sich zurückforderte. V iele B otschaften wurden unter den beiden Jarltümern ausgetauscht, in denen einige unfreundliche W orte fielen und die M uryter sogar mit Fehde drohten. Der letzte Mond vor dem Hjalding gipfelte in einem ständigen B eobachten und B elauern. Man machte sich für einen blutigen Feldzug bereit. In Auriler, dem größten Ort Gråbjergens, lagen Schiffe der B lutrochen-Ottajasko und einiger befreundeter S ippen vor Anker. Auch die B auern im Grenzgebiet trugen vorsorglich W affen mit sich.

Doch auch auf Muryter Seite war man bereit. Allerdings wagte es niemand, den entscheidenen ersten Streich zu tun und die Fehde zu eröffnen.

Auf dem Hjalding wurde beschlossen, daß keines der beiden Jarltümer Anspruch auf Hjalsvidra und Hoiiangar haben sollte, sondern daß diese vielmehr über sich selbst entscheiden sollten.

Seitdem kehrt nun langsam wieder Ruhe in die Grenzregion ein. Die Muryter haben sich aus Hjalsvidra zurückgezogen und auch auf Gråbjergener Seite ist nichts mehr von Bewaffneten zu vernehmen.

Firnlind S aehntildotter erklärte den ihren, daß das Hjalding ein voller Erfolg gewesen wäre. I mmerhin habe man bewiesen, daß das Jarltum Gråbjergen einig sei. Außerdem hätten die Muryter ihre Ansprüche auf

die beiden Flecken verloren. S ie betonte, daß man sich jetzt dringlicheren Problemen zuwenden werde, und daß interne Streitigkeiten ruhen sollten, bis die Mächte besiegt sind, die das Land von außen angreifen.

D ennoch konnte jeder, der es hören wollte, auch ein anderes Lied aus der Hethalle der Gråbjergener vernehmen. Mitnichten habe die junge Jarlin den Anspruch auf Hjalsvidra aufgegeben, nur auf günstigere Zeiten verschoben.

Das letzte Kapitel im Streit zwischen Muryt und Gräbjergen ist sicher noch lange nicht erzählt.

Nachrichten au# Thorwal

Da der strenge Frost in der Stadt kaum Außenarbeiten zuließ, konzentrierte man sich auf den I nnenausbau der fertig gedeckten Gebäude. So konnte in diesem Winter auch endlich das Zeughaus fertig gestellt werden. Neben einer Unzahl von Äxten und Klingenwaffen frisch aus dem Eisenhof, fanden auch einige nagelneue Geschütze aus Thiesson&Grupps neuer Werkstatt am Winterhafen ihren Weg in die Hallen. Einer aufmerksamen Streife der Hetgarde fiel dabei ein Pärchen auf, das sich ungewöhnlich oft in der Nähe des Zeughauses herumdrückte, wenn dort gerade wieder eine Lieferung eintraf. Das Paar konnte dingfest gemacht werden und gab sich bei der Vernehmung als Neueinwanderer aus Weidenau in Albernia aus. Da jedoch keiner der vielen albernischen Einwanderer mit thorwalschen Wurzeln, die aus dieser Gegend am Großen Fluß stammten, die sich in letzter Zeit hier angesiedelt hatten, die beiden wiedererkannte, brach ihr Lügengerüst letztendlich zusammen und man konnte sie als nostrische Spione entlarven!

Die Bitte um magische Befragung der Spione von Hasgar Tildasson an die Leiterin der hiesigen Hellsichtsakademie, Cellyana von Khunchom, wurde jedoch abschlägig behandelt, da "...man nicht gedenke, sich in innere und profanrechtliche Angelegenheiten zu involvieren."

So denkt man sich allgemein seinen Teil zur Akademie und hålt die beiden Spione vorläufig festgesetzt, bis man eine passende Möglichkeit gefunden hat, sie wahrheitsgemäß zu befragen.

"Schnappt den Verräter und vierteilt ihn!"

Ach, welch traurige Kunde mußte man in den letzten Monden in Thorwal ertragen: Da war zunächst der feige Anschlag der Puderquasten, bei dem die halbe Stadt niederbrannte, gefolgt von der dreisten I nbesitznahme der piratenverseuchten Olportsteine, was objektiv betrachtet ja eigentlich keinen Verlust darstellt, aber eine moralische Niederlage bedeutet. Und dann meinten noch die Milchbubis aus Nostria, daß der Zeitpunkt günstig sei, um mal eine dicke Lippe zu riskieren. Ja, die Schmach war groß in den letzten Monden, daran vermag auch die wachsende Erkenntnis, daß wir alle Hjaldinger sind und gewissermaßen im selben Boot sitzen, nicht viel ändern. Sicherlich ist es eine große Leistung Trondes und des Hjaldings, alle Kapitane und Hetleute dazu zu bewegen, am selben Strang zu ziehen und gewissermaßen ein gemeinsames Auftreten zu erzielen. Doch zu welchem Preis das alles?

Wie ist dieser Erfolg zu bewerten? Und ist es überhaupt ein Erfolg? Viele bestreiten das und machen offen Stimmung gegen Tronde. Offen demonstrieren sie ihren Ungehorsam gegen die Beschlüsse des Hjaldings und Trondes, unter dem Jubel ihrer Anhänger. Ist es ihnen zu verdenken? Früher war die Welt noch in Ordnung, sie konnten machen, was sie für richtig hielten, und es war gut so. Dann kamen die Stimmen, die nach einem einheitlichen thorwalschen Staatsgebilde verlangten, und dann die Horasier. Also erst verlangt man von ihnen, daß sie zu Gunsten eines starken Thorwals ihre Macht an Tronde abgeben, und dann ist eben dieses starke Thorwal unfähig, sich die Horasknechte und ihre nostrischen Stiefellecker vom Halse zu halten, was doch all die Jahre zuvor glänzend gelungen war. Deshalb ist es verständlich, wenn einige Stimmen aus dem hohen Norden über Tronde wettern: "Schnappt den Verräter und vierteilt ihn!"

Verståndlich ist es allemal, wenn wir dieser Argumentation glauben – doch ist sie nicht etwas zu kurz gedacht? Denn was ist denn mit den alten Weisen über Hetmann Hadred, die uns die Skalden singen? War es nicht so, daß er Thorwal zur einer Macht im Norden einte, worauf die Plattfische und Stricknadelfuchtler im Süden nur mit Zittern reagieren konnten? Ja, stark war es damals, das geeinte Thorwal. Und was ist jetzt? Nun, es ist vollkommen klar, daß ein geeintes Thorwal, wenn es Bestand gehabt hätte, nun nicht in dieser Klemme stecken würde. Schließlich ist die ganze Sache erst durch den Ungehorsam und das destruktive Verhalten gewisser Leute, die hauptsächlich von den heute von den Horasiern besetzten Inseln stammten, entstanden. Was wäre denn gewesen, wenn sich eine gewisse Olgerda nicht an Bord der Seestute vorgestellt und einige

Souvenirs håtte mitgehen lassen? Mit Sicherheit wåre heute alles in Ordnung. Und was wåre, wenn die Aktionen gegen die Horaspfurzer nicht immer so halbherzig und unkontrolliert, sondern durchdacht abgewickelt würden? Mit Sicherheit stünden wir heute besser da.

Aber letztendlich sind die feinen Leute Grund für die Misere, die nur auf ihr persönliches Weiterkommen bedacht sind und mit dem Feind gemeinsame Sache machen. Sie sind der Spieß, der dem Wal ins Herz gestoßen wird, auf daß er an seinem eigenen Blut ersticke! Auch diese sind Mörder, ganz so, als wenn sie die Waffe selbst in die Hand nähmen, um zuzustoßen. An ihren Händen klebt das Blut vieler Unschuldiger, und deshalb Leute, Gegner der thorwalschen Einheit, laßt Euch gesagt sein: Nicht Tronde sondern denen gebührt der Satz: "Schnappt den Verräter und vierteilt ihn!"

Kommentar von Janda Lingarddotter, Galdkona aus Olport

Bericht von der Schleppstelle

Als wir zur Baustelle der Schleppstelle kamen, sahen wir schon von weitem die Rinne, die sich wie ein gerades Band so weit das Auge reichte erstreckte. Arve erklärte uns, daß die Schachtarbeiten schon beinahe beendet seien.

Im Lager der Arbeiter, das aus sechs Wohn-und zwei Lagerhäusern bestand, trafen wir auf den Baumeister, den Zwerg aus Aryn, der uns ungewöhnlich freundlich für einen seines Volkes begrüßte und uns sogleich voller Stolz die Schleppstelle zeigte.

Diese war mittlerweile 4 Schritt tief und 15 Schritt breit. Jetzt im Winter lag sie allerdings, wie eigentlich alles, unter einer 5 Spann dicken Schneeschicht. Doch der gerade gezogene Graben verriet dennoch, daß fleißige Hände hier ein redliches Werk getan hatten. Eine der Arbeiterinnen erzählte, daß man vor dem Wintereinbruch die Rinne mit Stroh und Mist ausgekleidet habe, damit Schnee, Regen und die Frost dem Bauwerk nicht schaden konnten. Sobald es warmer werde, ware es an der Zeit, den Kanal mit Steinen auszukleiden. Ungefähr in anderthalb Jahren. so schätzt man, müßte die Schleppstelle fertig sein. Schließlich müßten an beiden Enden noch die Zollstationen und Türme gebaut werden. Treidelpfade sind schon durch die B auarbeiten entstanden, da ist nicht mehr viel zu schaffen. Also im großen und ganzen waren wir richtig beeindruckt, was die Leute hier innerhalb von zwei Jahren geschafft haben. Ich freue mich schon, wenn es so weit ist, den Kanal mit dem Schiff zu befahren.

Thorwalscher Gegenschlag Widerstandskämpfe auf den Olportsteinen

Olportsteine/Sorkten/Thorwal. Vieles ist in den vergangenen Monden in den besetzten Gebieten geschehen, Dinge die zu Freudenschreien verleiten mögen, andere, die uns allerdings auch nach wie vor mit bangem Herzen in die Zukunft blicken lassen. Nun sind die folgenden Geschehnisse leider schon recht lange her und die Berichterstattung nicht mehr ganz in der Zeit, doch waren schließlich auch eine Menge Gefahren und Probleme zu bewältigen, ehe diese Zeilen ihren Weg zum Festland fanden. Fangen wir nun aber endlich und zwar ganz von vorne an, was sich da denn nun eigentlich alles auf den nördlichen Olportsteinen zugetragen hat.

Wie schon in der letzten Ausgabe des TS berichtet wurde, machten sich vor etwa einem Jahr einige tapfere Abenteurer auf der Suche nach Olgerda in Richtung Olportsteine auf, wild entschlossen, etwas über das Schicksal der geheimnisvollen Piratin herauszufinden. Doch wurde man, auf Gandar angekommen, enttarnt, und mußte vor den horasischen Besatzern fliehen. Bei Nacht und Nebel setzte man zum benachbarten Sorkten über, in der Hoffnung, nach den Strapazen mit den Parfümnasen dort ein wenig Erholung und Frieden zu finden. Aber es geschah alles anders als erwartet. Einige der tapferen Recken baten bei der Herrscherin der Insel, Linhild Skrajahand, um thorwalsche Gastfreundschaft und Winterquartier, doch zeigte sich Linhild nicht gerade gütig: Kurzerhand ließ die verräterische Schlange, die, wie sich nun herausstellen sollte, mit den Amobenknechten unter einer Decke steckt, die vorstellig gewordenen Olgerdajäger festnehmen und die Insel nach dem Rest der Truppe durchsuchen (doch hatte dieser - Swafnir sei's gedankt - den Verrat frühzeitig bemerkt und bei Bauern und Fischern Unterschlupf gefunden). Verflucht noch mal! Und war das nicht schon schlimm genug. so kam es wenige Tage später zum absoluten Höhepunkt der hinterlistigen Machenschaften der Horasier und der verräterischen Linhild. Als nämlich ein südländisches Schiff im Hafen des kleinen Lysvik (Hauptort von Sorkten) einlief und kurze Zeit später ein ziemlich affiger, pompös gekleideter Horasgecke von Bord ging, um mit Linhild zu einem langen Gespräch in ihrem Jolskrim zu verschwinden, dachte man sich schon nichts Gutes; doch sollten die dreckigen Horasier und ihre thorwalschen Verbündeten sich mal wieder selbst übertreffen: Mit Bewaffneten brachen Linhild und der Ober-Stinker in die Berge auf – unsere Späher in sicherer Entfernung auf den Fersen. Als man den letzten Hügel überwunden hatte, traf die Unseren der Schlag. Man mochte seinen Augen nicht trauen, was hier vorging und eine kalte Wut packte die übrigen Olgerdajäger beim Anblick des Geschehens. Gut zwei Dutzend Thorwaler, unter ihnen auch die gefangenen Gefährten, trieben dort unter Aufsicht einiger horasischer Mordbuben und Linhilds Mannen einen Stollen in den Berg. Man zwang tatsächlich die freien Menschen Thorwals, diese verdammungswürdige Sklavenarbeit zu verrichten, den Amöbenschergen eine Mine zu graben!

Was brannte das den übrigen Olgerdajägern in der Seele, bei Swafnir! Doch durfte man nun durch überstürztes Vorgehen die Lage nicht noch weiter verschlimmern. Es blieb also nichts anderes übrig, als auf die Verstärkung vom Festland zu warten, denn auf der Insel selbst konnte man kaum auf Unterstützung hoffen, geschweige denn, überhaupt irgend jemandem trauen. Durch vorsichtiges Auskundschaften bekam man heraus, daß der Oberarsch offenbar der Chef der Horasier auf Gandar ist und man auch dort Minen errichten wolle. Gefangene sollten zur Arbeit und lebenslanger Verbannung in die Gruben geschleift werden.

Im Frühjahr 2651 nJL war es dann endlich soweit – die erhoffte Verstärkung erreichte die Olportsteine. Als die widerständischen Mannen und Frauen sich mit den übrigen Olgerdajägern zusammen fanden, da war die Freude schier unbeschreiblich. Der Hilferuf von damals war also angekommen, und gemeinsam mit der Unterstützung der wild entschlossenen Kämpfer aus ganz Thorwal, unter Führung der Olporter Sturmtrotzer-Ottajasko, wollte man den Horasknechten nun endlich zeigen, was es heißt, thorwalschen Zorn zu wecken. Ein Jammer war zwar, daß die Parfümquaste aus Gandar ihre Kontrollen schon beendet hatte und wieder auf dem Heimweg war, doch sollte der Angriff auf die Mine auch so ein voller Erfolg werden. Nicht nur, daß die feigen Stutzer in kopfloser Flucht ihr Heil suchen mußten – es gelang sogar durch einen glücklichen Zufall den Minenstollen erst einmal zu verschütten. Und das Wichtigste: Man wußte die kompletten Olgerdajäger wieder in Freiheit, auch wenn der eine oder andere einige bose Verletzungen davon getragen hatte, und man so einige Schwierigkeiten, mit dem Zersprengen der schweren Ketten hatte, die sich aber am Ende doch noch bewältigen lie-Ben. Alles in allem also ein gelungener Angriff, doch hatte man noch lange nicht genug.

Gegen Abend zogen die vereinten Thorwaler nåmlich aus den Bergen herab, zum Meer und dem kleinen Orte Lysvik, um zusammen mit den herannahenden Seekämpfern die Äxte abermals sprechen zu lassen. Doch dieses Mal hatten sich die verbliebenen Horasier und ihre verbündeten thorwalschen Verräter unter Oberbrut Linhild vorbereitet. Nicht nur daß die im Hafen ankernde Schivone und zwei Karavellen bemannt und schwer bewaffnet waren; ebenso hatte man auf den ausgebesserten Palisaden rings um das Dorf Wachen aufgestellt. Und so begann der wilde Kampf um Lysvik. Es war ein schauriges Gemetzel, überall gellten Schmerzenschreie durch die kühle Nachtluft, Bolzen und Pfeile fanden tödlich ihre Ziele, Schneidzähne und Äxte spalteten Schädel um Schädel und dickes rotes Blut färbte Palisaden und Planken der Schiffe. Erste Geschosse mit Brandöl schlugen auf den Ottas ein, entflamm-

ten Segeltuch und Deck und brachten qualvollen Tod. Nichts lag ferner als der Sieg in dieser Schlacht, und so blies man nach einer schier endlosen Qual zum ersehnten Rückzug. Gehetzt trat man die Flucht über Land und Meer an, wich Schritt um Schritt zurück und versuchte sich vom übermächtigen Feind zu lösen, was den Meisten, Swafnir sei Dank, auch mehr oder weniger schwer verletzt gelang. Trotzdem blieben viele der Unseren zurück, wurden gefangen genommen. Wer weiß schon, was mit ihnen angestellt wurde oder noch werden wird, doch ist noch nichts endgültig verloren.

Eine Otta sank bei dem Geschehen, zwei andere Drachen

wurden schwer beschädigt, und so können wir nur hoffen, daß möglichst viele der Unseren noch am Leben sind, auf daß die Befreiung der Gefangenen alsbald möglich sein mag. Der TS wird natürlich auch weiterhin von den Geschehnissen auf den nördlichen Olportsteinen berichten* - hoffen wir auf baldige gute Neuigkeiten aus den besetzten Gebieten.

*Neben der Berichterstattung aus dem Thorwal-Standard, wird auch die kleine Schwester des TS, die Thorwal-Standarte (kostenfrei zu beziehen unter www.thorwal-standarte.de) ausführlich über die Vorgänge des Winterurlaubs auf den nördlichen Olportsteinen informieren.

Tollkühner Befreiung#plan geglückt – Kjaskar Hakonsson und seine Leute von den Zyklopeninseln befreit!

Vor einiger Zeit stand jedem aufrechten Thorwaler die Empörung ins Gesicht geschrieben, als bekannt wurde, daß der große Kapitan Kjaskar Hakonsson von einem feigen Hinterhalt der Stäbchenschwinger überrascht wurde. Der überwältigenden Anzahl an Seesöldnern, die das Amöbenreich aufbot, hatten er und seine Mädels und Jungs nichts entgegenzusetzen.

Einer Entscheidung von irgendeinem dieser hochtrabenden Wichtigtuer folgend, wurden sie auf dem felsigen Teil der Zyklopen-Insel Kutaki ausgesetzt. Dies sollte den Hungertod der Gefangenen herbeiführen, doch haben die hohlköpfigen Perückenträger nicht bedacht, daß Swafnir schon für seine Kinder sorgen würde und Schwärme von Fischen in die geschützte Bucht trieb.

Obwohl das Unternehmen Kapitan Kjaskar Hakonssons von unserem obersten Hetmann Tronde nicht gebilligt worden war, konnte und wollte er den Tod so vieler tapferer Frauen und Männer nicht hinnehmen. Da aber auch klar war, daß sich keine Otta und keine Knorr in horasischen Gewässern blicken lassen konnte, nahm er Kontakt mit unseren albernischen Freunden auf und bat sie darum, die ausgesetzten Thorwaler abzuholen. Zwar zierten sich unsere Freunde anfänglich etwas, doch nach ein bißchen guten Zuredens waren sie geradezu begeistert, uns helfen zu können. Da bekannt war, daß auch auf der Seegrenze Kontrollen durchgeführt wurden, versteckten sich zwei unserer Leute zwischen der Ladung, die für irgendeine der hochwichtigen Städte des Hurrareiches bestimmt war, und passierten so die Grenze. Es war ein leichtes, die Ausgesetzten einzusammeln und wieder umzukehren.

Bei Kuslik geschah es dann aber, daß gleich drei schwere Kriegsschivonen des Feindes die albernische Karracke in den Hafen geleiteten. An Bord dachte wohl ein jeder, daß es nun aus sei, aber man wollte den Näschenpuderern schon noch mal zeigen, daß ein Thorwaler zu kämpfen versteht. Doch dazu kam es nicht. Die Inspektoren – das sind diejenigen, die meinen, immer alles prüfen zu müssen – kamen zwar in den Laderaum, aufgrund des Gestanks rümpften sie aber nur ihre Näschen und waren schneller wieder draußen, als man auch nur den ersten Sang des Jurgaliedes singen könnte. Trotzdem blieb das Schiff aufgrund dieser dämlichen, horasischen Bureaukratie noch zwei volle Tage vor Anker liegen. Zwei Tage, in denen unsere Jungs und Mådels Blut und Wasser schwitzten, vor Angst entdeckt zu werden – und wer will ihnen das auch schon verübeln, erginge es einem jeden von uns doch nicht anders.

Nachdem das Schiff in Albernia ankam, wurde dessen ungewohnte Fracht rasch auf ein anderes – kleineres und schnelleres – Schiff "umgeladen" und nach Thorwal gebracht. Was war die Freude groß, als Kjaskar Hakonsson und seine Leute wieder daheim waren. Zwar mußten sie viel Spott und Häme für ihre unbedachte Aktion über sich ergehen lassen, doch letztendlich ging man doch wieder zusammen einen heben. Ein extra Faß Thorwal-Rum hatte Tronde spendiert, als er von Hjaldrike Veensirdotter erfuhr, daß sie bald ein neues Mitglied ihrer Ottajasko bekommen würde. Kjaskar zuckte nur mit den Schultern und meinte, daß "die Zeit am Strand eben lang war."

Das wohl, Kjaskar Hakonsson, das wohl!

Thorwal





Baterländisch, Kriegerisch, Traditionsbewußt, Zupackend, Treu, Tapfer

Faramond 2651 nJL, 18. Jahrgang

Preise: 1 SE, 1 Schilling, 2 Broschen, 0,1 Zwergentaler, 1 Dinar, 0,1 Amazonenkrone, 1 Schrumpfkopf

Brutaler Überfall in der Nähe Aurilers

Kriedlose plündern Hilfslieferung aus dem Süden

Es war ein nebliger Morgen, und die Blutrochen schipperte unter einer leichten Brise langsam aus dem Auriler Hafen. Wie in vielen Wochen zuvor machte man sich zu einer kurzen Patrouillenfahrt auf, um horasische Schiffe auszumachen. Iwar würde man gegen die horasischen Broßkampfschiffe allein nicht viel ausrichten können, doch einige südländische Blücksritter, die vom Mief der Horasier angezogen wurden, hatte man in der Vergangenheit in die Flucht treiben oder gar aufbringen können.

Heute war mal wieder so ein Tag, wo außer ein paar Möwen, die sich über dem Schiff kreischend stritten, nichts auszumachen war. Man wollte schon Rurs Richtung Auriler Hafen setzen - schließlich wollte keiner an Bord die Ankunft der Blauwal und des Nebeldrachen verpassen, die frische Nahrung aus dem Süden für die gebeutelte nördliche Region liefern wollten, so wie es auf dem Hjalding beschlossen worden war, als Tialf, der Ausschau hielt, plötzlich rief: "Treibend But, auf Steuerbord!" Blitzartig stieß Kapitän Hiorgar Stolvarson das Steuerruder ins Wasser und ließ das Schiff seinen Kurs wechseln. Schnell kam man den im Wasser treibenden Trümmern näher. "Auf dem einen Brett liegt ein Mensch!" schallte Tjalfs Stimme. Man drehte bei und zog den Mann an Bord. "Der Inselgleiche steh uns bei, das ist Hunar, der war doch mit auf der Blauwal!" Sofort wickelte man den ohnmächtigen Schiffbrüchigen, der kaum ein Lebenszeichen von sich gab, in warme Decken und segelte Richtung Auriler zurück.

Dort angekommen schaffte man den armen Hunar gleich in ein warmes Bett, und es war neben seiner Familie Jarlin Firnlind Saehntildotter persönlich, die sich um ihn sorgte. Die ganze Nacht kam Hunar nicht wieder zu Bewußtsein und wurde von starkem Schüttelfrost gequält. Doch der holden Istrn sei gedankt, Hunar schlug am nächsten Morgen wieder die Augen auf und langsam kehrte die Farbe in seinem Besicht zurück. Mit gequälter Stimme erklärte er Firnlind das Beschehen auf der Blauwal:

"Den Nebeldrachen hatten wir durch den Sturm verloren ... Es war schrecklich, sie kamen mit zwei Drachen, was sollten wir da mit unserer kleinen Knorre machen? Blitzartig enterten sie das Schiff, machten zwei von uns sofort und ohne Bnade nieder und ließen uns, nachdem wir uns ergeben hatten, unsere Ladung auf ihre Schiffe laden. Es war ein mächtiger Hüne, den sie Hjalmar nannten, der

den Friedlosen die Befehle gab. Hollvard wurde, als er sagte, daß der Proviant für die Nordregion benötigt wurde, unter lautem Lachen kaltblütig die Rehle durchgeschnitten. Noch schlimmer erwischte es Cirid, die sich als unsere Rapitänin vorstellte und die Sache schlichten wollte. Zuerst stachen sie ihr grölend die Augen aus, um sie dann, an einen Sack besten Korns aus dem Bodirtal gebunden, in das eiskalte Meer zu werfen. "Dann werd doch mit dem Zeug glücklich!" waren die letzten Worte, die ihr auf ihrem Weg zu Swafnir nachschallten. Mich und die beiden anderen warfen sie zuguterletzt in die eisigen Fluten. Unter lautem Belächter rief Hjalmar: "Fünf Boldstücke darauf, daß die Rälte schneller ist als der Isirnshai." Anschließend schlugen sie ein Leck in die Blauwal, die, kaum gebaut, schon auf ihrer ersten Kahrt hinab in Efferds Reich geschickt wurde. Die beiden Schiffe entfernten sich rasch Richtung Nordwesten. Wir klammerten uns an die im Wasser umbertreibenden Trümmer, doch die Kälte des Meeres nahm uns den Utem. Thorir war plötzlich verschwunden, wahrscheinlich konnte er sich nicht mehr halten. Irgendwann verlor ich das Bewuftsein. Was aus Herkja geworden ist, weiß ich nicht, aber ich nehme an, daß sie ein ähnliches Schicksal erlitten hat wie Thorir."

Aufmerksam hatte Firnlind der Geschichte gelauscht. "Ruh dich aus, Hunar Gimarson", sprach sie, "und verlaß dich drauf, dafür wird dieser Hjalmar bezahlen." Mit diesen Worten verließ sie das Haus. Rapitän Hjorgar Stolvarson, der kurz darauf zu ihr gerufen wurde, berichtete daß er die junge Firnlind noch nie so erregt und vor Wut schäumend gesehen hatte wie an diesem Tage. Der Zorn Firnlinds sollte sich jedoch noch vergrößern, denn just in diesem Moment lief der *Nebeldrache* in Auriler ein. Roar Eldgrimson berichtete aufgeregt:

"Der Hilfskonvoi lag vor zwei Tagen noch in Brendhil vor Anker, um von den Manrekern die letzten zusätzlichen Güter für den Norden aufzunehmen. Zwei vollbeladene Schiffe, der aus Thorwal vom Hjalding zurückkehrende Nebeldrache unter Roar Eldgrimson und der Blauwal der Blutrochen, liefen früh an einem klaren aber auch sehr windigen Wintertag gen Nordr aus. Das gute Wetter sollte jedoch nicht halten, in der Nacht zog ein starker Wintersturm auf, der unsere Segel von Schneeflocken und Eisregen ganz naß machte

und Vindulf mußte öfters den schwankenden Mast erklimmen, um dicke Eiszapfen von der Rah zu klopfen. Der Sturm und die Dunkelheit trennte uns leider vom *Blauwal*, wir wußten nur, dass er einige Meilen südlich von uns sein mußte.

Als für eine kurze Weile die Winde abflauten und die schwache Morgensonne das Meer etwas erhellte, sahen wir eine Otta aus Nordwesten auf uns zusteuern. Wir wollten das andere Schiff schon freudig begrüßen, da flog schon ein Schneidzahn auf uns zu – hätte sich Lidul nicht blitzartig geduckt, sein Schädel jetzt wohl gespalten! Mit aufbrausender Wut griffen wir nach unseren Waffen, um diesen seigen Angriff zu beantworten.

Als der andere Drache längsseits kam, erblickten wir die narbigen, höhnisch grinsenden Besichter von Halmars Friedlosen. Na ja, einer grinst jetzt nicht mehr, denn er ahnte nicht, daß Lidul so gut mit dem Bogen umgehen kann ...

Und so flogen Wurfäxte und Speere eine Zeitlang hin und her. Die junge Frendis wurde durch einen Uxtwurf so schwer verwundet, daß sie später ihren schweren Verletzungen erlag. Die Friedlosen ver-

mieden es seltsamerweise den Nebeldrachenzu entern. Wahrscheinlich, weil die Wasser wieder unruhiger wurden und der Wind auffrischte. So ließen sie nach einiger Zeit von uns ab und drehten nach Sudr ab.

Nachdem der Sturm sich etwas gelegt hatte und wir immer noch kein Zeichen vom Blauwal sahen, machten wir uns ernsthaft Sorgen. Mir dämmerte, daß die Friedlosen wohl von uns abgelassen hatten, weil sie nicht erwartet hatten, auf einen so gut besetzten Drachen zu treffen und einen allzu blutigen Kampf wohl vermeiden wollten. Bei Swafnir, welch ein feiges Pack!

So segelten wir wieder nach Sudr und kreuzten lange Zeit umher, als wir aber keine Spuren vom Blauwal fanden, steuerten wir Auriler an."

Noch am selben Tag verließ die *Blutrochen* abermals den Auriler Hafen, um allen Hetleuten der Region von dem Geschehen zu berichten und zu einem außerordentlichen Regionalhjalding in Auriler nur zwei Wochen später einzuladen.

Böse Überraschung im Nordmeer

Was eigentlich ein bose Schlappe für die Horasier werden sollte, entpuppte sich als Schmach für die Unsrigen.

Admiral Ralman Firdanon-Bethana zu Horasia, kaiserlicher Admiral der Spitzentüchleinschwenker, hatte sich vorwitzigerweise im Winter in die Bewässer vor die nördliche Rüste Thorwals an der Brenze zum Gjalsker Land gewagt.

Wir wissen ja alle, wie früh der Winter in diesem Jahr über uns kam: Bereits im Schlachtmond wurden die ersten, zwar noch spärlichen Schneefälle vermeldet und mit der Mitte des Heimamonds setzten heftige Winterstürme mit hartem Frost ein und ein scharfer Eiswind aus dem Nordosten peitschte das Land. Ende des Sturmmondes vermeldeten die thorwalschen Lotsen Treibeis, das in mächtigen Schollen die Seewege entlang trieb. Das Wasser fror zeitweise zu, doch die unseren wußten das Eis mit Üxten und Tranfeuern brüchig zu halten.

Vor allem die Schiffahrt hatte unter dem grimmen Frost zu leiden, denn wenn Firuns Atem die Segel erstarren läßt, dann ist Swafnirs Dzean kein guter Platz für die Menschen. Und so holten die meisten ihre Schiffe früher als sonst in die sicheren Häfen.

Nicht so allerdings der Admiral auf seinem Schiff "Banner von Vinsalt", einer Karavelle mit 50 Mannen und Frauen Besatzung, begleitet von der "Adlerschwinge", einer Karacke, die im späten Sturmmond aufgebrochen waren, ins Nordmeer zu segeln. Es heißt, die Schiffe hätten sich auf einer geheimen Mission befunden, um uns unentdeckt auszuspähen.

Die Horasier hatten von einem geheimen Hafen in Nordthorwal läuten hören und wollten der Sache wohl auf den Brund gehen. Ihre Unüberlegtheit hätte sie beinahe ihr Leben gekostet. Zwar hatten sie kaum mit Angriffen von Thorwaler Seite zu rechnen. Rein Wunder auch, denn niemand mit Vernunft ging in diesem Wetter auf See. Die Stürme hatten den Horasiern denn auch ordentlich zugesetzt, und ich bin mir sicher, daß der Admiral mehr als einmal seinen Entschluß bereut hat, als er beinahe mit den Stiefeln auf dem Deck festfror und ihm der Mann im Ausguck erfroren wäre.

Ihr werdet euch vielleicht an diesen Tag im Frostmond erinnern, als die Wolken so tief und schwer hingen, daß es den ganzen Tag über so dunkel war, wie mitten in der Nacht. Eisige Winde peitschten den dichten Schnee und Hagel so heftig, daß man kaum ein paar Schritt weit sehen konnte, und jeder, der das Pech hatte, nicht in der warmen Stube zu sein, zu erfrieren drohte. Ralman wählte eine leidlich geschützte Bucht an der Rüste des Bjalsker Landes – in der Hoffnung daß keiner unserer Späher ihn hier entdecken würde. In der Nacht wurde der Frost noch beißender und der Schnee- und Sisregen dichter, daß Taue und Segel, Decksplanken und Aufbauten, Reling und Ruder, kurz alles, was dem grimmen Wetter unmittelbar ausgesetzt war, mit einem dichten Eispanzer bedeckt wurden.

Am Morgen allerdings, als der Schneesturm abgeebbt war, wurde erst das ganze Ausmaß des Frostes offendar: Ringsum war das Wasser in der Bucht gefroren, hunderte Schritt dichten Eises umgab die beiden Schiffe, die nicht fester hätten sitzen können, wenn das Meer über Nacht zu Fels geworden wäre. Nun war guter Rat teuer: Hinter ihnen das lebensfeindliche Gjalsker Land, um sie eine Fessel aus Eis. Zumal war die "Ablerschwinge" beschädigt worden, auf mehrere Schritt hatte das Eis die Planke eingedrückt.

Sich mit Feuer und Jacken einen Weg aus dem Eis zu bahnen, schien unmöglich. Eher würde man hier an Ort und Stelle erfrieren. Auf Tauwetter zur warten, war nicht minder aussichtslos. Die Horasier faßten den Plan, eine Evakuierung zu wagen und ihr Heil auf dem Festland zu suchen. Allerdings würde das nicht im Handumdrehen zu erledigen sein, denn ob die Bjalskerländer über solche Bäste erfreut sein würden, war mehr als fraglich. Also sollten Spähtrupps entsandt werden, um nach Rettung zu suchen und mögliche Befahren auszukundschaften.

Der Befehl wurde umgesetzt, derweil sich die Mannschaften der beiden Schiffe daran machten, alles an Ausrüstung, das man mitzunehmen trachtete, für den Abmarsch zu packen. Wie es der Zufall so wollte, blieb das Treiben in der Bucht nicht unentdeckt.

Ein Schiff des Friedlosen Urn passierte just die Bucht – die Jungs

und Mädels hatten ihren Schlupswinkel vor einigen Tagen Hals über Ropf und Scheiß-auf-die-Geschr verlassen, weil diese horasischen Handelscompagnieburschen ihnen auf die Pelle gerückt waren. Deren Otta war selbst in keinem guten Zustand, aber man weiß ja, daß so ein Orache den Frost viel besser wegsteckt – statt einzufrieren und sich die Planken eindrücken zu lassen, liegt der im günstigen Fall auf dem Eis und ist mit ein paar kräftigen Leuten leicht wieder flottzukriegen

Na, wie dem auch sei, als Arn die lahmen Horasierkähne sah, da fand er, daß das eine gute Belegenheit sei, das Thing vor der Zeit davon zu überzeugen, seine Verbannung aufzuheben. Er ruderte also los, um die Thorwaler in der Nähe zu alarmieren. Die zogen dann auch gleich voller Rachedurst los – an Bord von Arns Schiff Seedrachen, denn die Zeit, ihre eigene Otta klar zu machen, wollten sie sich nicht nehmen. Muß ganz schön voll an Bord gewesen sein. Man wollte dafür sorgen, daß die Horasier sich nicht von dannen machten, bis Verstärkung heran war.

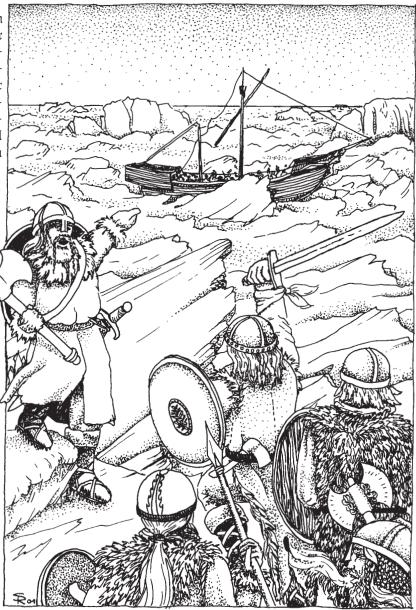
Als man die Bucht erreichte, lag das Horasierschiff tatsächlich noch da. Leichte Beute, dachten sich die unseren. Aber weit gefehlt! Was Arn und die anderen nicht ahnten war, daß die Horasier die Seedrachen im Schneetreiben ausgemacht hatten. Und die hatten die Zeit, bis der Angriff kommen sollte, genutzt: Zum einen hatten sie, was sie nur an Trümmern und Planken loseisen konnten, um das kleinere Schiff getürmt. Na ja, das war noch nicht so schlimm, auch wenn es lästig war, denn die Barrikade war im Eissturm eisglatt geworden und es war kein Spaß, darüber zu klettern. Aber die dicke Überraschung kam noch. Schon konnten die

Unseren die Horasiermännchen verschreckt hinter der Reling von ihrem Kahn vorblinzeln sehen. Voller Rachedurst stürmten unsere voran, vor Bögen und Armbrüsten mußte man sich bei dem Wetter nicht in acht nehmen.

Aber dann. Hranngar selbst muß diesen Feiglingen so einen gemeinen Plan eingegeben haben. Eben waren die unseren fast so nah heran, daß sie nur die Hand austrecken brauchten, um das Schiff zu berühren, als das Eis unter ihnen nachgab und etliche einbrachen. Es dauerte nur einen kurzen Schnaufer, dann waren sie in dem eisigen Wasser unrettbar versunken.

Die anderen, die mehr Blück hatten, versuchten ihr bestes, um wenigstens die rauszuziehen, die sich am Rand von einem Eisloch festklammern konnten. War ein schweres Beschäft und von Zehnen konnten höchstens zwei gerettet werden. Diese miesen Feiglinge hatten das Eis vor ihrem Schiff an vielen Stellen aufgehackt oder mit Feuer zum Schmelzen gebracht, nur um dann die Löcher oberflächlich wieder zufrieren zu lassen! Aber natürlich war das Eis an diesen Stellen viel dünner und als unsere Jungs und Mädels sich an den Angriff machten ... Na, das ist ja oben schon beschrieben worden.

Mehr als die Hälfte aller Leute hatten bei dem Angriff ein eisiges Brab gefunden, möge Swafnir ihrer gnädig sein. Neun andere hat-



te man rechtzeitig retten können, aber sie hätten nicht lange draußen überlebt, halb erfroren und naß wie die waren. Also beschloß man, sich zurückzuziehen und die Verunglückten lieber zu retten. Diese verfluchten Horasier, nicht faul, nutzten die Gelegenheit, die unseren mit allem zu bewerfen, was ihnen in die Finger kam. Den armen Arn traf ein gefrorener Apfel so unglücklich, daß er augenblicklich tot zusammenbrach. Und unsere Leute hatten ihre liebe Not, auf dem glatten Sis einigermaßen vorwärts zu kommen. Die tückische Barrikade tat ein übriges. Schließlich aber war es gelungen, sich zur Otta zurückzuziehen. Wie begossene Schafe kehrten die unseren nach Hause zurück.

Die eilig fertig gemachten Ottas segelten am nächsten Tag in die Bucht, doch fanden sie das horasische Schiff verlassen.

Scheint so, als hätten die Puderquasten sich in Bjalsker Land davon gemacht. Ob das eine so gute Idee war, werden die Bjalskerländer ihnen schon klar machen. Einige von unseren waren sich einig, daß es den Horasiern bei uns sicher besser ergangen wäre. Undere hingegen teilten diese Einschätzung nicht.

Was werden wird, wenn es den Horasiern gelingen sollte, einige der Ejalsker Sippen auf ihre Seite zu ziehen, bei Swafnir, das wären düstere Aussichten.

Nachrichten aus Thorwal

Recht zögerlich nur wollte der Frühling in diesem Jahr Einzug halten in Thorwal. Nach dem schlechten Sommer folgte auch noch ein harter Winter, wie ihn Väterchen Firun schon seit langem nicht mehr über Südthorwal gelegt hatte.

So klirrend kalt war es geworden, daß sogar der Rapitän-Kerlok-Ranal und der Winterhafen zufror. Die Kinder trugen auf der glatten Eisdecke des Ranals ihre Eisbeinwettrennen aus, beobachtet und angefeuert von den Erwachsenen, die beiderseits des Ranals und auf beiden neuen, hölzernen Zugbrücken ausharrten.

Den Bodir trieben dicke Eisschollen hinunter in den Bolf, bei denen es den Flußschiffern gut anstand, sorgfältig Obacht zu geben, daß das Boot nicht mit ihnen zusammenstieß und leckschlug. Ein Bad in den eisigen Fluten bei dem Eisgang hätte einen sicher in Swafnirs Reich gebracht.

Auch im nördlichen Seitenarm des Bodir drängte das Eis so mächtig, daß das Stauwehr und auch das riesige Treibrad des neuen Sägewerks Schaden nahmen. Dieser ließ sich aber Isirnseidank nach der Schmelze schnell beheben .

**

Dank der vorausschauend aufgefüllten Wintervorräte, die ja noch zusätzlich durch so manche Hilfslieserung aufgestockt worden war, ließ sich die lange Zeit ohne Not überstehen, ja, es konnten sogar noch Überschüsse an Dörfer in Südthorwal abgegeben werden, die immer noch eine Vielzahl Flüchtlinge aus den Ingvaller Marschen beherbergen müssen und deutlich ärger unter der schlechten Ernte zu leiden hatten.

Auch konnte im Winter bei einigen wichtigen Gebäuden der Stadt der Innenausbau fertiggestellt werden. Wie schon berichtet, wurden unter anderem das Magistratshaus und das Zeughaus fertig, was endlich der qualvollen Enge im Ottaskin der Hetleute ein Ende setzte. Bei der Werft von Ansir Arilsson wurden im Winter die letzten Ausbauarbeiten vorgenommen, auf daß man nach der Schmelze sofort die ersten Kielbalken auf die Hellinge legen konnte. Auch im Winterhafen hat sich eine ganze Menge getan, und in und um die neuen Bootshäuser herrschte auch bei grimmigster Kälte Hochbetrieb, um die Schiffe für das Frühjahr frühzeitig seefertig zu bekommen, auf daß man den horasischen Pudernäschen auf hoher See zuvorkommen kann, wenn die Winterstürme an Stärke verlieren.

Auch in der neu im Winterhasen eröffneten Geschützwerkstatt von Thiesson & Grupp herrschte den Winter über reger Hochbetrieb, und die fleißigen Handwerker sertigten eine ganze Reihe Geschütze, nicht nur für die neuen Winddrachen, sondern vor allem auch für die Stadtbesetsigungen. So versügt der Alte Ugdalf auf der Klippe über der Stadt jetzt erstmalig über seine volle Geschützzahl von 24 mittleren und schweren Rotzen, wenn diese auch teilweise noch in provisorischen Stellungen stehen. Im Zeughaus wurde vorerst eine Reihe von Geschützen eingelagert, die später auf die einzelnen Zitadellen in der neuen Wehrmauer rund um die Stadt eingesetzt werden sollen, wie auch in der neuen Festung auf der südlichen Seite der Bodirmündung, dem "neuen Ugdalf", wie sie schon jetzt genannt wird, obwohl gerade die ersten Brundmauern auf der Kelsenklippe im Entstehen sind .

Der Aufbau der Festung und die Fertigstellung der Wehrmauer sind die vorrangigen Ziele, die sich der Hetman des Bodirs, Hasgar Tildasson, für dieses Jahr gesetzt hat. Zusätzlich werden im Hafen schon etliche Stämme gelagert, die in der warmen Jahreszeit in den Brundschlick der Bodirmündung gerammt werden sollen, um aus ihnen eine Pfahlsperre zu errichten, die die Einfahrt in die Bodirmündung

auf eine besser zu verteidigende Breite verengen soll, ähnlich wie man es auch in Premshjolmr auf der anderen Golfseite in Angriff genommen hat.

Einige Stimmen, die Besorgnis darüber kundtaten, daß unkundige Rapitäne ihre Schiffe an den Pfählen aufspießen könnten, brachte Hasgar mit der Erwiderung zum schweigen, daß ein thorwalscher Rapitän, der nicht in der Lage wäre, eine popelige Pfahlsperre als solche zu erkennen und zu umfahren, es auch nicht besser verdienen würde, als die Planken von ihr durchbohrt zu bekommen. Das wohl!

Indes haben die Baumeister den ganzen Winter über genau den Eisgang in der Mündung beobachtet und aufgezeichnet, um der Pfahlsperre eine Form geben zu können, an der sich die Eisschollen nicht fangen und zu einem Block auftürmen können, der der Sperre wie den Schiffen gefährlich werden kann.

Mit Beginn der Schneeschmelze wurden auch die ersten Bauarbeiten am Marktplatz aufgenommen, um das Fundament für die neue Markthalle zu schaffen, war doch die alte auch ein Raub der Flammen geworden.

Das abgesteckte Beviert läßt deutlich erkennen, daß auch die Markthalle um einiges größer ausfallen wird, als ihre Vorgängerin. Nichtsdestotrotz wird die Halle des Swasnir das größte – und wie wir auch stolz sagen können – schönste Bebäude in ganz Thorwal bleiben.

Der Zimmermeister und Beweihte Swasnirs, Ole Swasgardson, der schon als Baumeister des Swasnirtempels berühmt wurde, erklärte auf unser Fragen, welchen Ausbau er im Inneren der Markthalle anstrebe. So wird die Markthalle über eine ganz ähnliche Stützpfeilerkonstruktion wie der Swasnirtempel versügen, doch geht es hier weniger darum, einen möglichst großen Raum zu umbauen, sondern eine möglichst große Nutzsläche zu schaffen, auf der man wohlgeschützt von der Witterung zu jeder Jahreszeit Handel treiben kann.

thorual top ten

- 1. (1.) Wenn bei Dibref Amenes Flotte im Meer verfinft... - Die Lassirer-Fischer u. Henrif Karusson
- 2. (3.) Ottas 'gen Ho ras land Chor des BHCO
- 3. () Wir lassen uns das Kapern nicht verbieten! Haufen Albartson
- 4. (-) In diejer ehrenwerten Ottaffin." Odo Jörgefon
- 5. (6.) Auf Euch foll's Stein' und Äxte regnen -Hilgarda Ancivirsdottir
- 6. (-) Er hat ein fnallrotes Drachenboot Wenfe Mighresdottir
- 7. (-) Mein Freund, der Wal Suanna, die Seefahrerin
- 8. (-) Hauen, Beißen, Stechen bitter werden wir uns rächen! Die Brandrächer-Ottajaffo
- 9. (4.) Unter der Tranfunzel Lela Gleichsdottir 10. (7.) Ich will zurück nach Hjaldingard! - Die Heiler

Während des Beschusses der Stadt Thorwal zeigte sich deutlich, wie verwundbar die thorwalsche Flotte gegenüber den "modernen" Kriegsmarinen anderer Länder doch ist.

Bedingt dadurch, daß die größte Seefahrernation Aventuriens im eigentlichen Sinne über gar keine Kriegsmarine und deren Logistik verfügt, sondern jedes Schiff allein über seine Ottajasko versorgt wird, fällt es den Einzelaktionen gewohnten Nordleuten deutlich schwerer, sich in einer geschlossenen Flotte einzufügen. Aber man wäre kein Thorwaler, wenn man sich nicht auch in dieser Situation zu helfen wüßte. So beschloß der von Tronde einberufene Kriegsrat, neben Thorwal mit seinen großen Werftanlagen, im Lande mindestens noch einen zweiten Hafen einzurichten, der über die notwendigen Werften verfügt, um größere Schiffe bauen und reparieren zu können, die sich nicht mit einfachen Mitteln auf einem Strand instandsetzen lassen. (Vergleiche dazu auch TS 15, S.22-29; Schiffahrt und Schiffbau in Thorwal)

Viele Orte gibt es nicht in Thorwal, die für einen solchen Kriegshafen geeignet wären und gleichzeitig noch über einen natürlichen Schutz gegen Angreifer verfügen, und so kam man schnell auf das kleine Örtchen Hoijangar, gelegen zu Füßen der Grauen Berge, am Ende des über 25 Meilen langen und steilen Hjalsfjordes. Hoijangar erwies sich als geradezu ideal: Tief in den hügeligen Ausläufern Gråbjergens gelegen, vor Wind und Wetter geschützt, ist es praktisch nur über den Hjalsfjord zu erreichen. Umgeben von weiten Wäldern, verfügt es über große Rohstoffreserven an Holz zum Schiffbau, und die schweren Stämme lassen sich gut auf dem Flüßchen Hjalsach flößen, das tief in den Grauen Bergen entspringt und stetig aus dem Regen- und Schmelzwasser gespeist wird. Trotz einiger Stromschnellen ist dieses kalte, klare Gewässer eher gemütlich und mündet direkt bei Hoijangar in den Hjalsfjord. An seinem Ufer bleibt genügend Platz für die neue Kriegswerft und die Befestigungen.

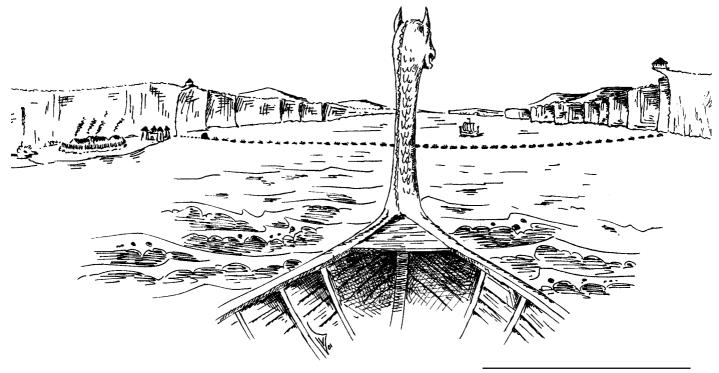
Die Werft umfaßt drei Hellinge – also Schiffsbauplätze – und ist somit neben Thorwal die größte Anlage dieser Art im Lande. Für einen Schiffsbaumeister aus dem Mittelreich wohl eher ein Grund zum Schmunzeln, doch möge man bedenken, daß Drachenschiffe traditionell von ihren Schiffsbesatzungen selber gebaut werden und keine großen Werften dazu vonnöten sind. Anders sieht es da schon bei den neuen "Großpötten" mit ihrem wesentlich komplizierterem Aufbau aus.

Neben den Werftanlagen, dem Flößfeld, den Reeperbahnen für die Seiler, den Segelmacherschuppen, der Geschützwerkstatt von Thiesson & Grupp und dem Ausrüstungskai, ist man hier auch noch dabei, eine Bastion aus Stein zu errichten, die mit ihren Geschützen dem Ort Schutz gegen Angriffe gewähren soll, denn so wehrlos wie vor anderthalb Jahren in Thorwal wird man sich nicht noch einmal zeigen.

Hier also werden nun die neuen Winddrachen von Trondes Flotte gebaut, ausgerüstet und erprobt.

Der wettergeschützte Hjalsfjord liegt für die ersten Erprobungsfahrten ideal, hier kann sich die Besatzung erst einmal in Ruhe mit dem neuen, noch ungewohnten Schiff vertraut machen, ehe sie sich hinaus wagen, um zuvörderst im Hjaldinggolf und später in Ifirns Ozean die Seetüchtigkeit des neuen Gefährtes unter Beweis zu stellen, um dann endlich den Liebfeldern das Fürchten zu lehren.

Die Verteidigungsanlagen des Kriegshafens befinden sich nicht nur um Hoijangar, sondern beginnen schon 25 Meilen weiter seewärts am Fjordeingang. Dort wurden umfangreiche Sperranlagen errichtet, um zu verhindern, daß ein Feind in den Fjord eindringen kann, wodurch die darin befindlichen Schiffe in der Falle säßen, wie Fische in einer Reuse. Da die Mündung des Fjordes bis zu einhundert Schritt tief ist, erübrigte sich der Versuch, sie mit Hilfe von Pfählen oder Steinen unter der Wasseroberfläche zu sperren. Deswegen hat



man eine gewaltige Kette quer über den Fjordeingang gespannt, an deren je anderthalb Spann langen Kettengliedern in Muryt und Orkin fast ein ganzes Jahr lang geschmiedet wurde. Die insgesamt über 75 Quader schwere und knapp zwölfhundert Schritt lange Kette ist auf vielen hölzernen Schwimmkörpern befestigt, damit sie auf der Oberfläche treibt und fremden Schiffen den Weg versperrt. Die wasserdicht geteerten Schwimmkörper, ein Liebfelder würde sie wohl als *Pontons* bezeichnen, sind mit einer Vielzahl von spitzen Pfählen versehen, die sich tief in die Wandung eines zu nahe kommenden Schiffes bohren würden, auf daß auch ein Überfahren der Kette mit flachen Schiffen bei günstigem Wellengang zu einem selbstmörderischen Manöver wird.

Nahe dem Ort *Hjalsvidra* befindet sich die mit einer versenk-



baren Kette verschlossene Durchfahrt im Schutze einer Bastion, von wo aus die Kette bedient werden kann. Als Widerlager für die versenkbare Kette auf der einen, wie der Schwimmkette auf der anderen Seite dient eine Felsenklippe, die einsam aus den Fluten ragt, knapp fünfzig Schritt vom Ufer entfernt.

Merkwürdig genug, daß inmitten des sonst so steil abfallenden Fjordes dieser einsame Felsen emporragt, doch meint auch der unvoreingenommene Beobachter beim Näherkommen, menschliche Gesichtszüge in den schroffen Formen erkennen zu können. Damit noch nicht genug, ragen links und rechts des Fjordeinganges an den höchsten Punkten der Steilklippen je ein ebenso merkwürdiger Auswuchs aus dem Felsen hervor, eindeutig aus dem gleichen Fels wie die Klippe bestehend, doch tatsächlich wie daraus hervorgewachsen. Über und über mit scharfkantigen Spitzen bedeckt, bilden diese Formationen die Basis für je eine Rundfestung, die darauf aus Steinen gemauert wurde. Diese drei sonderbaren Gesteinsformationen, die vielen Thorwalern selber nicht ganz geheuer scheinen, sind sichtbare Zeugnisse für den fruchtbaren Erfahrungsaustausch der Olporter Runajasko mit den Magiern der Khunchomer Drachenei-Akademie, die auf ihrem Forschungsschiff Sulman al-Nassori vor anderthalb Jahren dem hohen Norden einen Besuch abstatteten. So gelang es Olporter Magiern, einen mächtigen Erzelementarherren zu beschwören, der dann die drei Felsformationen wachsen ließ. Ausgestattet mit einem ganz eigenen Humor, versah der Elementar sein Werk mit einigen "Verzierungen", die große Ähnlich-

keit mit den "Menschlingen" aufweisen, die sein Werk zu nutzen gedenken.

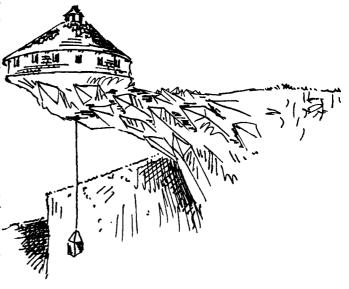
Die beiden Rundfestungen über den Klippen werden inzwischen "Harpyiennester" genannt, denn wahrlich bräuchte man Flügel, um sie zu erreichen. Überaus schwierig und mühevoll wäre der Aufstieg über die Klippen, nur um festzustellen, daß der gesamte Hals des Auswuchses wie ein Igel mit scharfen Felsspitzen übersät ist, die ein Überklettern zu einer sehr gefährlichen und schmerzhaften Angelegenheit machen. So bleibt als einzige Möglichkeit ein Transportkorb an einem langen Seil, an dem man von einem darunterliegenden Schiff aus in die Höhe gekurbelt wird. Auch schon bei schwachem Wind nur eine Sache für starke Nerven, denn der Korb gerät meistens kräftig ins Schaukeln, ehe die einhundert Schritt Hö-

henunterschied überwunden sind. Doch erst einmal oben, wird man mit einem phantastischen Ausblick entschädigt, der bei klarem Wetter im Nordosten bis zu den Grauen Bergen reicht und im Westen noch die südlichen Olportsteine erkennen läßt. Mit den hier oben stehenden Geschützen läßt sich der gesamte Fjordeingang bestreichen, was die beiden Harpyiennester zu einer ernstzunehmenden Gefahr für alle Angreifer macht.

Die beiden Orte Hjalsvidra und Hoijangar sind mit ihren Anlagen inzwischen zu einem wichtigen Stützpfeiler der thorwalschen Flotte geworden. Was Wunder, daß es in letzter Zeit zu diversen Streitereien. zwischen den beiden Jarltümer Gräbjergen im Norden und Muryt im Süden über die Zugehörigkeit bei-

der Orte gab. Fast wäre es zu einer Kriegserklärung seitens des Muryter Jarls Thurske Nellgardson und der Muryter Hetfrau Yasma Torbensdottir gegen die Gråbjergener gekommen. Erst auf dem letzten Hjalding konnte Tronde dem Treiben mit einem Machtwort ein Ende setzen. Hetfrau Thorhild Olvasdotter für Hjalsvidra und Hetmann Faenwulf Sturmhorn für Hoijangar unterstellten sich direkt dem Hetmann der Hetleute, womit allem Zwist zwischen den konkurrierenden Jarltümern einstweilen ein Ende gesetzt wurde.

Volkmar Rösner



Geschützmunition in Thorwal

Wenn auch das Geschütz der wesentlich größere und aufwendigere Teil der Waffe ist, so sollte man doch nicht außer Acht lassen, daß letztendlich die Munition die Wirkung im Ziel erzeugt.

Je spezieller die gewünschte Wirkung sein soll, desto mehr muß die Munition dieser Wirkung angepaßt werden. Deshalb gibt es bei der Munition eine wesentlich größere Typenvielfalt, als bei den Geschützen.

Ebenso wie bei dem jahrhundertelang vernachlässigten Geschützbau haben die thorwalschen Konstrukteure auch bei der Munition einen deutlichen Nachholbedarf, doch sind sie um Lösungen nicht verlegen. Die Zeit wird es zeigen, welche der Entwicklungen sich im harten Einsatz bewähren und welche dem Vergessen anheim fallen werden.

Munition für Aale:

Zwar stellen Aale die am längsten in Thorwal gebräuchlichen Geschütze dar, doch hat es sich im Laufe der Zeit erwiesen, daß sie selbst schon zu spezialisiert sind, als daß man noch viele Munitionstypen dafür entwickeln könnte.

Ein normales Aalgeschoß, der Aal - meist vergleichbar mit einem überschweren Wurfspeer oder auch Armbrustbolzen - ist durch seine Länge anfälliger gegen Seitenwind, was auf größere Entfernungen das Zielen etwas schwieriger macht. Durch den kleinen Durchmesser der Spitze im Verhältnis zum dahinterliegenden Gewicht hat er eine gute Durchschlagsfähigkeit. Doch leider sind die geschlagenen Löcher nicht sehr groß und werden durch den langen Schaft zumindestens teilweise wieder geschlossen, sodaß sie sich nicht gut dazu eignen, ein gegnerisches Schiff leck zu schießen.

Gegen Lebewesen jedoch, wie zum Beispiel Seeschlangen, sieht es schon wieder ganz anders aus: die Geschosse dringen tief ins Leben und die noch herausstehenden Schäfte behindern das Untier, wenn es sich nicht noch durch seine Bewegungen weiteren Schaden damit zufügt.

Mit Widerhaken versehen, wird aus dem Speergeschoß eine Harpune. Das Geschoß dringt tief ein - ob Holz, ob Fleisch und sitzt dank seiner Widerhaken fest im Ziel. Mit der am Schaft befestigten Leine kann man es nun zu sich heranziehen, was sich aber bei einer tobenden Seeschlange nicht unbedingt empfiehlt. Da der zutiefst verhaßte Walfang bei den Thorwalern natürlich außen vor bleibt, gibt es nur noch ein Ziel, für das sich die Harpune lohnt: gegnerische Schiffe, die man entern möchte. Wenn man hingegen den Gegner aus der Entfernung schwächen will, bietet es sich erstmal an, ihn mit Hilfe von Sichelklingen seiner Bewegungs- und Manövrierfähigkeit zu berauben. Diese Geschosse besitzen als Spitze eine oder mehrere im Winkel zueinander stehende, breite Klingen, welche, ins gegnerischen Segel- und Tauwerk geschossen, dort furchtbare Ernte halten können. Zusätzlich dazu, daß die gekappten Segel das Schiff nicht mehr antreiben, können sie auch das Deck des Schiffes gehörig blockieren, oder wenn sie halb außenbords fallen, zusätzlich noch die Bewegung mindern.

Eine andere Möglichkeit sind die **Brandaale**, welche hinter der meist mit Widerhaken versehenen Spitze eine angeschmiedeten Korb oder Hohlraum besitzen, der z.B. mit ölgetränktem Werg gefüllt wird, welches kurz vor dem Schuß entzündet wird. Zwar bei weitem nicht so brisant wie Hylailer Feuer, kann man nichtsdestotrotz auch damit die Besatzung eines Holzschiffes in arge Bedrängnis bringen.

Im allgemeinen ist die Munition für Aale aufwendiger herzustellen, als für Rotzen: es müssen die verschiedenen Spitzen geschmiedet, für den Schaft will geeignetes Holz gefunden und bearbeitet werden. Der Schaft muß gerade sein und darf sich unter Feuchtigkeit nicht verziehen, sonst taumelt das Geschoss oder fliegt gar in einem Bogen am Ziel vorbei.

Auch sind die langen Aale sperriger und erfordern mehr und größeren Stauraum, was gerade bei den thorwaler Drachenschiffen und Snekkars ein ernstzunehmendes Problem darstellt

Allein hier weisen die kleineren - aber nicht unbedingt leichteren - Rotzenkugeln schon einige Vorteile auf.

Munition für Rotzen:

Rotzen werden für kurze Munition gebaut, wobei die kugelförmige überwiegt. Der Vorteil liegt nicht nur darin, daß die Munition weniger Stauraum verbraucht, sondern es kann auch das Geschütz wesentlich kürzer ausfallen, was sich wiederum bei Raummangel positiv bemerkbar macht.

Vollgeschosse:

Diese Geschosse wirken alleine durch ihre Wucht, die ihnen die Wurfschenkel der Rotze mit auf den Flug geben. Sie machen mehr oder minder große Löcher, oder zerschmettern ihre Ziele

Im Süden Aventuriens verwendet man auch heutzutage noch in größeren Mengen **Sandsteinkugeln**, welche sich deutlich leichter und billiger herstellen lassen, als wenn man harten Basalt oder Granit verwenden würde. Allerdings kann es durchaus passieren, daß die Kugeln beim Aufprall auf ein etwas härteres Ziel selber relativ wirkungslos zerbröseln, anstatt dort Schaden anzurichten. Gerade gegen Befestigungen kann das fatale Folgen haben.

In Thorwal verwendet man hingegen fast ausschließlich Granitkugeln. Nicht so sehr wegen der oben beschriebenen Nachteile von Sandstein - denn dazu hat man noch zu wenig Erfahrung damit, um sich damit auszukennen - sondern weil Sandstein in Thorwal nicht vorkommt. Aus hartem Granit gleichmäßige Kugeln zu formen, ist zwar wesentlich aufwendiger, aber da man es hier nicht anders kennt, wird es nicht als solches empfunden.

Nicht unbedingt leichter, aber genauer in der Herstellung sind da **Metallkugeln**, welche in vorgefertigte Formen gegossen werden. Allerdings sind sie auch teurer, weil man hier nicht nur einfach einen Mann mit Hammer und Meißel an einen Felsblock stellen kann, sondern eine ausgewachsene Gießerei benötigt, in der man aus dem gewonnenen Erz mit viel Holz oder Kohle das Metall ausschmelzen muß.

Die geringeren Fertigungstoleranzen führen bei den immer noch recht einfach aufgebauten Geschützen und der relativ kleinen Reichweite aber noch nicht zu sichtbaren Verbesserungen in den ballistischen Werten.

Im eisenerzreichen Thorwal werden natürlich vor allem Eisenkugeln gegossen, die vor allem gegen dicke Panzerungen ganz gut bewährt haben, denn auch eine Kugel aus sprödem Granitgestein kann noch an einer Festungsmauer zerschellen. Außerdem ist der Durchmesser der Eisenkugel gegenüber der Steinkugel noch etwas kleiner, was wieder den Stauraum etwas verringert.

Einen noch kleineren Durchmesser haben da die **Bleikugeln**, welche in geringer Stückzahl direkt auf Hjalland hergestellt

werden, wo es eine Bleiglanzmine gibt. Sie sind deutlich kleiner als Steinkugeln und daher auch auf große Entfernungen noch etwas zielgenauer. Allerdings sind sie auch in der Herstellung deutlich am teuersten, weswegen Blei meistens nur als Grundlage für besondere Geschosse in kleinerer Stückzahl verwendet wird, wie zum Beispiel bei den folgenden, genannt Segeltrimmer.

Genauso, wie bei den Aalen mit den Sichelklingen, suchte man auch bei den Rotzen nach einer Möglichkeit, den Gegner bewegungsunfähig machen zu können. Hier mußte man aber etwas andere Wege beschreiten und goß daher mehrere geschmiedete und geschärfte Sichelklingen in zwei Halbkugeln aus Blei, welche untereinander durch eine ca. halbschrittlange Kette verbunden sind, deren Kettenglieder scharfe Sägezähne haben.

Nach dem Abschießen drücken sich die Halbkugeln auseinander und bilden so eine fast vier Spann breite Reihe von Klingen und Sägezähnen, die sich unbarmherzig ihre Schneise durch gegnerisches Tau- und Segelwerk wie auch durch Fleisch und Knochen der sich in den Wanten befindlichen Matrosen beißen.

Allerdings fliegen diese Geschosse recht instabil und neigen durch ihre Bauart zum taumeln, weswegen sie nicht auf Entfernungen über 300 Schritt verschossen werden.

Wurde bislang vor allem Munition gegen Hartziele vorgestellt, so ist der **Hagelschlag** eine spezielle Munition gegen Weichziele, also Lebewesen. Er besteht aus nichts anderem, als spitz zugehauenen Steinbrocken zwischen 10 und 15 Unzen Gewicht, welche zusammen wie eine Schrotladung oder Kartätsche aus der Rotze abgeschossen werden und ihre Wirkung unter den gegnerischen Soldaten entfalten. Die beste Wirkung wird auf mittleren Entfernungen erzielt, weil durch die Streuung die einzelnen Steinbrocken auf kurze Entfernung noch zu dicht zusammenfliegen und so nur einen ziemlich kleinen Bereich bestreichen - dort aber um so mehr Schaden anrichten - auf große Entfernungen hingegen bereits soweit auseinanderdriften, daß die einzelne Brocken kaum mehr groß zur Wirkung kommen.

Auch werden die Schüsse auf große Entfernungen wegen der vielen, relativ leichten Brocken sehr ungenau.

Eine Weiterentwicklung stellen die thorwalschen Bolzenkanister dar. Halbfingerdicke und 5 Finger lange Bolzen aus Schmiedeeisen, die vorne angespitzt sind und hinten in einem kleinen Schwanz zur Flugstabilisierung auslaufen, ähnlich einem Armbrustbolzen. Diese einfach aus Eisenstangen herzustellenden, 4 Unzen schweren Bolzen werden in einem mit Bindfaden umwickelten Bündel in einen auf die Geschoßschale aufgesteckten Blechzylinder - den Kanister - gesteckt, damit sie nicht schon vor dem Schuß herunterfallen. Werden sie abgeschossen, verlassen sie den Blechkanister mit einem lauten Rasseln, welches dem Gegner davon kündet, nun besser in Deckung zu gehen. Da die Bolzen wesentlich stromlinienförmiger als die Granitbrocken sind, sind sie auch wesentlich zielgenauer - auch auf große Entfernungen. Auch liegt der Schaden bei einem Treffer durch einen Eisenbolzen höher, als bei einem Steinbrocken, ähnlich einem Armbrustbolzen. Da sie aber dem gegenüber die zweieinhalbfache Reichweite erreichen, kann man sich die "durchschlagende" Wirkung der Eisenbolzen gut vorstellen. Erfahrene Richtschützen können die Streuung der Eisenbolzen dadurch etwas variieren, indem sie den Bindfaden, der im Kanister die Bolzen zusammenhält, weiter vorne (enge Streuung), oder weiter hinten (weite Streuung) herumwickeln. Eine Munitionssorte, die in Thorwal kaum verwendet wird, ist das Hylailer Feuer, welches bei den Marinen und Armeen anderer Nationen zu den wirksamsten und effektivsten Waffen gerechnet werden muß. Nicht, daß die Rezeptur nicht auch inzwischen bei thorwalschen Alchimisten bekannt wäre, aber ganz davon abgesehen, daß "Alchimist" in Thorwal kein weit verbreiteter



Beruf ist, stoßen die Zutaten des *Salamanderfeuers*, wie es auch genannt wird, bei jenen in das Rezept eingeweihten auf große Abscheu, da zu seiner Herstellung erkleckliche Mengen Walrates gebraucht werden! Dieses feine, gerucharme Öl aus dem Kopf des Pottwales gibt dem *Feuer* erst seine dicke, klebrige Konsistenz, mit der es an allem haften bleibt, um es mit gieriger Flamme zu verschlingen. (Compendium Salamandris, S. 26 ff)

Bei der breiten Mehrheit der Thorwaler ist es spätestens nach dem verheerenden Brandangriff der Horasier auf Thorwal-Stadt allgemein verhaßt, mögen da die Thorwal-Zwerge auch etwas anders drüber denken.

Was die Beliebtheit der Brandmunition bei thorwalschen Schiffsbesatzungen auch nicht gerade gesteigert hat, ist die schwierige Lagerung und der Transport der leicht zerbrechlichen Munition, was sich gerade auf den nicht groß unterteilten Drachenschiffen bei einem eher harmlosen, gegnerischen Treffer schnell zu einer Katastrophe auswachsen kann.

Abschließend die neueste Entwicklung aus dem hohen Norden, deren Einsatz schon einige spektakuläre Erfolge zu verzeichnen hat, deren Handhabung aber auch nicht ganz einfach ist: die **Stinktöpfe**.

Die Idee, die dahinter steckt, begründet sich aus der Frage: "Wie mache ich am schnellsten eine al'anfanische Galeere bewegungsunfähig, ohne gleich sämtliche Rudersklaven zu töten?"

Die Antwort darauf ist recht einfach, aber ungewöhnlich: "Indem man sie einfach arbeitsunfähig macht."

Die Stinktöpfe bestehen aus innen glasierten Tonkugeln, die mit einer halbflüssigen Mischung aus den verschiedensten Fäulnisprodukten bestehen, wie faulen Eiern, vergorenen Ogerbeeren, halb verwestem Fleisch, Fäkalien.

Bei einem Treffer in eine Ruder- oder Stückpforte zerplatzt das Tongefäß und gibt seinen ekelerregend stinkenden Inhalt frei, welcher sich in den Rumpf ergießt und allen halbwegs humanoiden Lebewesen mit seiner fast schon niederhöllischen "Duft"wolke den Atem nimmt.

Unter Deck kann der Gestank auch nicht so leicht vom Wind hinweggetragen werden und die Brühe dringt in die Holzplanken ein, wo sich der Gestank richtig festsetzen kann. Es erfordert schon eine hohe Selbstbeherrschung, nicht sofort den Mageninhalt mit den letzten drei Mahlzeiten von sich zu geben, wenn man nicht gar bewußtlos wird. Gezielte Aktionen sind so kaum durchzuführen, wozu natürlich auch das Rudern einer Galeere gehört.

Die Nachteile der Munition sind natürlich, daß auch die Entermannschaft diesem "Odeur" ausgesetzt ist, was sich aber durch vor Mund und Nase gebundene, mit Essig oder sogar mit edlen Duftölen getränkten Tüchern und ein we-

nig Übung noch ertragen läßt.

Ein weiterer Nachteil ist, daß auch diese recht empfindliche Munition keine rauhe Behandlung verträgt. Ein "Transportunfall" hat ein tagelanges Scheuern der Planken mit Essigwasser und ähnlichem zur Folge.

Der Inhalt unterliegt ja weiterhin einer gewissen Gärung, welche trotz der extra von innen glasierten Wandung der Gefäße ein wenig des Gestankes nach außen dringen lassen kann. Wärme verstärkt diesen Effekt bis zum Platzen der Gefäße. Deswegen ist man schon teilweise bei Fahrten in den Süden dazu übergegangen, die Tongefäße in einem im Wasser schwimmenden Holzgestell hinter dem Schiff herzuziehen, damit die Gefäße zum einen gekühlt werden und zum anderen Schiff und Besatzung vom Gestank verschonen.

Es ist daher keine Frage, daß diese Munition trotz ihrer erwiesenen Wirksamkeit nicht zur Standardmunition auf thorwalschen Schiffen werden wird.

Hjallandische Geschützwerkstätten Thiesson & Grupp

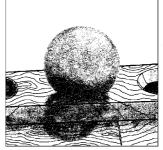
Beschosstypenblatt, konventionell



<u>Granitgeschoss</u>

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

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

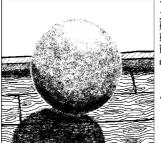


Hartbleigeschoss

Geschoss aus Gussbleilegierung mit einem deutlich kleinerem Durchmesser gegenüber Granit.

Die Vorteile liegen im geringeren Stauraumverbrauch und besserer Zielgenauigkeit auf große Entfernungen.

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



Panzergeschoss

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

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

Geschäftsführer: Thiamar Thiesson; Werkmeister: Grupp, Sohn des Bonzo Gerichtsstand: Windbrummer-Ottajasko, Kjasdahl, Hjalland Rumond 2651 n.P.



Santrax' Geschichte

von Rafael Goriwoda

"..... und du willst dir wirklich das Geheul eines alten Mannes anhören? Weißt du, ich werde wegen dieser Sache manchmal etwas melancholisch – und dabei bin ich – bei Swafnir – alles andere als ein Skalde. Es ist aber auch eine götterverfluchte Geschichte du willst sie also wirklich hören? Also dann – aber ich habe dich gewarnt ...:

Alles begann damals, vor einem Jahr, als auf dem Hjalding beschlossen wurde, daß wir Thorwaler einen Staat bilden sollen. Ich hatte damals dafür gestimmt, weil es meine Meinung war, daß das der richtige Weg für uns ist. Bei vielen meiner Nachbarn im hohen Norden war die entgegengesetze Meinung verbreitet, aber ich hätte nie gedacht, daß das ein Problem ist. Schließlich sind wir Hjaldinger ... wir haben vielleicht nicht immer die gleiche Meinung, aber wir halten zusammen.

Jedenfalls machte ich mich nach dem Hjalding auf den Weg nach Santrax. Da unsere Otta "Güldentod" zerstört worden war, war ich alleine gekommen und reiste nun mit einem anderen Schiff nach Olport. Dort wollte ich über Nacht bleiben und dann die letzten 50 Meilen an den Kreideklippen entlang zu Fuß zurücklegen. Doch dazu sollte es nicht kommen, denn kaum war ich in Olport angekommen und überlegte, wo ich die Nacht verbringen sollte, da wurde ich auch schon von Argrid Inleifson angesprochen. Ein junger, wackrer Streiter aus Santrax. Er erzählte mir, er sei gerade rein zufällig in Olport, um sich nach einer Waffe umzusehen. Er habe außerdem ein paar Freunde hier und ich solle mich doch zu ihnen gesellen. Da ich ohnehin unschlüssig war, wohin ich mich wenden sollte, ging ich mit Argrid mit. Außerdem war er mir recht sympathisch und ein guter Freund meines Sohnes Beorn. Also folgte ich ihm zu seinen Freunden und fand dort eine gesellige Runde vor. Meine Stimmung erreichte bald einen Höhepunkt, als Argrid eine Flasche "Toten Gjalsker" zückte und herumreichte. Weißt du, es geht wirklich nichts über einen guten Tropfen "Toten Gjalsker". Ingalf Jurgason ist wirklich ein Meister, wenn es darum geht guten Schnaps zu machen - leider immer in viel zu geringen Mengen, so daß nur wir Santraxer in den Genuß kommen. Da kann mir jedes Feuer gestohlen bleiben, wenn ich ein wenig "Gjalsker" trinken kann. Aber das liegt vielleicht auch nur daran, daß es halt unser Santraxer Schnaps ist. Eine Art zweite Muttermilch ...

Na ja, aber ich schweife ab: Jedenfalls hatte ich kaum den zweiten Thin gelehrt, da wurde es mir schwarz vor Augen und ich verlor das Bewußtsein.

Als ich wieder zu mir kam, befand ich mich auf einem Wagen, wie ich unschwer an den gleichmäßigen Bewegungen des hölzernen Untergrunds, auf dem ich lag, erkennen konnte. Gelegentlich stieß ich mir den Kopf, da der Weg, den wir befuhren, äußerst uneben war, wenn es überhaupt ein richtiger Weg war. Der Wagen war mit einer Plane abgedeckt, und ich, ich lag gefesselt und geknebelt neben zwei hölzernen Kisten. Nach einigen Stunden Fahrt hielt der Wagen und ich hörte Stimmen, dann wurde die Plane weggezogen und ich blickte in das breit grinsende Gesicht Argrids. Neben ihm stand Faenwulf Hjalskeson, ein weiter Jüngling – er war gut 22 Sommer alt, also aus meiner Sicht, der ich schon beinahe 60 Jahresläufe zähle, ein Jüngling. "Er ist aufgewacht. Soll ich ihn wie-

der zum Schlafen bringen?" fragte Faenwulf seinen Begleiter mit einem widerlichen Unterton in der Stimme. "Nein, laß ruhig, er hat geschlummert wie ein Kleinkind nach dem bißchen Gjalsker bei Swafnir, das hat er! Er soll die weitere Reise ruhig genießen" Mit diesen Worten legten sie wieder die Plane über den Wagen und kurz darauf setzte sich dieser wieder in Bewegung. Ich hatte mich bemüht den beiden Rotzlöffeln meine Verwirrung nicht zu zeigen, doch nun da ihre Blicke nicht mehr auf mich gerichtet waren, begangen meine Gedanken zu rasen. Was war nur passiert? Da mußte Gift in dem "Toten Gjalsker" gewesen sein. Wäre ich nicht geknebelt gewesen, so hätte ich ausgespuckt, aus Verachtung für diese Methoden, die denen der horasischen Walschlächter gleichen ... Aber wieso sollten sie mich betäuben und dann entführen wollen? Was war ihr Plan? Waren sie zum Feind übergelaufen und versuchten nun irgendwie die Macht in Santrax an sich zu bringen? Aber war Santrax nicht viel zu klein, um eine Rolle in der Intrigenspinnerei des canterischen Abschaums zu spielen? Vielleicht war es auch nur Machtgier, die sie antrieb. Und doch, selbst wenn mir was passieren sollte, wäre immer noch Beorn da. Er würde mir sicher als Hetmann nachfolgen. Er war äußerst beliebt im Dorf, wegen seiner freundlichen Art und der Geschichten, die er über seine langen Wanderjahre erzählen kann. Er war meinem Vorbild nachgefolgt und bereits im Alter von 16 Jahren auf Wanderschaft gegangen. Vieles erlebte er in den folgenden Jahren, und so war er schließlich mit 40 Jahren als tapferer Kämpe nach Santrax zurückgekehrt. Von da an war insbesondere die Jugend seinem Bann verfallen, denn er hatte sich das jugendliche bewahrt und wußte vieles zu erzählen. Er würde mir bestimmt eines Tages als Hetmann nachfolgen.

Was also hatten Argrid und Faenwulf vor?

Die nächsten Tage über änderte sich meine Lage nicht und ich erfuhr auch nichts neues, da man sich weigerte, mit mir mehr Worte als eben nötig zu wechseln und dies auch nur dann, wenn man mir etwas Brot und Wasser gab. Doch aus den Gesprächsfetzen, die ich mitbekam, konnte ich schlußfolgern, daß wir auf dem Weg nach Osten waren, ins Gebirge und Richtung Orkland. Was mich äußerst irritierte und außerdem in Wut versetzte - ich war nahe dran zu versuchen meine Fesseln einfach zu zerreißen - war die Tatsache, daß sie mich aufs schlimmste beschimpften. Dabei war das Wort Verräter noch die freundlichste Umschreibung, "Amöbenlecker", "Dämonenbock" und ähnliches waren da schon eine Prise unverschämter. Worauf wollten diese Spinner hinaus?

Früher, in meinen jungen Tagen, hätte ich mich irgendwie zu befreien gewußt, doch wenn man so viele Winter gesehen hat wie ich, muß man sich eingestehen, daß man einfach nicht mehr wendig und agil genug ist, um vor zwei jungen Verfolgern zu fliehen. Also wartete ich ab und fragte mich, was wohl passieren würde. Immerhin hatten sie scheinbar nicht vor, mich umzubringen, denn das hätten sie schon in Olport tun können.

Nach gut einer Woche befanden wir uns mitten im Thasch-Gebirge und waren an anscheinend an unserem Ziel angelangt. Zumindest wurde ich in eine Höhle verfrachtet und dort von



den beiden bewacht. Dadurch konnte ich wenigstens ihre Gespräche besser belauschen als auf dem fahrenden Wagen. Sie schienen auf jemanden zu warten, auf ihren Auftraggeber, doch nie hätte ich erraten, um wen es sich dabei handelte Nie hätte ich das für möglich gehalten, was mir nach weiteren zwei Tagen der Gefangenschaft widerfuhr.

Während Faenwulf gerade jagen war, und Argrid halb eingeschlummert am Höhleneingang wachte, betrat ein Fremder die Höhle. Er weckte Argrid auf, begrüßte ihn freundschaftlich und kam dann auf mich zu. Die Kapuze des langen Umhanges, den er trug, verdeckte zunächst sein Gesicht, doch als er sie zurückschlug blieb mir fast das Herz in der Brust stehen. Da stand Beorn, mein eigener Sohn und blickte mich mit einer Mischung aus Haß und Mitleid an. Er muß wohl den erstaunten Ausdruck in meinem Gesicht richtig gedeutet haben, denn ein Grinsen legte sich auf sein Gesicht. "Da staunst du, was Vater?" Er spuckte das Wort Vater aus, als hätte er Dreck oder Unrat in seinem Mund. Ich war zu entsetzt, um ihn antworten zu können, also fuhr er nach einer kurzen Pause fort. "Da hat es dir wohl die Sprache verschlagen.... Ich habe ja gehört, daß das auf dem Hjalding ganz anders gewesen sein soll Da warst du ja sehr redselig ... Hab ich gehört" Mühsam brachte ich eine Erwiderung heraus: "Bei Swafnir, Beorn, was soll das?" - "Das habe ich mich auch gefragt, als ich hörte, was du auf dem Hjalding getan hast!" - "Was meinst du?" Mein eigener Sohn gab mir Rätsel auf, wie konnte er mich nur hierhin verschleppen lassen, und vor allem, aus welchem Grund? "Die Staatsgründung!" Es war mehr ein Knurren, denn ein Wort, das Beorn von sich gab. "Was ist damit?" Ich verstand immer noch nicht, worauf er hinaus wollte.

"Du hast für sie gestimmt" Ich setzte gerade zu einer Erwiderung an, da sprach Beorn auch schon weiter "...für diesen swafnirverdammten Plan, der uns alle zu Knechten macht. Ganz wie die canterischen Walmörder ... da können wir uns ihnen doch gleich unterwerfen, aber das ist doch vermutlich dein Ziel, oder? Ich weiß doch, wie sehr du von ihnen begeistert warst, damals, in deiner Jugend" Das war eine haltlose Unterstellung; es stimmte zwar, daß ich – in jungen Jahren - unter anderem im Lieblichen Feld gewesen war. Aber dies auch nur, weil ich eben viel gereist war. Doch so langsam wurde mir klar, worauf Beorn hinaus wollte. Vermutlich hatte irgendeiner seiner Freunde, der früher vom Hjalding abgereist war - aus Protest gegen die dortigen Entscheidungen ihm davon berichtet. Er hatte sicherlich die falschen Freunde, mein Sohn doch das war mehr, als ich mir je vorgestellt hätte. Mehr als ich für möglich gehalten hätte ... unter Hjaldingern. Eine andere Meinung kann jeder vertreten, aber das, was Beorn und seine Komplizen hier taten, war einfach

Doch was wollte mein Sohn eigentlich erreichen? Wieso brachte er mich nicht um? Das sollte ich einige Tage später erfahren, als ein Ork – ja, ein echter Schwarzpelz - plötzlich auftauchte. Das ist zwar im Thasch nicht wirklich ungewöhnlich, aber daß er sich mit Beorn angeregt unterhielt, war schon wesentlich beängstigender. Als er nach gut einer halben Stunde wieder ging, erklärte Beorn seinen beiden Gefährten, die offensichtlich ebensowenig wie ich des Orkischen mächtig waren, was er mit dem Ork besprochen hatte.

"Das eben war mein Freund Rharbrazz, er kommt von dem

großen Schamanen Brharzzar und soll mir ausrichten, daß unser Handel perfekt ist. In einem Mond wird Brharzzar hier mit seinen Wachen auftauchen und meinen nichtsnutzigen Vater abholen. Nur der Schwarzpelz und seine Götzen wissen, was er mit ihm vorhat... Scheinbar haben die beiden noch das eine oder andere Orklandhuhn miteinander zu rupfen ... Na ja, jedenfalls ist das viel besser, als ihn einfach so zu töten, findet ihr nicht auch? So wird auch seine Seele in den Niederhöllen schmoren für seinen Verrat" Ich konnte mich zwar beherrschen und den Schein aufrecht erhalten, ich würde schlafen, doch in meinem Kopf begann sich alles zu drehen. Was, bei Swafnir, ging hier vor sich? Ich fühlte mich, als wäre ich in der Erzählung eines schlechten Skalden gefangen. Bisher hatte ich gedacht, Beorn hätte den Verstand verloren, doch jetzt wurde mir klar, dass es viel mehr war als das: Er war schlicht und ergreifend BÖSE. So lächerlich sich dieses Wort anhören mag, so gut spiegelt es das wieder, was aus meinem Sohn geworden war. Die vielen Abenteuerreisen hatten aus ihm nicht einen gefestigten Streiter gemacht, nein, sie hatten ihn seine Herkunft vergessen lassen, und er war geworden wie unsere Feinde. Er stellte sich seinen Kontrahenten nicht wie ein Krieger, nein, er verfiel auf Intrigen und machte gar gemeinsame Sache mit Schwarzpelzen. Und alles nur, um mich aus dem Weg zu schaffen Ich konnte es nicht fassen. Und doch war ich machtlos. Wäre ich jünger gewesen, ich hätte mich irgendwie befreit und hätte es mit Beorn aufgenommen, doch der Zahn der Zeit nagte an mir und ich war einfach nicht in der Lage die drei zu überwältigen

Aber ich konnte auch nicht warten, bis Brharzzar hier ankam. Denn - und in diesem Punkt hatte Beorn Recht – dieser hatte in der Tat noch eine Rechnung mit mir offen. Vor vielen Sommern waren wir einmal unter ungünstigen Bedingungen zusammengetroffen – im Orkland. Und ich hatte weniger aus Absicht, denn aus dem Versuch heraus aus der Gefangenschaft des Schamanen zu fliehen, einen Plan desselben vereitelt. Brharzzar hatte mir damals Rache geschworen. Er würde nicht eher von Dere gehen, bis er sich an mir gerächt hatte. Und nun schien er dieses Versprechen wahr machen zu wollen. Ich wunderte mich, wieso er immer noch lebte, er mußte eigentlich schon längst tot sein, schließlich leben die meisten Schwarzpelze wesentlich kürzer als wir Menschen Doch was änderte das schon? Er lebte und er würde mich nun doch bekommen

Beorn verließ die Höhle bald darauf in Richtung Santrax. Was dort passierte, kann ich zwar nicht aus erster Hand wiedergeben, doch trotzdem werde ich es jetzt so gut wie möglich berichten: Also, Beorn reiste also nach Santrax und erzählte dort, ich sei gestorben. Dies wurde von weiteren seiner Kumpanen bestätigt, außerdem konnte er einige meiner Kleidungsstücke – mit Blut befleckt – vorzeigen. Er berichtete, er habe sich auf die Suche nach mir gemacht, da ich so lange auf mich hatte warten lassen, und schließlich in Olport erfahren, daß ich längst abgereist war. Daraufhin habe er nachgeforscht und schließlich vom Überfall einer Gruppe Friedloser erfahren.... und so weiter und so fort. Ich hätte meinem Sohn nie derartig viel Talent im Erfinden von Lügenmärchen zugetraut. Jedenfalls war das alles überzeugend genug, daß man einen Swafnirgeweihten holen ließ und dieser eine Feier für meine Seele abhielt. Dann erklärte sich Beorn bereit, die Bürde zu



übernehmen und mir als Hetmann nachzufolgen. Insbesondere mit den Stimmen der jüngeren Dorfbewohner wurde er auch gewählt. Damit wäre sein Plan eigentlich aufgegangen, doch zum Glück gab es noch Binya und ihre Tochter Emer.

Binya war vor langen Jahren meine Geliebte gewesen. Sie ist eine faszinierende Frau - immer von einer Spur Geheimnis umgeben. Sie lebt außerhalb des Dorfes, unsere Kräuterfrau, die sich auf heilkräftige Gewächse und anderes versteht und diese auf alle möglichen Arten zu verarbeiten weiß. Travia und Ifirn wissen, woher sie ihr Wissen nimmt. Und Emer, nun ja, sie gerät ganz nach ihrer Mutter. Inzwischen ist sie 23 Jahre alt, die letzten Jahre war sie allerdings auf Reisen, wie es sich für die Jugend gehört. Na ja, jedenfalls gleicht sie ihrer Mutter wie ein Ei dem anderen: rote Haare, grüne Augen, ein aufbrausendes Temperament und ein unvergleichlicher Charme.... ganz wie Binya, die meine große Liebe gewesen war – sich aber geweigert hatte, die Frau an meiner Seite zu werden. So kam ich dann zu Beorns Mutter, aber das hat nicht wirklich etwas mit der Geschichte zu tun. Jedenfalls kann man sagen, daß ich nun tot oder etwas schlimmeres wäre, wären Binya, Emer und Leomer, Emers Liebhaber - ein Jäger, ehemaliger Sklave und dabei ein recht verschlossener Geselle, den sie auf ihren Reisen aufgegabelt hat - nicht gewesen.

Binya wollte Beorn seine Geschichte nicht glauben. Ich weiß nicht ganz wieso, aber sie hatte schon immer einen recht guten Riecher. Auf alle Fälle ließ sie Leomer und Emer Nachforschungen anstellen, während sie selbst sich mit Beorn unterhalten wollte.

Ich weiß nicht, wie diese Unterhaltung verlief, doch es wird erzählt, daß Beorn Binyas Hütte erzürnt verlassen haben soll und von diesem Tag immer einige seiner Spießgesellen sie mehr oder minder unauffällig bewachten.

Emer und Leomer fanden in der Zwischenzeit in Olport die Wahrheit über mein Verschwinden heraus, und es gelang ihnen tatsächlich die Höhle ausfindig zu machen und Faenwulf und Argrid, die mich noch immer bewachten, zu überwältigen.

Mit den beiden im Schlepptau machten wir uns so schnell wie möglich auf den Weg nach Santrax, mit dem unguten Gefühl, daß Binya in Gefahr war. Und das war sie tatsächlich! Beorn hatte zur Versammlung aller im Hauptlanghaus gerufen und bezichtigte Binya der finstersten Untaten: Sie sei ein Hexe, habe ihn zu verzaubern versucht, das Vieh und die Felder des Dorfes verflucht - der strenge Winter kam ihm da gerade zupaß, soviel Vieh ist uns schon lange nicht mehr eingegangen und so weiter und so fort. Eigentlich lächerlich, doch es gelang Beorn mit Hilfe seiner Kumpane, die Dörfler davon zu überzeugen, daß Binya ihnen Übles wolle. Wir kamen also gerade rechtzeitig, um zu verhindern, daß Schlimmes passiert. Natürlich guckte Beorn ganz schön dumm aus der Wäsche, als ich den Raum betrat, und auch in den Gesichtern der Übrigen zeichnete sich völlige Verwirrung ab. Doch nach einer kurzen Phase der Stille - wir musterten uns eingehend - ergriff er die Initiative, zog seine Skraja und griff mich an.

Aber ich hatte schon mit so etwas gerechnet und war kampfbereit. In kurzer Zeit verwandelte sich das Langhaus in eine Walstatt. In der Mitte kämpften Beorn und ich, während um uns herum die gut 20 Anhänger Beorns mit denen stritten, die sich spontan auf meine Seite schlugen, als ihnen klar wurde, daß Beorn ihnen einen Haufen Lügengeschichten aufgetischt

hatte, als er von meinem vermeintlichen Tod berichtet hatte. Beorn und seine Anhänger waren damit deutlich in der Unterzahl. Schnell waren seine Schergen in die Ecke gedrängt und streckten ihre Waffen. Als Beorn das sah, ergab auch er sich. Ich wollte ihn töten, doch als ich in sein Gesicht sah, kam es mir vor, als wäre es mein eigenes. Ich haßte und verabscheute ihn für das, was er getan hatte und doch ... und doch war er mein Sohn.

Ich beschloß, ihn am Leben zu lassen. Sein Urteil lautete Verbannung auf Lebenszeit und nicht anders sollte es Faenwulf, Argrid und zwei weiteren ergehen, die in Beorns Pläne eingeweiht waren. Friedlos sollten sie keine Heimat und keinen Trost am heimatlichen Feuer mehr kennen.

Die anderen aber sollten mit einem Wergeld davon kommen. doch wehe, wenn sie sich je wieder so dumm und blind einwickeln lassen sollten ...

Doch damit ist diese Geschichte noch nicht zu Ende:

Ich stand einsam auf den Kreideklippen und starrte auf das Meer, da kam Binya und trat hinter mich. Ich mußte mich erst gar nicht umdrehen, um zu wissen, daß sie es war. "Ich habe kein Kind mehr, Binya ...", sagte ich. Sie legte ihre Hand auf meine Schulter und sagte leise und ruhig "Manchmal liegt in der Stunde unseres größten Verlustes der größte Gewinn verborgen." Sie liebt solche kryptischen Phrasen, und wie immer gelang es ihr, mich damit zu verwirren. Mit einer leichten Handbewegung bedeutete sie mir, ihr zu folgen. Sie führte mich in ihre Hütte und ich fragte mich, was nun folgen würde. Die Hütte sah wie gewöhnlich aus, nur daß Emer da war und auf dem Lager ihrer Mutter lag. Emer schaute uns, die wir mit einem ernsten Gesichtsausdruck in die Hütte kamen, irritiert an. Binya ergriff das Wort: "Weißt du noch, Valadur, damals kurz nach Svanjas Tod – möge sie bei Swafnir ruhen - du kamst zu mir und batest mich noch einmal, dich zu heiraten. Ich verweigerte dir diesen Wunsch, aber einen anderen gewährte ich dir."

Es war überflüssig zu erwähnen, daß ich mich noch sehr gut an diese letzte Nacht mit Binya erinnerte Jetzt warf Binya einen vielsagenden Blick auf Emer: "Diese besagte Nacht ist jetzt gut 24 Jahre her - das heißt ..." Daß es mir nie aufgefallen war! Dabei war es doch so offensichtlich gewesen alles, alle hatten sich gewundert, wie es kam, daß Binya schwanger war, wo sie doch so wenig Kontakt mit den Dorfbewohnern hatte

Emer, meine Tochter, lebt jetzt dauerhaft bei uns in Santrax. Ich hoffe, daß sie es sein wird, die dereinst meine Nachfolge antreten wird. Bald - es kann sich nur noch um Monate handeln, ich muß mich nur noch darum kümmern, daß die alten Zustände wieder hergestellt werden. Beorn hat es in den wenigen Wochen geschafft, viele unsere Handelspartner zu verärgern und gleichzeitig unsere Kornvorräte drastisch zu verringern, in dem er sie an "befreundete" Ottas weiter reichte. Aber wenn es Santrax wieder gut geht, vielleicht auch erst, wenn wir wieder eine Otta haben, werde ich Santrax verlassen und Richtung Orkland ziehen. Denn seit jenen Tagen erscheint mir Brharzzar, der Orkschamane, oft hämisch grinsend in meinen Träumen.... Er hat meine Spur aufgenommen und er wird sich rächen, wenn ich ihm nicht zuvor komme. Eine Entscheidung muß gefällt werden, so oder so, da bin ich mir sicher



die Runajasko von Olport

von Michelle Schwefel

Unter Verarbeitung der Ergebnisse eines Workshops von Michelle Schwefel und Thomas Römer auf dem RatCon 2000. Unser Dank geht an die damaligen Teilnehmer des Workshops. Besonderer Dank gebührt Oliver Steiger für die thorwalschen Begriffe und Volkmar Rösner, Ralf-Dieter Renz und Kolja Marold für Anregungen, Rat und Tat.

Vom Sang der Elemente

Kaum ist die Macht der Elemente Eis, Wasser und Luft irgendwo sonst so präsent wie im nördlichen Thorwal: Swafnirs ewiger Ozean, in dem seine Wellentöchter spielen, der endlose Himmel, sturmdurchtost oder nebelverhangen, das Eis, ein ebenso vertrauter wie gefürchteter Genosse während der langen, dunklen Winter, da das ganze Land unter einem Tuch aus Schnee und Frost erstarrt daliegt.

In diesem Land, wo Wasser, Wind und Eis herrschen, ist das Feuer Freund und Verbündeter der Menschen, sorgsam gehütet, unentbehrlich, um zu überleben. Doch ruht das Feuer nicht allein in den Herden und Essen der Menschen – es zeigt sich auch in seiner gewaltigen, ungezügelten und ursprünglichen Form, als leuchtender Blitzstrahl am Himmel und als glühende Adern, die in der Tiefe durch den Schoß der Erde fließen und unterirdische Quellen erhitzen oder an manchen Orten an das Licht der

Die Elemente prägen die Menschen und ihr Leben in dieser kargen Region, und nicht anders ist es mit der Magie, die von der Macht der Naturgewalten beherrscht wird, aus ihr schöpft und mit ihr eng vermählt ist. Nicht aus Zufall haben sich die Magier Nordthorwals einen Platz als Heimstatt gewählt, der selbst den Elementen geweiht ist:

Welt als lodernder Pfuhl brechen.

Mal sanft flüsternd, mal vor Wut brüllend, umtosen tausend Winde die schroffe Klippe, auf deren höchster Zinne die altehrwürdigen Hallas der Runajasko von Olport thronen. Die Gewalt des Sturmes hat die Klippen geprägt. Zu allen Zeiten allgegenwärtig ist das Brausen der Elemente, das an sumugewachsenen Fels und Pflanzen, an efferdgeschaffenen Tieren und Menschen gleichermaßen zerrt, sie unter seinem steten Wehen und Wirbeln formt.



Die einfachen Leute munkeln von Wind-



aus ihren sturmumwölkten Augen zerschmettern können. Einzig die, die Ingrams Segen besitzen, diejenigen, mit denen er seine Geheimnisse teilt, seien sicher vor der Wut der Vindandi und Vedrisi, denn sie vermögen die Ihren zu erkennen.

Über diese Geschichten mag man in aufgeklärteren Regionen lächeln, und doch, wer einmal selbst des Tobens dieser Gewalten ansichtig wurde, mag manche Mär und manchen Aberglauben besser verstehen.

Nicht nur der Wind prägt das Leben derer, die sich hier niedergelassen haben. Wenn der Sturm das Meer peitscht, spritzt die Gischt bis auf die Klippen hinauf, taucht alles in einen feinen, eisigen Nebel, in dem sich das Licht zu einem Regenbogen bricht. Ifirns Brücke nennt man das Sphärengebilde, ein zart leuchtender Pfad geradewegs in die Halle der Helden.

Wenn Frost herrscht, gefriert die Gischt zu Eiskristallen, die glitzernd die Luft erfüllen und einem den Atem rauben. Im tiefsten Winter aber, in Jahren, da Firuns Grimm ärger tobt als sonst, kann es sogar geschehen, daß der Herr des Frostes die Wellen des Meeres erstarren läßt.

Die Runajasko

Hoch über der Stadt, auf der Westwindklippe - der Vestanvindbodi, wie die Olporter sie nennen - schmiegen sich die Langhäuser der Runajasko hinter eine hohe Palisade aus dem Holz der weißen Firunsföhre und trotzen dem immerwährenden Wind. Sie bilden Wohn- und Arbeitsstätte der Menschen, die sich hier zusammengefunden haben, um die Runajasko zu bilden.

Uralt sind die gewaltigen Jolskrimi, die Generationen von Menschen gebaut und instand gehalten haben – so lange ein Thorwaler sich erinnern kann, thronen sie dort oben, heißt es im Volksmund.

Folgt man den Akademieüberlieferungen, so beherbergt die Klippe seit mehr als zwei Millenien die Gemeinschaft von Magiern, Handwerkern und Künstlern.

Die Runajasko von Olport ist gewachsen aus uralten Traditionen, die weit früher fußen als die Geschichte der thorwalschen Besiedelung Aventuriens. Man folgt der hjaldingardschen Überlieferung, nach der die Magie eine der drei hohen Künste ist, gemeinsam mit der Seefahrt – darunter die Kunst des Bootsbaus - und dem Skaldensang. Diese Künste werden in den drei Zweigen der Schule an die Schüler weitergegeben.

Die Leitung der Runajasko obliegt dem Weisen Rat, der sich aus den Lehrmeistern der drei Zweige rekrutiert. Dieser wählt einen Hetmann aus seinen Reihen. Das ist häufig, aber nicht zwingend, der Leiter des magischen Zweiges. Im Jahr 2652 n JL ist das Haldrunir Windweiser, der dem magischen Zweig seit 37 Jahren und der Runajasko seit 24 Jahren vorsteht.

Thorwaler und Magie

In den Hallen der Runajasko ist die Gabe, arkane Ströme zu lenken, ebenso ein Handwerk wie Skaldenkunst und Seemeisterschaft, wenngleich auch auf einer schicksalhaften Begabung fußend.

Allerdings teilen die wenigsten Thorwaler diese nüchterne Sichtweise der Magie, vielmehr sind arkan Begabte in der restlichen Gesellschaft oftmals Außenseiter, deren Dienste man zwar benötigen mag, die aber mit Vorsicht zu genießen sind. Zwischen Ehrfurcht und Furcht pendelt das Empfinden und fürchten tut sich manch gestandener Recke nur ungern. Nur in den aufgeklärteren Regionen im Süden ist man auf ein magisch begabtes Kind nicht minder stolz als auf eines, das an den Waffen besonderes Geschick zeigt. Im hohen Norden aber ist manche Sippe froh, wenn ein wandernder Runajaski das "Alfenkind" mit sich nimmt.

Zugleich aber ist Magie im Gemeinwesen der Thorwaler fest verwurzelt. Bereitwillig vermuten die abergläubischen Thorwaler hinter scheinbar alltäglichem, wie dem Zug der Sturmwolken oder einer bizarren Felsformation, Übernatürliches. In einer Welt, da Flußläufe und Felsformationen von Alfen und Trollingen (übelwollende Kobolde) beseelt werden, wo Geysire, Wasserfälle, Gletscher und Feuerfontänen von der Macht der Elementargeister künden, wo Erd- und Sturmriesen um einen sind, ist das Übernatürliche ein Teil des Alltags - dem man stets mit dem nötigen Respekt begegnet.

Doch scheint es, als fiele es dem "gewöhnlichen" Thorwaler leichter, die Magie übernatürlicher Wesenheiten zu akzeptie-

ren als die eines seiner eigenen Art, denn bei den einen ist es ihre Natur, bei den Menschen jedoch ...

Der Aberglaube der Thorwaler beschert einen Reichtum an Volksglauben und Volkszauber, die das alltägliche Leben bestimmen: Niemand, der nicht zu den hohen Festen ein passendes Schutzsprüchlein - ein Seidvilla - aufzusagen weiß, niemand, der nicht ein altes Rezept von seiner Großmutter kennt - ein Forneskja - , um die Feldfrüchte zum Sprießen und die Lämmer zum Gedeihen zu bringen oder um die Liebste an sich zu binden. Niemand, der keinen Talisman weiß, um Hexenflüche abzuhalten oder einen Zauberstein, um einem Kind eine glückliche Zukunft zu bescheren.

Überall im Land gibt es Menschen, von denen es heißt, daß sie die Kunst der Wahrsagerei beherrschen und die wissen, wie die Zeichen des Schicksals - seien es Knöchelchen, Runensteine oder der Vogelflug - zu deuten sind. Dies sind hochgeachtete Leute, von denen es heißt, daß sie die Sprache der Götter verstünden - ihr Tun wird mithin nicht als magisch verstanden. Selbstverständlich sind auch schädliche Zauer bekannt, gegen die all die Schutzsprüche helfen sollen: Trollskrapr heißt man solch übelwollende Magie - Hexenflüche, Schadzauber, Verwünschungen übelwollender Mitgenossen und ist durchaus nichts ungewöhnliches, aber es gilt als ehrabschneidend, sich solcher hinterhältiger Mittel zu bedienen, auch wenn kaum eine Familiensaga keine Geschichte kennt, in der ein listenreicher Vorfahre sich auch mit Hilfe magischer Sprüchlein gegen den boshaften, eifersüchtigen oder sonstwie übelwollenden Nachbarn gewehrt hätte..

RMYFORFOX

🔉 Olport– Sitz der Runajasko

Im folgenden werden wir uns vornehmlich auf den magischen Zweig der Schule konzentrieren. Womöglich wird in späteren Ergänzungen auch auf die beiden anderen Schulen eingegangen werden.

Wie überall in Thorwal leben die Menschen in engen Gemeinschaften zusammen - gebieten die harten Lebensumstände im rauhen Norden doch, sich auf andere zu verlassen und gemeinsam Fährnissen die Stirn zu bieten. Ohne Sippe, ohne Ottajasko, ohne Familie kann man nicht bestehen, nicht umsonst ist die Verbannung die härteste Strafe, die die Thorwaler kennen.

Das Gebot der engen Gemeinschaft gilt auch für die Runajasko, die nichts anderes als eine Ottajasko der Wissenden ist. So steht Jasko für Verbindung, Runa bedeutet Wissen. Absolventen der Runajasko fühlen sich dieser eng verbunden, nur wenige suchen den Dienst außerhalb von Thorwal, wie überhaupt nur wenige aus anderen Ländern hier um Aufnahme ersuchen, ganz im Gegensatz zu der Akademie von Thorwal, der ein weltmännischerer Ruf anhaftet, nicht zuletzt bedingt durch die vielen fremdländischen Lehrer.

Der Tradition, daß es größtenteils Thorwaler und einige andere Bewohner der nördlichen Regionen sind und waren, die zu Lehrern und Eleven der Schule gehören, zeitigt vor allem zwei Folgen: Zum einen hat sich in Olport wie nirgends sonst das typisch thorwalsche, ja hjaldingardsche erhalten. Die mehr als 2000 Jahre, die die Akademie laut Überlieferungen besteht, zeigen sich allerorten. In den Hallen der Runajasko kann man das alte Thorwal förmlich spüren, riechen und atmen.

Die zweite, weniger wünschenswerte Folge ist der Umstand, daß man sich lange auf altbekanntes beschränkt hat und der zwar verwässernde, aber auch zugleich wichtige belebende Einfluß von außen fast vollständig fehlt. Dadurch beschränkt sich das vermittelte Wissen auf einen eingeschränkten Lehrkanon, der nun mühselig überwunden werden muß, um für die aktuellen Herausforderungen gewappnet zu sein.

Unter der Leitung des greisen Haldrunir Windweiser unter-

weisen neun Lehrer, davon drei firnelfischer Herkunft, die momentan 45 Schüler. Die jüngste politische Situation hat dazu geführt, daß man weit mehr Schüler aufgenommen hat als üblicherweise – um den Preis, daß es in den Landhäusern recht gedrängt zugeht - und damit in einen regelrechten Wettstreit mit der Thorwalschen Hellsicht-Akademie getreten ist, die im vergangenen Jahr zum ersten Mal seit Dekaden genaugenommen seit dem letzten massiven Ausbruch der Großen Seuche – das Soll an Neuaufnahmen nicht zur Gänze erfüllen konnte.

Der Krieg gegen das Horasiat und der damit verbundene anwachsende Patriotismus der Thorwaler bescherte der ehrwürdigen Akademie im hohen Norden des Landes einen für thorwalsche Verhältnisse ungewöhnlichen Zulauf – selbst konservativste Sippenobere, die ansonsten mit "Stabfuchtlern und Armwedlern" nicht viel zu schaffen haben wollen, lassen die Werber der Akademie bereitwillig ihre Jugend in Augenschein nehmen, ob nicht ein arkanes Talent darunter schlummert.

Daß dabei nicht nur mancher angehende Magier auf den Pfad der Erkenntnis gebracht wird, sondern auch die Gabe manches Magiedilettanten entdeckt wird, versteht sich von selbst. Auch die Eltern dieser Kinder werden dazu angehalten, ihre Sprößlinge in die Obhut der Runajasko zu geben. Wenn auch ihr Talent nicht zur Ausbildung als Magus reichen mag, so sind doch derart begnadete bei den anderen Zweigen der Schule wohl willkommen. Und bei manchem reicht die Gabe, wenn früh genug entdeckt, immerhin so weit, als Wind- und Wettermagus zu wirken.

Von diesem Treiben weniger erbaut zeigen sich die Seher, Wahrsager - die Spamadr und Draumamadr - und Kräuterleute des Landes, die sich üblicherweise dieser Talente angenommen haben.

Desgleichen werden wohl viele Handwerker in den kommenden Jahren beklagen, daß weniger Zöglinge mit magischen Fähigkeiten in ihre Obhut gegeben werden, weiß man doch, daß es in Thorwal überdurchschnittliche viele Magiedilettanten gibt, dafür aber auch weit weniger arkan Begabte als in anderen Regionen. Welche Folgen dies in den kommenden Dekaden zeitigen wird, muß heute noch offen bleiben.

k Ehrwürdige Hallas

Furchteinflößende Drachenköpfe, grausige
Seeschlangenhäupter und andere mythische Wesen zieren die mächtigen
Firstbalken der Langhäuser, altersdunkles
Gebälk mit prachtvollen Ornamentschnitzereien trägt
die gewaltigen Dä-

cher, die sich fast bis auf den Boden hinabziehen, um die, die unter ihnen Herberge suchen, den bestmöglichen Schutz vor dem Toben von Wind und Wetter zu geben.

Im Inneren herrscht auch an hellen Sommertagen dämmriges Licht, nur wenige Luken lassen Tageslicht in die Häuser - Zugeständnis an das rauhe Klima, das große Fensteröffnungen nicht zuläßt. Wohl könnte man mittlerweile Häuser mit Fenstern aus tulamidischen Glasscheiben mit schwe-

RNYFOFY

ren Fensterläden bauen, doch will man lieber bei dem bleiben, was die Vorfahren gelehrt haben.

So muß man sich mit Licht aus Tran- und Öllampen begnügen, doch was dem Besucher aus dem Süden als Zumutung erscheinen mag, wiegt nicht einmal halb so schwer, wenn man es nicht anders kennt.

Wohl aber schickt man sich an, wann immer das Wetter es zuläßt, Lehrstunden draußen auf freiem Feld oder in einem der offenen Unterstände abzuhalten, wo nicht nur die frische Luft die Lungen erbaut, sondern zugleich das Licht der Sonne Herzen und Geister gleichermaßen erhellt.

Und kann man sich allen Ernstes die Beschwörung eines Elementes zwischen festen Mauern, unter einem Dach vor-

stellen? Das ist nicht der rechte Platz für solche Künste. Und so sieht man die Schüler aller drei Zweige auch an frostigen aber klaren Wintertagen nicht selten draußen ihren Studien nachgehen. Rote Nasen und kalte Füße bedeuten nicht gleichzeitig einen dumpfen Schädel, im Gegenteil – mancher Schüler geht seinen Lektionen um so eifriger nach, weiß er doch, daß er nach absolviertem Pensum zurück an das Herdfeuer der Halla darf. Auch härtet die frische Luft ab - verweichlichte Stubenhocker und bläßliche Bücherwürmer wird man in Olport nicht finden.

Da die Langhäuser nur schwer zu lüften sind, hat man die alchimischen Labore in einem Gebäude mittelreichischer Prägung untergebracht, mochten sich die Schwefeldämpfe unter den dicken Dächern der Jolskrimi so gar nicht verziehen und noch auf Wochen das Beisammensein vergällen. Ganz davon abgesehen, daß eine unerwünschte Explosion, ein jäh aufloderndes Feuer oder ähnliches Mißgeschick in einem Haus, das vornehmlich aus Holz gebaut ist, katastrophale Folgen haben würde – auch wenn man sagt, daß Wasser- und Windgeister die Hallen beschützen.

Über allem erhebt sich der Lotsenturm mit dem Leuchtfeuer, Signal für heimkommende Schiffe. Auch dieser ist nach

thorwalscher Art reich mit Schnitzereien verziert, die Plattform mit dem Feuer gekrönt von einem Dach in Form eines mächtigen Drachens.

Herzstück eines jeden Langhauses ist hier wie in jeder Ottaskin die Halla, der Ort für Zusammenkünfte. Hier gehen die Zöglinge ihren Studien nach, versammeln sich um ihre Lehrer, um ihren Vorträgen zu lauschen, üben sich an neuen Zaubern und perfektionieren solche, die sie bereits beherrschen. Hier aber trifft man sich auch zum abendlichen Bei-

sammensein, geht Arbeiten nach, wie dem Spinnen und Flikken, dem Weben und Knüpfen, dem Schnitzen von Bein und Holz etc. Die Ausbildung in der Runajasko beschränkt sich nicht allein auf die Vermittlung der magischen Künste und handwerklicher Kenntnisse, die zu dieser Profession vonnöten sind, wie dem Präparieren von Kräutern - jeder Zögling des magischen Zweiges der Akademie ist gehalten, ein Handwerk zu erlernen oder zumindest bei den alltäglichen Arbeiten zu helfen.

In einer rauhen Region wie dieser kann man es sich kaum leisten, Spezialisten auszubilden. Mag das noch gehen, so lange die Absolventen sich in Olport und im sicheren Schoße der Akademie befinden, ist es damit spätestens vorbei,

wenn sie die Akademie verlassen, um auf eigenen Füßen zu stehen. Das rauhe Umfeld duldet Schwäche und Unvermögen nicht und wenn jemand "nur" zaubern kann, dann ist das sicher eine besondere Gabe, doch macht das weder das Vieh satt, noch die Netze voller.

Das hat zur Folge, daß die Olporter Absolventen ihren Standesgenossen in anderen Regionen zwar körperlich und handwerklich in der Regel überlegen sind, doch leidet naturgemäß die theoretische Ausbildung, so daß den Reihen der Runajasko kaum überragende Magotheoretiker oder begnadete Alchimisten entstammen.

Das Zusammenleben in der Runajasko gestaltet sich völlig anders, als beispielsweise in Akademien wie Punin, Khunchom oder Gareth. Die Regeln sind weit zwangloser, Akademiedrill ist ein Fremdwort. Auch gibt es weder Jahrgangsschlafsäle wie in Gareth oder Beilunk noch Einzelkammern wie in Khunchom oder Fasar. Vielmehr lebt man in der Runajasko nicht anders als in einer typischen thorwalschen Gemeinschaft. Ältere und jüngere Scholaren und auch Lehrer teilen sich ein Langhaus, jedem jüngeren Eleven ist ein Tutor aus einem älteren Jahrgang zugewiesen, der sich um ihn kümmert. Und auch die Familien der Runajaski haben hier - so sie es denn wünschen - ihre Heimat, sorgen durch ihrer Hände Arbeit auf den Feldern und Viehweiden, in Fischerbooten oder auch an den Waffen dafür, daß die Gemeinschaft nichts

entbehren muß, ohne daß man hier nicht sein kann. Manche Sippen gehören seit Generationen zur Runajasko und senden ihre Töchter und Söhne je nach ihrem Vermögen an die eine oder andere Schule, so daß nicht wenige Angehörige miteinander blutsverwandt sind.

Knechte kennt man an der Runajasko kaum, auch wenn es Angehörige gibt, die sich vornehmlich um Vieh, Felder und das Fischen bekümmern, sei es, weil es ihnen an dem rechten Talent für eine der Schulen fehlt, sei es, weil ihnen der



RMYFOFFOX

Sinn nicht danach steht, danach zu streben, weil sie vielleicht bereits in jungen Jahren einen Herzenspartner gefunden haben und eine Familie gründen wollen – ein Weg der den Absolventen der Schulen nicht selten erst in höherem Alter offen steht. Doch sind diese ebenso frei und angesehene Mitglieder der Gemeinschaft.

Wie man es aus den Ottajaskos kennt, ist der Unterschied zwischen Herr und Knecht gering. Und auch der Tonfall zwischen Anführer und Gefolgsmann, zwischen Lehrmeister und Schüler mutet dem außenstehenden Beobachter wenig ehrerbietig, bisweilen gar ruppig an. Doch ist dies die Art der Nordleute und dennoch wird niemals ein Schüler dem Weisen die gebührende Achtung versagen.

Ränge gelten weniger als an anderen Akademien, man benutzt untereinander vornehmlich nur den Rufnamen oder die thorwalsche Entsprechung für die unterschiedlichen Grade, um jemanden besonders zu ehren. So wird der Scholar Skolabrodir/-systir (Mitschüler/in) genannt. Adeptus/Adepta nennt man Galdmadr/Galdkona (Mann/Frau, der/die zu zaubern versteht). Hat der Adept seine Wanderschaft vollendet (s.u.), darf er sich Galdsmidr (der, der Zauber trefflich schmieden kann) nennen. Die Magister heißt man Meistari und Seine Spektabilität Haldrunir Windweiser trägt den klangvol-

len Titel Skolaforradandi. Es ist üblich, selbst die Akademieobersten zu duzen, eine Eigenart des thorwalschen das kein Ihr kennt.

Nicht anders als in einer Ottajasko sind viele der Lehrenden und Lernenden blutsverwandt, was nicht bedeuten soll, daß man nicht auch Fremde willkommen heißt, sofern ihr Herz der Gemeinschaft zugetan ist und sie die Art der Thorwaler zu schätzen wissen. Ein junger Scholar wird sich schon bald in diese Familie aufgenommen finden, ein Band, das für die wenigsten mit dem Abschluß ihrer Ausbildung endet. Die meisten fühlen sich für ihr Leben der Schule verpflichtet, auch wenn sie in ihre Heimatsiedlungen zurückkehren, um auf dem Schiff ihrer Ottajasko zu fahren oder in die Welt hinausziehen, wie es ihnen ihr Herz befiehlt. Gewißlich ist ein jeder Akademiezögling seiner Schule zu Treue verpflichtet, und doch ist die Bindung der Olporter eine andere - inniger und aus dem Herzen geboren, weniger der Ratio untertan. Nicht zuletzt aus diesem Grund sind nur wenige Begabte aus anderen Landen erpicht darauf, um Aufnahme zu ersuchen, denn den wenigsten liegt es nah, sich so eng an die Schule im hohen Norden zu binden, fern ihrer Heimat und dem Leben, das ihnen vertraut ist.

🔉 Vom Leben, Lehren und Lernen

Die Olporter Gemeinschaft ist indes beileibe nicht allein von der thorwalschen Lebensweise geprägt: der Sippenverbund der Elfen hat ebenfalls Pate gestanden. Von je her haben Firnelfen und ihre Kultur erheblichen Einfluß auf die Runajasko, sei es im alltäglichen Zusammenleben, sei es auf den Lehrplan und die Lehrweise, die dort geübt wird.

Wiewohl sich die Runajasko von Olport dem Elementarismus

verschrieben hat und ihre Absolventen die enge Bindung an ein Element suchen, gehören der MAGICA Transformatorica und der firnelfischen Magie ein nicht minder erheblicher Anteil im Lehrplan. Aus diesem Grund wird die Halle des Windes in Gildenkreisen auch nicht dem Kreis jener Akademien zugeordnet, deren Spezialgebiet die Invocatia Elementari ist, sondern vielmehr der Trans-FORMATORICA. Wiewohl die Olporter sich selbstbewußt beiden Spielarten zugehörig fühlen und dies auch stolz für sich in Anspruch nehmen.

Die Affinität zu einem Element ist ähnlich dem Seelentier den meisten Menschen vorbestimmt. Es gehört zum Aufnahmeritus der Runajasko, diese Affinität in einem feierlichen Ritual zu Tage zu bringen.

Am häufigsten ist die Hinwendung zum Feuer - mit Aus-

nahme der meisten nordthorwalschen Magiekundigen, die sich weit eher Luft, Wasser oder Eis zugetan fühlen -, was auch erklärt, wieso die meisten verbreiteten Formeln, die einem Element angehören, dem Feuer zugehörig sind. Als Beispiel seien der Ignifaxius genannt oder auch die übliche Auslegung des fünften Stabzaubers in Form des Flammenschwerts.

Die neun Lehrmeister der Akademie – zwei mehr als vor dem horasischen Krieg - werden durch

Gastlehrer unterstützt – darunter nicht nur Gildenmagier, wie Gerüchte besagen -, die für einzelne Seminare oder eine begrenzte Zeitperiode der Akademie zur Verfügung stehen. Nicht zuletzt dadurch hält frisches Wissen Einzug in den Lehrplan der Akademie, der zuvor für Generationen annähernd unverändert war (siehe dazu "Die Runajasko im Überblick"). Diese "Öffnung" wird in Punin und vor allem bei den Akademien der Rechten Hand mit Mißtrauen und Argwohn betrachtet.

Das Lernen ist weniger von Büchern bestimmt als von Rezitationen und Auswendiglernen - ein Erbe der Hjaldinger wie auch der Elfen gleichermaßen. So ist es üblich, daß jeder Absolvent zum Abschluß seines Initiationsrituals die Hetleute der Halle, ihre Amtszeiten und ihre größten Taten rezitiert. Nichtsdestotrotz hat man in den vergangenen Jahrhunderten viel Zeit darauf verwendet, eine Bibliothek anzulegen. Dort

RNYFOFY

finden sich nicht allein Werke der arkanen Künste, sondern auch solche für die anderen Zweige der Schulen. Die Bibliothek wurde nach der großen Seuche von vor 400 Jahren geschaffen, die viele Wissende dahinraffte, die ihre Kenntnisse mit ins Grab nahmen. Diese Katastrophe war auch eine der Hauptursachen dafür, daß die Runenmagie zum großen Teil verloren ging.

Zudem wird dem Salaband - das Seelenband - hohe Bedeutung beigemessen. Dabei bilden Schüler und Lehrer ein Geistesbündnis, daß es dem Schüler ermöglicht, das Wirken eines Zaubers mitzuverfolgen, ebenso wie der Lehrer die Übungen seines Schülers zu korrigieren vermag. Linguisten wird unweigerlich auffallen, daß es sich bei dem Wort Salaband um ein Lehnswort aus dem elfischen handelt, dem Salasandra verwandt. Zudem sei auf den BALSAM SALABUNDE verwiesen, wo der Magier sich tief in den Heilungsbedürftigen einfühlt und ein Seelenband mit ihm eingeht, das so eng genüpft sein kann, daß es gar bei tödlichen Verwundungen den Heiler mit ins Verderben ziehen kann.

Grundlage ist eine Variante des Unitatio (siehe Anhang), der erste Zauber, den jeder Olporter Akademieneuling erlernt, die Basis seiner späteren Ausbildung. Mittlerweile ist diese Lehrweise längst an vielen Akademien verbreitet, doch liegt ihr Ursprung in all jenen Schulen, wo Elfen ihr Wissen mit den Menschen teilen.

In diesen, vom Krieg beherrschten Zeiten konzentriert man sich noch stärker als bisher darauf, taugliche Kapermagier auszubilden, die es Thorwal ermöglichen, der technischen Überlegenheit ihrer Gegner etwas entgegenzusetzen. Darunter kann die allgemeine Ausbildung der betreffenden Scholaren möglicherweise leiden.

Seit einiger Zeit bietet man den talentiertesten unter den Magiedilettanten die Möglichkeit, ein stark eingeschränktes Studium zu absolvieren, das sie in erster Linie dafür rüstet, ihre Ottajasko als Wind- und Wettermagier zu unterstützen. Diese Absolventen verstehen sich auf nicht mehr als ein bis drei Sprüche (Zur Auswahl stehen: Axxeleratus, Balsamsalabunde, Flim Flam, Sturmgebrüll, In See und Fluß, Aeolitus, Wehe Walle, Dunkelheit, Manifesto, Solidirid oder Über Strom und über See) und verfügen auch nur über eine geringere Fähigkeit, magische Energie zu bündeln. Die besten unter ihnen werden als Mannschaftsmitglied einer

Runarotta aufgenommen, um mit ihrer Kraft den Otta-Magier zu unterstützen.

Eine ähnliche Laufbahn schlagen auch die ein, die während der langjährigen Ausbildung zum Gildenmagus Mut und Ausdauer verlassen oder die doch nicht über die nötige Begabung verfügen und auf ein Siegel verzichten (müssen). Anders als in den großen Reichen können diese Leute im Norden, wo der Einfluß von Herrschern, Magiergilden und vor allem der Praioskirche nur gering sind, unbehelligt leben, so lange sie niemandem mit ihrer Gabe ein Leid zufügen, auch wenn sie kein Siegel tragen.

Auch dies ist ein Punkt, an dem sich der Gildenrat stößt, auch wenn man zugleich die Augen vor diesem Problem verschließt, denn Studienabbrecher kennt man an allen Akademien Aventuriens, auch an solchen, wo weit brisantere Sprüche gelehrt werden als in Olport.

Stableite und Siegel

Das Ritual der Stableite gleicht im wesentlichen dem an anderen magischen Schulen, auch wenn selbstverständlich dem kulturellen Hintergrund Rechnung getragen wird. Hier wie dort zeigt der Prüfling, sobald sein Mentor ihn für reif befunden hat, vor den Augen seiner Lehrer und Mitschüler, was er in den langen Jahren seiner Ausbildung gelernt hat. Allerdings bedarf es zudem noch eines Gesellenstücks in seinem Handwerk. Es kommt vor, daß der Absolvent sich erst in magischen Belangen prüfen läßt, um sich dann mit voller Kraft seinem Gesellenstück zu widmen, doch wird er nicht eher als Gandmadr entlassen und erhält seinen Stab, den Gandstafr, ehe nicht beide Prüfungen vollzogen sind.

Für den magischen wie für die anderen beiden Zweige gilt nach der Leite oder Abschlußprüfung, daß der Absolvent, die Verpflichtung hat, für "Jahr und Tag" auf Wanderschaft zu gehen, um sein Wissen in der Praxis weiterzubilden – ein Brauch, der dem zwergischen entlehnt ist, und der bei vielen Handwerkern, die Ingerimm, Ingra oder Angrosch verehren, üblich ist.

Wie lange diese Wanderjahre währen, ist dabei jedem selbst überlassen. Was dem einen in drei Jahresläufen gelingen mag, dafür braucht ein anderer ein halbes Leben und manche kehren auch nie in den Schoß der Akademie zurück. Die Rückkehr eines Wanderers aber ist jedes Mal ein großes Fest für die Sippe.



RMYFOFFOX

Das Siegel

Wie alle Gildenmagi tragen auch die Runajaski ein unverwechselbares magisches Zeichen - das Gandmerki. Doch an-

ders als bei den meisten Akademien, handelt es sich beim Olporter Gildensiegel nicht um den allüblichen Siegelstock, der die Handfläche des Absolventen in nur wenigen Augenblicken zeichnet, sondern um ein richtiges Thorwaler Hautbild, das in einer langwierigen Zeremonie vom Meister Hamsbitari - dem obersten Meister der Hautbildstecher (oder besser Hautbildbeißer, wie die Übersetzung wörtlich heißt) gestochen wird.

Dabei ist es nicht unüblich, das magisch durchwobene Zeichen nicht in der Handfläche, sondern an anderer Stelle zu tragen, wie auf dem Oberarm oder Schulterblatt. Diese Eigenart hat den Olportern den Unmut

insbesondere der weißen Gildenvertreter eingebracht, die die Abweichung vom Usus, nach dem sich ein jeder Magus durch ein Sigill auf seiner Handfläche zu identifizieren habe, als mutwilligen, ja gefährlichen Bruch der Gildengesetze ansehen. Alle Anfeindungen und Maßregelungen im Lauf der Jahrhunderte indes blieben fruchtlos, beharrlich folgt man in Olport den Traditionen, von denen man weiß, daß sie so

> viel älter sind, als manches Gildengesetz, ja, gar manche Gilde.

> Zum Eigenwillen der Runajaski paßt es denn auch, daß nicht allein Magier das Siegel der Akademie tragen, sondern sämtliche Absolventen der Schulen, seien es Skalden, Handwerker oder sonstwede Künstler - wenngleich dieses Mal auch nicht arkan durchwoben ist, wie das der magischen Absolventen - so wie auch alle Angehörigen einer Ottaskin sich ein Zeichen wählen, das sie voller Stolz tragen, um ihre Zusammengehörigkeit zu zeigen.

> Das Mal der Olporter Magier zeigt eine Schei-

be mit drei stilisierten Drachenköpfen, darum ein Ring mit der Inschrift Runa Jasko Löguneyti (Gemeinschaft der Runajasko) dazwischen die Zeichen der Elemente Wasser, Luft und Eis.



🔉 Vom Gewande, das einem Olporter Magier geziemt ...

Einem jeden Kundigen sind sie geläufig, jene Vorschriften aus dem Convents-Regularien, die da besagen, wie ein Magus sich zu welchem Behufe zu kleiden hat, um bestes Gelingen zu erzielen. Dem Elementaristen wird da vorgeschrieben die knielange Tunika, bevorzugt aus Seide - ohne Unterkleidung und Schuhwerk. Ansonsten man Einbußen beim Fließen der arkanen Ströme hinzunehmen habe.

Nun, man frage sich, wie es wohl einem Elementarbeschwörer in solchem Aufzug auf hoher See in rauhem Wetter oder gar in Eis und Schnee ergehen würde - zitternd und frierend, mit Müh und Not die Konzentration aufrecht erhaltend. Und was würde wohl ein Elementargeist zu einer dermaßen blaugefrorenen und verdrießlich mit den Widrigkeiten kämpfenden sterblichen Kreatur sagen, die ihn mit ihrem Charisma zu becircen versucht?

In Olport trägt man - pragmatisch wie die Thorwaler sind - vornehmlich Wolle, meinethalben auch knielang, was nicht unpraktisch an Bord ist, dann aber mit wollenen oder ledernen Hosen, zum Teil gar pelzgefüttert, wenn es Firun denn anrät - und ganz gewiß nicht ohne schützendes, gefüttertes Schuhwerk. Wohl werden die schweren Mäntel zu einer Beschwörung in der Regel abgelegt, kann man sich doch darin

schwer bewegen. Doch niemand macht sich Gedanken darüber, ob Unterkleidung und Hosen die arkanen Ströme stören könnten, und niemand scheint bis jetzt auch so etwas bemerkt zu haben. Was man zu allererst von Druiden gelernt hat, dann dies - daß es beim Umgang mit anderssphärigen Mächten auf eines ankommt - deinen Willen - nicht aber auf deine Unterwäsche.

Wohl hat man schon Magier gesehen, die sich auch im rauhen Wetter in eine Kutte aus Seide von einem Beutezug kleideten - doch wenn dann entweder gut gefüttert oder mit entsprechender Unterkleidung.

Einschränkungen sind nicht bekannt, desgleichen keine Boni, wenn es doch einmal standesgemäß zugeht. Wohl würde ein Olporter in seinem warmen Aufzug im Süden Mali hinzunehmen haben - für Schweißausbrüche und ähnliches. Doch spricht ja in solch einem Fall nichts dagegen, sich einmal nach der Fasson zu kleiden ...

Ansonsten halten die Thorwaler Magier es nicht anders als ihre nicht arkan Begabten Zeitgenossen: bunte Borden, in die arkane Symbole eingewoben sind - nicht selten selbstgewoben an langen Winterabenden -, und kräftige Farben sind beliebt und alles, was schön und zugleich praktisch ist.



🔉 Die Runajasko im Überblick

Ausrichtung: grau, gildenlos seit 2652 nJL/32 Hal nach Ausschluß aus der Puniner Gilde

Spezialgebiete: Verwandlung von Unbelebtem/Elementare Beschwörung

Emphasis auf Wind, Eis und Wasser aber auch Beherrschung des Feuers als im Norden stets präsente und vorherrschen-

de Elemente (Geysire - Verschmelzung von Luft, Wasser und Feuer eingebettet in Eis)

Akademieleiter: Skolaforradandi Haldrunir Windweiser Lehrmeister: 9 (davon 3 Firnelfen) Schüler: 45

Haussprüche:

DSCHINN DES ... (+ 4), STURMGEBRÜLL (+ 3), SOLIDIRID, MEISTER DER ELEMENTE (JE + 2), je nach Element entweder ÜBER EIS ..., ÜBER STROM ... Oder MIT DEM WIND IN STERNENHÖH, (+1), WEHE WALLE ODER DUNKELHEIT (JE + 1), UNITATIO (+1)

Besonderheiten:

Die Olporter Magier haben sich u.a. der Erforschung der elementaren Magie gewidmet - auch wenn dies auf einem intuitiveren, denn einem analytischen Weg geschieht. Vor einer Dekade ist es ihnen gelungen, den Frigifaxius Kältestrahl zu rekonstruieren, der vornehmlich an die Schüler weitergegeben wird, die sich Eis und Wasser zugehörig fühlen. Die Bindung an ein Element hat zur Folge, daß der Zauberkundige gemäß den Angaben in den Mysteria Arkana (S.94) Boni und Mali hinzunehmen hat, wenn er einen Zauber "seines" bzw. eines gegensätzlichen Elementes wirken möchte. Es steht dem Absolventen frei, seinen Zauberstab gemäß den Anregungen aus "Die Magie des Stabes" (siehe TS 8, 9, 11, 12) seinen Vorlieben und seinem Talent entsprechend zu formen, zumal die Verfasserin dieser Abhandlung, Meist. Nadêshda von Lowangen, in Olport lehrt.

Außerdem stehen folgende Zauber auf dem Lehrplan, die dem Eis-Element zugehörig sind, die in Olport bislang nicht geläufig waren: Corpofrigo und Caldofrigo. Des weiteren steht den Schülern eine Variante des Wettermeisterschaft offen, die an die besonderen Anforderungen der Thorwaler angepaßt ist (siehe Anhang).

Durch eine Anzahl von Gastlehrern können die Olporter Absolventen folgende Formeln (vornehmlich aus dem Gebiet der Verwandlung von Unbelebtem) erlernen, die in der Vergangenheit nicht zum Kanon der Akademie zählten.

So Weiches erstarre und Applicatus, letzterer ein Geschenk der Khunchomer Magier, die im Jahr 2650 nJL Olport besuchten, um sich mit den ansässigen Elementaristen auszutauschen. Man munkelt, daß außerdem eine Thesis des Caldofrigo im Besitz der Runakasko ist oder daß zumindest eine Rekonstruktion derselben unmittelbar bevorsteht.

Wichtigste Entwicklung der letzten Jahre aber ist die Wiederentdeckung der Runenrituale (s.u. und Die Rune, TS 14) und daraus resultierend die Rekonstruktion einer Variante des Unitatio, die es dem Magier erlaubt, seinen Geist im Rahmen des Rituals auch mit Nichtmagiern in Verbindung zu bringen. Diese Form des Unitatio wird bislang ausschließlich in Olport gelehrt und wird nicht an Fremde weitergegeben.

Ansonsten gelten die Angaben aus "Die Magie des Schwarzen Auges", S. 108

Non der Runenmagie

Jahrhunderte hielten die Westwindklippen ein Geheimnis verborgen, von dem niemand auch nur ahnte. Durch Fügung und die Weisheit der Obersten Geweihten des Swafnirs, Bridgera Karvsolmfara, wurde vor wenigen Jahren der Zugang zu einem Höhlensystem gefunden, das sich tief bis in die Wurzeln der Felsen erstreckt. Wie weit und wie tief tatsächlich, vermag kein lebender Mensch zu sagen.

Dort fand sich ein lange verloren geglaubter Schlüssel zur uralten Magie der Hjaldinger – der Runenmagie.

In den der Entdeckung folgenden Jahren wurde intensiv geforscht, und selbst wenn die Wiederentdeckung dieser alten Kunst noch ganz am Anfang steht, ist es doch gelungen, erste erstaunliche Ergebnisse zu erzielen.

Runenmagie ist eine Ritualmagie – ein Weg, elementare Beschwörungen, aber auch andere Zauber in der Gemeinschaft zu wirken und damit Wirkungsdauer, Reichweite, Effekte etc. maßgeblich zu verändern. Allerdings unterscheidet sich

die Runenmagie – so weit man bis jetzt erkennen kann – entschieden von der Ritualmagie, wie man sie von der Invocatia oder auch von Druiden und Hexen kennt, werden hier doch nicht allein die Fähigkeiten mehrerer Magiebegabter unter Zuhilfenahme von Paraphernalia gebündelt. Statt dessen werden auch Nicht-Magier mit ihrer Lebenskraft eingebunden – verbotene Blutmagie, wie man in Punin befunden hat, Hauptgrund für den Ausschluß aus der Grauen Gilde.

Man weiß von der Hexe Tula, daß sie ebenfalls über mächtige Magie verfügt, die aus dem Zusammenspiel ihrer arkanen Kraft und einem Zaubersang ihrer Mannschaft rührt.

Inwieweit dies dem Ottagaldr der Runajasko verwandt ist, muß offen bleiben, da die berüchtigte Seidkona (Hexe) nicht willens ist, ihre Geheimnisse mit irgend jemandem sonst zu teilen - nicht einmal mit ihren Mitschwestern.

RMYFORFOX

💹 Ottagaldr - Das Zauberlied der Otta

Basis des Ottagaldr ist das enge Zusammenwirken der drei Zweige der Runajasko. Dabei finden sich Magus, Mannschaft und Boot im Ritual zu einer Einheit zusammen, die es dem Magus erlaubt, aus der Lebenskraft der Mannschaft zu schöpfen. Dabei dienen das eigens zu diesem Zweck gebaute Schiff, sowie rituelle Gesänge als Katalysator, die es erst möglich machen, daß Kraft auf diesem ungewöhnlichen Weg fließt. Durch die Wiederentdeckung dieses Zaubersanges wird augenscheinlich, wieso die Olporter Akademiegründer damals den Weg der Dreizügigkeit gingen und "gewöhnliche Handwerker" und Magier unter einem Dach zusammen brachten. Regeltechnisches zum Ottagaldr findet sich im Anhang.

Folgende Voraussetzungen müssen erfüllt sein:

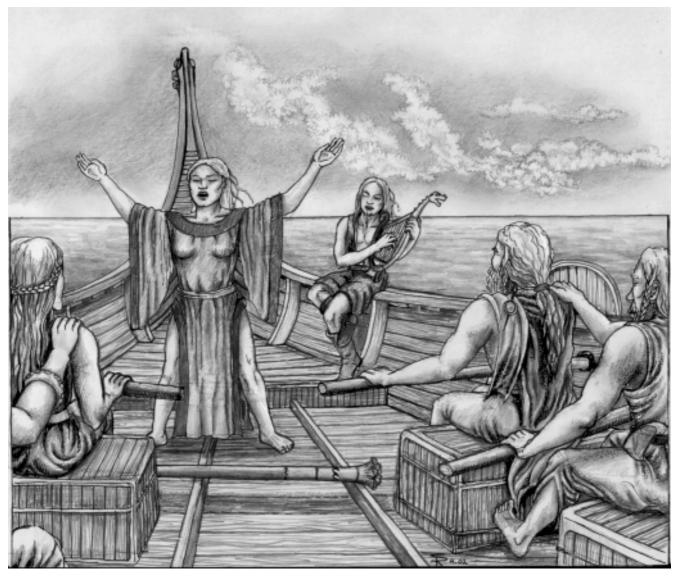
Magier:

Kopf und Herz des Rituals ist ein Olporter Magier, der entsprechend geschult ist. Voraussetzung für die Ausbildung ist, daß der Magus mindestens ST 6 erreicht hat. Landeskinder und loyale Olporter (also solche, die im Land verblieben sind oder im Dienste der Akademie auf Reisen sind, NICHT die typischen Abenteurer) werden bevorzugt unterrichtet. Die Geheimnisträger sind mittels eines Eides zu striktem Schweigen verpflichtet, die Weitergabe ist unter strenge Strafe gestellt. Der Zauber umfaßt eine Abwandlung des UNITATIO, die im Anhang beschrieben ist. Bei Gelingen kann der Magus von jedem Involvierten 2 W6 LE schöpfen, die sich 1:1 als ASP nutzen lassen. Die Unterweisung im Ottagaldr dauert 6 – 12 Wochen. Ein frisch ausgebildeter Magus beginnt mit einem TaW von 3. Beherrscht er die gewöhnliche Spielart des Unitatio meisterlich (TaW min. 10), beträgt sein Startwert 6.

Schiff:

Der Otta kommt eine wichtige Bedeutung in diesem Ritual zu, das Schiff bildet quasi den "Resonanzkörper" für die im Ritual heraufbeschworene gebündelte Macht.

Ideal ist ein speziell für diesen Einsatz gebautes Schiff. Der





Kiel wird von Handwerkern der Runajasko (bevorzugt Magiedilettanten mit magischem Meisterhandwerk) mit speziellen, für jedes Schiff einzigartigen Runenzeichen versehen. Es ist zwecklos, diese Zeichen zu kopieren, da für jedes Schiff eine eigene Anordnung gefunden werden muß, die die Handwerker aus "dem Lied des Holzes" erspüren, eine Gabe, die allein Schiffbauern der Runajasko zur Verfügung steht. Allerdings besteht die Möglichkeit, daß es entsprechend talentierten thorwalschen Schiffszimmerleuten gelingen wird, diese Kunst im Laufe der Zeit nachzuempfinden. Als Notlösung kann ein Schiff auch nachträglich mit diesen Runen versehen werden, allerdings birgt dies Nachteile, von der von der Mannschaft geschöpften Lebenskraft werden je -2 abgezogen, auch ist das Ritual um 3 erschwert. Es braucht genau einen Monat (von Vollmond zu Vollmond), die Runen zu schnitzen.

Mannschaft:

Voraussetzung für das Ritual ist eine Mannschaft, die völlig aufeinander eingestimmt ist. Damit die Lebenskraft auf den Magier übertragen werden kann, muß sich die Mannschaft durch Gesänge und den Rudertakt in eine Art Trance versetzen. Es kommt zu einer geistigen Einheit der Mannschaft, die ihre Herzen für den Magus öffnen, so daß er aus diesem Quell der Kraft schöpfen kann. Das Ritual hat keine völlige Geistesabwesenheit zur Folge. Die Beteiligten sind in der Lage, Sinneseindrücke fast normal aufzunehmen (Sinnenschärfe – W3), Befehlen zu folgen, ihrer Ruderarbeit nachzugehen, sofern sie weiterhin Rudertakt und Gesang aufrecht erhalten.

Acht Mannschaftsmitglieder (ohne den Magier) müssen mindestens in das Ritual eingebunden sein. Es braucht $2\,W6+2$ Spielrunden und eine Probe auf IN/MU/KK, bis diese Trance erreicht ist.

Man bildet aus den entsprechenden Werten der beteiligten Mannschaftsmitglieder einen statistischen Mittelwert, um die Probe nur einmal auf diesen Wert abzulegen. Beim Scheitern der Probe kann nach 1W6+1 SR ein erneuter Versuch unternommen werden. Es ist in Notfällen auch möglich, den Ottagaldr mit nur sechs Mannschaftsmitgliedern zu initiieren,. doch dann erschwert sich die Probe um 3 Punkte pro fehlendem Rojer.

Um die Mannschaft entsprechend zu schulen, braucht es drei Wochen und drei Tage.

Skalde:

Um den Sang zu führen, bedarf es eines ausgebildeten Skalden oder Swafnirgeweihten, der eine Singen-Probe absolviert. Der ev. Talentpunkteüberschuß gilt als Bonus für die Probe der Mannschaft. Ist kein Skalde oder Swafnirgeweihter an Bord, dauert das Ritual, um zur geistigen Einheit zu gelangen, 2 SR länger. Außerdem ist die Mannschaftsprobe um 3 erschwert.

Die rituellen Gesänge wurden von den Olporter Skalden der Runajasko entwickelt, anders aber als die anderen Komponenten lassen sich Gesänge nicht geheim halten und werden bald Allgemeingut in Thorwal sein.

Effekte:

- Reichweitenveränderung
- Höhere Wirkungskraft (bei Kampfzaubern aber auch bei magischem Nebel, Dunkelheit)
- Längere Wirkungsdauer (z.B. bei magischem Nebel)
- Die Möglichkeit, manche Zauber auch über eine größere Distanz zu wirken
- Elementare lassen sich schneller beschwören

Andere Effekte, die weitgehendere Veränderungen an einem Zauber erfordern (z.B. die Beweglichkeit einer Nebelbank) lassen sich nur auf die übliche Weise (Zauberwerkstatt) erzielen.

Schwächen des Rituals:

- hohe Eingangsvoraussetzungen, die nur wenige Ottas erfüllen.
- Das Ritual ist eng an die bestehende Mannschaft gebunden. Sinkt die Zahl der Mannschaftsmitglieder, die sich an dem Zauber beteiligen können, unter sechs, ist es nicht möglich, das Ritual durchzuführen. Es empfiehlt sich deshalb, von vornherein mehr Mannschaftsmitglieder einzubinden, damit nicht ein unglücklicher Zufallstreffer die Ottagemeinschaft handlungsunfähig macht. Ist die Stärke der (eingebundenen) Mannschaft in einem Gefecht unter 50 % gesunken, muß das Einstimmungsritual vollständig neu durchgeführt werden.
- Der Magus kann bei Ausfällen nur noch aus der verbliebenen Zahl der Kämpen schöpfen. Ersatzleute von anderen Schiffen können höchstens beim Rudern und Segeln hilfreich sein, für den Ottagaldr fallen sie aus, auch wenn sie selbst aus einer entsprechend geschulten Mannschaft stammen. Man kann nicht beliebig neue Leute rekrutieren, um Ausfälle zu ersetzen. Um ein frisches Mannschaftsmitglied einzubinden, benötigt es min. 6 Tage Vorbereitung. Für jedes zusätzliche Mitglied steigt der erforderliche Zeitbedarf um jeweils weitere drei Tage.

Zudem gibt es Schwierigkeiten mit jenen stark abergläubischen Thorwalern, für die ein Magier an Bord undenkbar und unglückbringend ist, und die sich niemals darauf einlassen werden, ihr Schiff und ihre Mannschaft in solch ein Ritual einzubinden.

Trotz dieser hoch gesetzten Hürden stellt der Ottagaldr eine der schlagkräftigsten Waffen gegen technisch überlegene Gegner dar. Der Überraschungseffekt, gepaart mit der Unvorhersehbarkeit von Aktionen für den Feind - letzteres ein Effekt, der sich auch auf längere Sicht nicht abnutzen wird verschaffen den Thorwaler womöglich den entscheidenden Vorteil, es auch mit überlegenen Gegnern aufnehmen zu können



🔉 Anhang

SALABAND

Unitatio Geistesbund - Olporter Variante

Zauberdauer: a) 30 Sekunden b) 10 Minuten c) 2W6 + 2 SR

Probe: (IN/CH/KK) Wirkungsweise:

- a) Dieser Zauber vereinigt die Astralenergie der Beteiligten und vergrößert die Reichweite bzw. Wirkungsdauer der ausgesprochenen Formeln. Der Bund erwählt einen Ausführenden, der die Zauberprobe ablegt. Ihm steht die gesammelte Astralenergie aller zur Verfügung und die Reichweite vervielfacht sich entsprechend der am Bund Beteiligten.
- b) Von den Firnelfen ist bekannt, daß diese den Unitatio auch dazu nutzen, Kinder und Jungvolk zu unterweisen. Dazu verschmelzen sich die Geister des Schülers und des Lehrers nicht anders als man es ansonsten vom Unitatio kennt. Der Spruch befähigt den Schüler, intuitiv mitzuverfolgen, wie sein Lehrer einen Spruch wirkt und aus diesen Eindrücken zu lernen. In Umkehr vermag der Lehrer Zauberversuche seines Schülers durch sein eigenes Wissen zu korrigieren und ihm so nicht nur den richtigen Weg zu weisen, sondern auch eine ansonsten verunglückte Formel zu einem guten Ende zu bringen was insbesondere bei gefährlicheren Formeln nicht zu verachten ist.

Der Einfluß der Firnelfen auf die Olporter Akademie hat dazu geführt, daß diese Spielart hier wohlbekannt ist und auch menschliche Scholaren in der Lage sind, sich diesen Zauber anzueignen.

c) Der Zauber vereinigt nicht nur die Astralenergie der Beteiligten, sondern verleiht dem ausführenden Magus außerdem die Fähigkeit, seinen Geist mit dem von Nicht-Magisch-Begabten zu vereinen und über diese Brücke auf deren Lebenskraft zurückzugreifen und diese als Quell für den Ritualzauber zu nutzen.

Kosten: a) 1 ASP b) 2 ASP c) 3 ASP und 1 LE von jedem Beteiligten (zzgl. der LE, die dem Magus zur Verfügung gestellt

Reichweite: a) und b) B c) 3 x 3 x 3 Schritt Wirkungsdauer: bis der Bund gelöst wird

Meisterhinweis

- a) In den Olporter Chroniken wird davon berichtet, daß Meister dieser Variante des Unitatio dazu in der Lage sind, die zu wirkenden Zauber von unterschiedlichen Magiern des Bundes sprechen zu lassen, eine Fähigkeit, die man in diversen magischen Werken unterschiedlicher Bedeutung den Firnelfen zuschreibt.
- b) Für etliche elfische Formeln aber auch solche satuarischer oder druidischer Herkunft bedeutet die Kenntnis dieser Technik eine enorme Erleichterung, wenn nicht gar den einzigen Weg, diese Formeln, die niemals schriftlich niedergeschrieben worden sind und deren Anwender auch nicht im üblichen gildenmagischen Weg befähigt (und Willens!) sind, ihr Wissen zu vermitteln. Außer in Olport findet man diese Art des Unitatio auch auf anderen elfisch beeinflußten Akademien wie Norburg und vor allem Gerasim.

Man darf außerdem davon ausgehen, daß auch manche Schamanen, Druiden und Hexen ihr Wissen auf einem vergleichbaren Weg an ihre Zöglinge weitergeben. Doch gibt es dazu keine wissenschaftlichen Studien, die dies be- oder widerlegen. Insbesondere magische Zirkel, die sich der Beschwörung von Entitäten der siebten oder fünften Sphäre verschrieben haben, sind an dieser Spielart der Formel sehr interessiert, doch bedarf es eines gewissen Verständnisses des elfischen Empfindens, um diese Variante erlernen zu können, ein Verständnis, an dem es den meisten Gildenmagiern mangelt.

c) Für diese Variante benötigt der Magus einen eigenen TaW. Der Zauber setzt voraus, daß der Geist des Nicht-Magisch-Begabten für diese Vereinigung bereit ist. Die Thorwaler nutzen dafür einen rituellen Sang, der die Beteiligten in eine Art Trance versetzt. Die Teilnehmer an einem solchen Ritual müssen darin eigens geschult sein.

Ansonsten gilt, was bereits im Codex Cantiones zum Unitatio Geistesbund nachzulesen ist.



OTTAGALDR DAS ZAUBERLIED DER OTTA

Zauberdauer: 2W6 +2 SR

Probe des Zaubernden SALABAND c): (IN/CH/KK)

Probe d. Mannschaft: (MU/IN/KK)*

Singen-Probe des Skalden/Swafnirgeweihten: (KL/CH/IN)

Kosten: siehe Salaband c)

Wirkungsdauer: So lange, wie die Trance aufrecht erhalten werden kann, längstens aber bis die zur Verfügung gestellten

LE/ASP verbraucht sind.

Wirkungsweise: siehe Salaband unter c)

Die beteiligten Mannschaftsmitglieder verlieren je 2 W6 LE - + 1 LE, um das Ritual in Gang zu setzen (ein Würfelwurf bestimmt das Opfer für die gesamte Mannschaft), die (mit Ausnahme des LE-Punktes, der nötig ist, um den Ottagaldr zu schmieden - dem Magus als ASP zur Verfügung stehen.

Das Ritual erlaubt es dem Magus, durch entsprechenden ASP-Einsatz nach Entscheid des Spielleiters die Wirkung, Wirkungsdauer, Zauberdauer, Reichweite etc. eines Spruches zu erhöhen. Manche Sprüche werden erst durch den Einsatz des Ottagaldr möglich – wie z.B. eine 7 x 7 Schritt lange Regenbogenbrücke (SOLIDIRID), die ein einzelner Magier kaum schaffen kann. Ein weiterer möglicher Effekt ist eine Verkürzung der Zauberdauer: So mag es gelingen, einen Elementar in der Hälfte der sonst üblichen Zeit zu rufen.

* Die Probe für die Mannschaft wird auf den statistischen Mittelwert aller Beteiligten erhoben, so daß nur ein Würfelwurf notwendig ist. Die Probe wird um den Talentprobenüberschuß des Skalden/Swafnirgeweihten **oder** des Magiers erleichtert.

Meisterhinweis:

Streng genommen handelt es sich um eine Spielart der Blutmagie, wenn auch um ein freiwilliges (!) Opfer. Nichtsdestotrotz bewertet die Graue Gilde dies nicht anders als schwarzmagische Blutmagie.

Die Runenmagie ist eindeutig NICHT elfischen Ursprungs, auch wenn das Ritual in mancher Beziehung dem Salasandra einer Elfensippe ähnelt. Das zeigt sich auch dadurch, daß einige firnelfische Lehrmeister und Absolventen der Schule die Natur des Rituals mit seiner blutmagischen Komponente mit Skepsis bis hin zu strikter Ablehnung betrachten.

Es wird konkurrierenden Magiern auf Jahrzehnte (wenn überhaupt) nicht gelingen, das Geheimnis um den Ottagaldr vollständig zu entschlüsseln, geschweige denn es nachzuahmen. Zu eng ist diese Magie an die Thorwaler und ihre Mentalität gebunden. Außerdem lassen sich die Gegebenheiten in der Runajasko – zwingende Voraussetzungen dafür, ein geeignetes Schiff und eine Mannschaft zu formen – kaum nachahmen. D.h. selbst wenn es gelingen sollte, die einzelnen Komponenten zu entschlüsseln, ist es doch fast unmöglich, diese zu einem funktionierenden Ganzen zu verbinden.

Wettermeisterschaft

siehe Codex Cantiones.

Abwandlung: Anders als ein Druide muß ein Olporter Magier nicht zwingend auf Sumus Leib stehen, um diesen Zauber zu wirken. Wettermeisterschaft wird üblicherweise nur als Ritualzauber im Verbund mit anderen Magiern oder einer Ottajasko angewandt.



Die Stunde der Rache (Teil II)

Ein Abenteuer für 4 – 6 Helden mittlerer Stufen

Von Steven Hepp und Andreas Reinhard

Das Abenteuer Tell II (MeisterInformationen)

Das Leben auf Tolken verlangt den Gestrandeten alles ab. Nach mehreren Tagen Tatenlosigkeit kommt es fast zu einer Meuterei. Nur das zufällige Eintreffen der "Admiral Sanin" vermag das Schlimmste zu verhindern. Schnell ist beschlossen, das Unmögliche zu wagen und das Schiff zu kapern. Während des Angriffs wird auch der Spion Lars bei seinem Versuch, den Feind zu warnen, enttarnt und dingfest gemacht.

Das Glück ist den Thorwalern hold, ihnen gelingt die Kaperung der "Sanin". Doch ihr Durst nach Rache ist noch längst nicht gestillt, und so verfolgt Jurga mit der wieder vereinten Flotte ein noch ehrgeizigeres Ziel: Neu-Bosparan, eine Kolonie der Horasier, soll unter den wütenden Schlägen der Nordmänner fallen und dem Feind ein für allemal klar machen, daß er sich nirgends in Sicherheit wiegen darf.

Ungewisse Tage

Allgemeine Informationen:

Seit zwei endlos langen Tagen seid ihr auf dieser verfluchten Insel am Ende der Welt gestrandet. Auf See war die Hitze ja noch zu ertragen, doch hier an Land wird sie zur echten Qual und die vielen Moskitos tun ein übriges. Nichtsdestotrotz habt ihr euch einigermaßen auf dem Eiland eingerichtet. Ein paar eilig zusammen gezimmerte Hütten bieten Schutz, und auf einer eurer Erkundungen habt ihr eine Quelle gefunden. Wenigstens um euren Wasservorrat müßt ihr euch keine Sorgen machen.

Doch der dämonische Dschungel hat bereits sein erstes Opfer gefordert: Bei einem Streifzug durch die immergrüne Hölle ist Ansgar Rogarson gestern von einer unscheinbar kleinen Schlange gebissen worden. Kurz darauf ging er nach einem qualvollen Todeskampf in Swafnirs Hallen ein. Weder der eiligst zu Hilfe gerufene Lars noch die Magier konnten etwas für den Unglücklichen tun.

Seit diesem Vorfall meiden die meisten den nahen Dschungel, und es bedarf schon einiger Überzeugungskraft des Hetmannes, um die Zögerlichen zu bewegen, notwendige Ex-

kursionen in den Urwald zu unternehmen. Jene, die sich sträuben, werden zur Zielscheibe des Spotts der anderen, die sich von den Ereignissen nicht so leicht unterkriegen lassen wollen. Die Spannungen unter den Besatzungsmitgliedern nehmen zu. Und auch gegen Jurga, die euch hier zurückgelassen hat, mehren sich mißmutige Stimmen.

Meisterinformationen:

Natürlich nutzt Lars die Gelegenheit, den Unmut der Mannschaft zu schüren. Sein Ziel ist es, durch falsche Gerüchte und üble Nachrede eine Meuterei anzuzetteln, damit sich die Thorwaler gegenseitig an die Gurgel gehen. Tatsächlich soll es dem horasischen Spion auch gelingen, daß die ohnedies schlechte Stimmung sich weiter verfinstert. Die Frauen und Mannen reagieren zunehmend aggressiv, und mehr als einmal sind die Helden gefragt, um eine handfeste Auseinandersetzung zu vereiteln oder aufrührerische Reden gerade zu rükken. Achte möglichst darauf, daß Lars' Treiben von den Helden unbemerkt bleibt. Das fällt nicht schwer, weil er nicht der einzige ist, der mit seinem Schicksal hadert und unbedachte oder boshafte Rede führt.





Hier ein paar Gerüchte, die im Lager in Umlauf sind:

- Ragnar und seinen Leuten klebt das Pech an den Fersen. Sie alleine sind schuld am Scheitern der Expedition.
- Angeblich hat Jurga behauptet, daß die Lassirer selbst schuld an ihrem Schicksal seien, und daß sie diese Schwachköpfe am liebsten auf der Insel verrecken lassen würde.
- Die Hammerfaust-Otta steht im Sold der Brabaker, und die waren schon immer gut Freund mit den Horasiern.
- Ragnar ist ein unfähiger Kapitän und ganz alleine schuld an dem Unglück der Seespinne
- Asleif ist von einer Schlange gebissen worden und es hat ihm gar nichts ausgemacht. Bestimmt ist er mit Hrangar im Bund.
- Die Lassirer stehen unter dem Bann von Tula von Skerdu. Denen darf man auf gar keinen Fall trauen

Ver**s**chollen im D **s**chungel

Allgemeine Informationen:

Der Morgen beginnt für euch mit einer schlechten Nachricht. Die Gruppe, die gestern zur Erkundung der Insel ausgeschickt worden ist, ist noch immer nicht ins Lager zurückgekehrt. Bereits mittags machen die wildesten Gerüchte die Runde. Den Gesichtern der Mannschaft ist deutlich anzusehen, daß dieser Vorfall die Abscheu gegen den Urwald nur noch verstärkt.

Meisterinformationen:

Als es am Nachmittag immer noch keine Spur von den Vermißten gibt, bittet Ragnar die Helden, sich auf die Suche zu machen. Er weist sie ausdrücklich darauf hin, kein unnötiges Risiko einzugehen, da er ungern noch mehr Leute an den Dschungel verlieren möchte.

Für die Vermißten jedoch wird jede Hilfe zu spät kommen. Bei ihrem Streifzug haben sie ahnungslos ein Heiligtum eines hier ansässigen Mohastammes entweiht und mußten dafür mit ihrem Leben bezahlen.

Allgemeine Informationen:

Die Vermißten wollten sich im Gebiet nördlich der Quelle ein wenig umschauen. Doch von ein paar vereinzelten Fußspuren abgesehen, könnt ihr dort nicht das geringste Lebenszeichen entdecken.

Meisterinformationen:

Etwa eine Meile nördlich der Quelle stoßen die Helden auf Totempfähle der Miniwatus (siehe Anhang bzw. Karte). Die etwa 1 Schritt hohen Pfähle sind im Abstand von ca. 200



Thorwal Standard Nr.16, Seite 42

Schritt aufgestellt. Die mit Schnitzwerk übersäten Figuren sind mit dämonisch grinsenden Fratzen versehen, die sämtlich nach Süden ausgerichtet sind (Orientierungs-Probe). Die Statuen markieren eine Tabulinie der Miniwatus. Nach

Die Statuen markieren eine Tabulinie der Miniwatus. Nach dem Glauben des Stammes werden so die "bösen Geister" in der Tabuzone eingesperrt. Für die Eingeborenen selbst ist das Betreten der Zone verboten, ein Umstand der den Helden noch das Leben retten wird. Unweit eines Totempfahls findet einer der Helden an einem Dornenbusch einen Stoffetzen, der von einem der Verschollenen stammen könnte. Gegebenenfalls führen gelungene Fährtensuche-Proben + 3 Fußspuren zutage, die die Gefährten auf den richtigen Weg bringen.

Allgemeine Informationen:

Je weiter ihr nach Norden vordringt, desto dichter und felsiger wird der Boden unter euch. Die Spur, der ihr folgt führt direkt auf eine kleine Bergkette vor euch zu. Schließlich öffnet sich der dichte Dschungel zu einer kleinen Lichtung. Der süßliche Geruch des Todes dringt an eure Nasen. Mit einem unguten Gefühl nähert ihr euch vorsichtig.

Spezielle Informationen:

Der Anblick läßt euch schaudern. Vor euch liegen auf einer kleinen Lichtung die Leichen eurer Kameraden. Die vielen Wunden an ihren Körpern lassen darauf schließen, daß sie nicht kampflos gestorben sind.

Man hat ihnen die Häupter abgeschlagen. Von den Köpfen fehlt jede Spur. Auch haben schon diverse Insekten, die Totengräber des Waldes, mit ihrer Arbeit begonnen.

Meisterinformationen:

Die Miniwatus haben die Köpfe als Trophäe mitgenommen. Es ist bei einigen Mohastämmen nicht unüblich, solche Trophäen zu sammeln – wie die Tschopukikuhas, die die Herzen ihrer Gegner verzehren, um deren Kraft in sich aufzunehmen. Ein Umstand, der vielleicht dem ein oder anderem Held bekannt sein mag.

Suchen die Helden gezielt nach Spuren (Fährtensuche-Probe +5), werden sie feststellen, daß die Fußspuren erst nach Norden weisen und wesentlich tiefere Spuren von Norden her zu diesem Platz zurückführen.



Allem Anschein nach wurden die Thorwaler hier auf ihrer Flucht von den Mohas gestellt. Die tieferen Spuren lassen vermuten, daß sie hier her gerannt sind.

Folgen die Recken der Spur nach Norden, vernehmen sie nach einem kurzen Wegstück ein rasselndes Geräusch. Die Spuren führen direkt zum Eingang einer Felsenschlucht, aus dem unzweifelhaft das merkwürdige Rasseln dringt.

Unweit des Zugangs in die Schlucht, finden die Helden etliche kleine Pfeile. Es ist anzunehmen, daß ihre Gefährten bereits hier angegriffen worden sind. Tiefe und Abstand zwischen den Fußabdrücken, die in südliche Richtung führen, lassen den Schluß zu, daß ab hier die Flucht der Unglücklichen begann.

Allgemeine Informationen:

Je tiefer ihr in die immer enger gewundene Schlucht eindringt, um so lauter wird das Rasseln vor euch. Schließlich öffnet sich die Felsspalte zu einem etwa 10 Schritt weiten Kessel. Ihr blickt auf einen sich windenden Berg aus Schlangen. An den Felswänden hallt das Rasseln der aneinander reibenden Körper und ihr wütendes Fauchen wieder.

Spezielle Informationen:

Eine Sinnenschärfe Probe +4 läßt die erfolgreichen Charaktere auf einen Berg von Schlangen aufmerksam werden, in dem sie ein Stück einer etwa ein Spann dicken Schlange ausmachen. Wie lang die Schlange sein mag, wollen sie sich womöglich lieber nicht vorstellen.



Meisterinformationen:

Die Schlucht der Schlangen ist ein Heiligtum der Miniwatus. Zur Zeit wimmelt es dort nur so von Schlangen, die sich hier gesammelt haben, um sich zu paaren. Das schabende Geräusch stammt von ihren geschuppten Leibern, die sich aneinander reiben.

Mache dem Spieler mit dem höchsten Gefahreninstinkt nach kurzer Zeit klar, daß das hier kein Ort für ein Picknick ist und man sich schleunigst zurückziehen sollte.

Doch die eigentliche Gefahr läßt nicht lange auf sich warten. Im Unterholz warten schon die Krieger der Miniwatu, bereit, die Freyler zu strafen.

Spezielle Informationen:

Kaum haben die Gefährten die Schlucht hinter sich gelassen, als sich plötzlich (Name des Helden) an die Wange greift. Einen Augenblick später befindet ihr euch in einen schieren Hagel aus winzigen Pfeilen.

Meisterinformationen:

Die Blasrohrpfeile der Miniwatu sind mit einem lähmenden Gift präpariert, das dazu dient, die Großlinge zu schwächen. Töten will man sie im Kampf. W3 Kampfrunden, nachdem sie ein Pfeil getroffen hat, machen sich die ersten Lähmungen bemerkbar (GE – 1W6, inkl. entsprechende Abzüge auf AT/PA).

Gegen die erfahrenen Miniwatus haben die Helden keine Chance. Einzig die Flucht ist die richtige Entscheidung. Sollten die Spieler wider Erwarten kämpfen wollen, findest du im folgenden die Werte für die Mohakrieger.

Die Helden sind zahlenmäßig unterlegen, auf jeden Helden kommen mindestens vier Miniwatu, die voll heiligem Zorn gegen die Frevler kämpfen.

Schlußendlich liegt das Heil der Helden nur in der Flucht, so lange sie noch in der Lage dazu sind ...

Ohne es zu ahnen, steuert die Gruppe auf ihre Rettung zu. Sobald sie die Tabulinie überquert haben, sind sie vor Angriffen der Eingeborenen sicher. Die Helden werden sich zwar wundern, aber womöglich auch schnell begreifen, warum sie überlebt haben und weshalb sie im Südteil der Insel noch keinen Moha zu Gesicht bekommen haben.

Wir wollen hoffen, daß die Charaktere in ihrer Wut über den Tod ihrer Gefährten sich nicht zu Attacken auf die Schlangen haben verleiten lassen. Denn in einem solchen Fall wäre es fraglich, ob die Miniwatu auch nach Überqueren der Tabulinie von ihnen ablassen.

Erfahrener Moha:

MU 13; LE 50; AT/PA 14/13; TP W +3 (Speere, Keulen) bzw. W+1* (Blasrohrpfeil); MR 0; TAW Fernwaffen (Blasrohr) 19

* zzgl. Schaden durch Gift (Lähmung oder Atemnot)

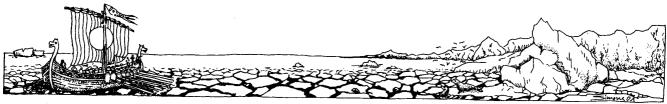
Allgemeine Informationen:

Eure Glieder schmerzen und eure Lungenflügel brennen, als ihr euch erschöpft auf dem Dschungelboden fallen laßt. Gerade eben waren die Wilden euch noch dicht auf den Fersen doch kaum daß ihr an einem der Pfähle vorbeigelaufen seid, haben sie von euch abgelassen.

So recht darauf vertrauen, daß sie weg sind, wollt ihr jedoch nicht, und so erwartet ihr jeden Augenblick einen heimtückischen Angriff. Doch dieser bleibt aus.

Meisterinformationen:

Sollten die Helden zurück schleichen, können sie jenseits der Pfähle die Mohas beobachten, die entlang der Linie durch das Unterholz streifen. Sobald sie die Helden entdecken, stürmen sie wütend auf sie zu, um kurz vor der Tabulinie ihre Speere nach ihnen zu werfen. Die Grenze allerdings werden sie zur keiner Zeit überschreiten, was den Spielern verdeutlichen sollte warum sie hier in Sicherheit sind – es sei denn, die Helden hätten sich an ihrem Schlangenheiligtum vergangen (s.o.).



Eine unglaubliche Entdeckung

Meisterinformationen:

Auf einem Patrouillengang entlang der Tabulinie, führt die Helden ihr der Weg zu einem Hügel am anderen Ende der Insel, um dort Ausschau nach den thorwalschen Schiffen zu halten. Dort angekommen machen sie eine erstaunliche Entdeckung: In der Nacht hat in einer der Buchten ein Schiff seinen Anker geworfen. Seefahrtkundige Helden können den Viermaster als Schivone identifizieren. Eine gelungene Sinnenschärfe-Probe +3 fördert zutage, daß der Horasadler am Flaggenmast des Schiffes flattert. Eine Sinnenschärfe-Probe + 15 verrät sogar den Namen des Schiffes. Es ist ausgerechnet die "Admiral Sanin"! Helden, die sich mit der horasischen Marine auskennen, wissen auch ohne Falkenblick, daß nur wenige Viermaster die Ozeane befahren, einer ist die "Sanin".

Diese wurde vor ein paar Tagen von ihren Begleitschiffen in einem Sturm getrennt. Die Sanin wurde bei diesem Sturm so schwer beschädigt, daß die nötigsten Reparaturen keinen Aufschub duldeten. So beschloß man, die Bucht von Token anzulaufen, dem nächstgelegenen Ort, der sich zum Ankern anbot. Alsdann wollte man sich auf die Weiterfahrt nach Khemhaven machen, wo die Begleitschiffe sicher schon auf die Sanin warten. Das Schiff ist mittlerweile wieder fahrtüchtig, bereits morgen abend soll es mit der Flut hinaus gehen. Daß die Horasier nichts von den Thorwalern bemerkt haben, liegt daran, daß man keine Zeit auf Exkursionen verschwendet hat. Man kennt die Miniwatu und ihre Gebräuche und fühlt sich hinter der Tabulinie sicher. Und mit einer Horde ausgesetzter Thorwaler wird wohl nur der Mißtrauischste der Mißtrauischen auch nur im Entferntesten rechnen ...

Weitere Informationen über das Schiff findest du im Anhang.

Der Adler sitzt in der Falle!

Meisterinformationen:

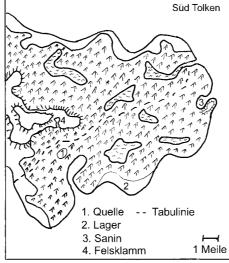
Mit dieser guten Nachricht eilen die Helden vermutlich schleu-

nigst zurück ins Lager. Was die Helden nicht ahnen ist, daß sich die Situation im Lager empfindlich zugespitzt hat. Die böse Saat, die Lars gesät hat, ist aufgegangen, ein Teil der Besatzung steht kurz vor einer Meuterei.

Die Helden sollten just in disem Moment eintreffen, um das Schlimmste gerade noch zu verhindern. Die Nachricht von der Entdeckung der Sanin ist unzweifelhaft der beste Trumpf, um die Aufgebrachten wieder zu besänftigen.

Allgemeine Informationen:

Nachdem es euch gelungen ist, die Streithähne zu besänftigen, schauen die, die sich gerade noch gegenseitig



ans Leder wollten, verlegen und beschämt zu Boden. Der Geweihte Asleif ergreift das Wort: "Freunde, Kameraden, was geschehen ist, ist geschehen und wir können es nicht rückgängig machen. Laßt uns einfach vergessen, welches Unglück beinahe über uns hereingebrochen wäre und uns die Hand reichen zur Versöhnung. Ich kann eure Wut und euren Zorn gut verstehen. Doch anstatt ihn gegen eure Gefährten zu richten, hat Swafnir euch in seiner Gnade die Möglichkeit gegeben, ihn auf eure Feinde zu schmettern. Laßt uns aufbrechen, um den Horasknechten zu zeigen, wie der Zorn der Thorwaler aussieht. Das Wohl, bei Swafnir!"

Meisterinformationen:

Nachdem Ragnar und Frenjar die Helden zu ihrer Entdekkung eingehend befragt haben, wird schnell klar, daß es nicht lange zu zögern gilt: Die beiden Hetmänner wissen genau, daß die Zeit drängt und sie womöglich nur heute Nacht die Gelegenheit haben werden, die Admiral Sanin zu entern. Bei dem folgenden Kriegsrat sind auch die Helden willkommen, sich an der Ausarbeitung des Schlachtplans zu beteiligen. Da es schwerlich möglich ist, den Ideen deiner Spieler vorzugreifen, müssen wir diese Szene, wie auch die endgültige Ausgestaltung des Angriffs, deiner Improvisationsgabe überlassen.

Der Angriff auf die Admiral Sanin

Allgemeine Informationen:

Das Glück scheint euch endlich wohl gesonnen zu sein. Nicht nur, daß ihr auf dem Marsch hierher keinen einzigen Verlust zu beklagen habt; auch die Admiral Sanin liegt immer noch in der Bucht vor Anker, wo ihr sie heute Morgen gesichtet habt.

Offenbar hegt die Besatzung keinerlei Verdacht, in welcher Gefahr sie sich befinden, denn zur Deckwache sind nicht mehr Matrosen eingeteilt als unbedingt nötig.

Nun liegt ihr auf eurem Posten am Rande des Dschungels und wartet auf das Zeichen der Hetmänner.

Noch einen Augenblick, dann wird das Signal sicher kommen. Doch was ist das? Da schwimmt jemand im Wasser. Der Spion, schießt es euch durch den Kopf, er will zur Sanin, um sie zu warnen!

Meisterinformationen:

Ganz richtig, es ist Lars, der zu dem Schiff schwimmt. Für die Helden sollte es da nicht viel zu überlegen geben: Der Verräter muß aufgehalten werden!

Folgendes sollte den Helden klar sein:

- Sie müssen den Verräter stellen, bevor er der Sanin so nahe gekommen ist, daß die Deckwachen ihn bemerken.



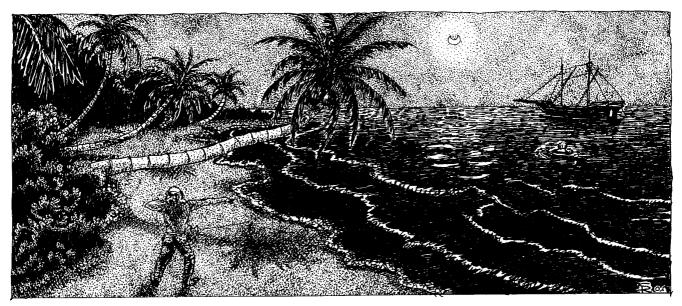
- In jedem Fall muß verhindert werden, daß der Spion durch Rufe oder ähnliches die Schiffsbesatzung alarmiert.
- Ein Schwimmer ist bei ruhiger See wie man sie nicht nur für einen guten Ankerplatz, sondern auch für einen Angriff, bei dem man sich einem Schiff schwimmend nähert, braucht – relativ gut sichtbar, vor allem, wenn er es durch wilde Bewegungen darauf anlegt, gesehen zu werden.

Was die Helden zu diesem Zeitpunkt nicht ahnen können, ist, daß ihnen die Götter gefälliger sind als sie dachten: Just an diesem Abend hat Kapitän Ravallya ein Faß Rum ob der guten Arbeit bei der Reparatur des Schiffes und der bevorstehenden Abfahrt für die Mannschaft zur Abendmahlzeit ausgeben lassen. Nun liegt ein Gutteil der Mannschaft selig träumend in den Kojen und auch die Deckwachen haben ihren – wenn auch geringeren Anteil – bekommen – gegen den ausdrücklichen Befehl des Kapitäns, doch wofür hat man Freunde.

mißlungen ist, um einen Schritt erhöht.

Sollten die Helden sich schwimmend an die Verfolgung machen, schlagen wir folgendes vor: Lars und jeder Held müssen pro Kampfrunde eine Probe auf das Talent Schwimmen ablegen. Die überschüssigen Talentpunkte ergeben die geschwommenen Meter in dieser Runde. Mißlingt die Probe, hat derjenige Wasser geschluckt oder einen Krampf, und es gelingt ihm nicht, in dieser Runde voranzukommen (mid. 1). Es bleibt zu hoffen, daß es gelingt, den Spion ohne großes Aufhebens und rechtzeitig zu stoppen. Ob die Helden/Thorwaler ihn sodann gleich töten oder ihn in Gewahrsam nehmen, um ihn später zu verhören, liegt in deinem Ermesssen.

Lars wußte natürlich auch nichts von der Anwesenheit der "Sanin". Nach der Meldung durch die Helden erkennt er, daß sein Plan, eine Meuterei auszulösen, gescheitert ist. Er wartete die erste gute Gelegenheit ab, um sich aus dem Staub zu machen und die "Sanin" zu warnen.



Du kannst also getrost alle folgenden Sinnenschärfe-Proben für die Wachen entsprechend erschweren.

Es ist schwer vorhersehbar, wie die Spieler Lars aufzuhalten versuchen – ob durch Magie oder im Rahmen einer Verfolgungsjagd. Sollte sich die ganze Horde an die Verfolgung machen, würde das Spektakel womöglich erst recht die Wachen aufmerksam machen. Es zählt nicht nur Schnelligkeit, sondern auch Köpfchen. Ggf. wird Ragnar die Seinen von einer Verfolgung abhalten, wenn er gewahr wird, daß die Helden bereits "am Ball" sind. Ob ihm das vollständig gelingt und inwieweit der Bordmagus die Gefährten unterstützen kann und wird, liegt in deiner Hand.

Jeder Spieler sollte eine Intuitions-Probe +3 würfeln, um zu ermitteln, wie rasch es ihm gelingt, die Situation zu verarbeiten und zu reagieren. Bei Gelingen hat Lars einen Vorsprung von 10 Schritt, der sich mit jedem Punkt, um den die Probe

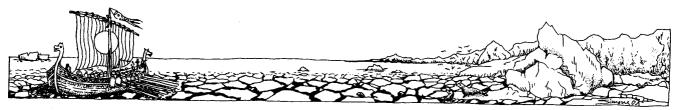
Spezielle Informationen:

Die meisten Thorwaler sind fassungslos, ob der Identität des Verräters. Besonders Ragnar wirkt ziemlich niedergeschlagen, da er Lars vertraut hat und nun seine eigene Menschenkenntnis in Frage stellt. Ein paar aufmunternde Worte der Helden wären sicher hilfreich.

Allgemeine Informationen:

Dem Schrecken zum Trotz muß der beschlossene Plan dennoch ausgeführt werden. Ohne weitere Verzögerung gibt Hetmann Frenjar das Zeichen für den Beginn des Überfalls. In kleinen Gruppen lösen sich die Thorwaler aus dem Dschungel, um kurz darauf in den dunklen Fluten zu verschwinden und möglichst unauffällig zur Sanin zu schwimmen.

Die Zeit, eure Rechnung zu begleichen, ist gekommen. Doch noch ist nichts gewonnen Hoffentlich kommt ihr an Bord,



ohne bemerkt zu werden, sonst ist der Angriff gescheitert, noch bevor er begonnen hat.

Meisterinformationen:

Da es uns unmöglich ist, jede Idee oder Aktion der Helden vorherzusehen – ganz davon ab, daß das den Rahmen dieses Szenarios sprengen würde, wollen wir uns auf die nötigen Hinweise beschränken, die es dir möglich machen sollen, die Szene entsprechend zu improvisieren.

Zum Zeitpunkt des Angriffs befinden sich sechs Mann als Ankerwache auf ihren Posten. Davon befinden sich zwei Wachen auf der Vordertrutz, zwei auf dem Geschützdeck und zwei auf dem Achterdeck. Vier der Wachen sind Seesoldaten. Die übrigen Matrosen und Soldaten schlummern in ihren Hängematten und Kojen, leicht berauscht durch den Rum, der am Abend ausgeschenkt wurde. Allerdings haben es sich 15 Matrosen wegen der Hitze auf dem Geschützdeck bequem gemacht.

Der aussichtsreichste Weg, um unentdeckt an Bord zu gelangen, ist eine Kletterpartie – entweder über die Ankerketten auf das Vorderdeck oder über das Ruder auf die Heckgalerie. Für die Ankerketten gilt, daß es leichter ist, sich an diesen empor zu hangeln (einfache Kletterprobe für Seeleute, für ungeübtere +1), dafür befinden sich auf der Vordertrutz zwei Seesöldner, die es lautlos zu überwältigen gilt. Ruder und Heckgalerie sind schwieriger zu erklimmen (Klettern-Probe + 3 für Seeleute, für ungeübtere +5), dafür ist die Wahrscheinlichkeit dort geringer, auf Wachen

zu stoßen (10%). Von der Galerie aus kann man auf das Achterdeck klettern oder aber durch zwei Türen (je eine auf jeder Seite), in die Unterkünfte der Offiziere vordringen. Den Kapitän und seine Offiziere gefangen zu nehmen, ist gewiß von Vorteil.

Auch auf dem Achterdeck stehen Wachen, doch handelt es sich dabei nur um einfache Matrosen und nicht um Seesöldner. Ist dieses Hindernis erst einmal überwunden, können die Thorwaler die Hornissen besetzen.

Hendrag kann das Kommandounternehmen mit Zaubern wie dem Silentium (Achtung! Auch Stille kann auffällig sein!), Dunkelheit und Wehe Walle Nebula unterstützen.

Hendrag stehen die üblichen Zauber eines Olporter Magiers zur Verfügung, dazu noch die klassischen gildenmagischen Formeln, wie sie zum Kanon der meisten Magier gehören. Vom Achterdeck aus können die Helden über den Niedergang auf das darunter gelegene Geschützdeck vordringen. Hier wäre es sicher günstig, die Niedergänge zu den Mannschaftsquartieren zu verbarrikadieren. Danach sollte es ein leichtes sein, die beiden verbliebenen Wachen und die an Deck schlafenden Matrosen zu überwältigen.

Sollten sich die Thorwaler gar zu tölpelhaft anstellen, es ihnen nicht gelingen, die Wachen in aller Heimlichkeit zu überwältigen, einer der Schiffskatze aus Versehen auf den Schwanz treten oder jemand es nicht lassen können, an das Kabinenfenster des Kapitäns zu klopfen - oder solltest du schlicht etwas mehr Aktion in dieser Szene wünschen – werden die schlafenden Hunde geweckt. Zögerlich zwar, werden die Horasier sich zum Kampf stellen. In diesem Fall wird es natürlich schwerer für die Nordleute, die Sanin zu nehmen und er wird zweifellos größere Verluste auf beiden Seiten geben. Werte für die Matrosen und Seesöldner findest du im Anhang.





Sieg!

Meisterinformationen:

Nachdem die Mannschaft festgesetzt und die Offiziere sicher eingesperrt sind, wird die Ladung des sagenhaftes Schatzschiffes gesichtet. Es war fürwahr jede Mühe wert. Die Sanin hatte ihre Mission, die Steuern der horasischen Kolonien einzutreiben, fast schon beendet. Ihr letztes Ziel sollte Khemhaven sein, von wo aus sie dann ihre Reise in die Heimat antreten sollte.

An Bord finden sich schier unermeßliche Schätze (nach Wunsch des Spielleiters). Unter der Ladung befindet sich außerdem ein Faß Hylailer Feuer. Allerdings werden einige Tage ins Land gehen, bis die Ladung zur Gänze gesichtet und die Listen überprüft sind.

In der Kajüte des Kapitäns finden sich nach ausdrücklicher Suche (Sinnenschärfe-Probe + 6) hinter einem Brett der Wand-

verkleidung zwei Beutelchen mit kostbaren Juwelen. Wenn man davon ausgeht. daß der Kapitän seine Preziosensammlung nicht überall mit hin nimmt, muß man wohl davon ausgehen, daß Ravallya einem netten Nebenerwerb auf Kosten der horasischen Schatzkammer nachgeht.

Von weiterem Interesse sollten die Karten und Unterlagen des Kapitäns sein. Unter anderem findet sich auch eine Karte des Bilku-Archipels mit Angabe der engen Fahrrinne.

Bei der Erkundung der weiteren Kabinen stößt man zudem auf die Adlige Esquiria Sara Mornicella, die sich wie eine wild fauchende Katze auf jeden Eindringling stürzt, um ihr Leben so teuer wie möglich zu verkaufen. Es wäre ein Jammer, sollte die Esquiria zu Tode kommen, eingedenk des ordentlichen Lösegelds, dessen man dann verlustig geht. Die junge Adlige war auf dem Weg nach Khemhaven, um sich mit dem dortigen Kommandanten zu treffen.

Z wischenspiel

Spezielle Informationen:

Die Hetleute beschließen, die Besatzung der Sanin auf dem Eiland auszusetzen, sobald der Rest der Flotte zurückgekehrt ist. Einstweilen jedoch, gilt es ein Auge auf die gefesselten Gefangenen zu haben. Außerdem heißt es nun, einige Mäuler mehr zu versorgen, doch mit den üppigen Vorräten von der Sanin stellt das kein größeres Problem dar.

Alle Gefangenen von Rang und Namen, wie Kapitän Ravallya, Esquiria Momicella und einige der höheren Offiziere, werden in Eisen gelegt und in unterschiedliche Kabinen gesperrt. Man will von ihren Familien zu einem späteren Zeitpunkt Lösegeld einfordern.

Meisterinformationen:

Da ihr nicht wißt, wo sich die Flotte befindet, haben die beiden Hetmänner beschlossen, vor der Insel zu kreuzen bis die Flotte wieder hier eintrifft.

Vier Tage wird es dauern, bis der Ausguck am Horizont die Silhouette des Winddrachens ausmacht.

Allgemeine Informationen:

Jurga und die anderen sind fürbaß erstaunt über den unerwarteten Erfolg der "Gestrandeten". Es gibt ein großes Freudenfest, wobei die Vorräte der Sanin – insbesondere die aus der Speisekammer der Offiziere und des Kapitäns - einmal mehr her halten müssen. Von Unglücksraben sind die Leute der "Seespinne" mit einem Mal zu Glückspilzen geworden. So soll einem sein Schicksal schon besser gefallen. Einzig der horasische Kapitän und die junge Edeldame, die Jurga ebenfalls eingeladen hat, können sich dem Jubel und der ausgelassenen Stimmung nicht hingeben – Ravallya weiß nur zu gut, was ihn erwartet, sollte er jemals wieder horasischen Boden betreten. Einem, der das Schatzschiff der Kaiserin verloren hat, ist keine glänzende Zukunft vorbestimmt ...

Meisterinformationen:

Jurga und die Hetleute beschließen nach Sichtung der Unterlagen an Bord einen verwegenen Plan: Nun, da man die Sanin gekapert hat, will man nach einem festen Stützpunkt Ausschau halten, als Basis für weitere Unternehmungen im Südmeer. Neu-Bosparan – jene Siedlung mit dem hochtrabenden Namen – hat man sich dafür auserkoren, erscheint diese doch nach allem, was man weiß, als geeignet ob ihrer Lage. Zudem ist sie nur schwach bemannt. Sicherlich gibt es bedeutendere Kolonien in der Hand der Horas, solche, deren Bodenschätze größeren Profit versprechen, doch gibt Jurga zu bedenken, daß den Thorwalern keine Armee zur Verfügung stünde, das einmal eroberte Land gegen wiederholte und erbitterte Angriffe zu halten. Und außerdem sollte die Blamage, ausgerechnet den Flecken mit diesem Namen an die Thorwaler einzubüßen, den Horasiern genug zusetzen.

Vor der Abfahrt werden noch folgende Dinge erledigt: Die einfachen horasischen Matrosen werden auf Token ausgesetzt. Man läßt ihnen Proviant für eine Woche, Werkzeug und ein paar Messer. Das ist unzweifelhaft mehr, als die Thorwaler im umgekehrten Fall von den Horasiern erwarten könnten, deren Gepflogenheiten im Umgang mit Piraten denen Al'Anfas in nichts nachstehen.

Außerdem wird die Ladung der Sanin – so weit es geht - auf die verbliebenen Thorwaler Schiffe verteilt. Auf der Sanin verbleibt nur ein Drittel der Güter. Swafnirdank, wie man im folgenden Kapitel sehen wird.

Es bleibt Jurga – und damit dir – überlassen, ob die horasischen Geiseln auf der Sanin verbleiben oder ob man sie auf den Winddrachen oder eines der anderen Schiffe verbringt. Du kannst es selbstverständlich auch davon abhängig machen, ob einer der Helden anregt, die Gefangenen von Bord der Sanin zu bringen (jetzt oder nach Bekanntgabe des Angriffsplans auf Neu-Bosparan).



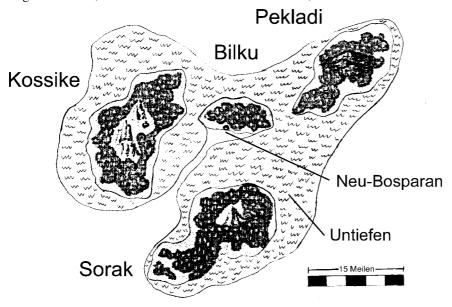
Kampf um Neu-Bosparan

Meisterinformationen:

In dem nun folgenden finalen Kapitel des Abenteuers wird der Kampf um Neu-Bosparan auf Bilku geschildert. Einmal mehr kommt es auf den Einfallsreichtum deiner Spieler an. Die Helden sollten in die Beratungen der Anführer mit einbezogen werden – sie haben sich in jüngster Vergangenheit schließlich mehr als einmal ausgezeichnet. Laß sie ihre Ideen vortragen. Es gibt selbstverständlich Dutzende von Möglichkeiten die Sache anzugehen. Eine der denkbaren Varianten werden wir auf den folgenden Seiten vorstellen. Es liegt ganz bei dir, sie zu befolgen, nach deinem Geschmack oder gemäß den Ideen der Spieler abzuändern.

Das Bilku-Archipel

Das Archipel besteht aus vier Inseln. Drei von ihnen (Sorak, Kossike, Pekladi) bilden einen Ring, in dessen Mitte Bilku liegt. Dort weht, über 2000 Meilen von Vinsalt entfernt, der



Horasadler über den Palmen von Neu-Bosparan. Einstmals befand sich an dieser Stelle nur eine einzige Insel, die jedoch bei einem gewaltigen Vulkanausbruch zerstört wurde und in die heute bekannten Inseln zerfiel. Das Meer rings um die Inseln ist gefährlich niedrig, es wimmelt von Untiefen und scharfkantigen Korallenriffen. Nur eine peinlich genau einzuhaltende Fahrrinne bietet einen sicheren Seeweg zur Insel Bilku, vor allem Schiffe mit einem Tiefgang wie die "Sanin" müssen peinlichst darauf achten, sich an die Steueranweisungen zu halten. Selbst für ein Drachenschiff sind noch etliche der Riffe gefährlich genug, auch wenn ihnen sicherlich mehr Freiraum bleibt, sich der Insel zu nähern.

N eu-Bo**s**paran

Neu-Bosparan, die Hauptstadt des Capital Condominiums und Admiral-Kommissariat Südmeer: Einst ein verschlafenes Nest, ein Lager von hesindegefälligen Forschern, die dort ihrem Tagwerk nachgingen, sind im Laufe der Zeit immer mehr feste Gebäude entstanden. Heute sind es immerhin stolze 20 Gebäude, die meisten aus Holz, dazu ein palisaden umfriedetes Fort, seit man in Vinsalt beschlossen hat, Neu-Bosparan als immerwährende Siedlung des Horasreiches zu betiteln. Verwaltet wird die Siedlung von Gouverneurin Cavalliera Nurim ya Berdin. Ein Banner Horasgarde und deren Familien halten hier die Traditionen der fernen Heimat hoch. Dazu kommen ein paar gestrandete Söldlinge, "wegbeförderte" horasische Adlige und einige Geweihte der Hesinde und Peraine, die eng mit den Wissenschaftlern zusammenarbeiten, die auch heute noch Neu-Bosparan besiedeln. Insgesamt leben auf Bilku ca. 170 Menschen. Die Siedlung ist von einer Holzpalisade umgeben, eine weitere Umfriedung schützt den Hafen. Dort liegen ein großer bewaffneter Kutter und drei kleinere Fischerboote.

Der Angriffsplan

Die enge Fahrrinne verbietet einen gleichzeitigen Frontalangriff aller Schiffe. Außerdem sind die Wehranlagen der Siedlung mit Geschützen bestückt. Wohl wäre eine Landung aller Truppen im Norden der Insel und ein Angriff von Land möglich, allerdings würde sich dies Unterfangen gefahrvoll und langwierig gestalten, da Riffe und die ausnehmend heftige Brandung das Anlanden arg erschweren. Es würde womöglich Tage dauern, alle mit Beibooten an Land zu bringen, eine Entdeckung würde dadurch sehr wahrscheinlich

Also wird der tollkühne Plan gefaßt, mit der gekaperten Sanin nach Neu-Bosparan zu fahren. Jurga hofft, daß sich die Horasier von dem bekannten Schiff täuschen und dieses ungehindert passie-

ren lassen. Alsdann will man die Garnison im Handstreich nehmen, so daß auch die anderen Schiffe in den Hafen einlaufen können. Gegebenenfalls soll die "Sanin" mit ihren Geschützen die Hafenbombarden unter Beschuß nehmen und zerstören, so die Horasier den Braten vorzeitig riechen sollten. Die Besatzung der "Sanin" wird sich so gut es geht mit den 'ausgeliehenen' Uniformen der Horasier verkleiden, um einer vorzeitige Entdeckung vorzubeugen. Der Rest der Flotte folgt der Sanin in einigem Abstand, um keinen Verdacht zu erregen. Wenn die Geschütze ausgeschaltet sind, kann der Sturm der Insel mit vereinten Kräften beginnen.

Der erste Angriff schlägt allerdings fehl. Es gelingt den Horasiern, die Sanin aufzubringen und Gefangene zu machen. Jurga faßt den Entschluß, ein Kommandounternehmen über den gefahrvollen Landweg in die Siedlung zu senden, um die Geschütze vor einem zweiten Angriff zu zerstören, und wenn möglich, auch die Gefangenen zu befreien.



Der erste Angriff

Allgemeine Informationen:

Früh am Morgen geht es los. Die "Sanin" wird mit insgesamt 76 Leuten besetzt, darunter die Lassirer Drachen, die Überlebenden der "Seespinne" und ihr. Der Wind bläht die Segel und es kommt Leben in die "Sanin". Gemächlich setzt sich die Schivone unter Jubelrufen und aufmunternden Worten eurer Kampfgefährten auf den anderen Schiffen in Fahrt. Um euch Mut zu machen, schlagen einige ihre Waffen auf die Schilde, kurze Zeit später setzen auch die anderen Schiffsbesatzungen mit ein. Und so fahrt ihr voller Stolz durch das Spalier der Schiffe. "Wir sehen uns am Strand von Bilku", "Swafnir begleit' euch", "haut den Gepuderten die Zähne raus!" und ähnliche Rufe begleiten euch.

Der Horasadler flattert im Wind, lange wird er dort nicht mehr wehen. Vielleicht findet er später als Tischtuch oder in der Latrine seine Verwendung.

Back- und steuerbord am Bug hat Hetmann Ragnar einen Ausguck plaziert, um nach Untiefen Ausschau zu halten. Ein dritter hat es sich auf dem Bugspriet bequem gemacht. So ganz vertraut man den Seekarten der Spitztüchleinwinker nicht.

Meisterinformationen:

Auch die Helden können sich als Beobachtungsposten melden. Um die Riffe rechtzeitig auszumachen, bedarf es einer gelungenen Sinnenschärfe-Probe alle 50 Schritt, die du nach Geschmack variieren kannst (zwischen + 3 und + 15). Sollte eine der Proben scheitern, schlägt ein anderes Besatzungsmitglied gerade noch rechtzeitig Alarm. Passiert das einem der Helden mehr als einmal, wird er von seinem Posten abgezogen – das ist seinem Ruf allerdings nicht zuträglich.

Allgemeine Informationen:

Es geht ums Kap von Kossike herum. Von dort ist so früh am Morgen ein ohrenbetäubendes Schreien und Kreischen zu vernehmen. Große Schwärme bunter, fremdartiger Vögel steigen aus dem grünen Blätterdach auf. Welch ein Durcheinander, und doch scheint es eine Ordnung zu geben, die Zusammenstöße verhindert.

Nach guter Fahrt bei frischem Wind kommt bald schon Bilku in Sicht. Ein dichter grünen Teppich bedeckt große Teile der Insel. Aus dieser Entfernung sieht alles ruhig und friedlich aus. Aber ihr kennt den Dschungel besser – die Erfahrungen von Token sind noch nicht ganz verdaut.

Für Neu-Bosparan ist die Zeit der Ruhe und des Friedens bald vorbei. Die Stunde der Rache für den hinterhältigen Angriff auf Thorwal ist nicht mehr fern ...

Gleich darauf aber ist eure Aufmerksamkeit gefordert: Die "Sanin" steuert die enge Fahrrinne an, die in den Hafen von Neu-Bosparan führt. Ab jetzt heißt es höchste Konzentration zu wahren.

Die Beobachter verfolgen angespannt den Weg des Schiffes vorbei an scharfen Riffen und sandigen Untiefen. Laut vermelden sie jedes Hindernis, das dem Schiff gefährlich werden könnte. Noch ist der Kurs nicht allzu schwierig, die Rinne bietet genügend Raum für die Schivone. Hetmann Ragnar läßt es sich nicht nehmen, das Ruder des Schiffes zu führen, geleitet von den Rufen des Ausgucks.

Spezielle Informationen:

Allerdings wird dies nicht mehr lange so sein. An einigen Stellen wird die Fahrrinne gefährlich eng. Übersieht einer der Wachen eine Untiefe oder einen Felsen, schiebt sich das Schiff mit einem markerschütternden Geräusch eben noch über die Riffkrone, ohne größeren Schaden zu nehmen oder verharrt für einen Augenblick auf der Kuppe einer Sandbank, nur um im nächsten Moment von einem gnädigen Windstoß über das Hindernis hinweg getrieben zu werden. Überhaupt, der Wind: Eine plötzliche Böe aus unerwarteter Richtung kann ein sicher geglaubtes Manöver leicht zum Scheitern bringen. Helden und Mannschaft werden mehr als einmal Blut und Wasser schwitzen, bevor Bilku auch nur in Schußweite ist.

Allgemeine Informationen:

Endlich habt ihr euch Bilku so weit genähert, daß ihr Einzelheiten zu erkennen vermögt: Die trutzige Palisade, die die Siedlung schützt, ein Flaggenmast, an dem das Banner mit dem verhaßten Horasadler flattert. Auch ein hoher steinerner Turm ist zu erkennen.

Die Siedlung scheint nicht sehr groß zu sein. "Prima, ist fast alles aus Holz, das brennt gut", hört ihr einen eurer Gefährten sagen. Ein anderer feixt: "Wo Holz ist, finden Äxte einen Weg nach drinnen!" Die Stimmung der Mannschaft steigt, angesichts der nahen Beute.

"Seht, über dem Fort wird eine Flagge aufgezogen" verkündet Halram vom Bug. Es ist der Horasadler auf grünem Grund. "Sie begrüßen uns. Es funktioniert, sie erkennen die "Sanin". Der Adler weht nicht mehr lange!" Freude und hämisches Lachen machen sich an Deck breit.

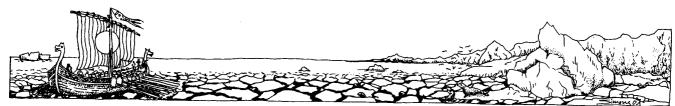
Meisterinformationen:

Leider irren die Thorwaler mit ihrer Einschätzung, daß es sich um ein Begrüßungszeremoniell handelt. Vielmehr haben die Horasier ein Flaggensignal gesetzt, das von Seiten der "Sanin" mit eine entsprechenden Signalflagge beantwortet werden muß.

Sollte einer der Charaktere darauf kommen, daß es sich um ein Erkennungssignal handelt, kannst Du dies mit 10 AP belohnen

Spätestens bei einem zweiten Signal – einer rote Raute auf blauem Grund, die unter dem Adler aufgezogen wird, wird den erfahreneren Seeleuten ein Licht aufgehen. Es handelt sich um ein weiteres Erkennungssignal, da die Sanin auf das erste nicht reagiert hat. Sozusagen die letzte Chance, um einen Beschuß zu verhindern.

Die Helden können bei der Auswahl der Signalflagge behilf-



lich sein. Wohl könnte einer der Helden auf die Idee kommen, in den Unterlagen des Kapitäns nach dem Signalcode zu suchen oder gar ihn selbst zu befragen – sofern er sich an Bord befindet. Letzteres ist allerdings in der Eile kaum praktikabel. Die Signalrolle indes ist verschlüsselt – was keiner der Gefährten ahnen kann. Und so führt der Einsatz des vermeintlichen Schlüssels oder die Böswilligkeit des Spielleiters zu ein und dem selben Ergebnis: Egal, welche Flagge die Thorwaler auswählen, es ist die falsche. Dieser Kniff ist für den weiteren Ablauf des Abenteuers nötig.

Allgemeine Informationen:

Weiter schiebt sich die "Sanin" durch die enge Passage zwischen den Riffen. Gebannt beobachtet ihr das Geschehen auf der Festung. Unter dem Horasadler wird eine blaue Flagge mit einer roten Raute aufgezogen. Jetzt kommt Gemurmel auf: "Bei Swafnir, ein Erkennungssignal, schnell zieht ein Erkennungssignal auf."

Eilig wird eine Flagge gezogen. Gespannt verfolgen alle, was nun geschehen mag. Die Geschützmannschaften halten sich bereit. Die Flagge auf dem Fort senkt sich. Hoffentlich war das Signal richtig.

Urplötzlich fährt ein Zischen durch die Luft. Etwa 10 Schritt vor eurem Schiff schlägt ein Geschoß mit lautem Klatschen ins tiefblaue Wasser der Bucht. Gischt spritzt auf und regnet auf euch nieder. Im ersten Moment herrscht Schweigen an Bord, doch dann bricht Hektik aus Befehle werden gebellt, jeder rennt auf seinen Platz. "Feuer frei, schießt das Fort ins Stücke!" Die Geschützbesatzungen prüfen hastig die Einstellungen und dann feuert die Sanin mit ihren Rotzen und Bökken. Zu kurz, die Geschosse schlagen ein gutes Stück vor der Insel ins Meer. Eine Kugel schlägt am Strand ein, doch zu weit weg, um die Siedlung zu gefährden.

Eifrig wird euer Geschützhagel erwidert. Rings um die "Sanin" verwandelt sich die Bucht in ein Inferno. Die Luft ist erfüllt von einem häßlichen Fauchen, je näher die Geschosse kommen, desto lauter wird es. Gischt spritzt auf, ein Segel ist getroffen, vorne am Bug schreit jemand.

In all der Aufregung hat niemand mehr daran gedacht, die Wache aufrecht zu halten. Urplötzlich geht ein mächtiger Ruck durchs Schiff, begleitet vom einen häßlichem Knirschen. Die Besatzung der "Seespinne" kennt es genau, so klingt es, wenn ein Schiff auf ein Riff fährt. Die "Sanin" sitzt fest!

Meisterinformationen:

Sollten die Helden weiter nach Untiefen Ausschau gehalten haben, wird ihre Umsicht dadurch vereitelt, daß Ragnar, abgelenkt vom Hagel der Geschosse, eines der Kommandos falsch deutet.

Die "Sanin" ist nunmehr den Geschützen Neu-Bosparans hilflos ausgeliefert. Ein unbewegliches Ziel von dieser Größe ist für eingespielte Schützen keine Herausforderung. Treffer um Treffer erschüttert das gestrandete Schiff.

Nicht lange, und es machen sich Boote im Hafen von Neu-Bosparan bereit, um die Schivone zu entern. Das Debakel bleibt vom Rest der Flotte nicht unbemerkt. Doch was tun? Die Distanz zur "Sanin" ist zu groß, um vor den Schiffen der Horasier bei ihr einzutreffen. Jurga faßt den Entschluß, die "Walwut" auszusenden, um zu retten, was zu retten ist. Die Runajaski weben in aller Eile einen Windzauber, um das Schiff in sprichwörtlicher Windeseile an die "Sanin" heranzubringen. Der Zauber verhindert zudem, daß der Winddrache der Fahrrinne folgen muß – das Schiff gleitet geradezu über die Wellenkämme, statt sie zu durchpflügen.

Es soll den Thorwalern gelingen, zumindest einen Teil der Besatzung an Bord zu nehmen. Allerdings verhindern der Beschuß der Fahrrinne und die nahen horasischen Boote, daß alle gerettet werden können. Zumal längst nicht alle Thorwaler bereit sind, den Kampf einzustellen und das Schiff aufzugeben. Ob die Helden von Bord gehen, sei ihnen überlassen, auch wenn im folgenden davon ausgegangen wird, daß sie zu den Geretteten gehören. Mache ihnen die Hoffnungslosigkeit des Kampfes klar, während ihnen die Geschosse dichter und dichter um die Ohren fliegen. Sollten sie sich partout weigern, werden sie mit den anderen gefangengenommen. Für diesen Fall sollten die betreffenden Spieler mit einem Ersatzcharakter aus der Schar der Thorwaler weiter spielen. Nach diesem neuerlichen Rückschlag schlagen die Emotionen unter den Thorwalern erneut hohe Wellen. Nur mühevoll soll es – unter Mitwirkung der Helden – gelingen, die Wogen zu glätten.

Allgemeine Informationen:

An Bord der "Sanin" herrscht ein unbeschreibliches Chaos. Geschoß um Geschoß schlägt ein. Holz splittert, Menschen schreien schmerzerfüllt auf, überall Tod und Verwüstung. Die nächsten Geschosse beschädigen Vordertrutz und Geschütze, dazu die Takelage und den Vordermast. Mit einem Krachen bricht er auf das Deck und begräbt weitere Unglückliche unter sich. Das Schiffsdeck ist übersät mit Trümmern, Segeltuch und Verletzten.

Es kommt euch wie eine Ewigkeit vor, dann hört ihr hinter euch ein Hornsignal. Die "Walwut" taucht wie aus dem Nichts auf, das elegante Schiff gleitet in rasender Fahrt wie ein Sturmwind über die Wellen. Unzweifelhaft haben hier die Runajaski ihre Hände im Spiel. Die Rettung ist nah. Wieder dieses Zischen über euch in der Luft. Doch diesmal bleibt der Einschlag aus – urplötzlich schießt aus den Fluten eine Wasserwand empor und fängt die tödlichen Geschosse ab. Die Mannschaft jubelt, vielleicht seid ihr doch noch nicht verloren.

Kurze Zeit später ist die "Walwut" längsseits und eure Gefährten springen an Deck und bergen die Verletzen. "Alle runter von der "Sanin", bringt euch in Sicherheit!" hört ihr Raskirson rufen.

Schließlich aber scheint die Kraft der Magier erschöpft –die Geschosse sausen euch wieder um die Ohren, schlagen mit dumpfem Knall in die "Sanin" und auch in den Winddrachen. Noch einen Verlust könnt ihr euch nicht leisten. Außerdem sind die horasischen Schiffe gefährlich nahe gekommen. Nur



noch ein paar Augenblicke und ihr werdet mit den Säbeln der Sesselpuper Bekanntschaft machen.

Längst nicht alle befinden sich bereits an Bord des rettenden Schiffs. Auch Ragnar macht keinerlei Anstalten, die "Sanin" zu verlassen – trotzig hält er das letzte noch funktionierende Geschütz besetzt und feuert unverdrossen auf die horasischen Schiffe. Weder gute Worte, noch Flüche und schon gar keine Befehle können ihn und eine Handvoll Getreue dazu bewegen, sich in Sicherheit zu bringen.

Meisterinformationen:

Ragnar und die verbliebenen Geschützmannschaften – insgesamt 10 Frauen und Männer - werden der "Walwut" so lange Deckung geben, wie sie können. Der ankommende Kutter wird seine Geschosse auf die "Sanin" konzentrieren. Kurz darauf setzt die Besatzung des Kutters – 25 Kämpen - zum Entern an. Zwei Fischerboote mit weiteren 30 Leuten folgen auf dem Fuß.

Nach einem kurzen aber heftigen Kampf ist ein Teil (W6: 1-2, ein Drittel, 3-5, die Hälfte, 6 zwei Drittel) der unglücklichen Thorwaler tot, der Rest gefangen. Sollten sich die horasischen Geiseln an Bord der "Sanin" befinden, werden diese selbstverständlich befreit – so sie beim Beschuß des Schiffes nicht getötet worden sind.

Die Helden in Gefangenschaft

Sollten die Helden an Bord der "Sanin" ausgeharrt haben, erhöht sich die Zahl der an Bord Gebliebenen entsprechend. Die Gefangenen werden gebunden und mit dem Boot nach Neu-Bosparan gebracht.

Dort folgt zunächst ein unangenehmes Verhör: Wer sind die Angreifer und um wie viele handelt es sich? Über wie viele und was für Schiffe verfügen sie? Wie sind sie in Besitz der "Sanin" gekommen? Wie lauten ihre weitere Pläne? Ist es wahr, daß sich Dämonenpaktierer unter ihnen befinden? Welchem Dämon haben sie sich verschworen? – Dir werden sicher eine Menge Fragen einfallen.

Nachdem man sich notdürftig ihrer Wunden angenommen hat, werden die Gefangenen schließlich in einen großen Käfig aus Bambusholz gesperrt (Siehe Plan und Beschreibung von Neu-Bosparan, Nr. 20.) Nach und nach werden einzelne Gefangene zu weiteren Verhören geholt.

Entscheide selbst, ob die Helden darunter sind, und spiele die Szene dann mit ihnen – ggf. einzeln - aus.

Ein Hinweis an den SL sei erlaubt: Längst nicht alle Spieler schätzen es, wenn Verhöre oder gar Folter extensiv ausgespielt werden. Bitte achte auf die Stimmungslage deiner Gruppe, um nicht unnötigen Unmut zu erregen.

K riegsrat

Meisterinformationen:

Ein zweiter Angriff von See ist wegen der weitreichenden Geschütze nicht möglich, zumal der Überraschungsmoment verspielt ist. Die "Sanin", das Schiff mit der größten Geschützreichweite, ist verloren. Die gefährlichen Untiefen und Riffe auf der Nordseite der Insel verhindern es, eine größerer Gruppe unbemerkt an Land zu setzen. Was bleibt, ist ein Kommandounternehmen von Landseite, um die Geschütze der Feste unbrauchbar zu machen. Dann wäre es den verbliebenen Schiffen möglich, sich ungefährdet Neu-Bosparan zu nähern und die Garnison zu stürmen.

Jurga faßt den Entschluß, eine kleine Gruppe über den gefahrvollen Landweg in die Siedlung zu senden. Wenn möglich, sollen sie auch die Gefangenen befreien. Es bietet sich an, daß sich die Helden für dieses Unternehmen melden. Ihnen gesellen sich drei Thorwaler hinzu. Sollte sich kein Zauberkundiger unter den Helden befinden, wird Hendrag oder einer der Runjaski den Trupp begleiten. Für gute Vorschläge, wie man vorgehen soll, ist Jurga selbstverständlich jederzeit offen.

Jurga drängt zur Eile, sie will keinesfalls riskieren, daß die Gefangenen länger als unbedingt nötig in der Hand des Feindes bleiben. Ohnedies ist damit zu rechnen, daß ihnen arg zugesetzt werden wird – die Horasier werden mit allen Mitteln zu ergründen versuchen, wie die Thorwaler die Sanin in ihre Hand gebracht haben und wo die Ladung verblieben ist.

Um den Überraschungsmoment und die bessere Deckung zu nutzen, soll das Unternehmen nachts durchgeführt werden. Sobald die Helden erfolgreich waren, sollen sie ein Signal geben, um den zweiten Angriff einzuläuten.

Spezielle Informationen:

Der Winddrache bringt die Auserwählten in rascher Fahrt in eine Bucht, außer Sichtweite der Siedlung. Mit einem Beiboot gilt es das letzte Stück zu überwinden. Auch an diesem Abschnitt der Küste dräuen gefährliche Riffe dicht unter der Wasseroberfläche und unberechenbare starke Strömungen machen die Fahrt zu einem besonderen Abenteuer.

Meisterinformationen:

Selbstredend ist es nicht geplant, das Unternehmen der Helden schon hier scheitern zu lassen. Und so sollten sie die Fahrt schlußendlich wohlbehalten überstehen. Allerdings steht es dir frei, mehr oder minder erschwerte Sinnenschärfe-Proben zu verlangen, um die gefährlichen Hindernisse rechtzeitig zu gewahren sowie Boote-Fahren-Proben von den Ruderern, ob es diesen gelingt, den Riffen rechtzeitig auszuweichen oder einer unvermuteten Strömung zu entrinnen.

Der Winddrache wird wieder zurück zur Flotte segeln, um den kommenden Tag über und ggf. auch länger vor Bilku zu kreuzen, um die Aufmerksamkeit der Garnison auf sich zu lenken.



Eine Nacht auf Bilku

Allgemeine Informationen:

Endlich seid ihr am feinen Sandstrand von Bilku angekommen. Noch schnell das Boot verstecken und weiter geht's. Vor euch liegt der smaragdgrüne Dschungel. Ihr wißt, wieviele Schrecken sich in dem dichten Geflecht verbergen.

Als ihr den Wald betretet, seid ihr in einer anderen Welt. Anfangs trifft euch der Schein der Tropensonne noch, dann verschwindet er hinter einer Wand aus Blättern. Von überall her hört ihr Vögel schreien, kleine Affen meckern, und noch andere Geräusche erfüllen die Luft, die ihr nicht zuzuordnen vermögt: unheimliche Rufe, schrille Schreie, angstvolles Kreischen und bedrohliches Grollen.

An manchen Stellen scheint der Boden zu "leben", aber es sind nur unzählige Insekten, die auf engem Fleck umher wimmeln. Mühsam bahnt ihr euch euren Weg durch die grüne Hölle. Die Luft ist unerträglich heiß und zugleich feucht, daß euch binnen kürzester Zeit die Kleider am Leib kleben. Nur schwer gelingt es euch, die Orientierung zu wahren, oftmals müßt ihr lange Umwege in Kauf nehmen, um ein Hindernis zu umgehen.

Meisterinformationen:

Charakteren ohne längere Dschungelerfahrung – und die Zeit auf Token reicht nicht aus - fällt es schwer, auch nur annähernd zu bestimmen, wie weit ein Geräusch entfernt ist oder woher es genau kommt.

Verlange den Helden hin und wieder erschwerte Orientierungsproben ab. Mißlingen diese, gelingt es ihnen nicht, den optimalen Weg zu finden und sie müssen einen Umweg in Kauf nehmen. Außerdem fällt es um so schwerer, wieder die richtige Richtung einzuschlagen.

Du kannst den Helden nach Wunsch Hindernisse in den Weg legen, die ihr Fortkommen erschweren, z.B. ein tief eingeschnittener Bachlauf, der nur mit Einfallsreichtum und Geschick zu überqueren ist, ein gefährlicher Sumpf oder ein tükkisches Dornicht. Wildnisleben-Proben machen dschungelerfahrene Helden auf mögliche Gefahren aufmerksam, bei anderen – oder bei gänzlich unerwarteten Fährnissen – warnen (erschwerte) Gefahreninstinkt-Proben.

Raubtiere stellen mitnichten die größte Gefahr dar – zumal nicht auf einem solch kleinen Eiland wie Bilku. Vielmehr sind es die allgegenwärtigen Insekten, Schlangen, Spinnen und Skorpione, die unerwartet im Unterholz lauern, oder auch die wild wuchernden Pflanzen, von denen nicht alle harmlos sind, so wie Würgelianen oder der ebenso betörende wie gefährliche Lotos. Jede verlockende Frucht kann sich als giftig erweisen, eine klar sprudelnde Quelle mag den Keim der Krankheit tragen.

Wie schon auf Token sollte den Helden eindringlich bewußt werden, wie wenig sie in diese "grüne Niederhölle" gehören. Als Anregung sei auf "Der tiefe Süden" aus der Al'Anfa Box (insbesondere S. 90) sowie die Begegnungstabellen aus der Kreaturenbox verwiesen.

Schlußendlich sollte es den Helden aber vergönnt sein, den Dschungel zu durchqueren und Neu-Bosparan zu erreichen.

Meisterinformationen:

Bevorzugt sollten die Helden in der Abenddämmerung Neu-Bosparan erreichen. Allerdings hängt es wesentlich von ihrem Fortkommen im Dschungel ab, wie viel Zeit sie benötigen, um ihr Ziel zu erreichen.

Zwischen Waldrand und Siedlung liegt etwa eine Meile sauber gerodetes Kulturland, lediglich vereinzelte niedrige Büsche und Hecken bieten etwas Deckung. Auf den Wachtürmen brennen Feuer, ab und zu ist auch eine Patrouille mit einer Fackel auf dem Wehrgang zu erkennen.

Beobachten die Helden die Situation für mindestens eine Stunde, stellen sie fest, daß sechs Wachen gemeinsam Dienst tun, die in unregelmäßigen Abständen einen Rundgang über die Umfriedung machen. Mindestens zwei Wachen halten am Tor Wache.

Es scheint wenig aussichtsreich, sich durch das Tor in die Stadt einschmuggeln zu wollen – in einer so kleinen Siedlung fällt jeder Fremde auf wie ein bunter Hund – zumal, wenn es sich um einen Thorwaler handelt.

Um sich der Siedlung unentdeckt zu nähern, bedarf es für die ersten 300 Schritt zwei Schleichen- bzw. Sich-Verstecken-Proben + 2 (je nach Situation), wobei die Charaktere tunlichst jegliche Deckung nutzen sollen. Um sich auf 200 Schritt zu nähern, braucht es zwei Schleichen- bzw. Sich-Verstekken-Proben + 4. Die folgenden 100 Schritt lassen sich mit zwei Schleichen- bzw. Sich-Verstecken-Proben +6 überwinden. Die nächsten 50 Schritt sind mit zwei Schleichen- bzw. Sich-Verstecken-Proben +9 zu bewältigen. Die letzten 50 Schritt erfordern besonderen Ideenreichtum, denn hier, so nahe der Festung, ist sämtliches Strauchwerk gerodet, es bietet sich keine natürliche Deckung. Mache es vom Einfallsreichtum deiner Helden abhängig, ob es ihnen gelingt, sich den Palisaden unentdeckt zu nähern und verlange entsprechende Proben.

Scheitern Proben, so sind Sinnenschärfeproben der Wachen erforderlich. Für die Helden kann man nur hoffen, daß bei einer Entdeckung ein guter Schütze unter ihnen und die Entfernung nicht zu groß ist.

Sollten die Helden den Plan gefaßt haben, gleich in die Garnison einzusteigen, sind alle Proben ab einer Distanz von 200 Schritt zur Festung um weitere 3 Punkte erschwert.

Ein Wort zur Magie: Mit großer Wahrscheinlichkeit wird der die Gruppe begleitende Magier nicht in der Lage sein, alle Gefährten mit einem Invisibili zu tarnen. Zudem würde dies auch bedeuten, ohne jegliche Ausrüstung in die Höhle des Horas zu gehen. Ein oder zwei Helden jedoch könnten sich aber so ungesehen an die Palisaden heranschleichen. Ein Wehe Walle Nebula würde wohl das Mißtrauen der Wachen wek-



ken. Auch wenn Nebelschwaden über dem Regenwald nichts ungewöhnliches sind, so sind sie doch in unmittelbarer Nähe der Siedlung und zudem in der WEHE WALLE NEBULA-typischen begrenzten Ausprägung zu ungewöhnlich. Eine Kuppel aus DUNKELHEIT kann gute Dienste leisten, wenn die Helden nicht zu ungeduldig sind und bis in die tiefste Nacht warten und sie zudem die Ausmaße der Kuppel nicht zu groß wählen. Eine Illusion, um die Wachen abzulenken, mag – wenn geschickt ausgeheckt - insbesondere für die letzten 100 Schritt überaus dienlich sein.

Um die vier Schritt hohe Holzpalisade zu überwinden, ist eine Klettern-Probe + 3 nötig. Ein Seil mit einer Schlaufe - geschickt geworfen – erleichtert die Kletterpartie (Klettern-Probe nur noch + 1).

Ein Wurfanker verursacht Lärm – es sei denn, ein SILENTIUM verhindert dies, allerdings solltest du dabei nicht vergessen, daß eine zu große Zone absoluter Stille jede Wache, die diese passiert, unweigerlich mißtrauisch machen wird.

Eine Beschreibung und Karte von Neu-Bosparan findest du im Anhang.

N eu-Bosparan

Innerhalb der Mauern

Meisterinformationen:

Mache es den Helden nicht zu leicht, sich in der Siedlung zu bewegen. Eine Patrouille oder nächtliche Passanten sollten sie kräftig zum Schwitzen bringen. Wachhunde oder eine Schar aufmerksamer Gänse tun ein übriges. Verlange je nach Situation Schleichen- bzw. Sich Verstecken-Proben. Insbesondere die Geschütze und der Käfig mit den Gefangenen – die beiden vornehmlichen Ziele der Helden - sind schwer bewacht.

Ein wohl eingesetzter Beherrschungszauber kann Wunder wirken, desgleichen selbstverständlich Zauber wie Ignoratia Ungesehen und ähnliche

"Tarn"sprüche.

Die Geschütze

Es bedarf Einfallsreichtums, Geschick und einer gehörigen Prise Glücks, um an die Geschütze zu gelangen. Diese sind in der Garnison stationiert – hinter festen Holzwällen und wohl bewacht.

Immerhin ist das Glück den Helden hold: Zur Stunde ihres Angriffs sind nur vier Wachen auf ihren Posten, statt der eigentlich eingeteilten acht. Die Horasier wie-

gen sich nach dem fehlgeschlagenen Angriff in Sicherheit – niemand traut es den Barbaren zu, einen neuen Angriff zu wagen – und wenn, schon gar nicht von Land aus.

Es hängt einmal mehr von deiner Gruppe, ihren Fähigkeiten und ihrem Einfallsreichtum ab, einen Plan zu schmieden. Je nachdem, wie sie vorgehen – entweder möglichst behutsam und unbemerkt oder, sobald sie in der Feste sind – kurz entschlossen zuschlagend – ist es ihnen entweder vergönnt, nach Möglichkeit in der Siedlung zu bleiben und den Feind gemeinsam mit den befreiten Gefangenen von innen zu bekämp-

fen, während ihre Gefährten die zweite Attacke von See einläuten oder sie müssen nach ihrem Kommandounternehmen schnellstmöglich in den Dschungel fliehen, um sich dort vor Verfolgern zu verbergen. Letztere Möglichkeit mag auch dann sinnvoller sein, wenn die befreiten Thorwaler zu schwer angeschlagen sind, um die Stellung zu halten.

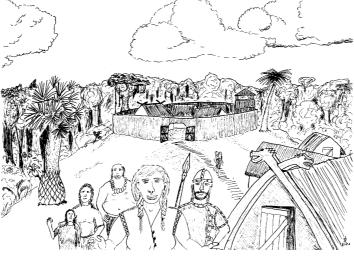
Die Geschütze lassen sich am nachhaltigsten mit Hylailer Feuer unbrauchbar machen – das sich zudem auf Distanz anwenden läßt. Allerdings solltest du den Helden verwehren, allzu großen Mengen dieser dämonischen Essenz mit sich zu führen – mit einem Fäßchen um den Hals klettert es sich nicht besonders bequem und auch mit dem pantherhaften Schlei-

chen ist es dann nicht weit her. Ein Ignisphaero könnte ähnliche Dienste leisten – doch ist es wenig wahrscheinlich, daß dieser Zauber den Helden zu Gebote steht. Die NSC-Magier verfügen nicht über diesen Spruch.

Ähnlich wirkungsvoll ist es, die Sehnen bzw. Spannmechanismen der Wurfmaschinen zu sabotieren. Dazu ist es allerdings vonnöten, sich in die Garnison zu schleichen und unmittelbar Hand anzulegen. Um den Mechanismus so weit zu beschä-

digen, daß er nicht binnen W3 SR wieder gerichtet werden kann, bedarf es einer gelungenen Mechanikprobe + 2 (Alternativ: Berufsfertigkeit Richtschütze ohne Zuschlag). Gelingt diese genau, benötigt der Charakter 1 SR, um sein zerstörerisches Handwerk zu tun, bei entsprechend besseren Erfolgen verkürzt sich diese Zeitspanne bis auf ein Minimum von 2 Minuten bei einem spektakulären Erfolg.

Um die Sehnen zu durchtrennen braucht man je nach Werkzeug zwischen einer (scharfer Dolch, Messer) und zwei SR (Schwert, Säbel). Diese Zeit läßt sich auf bis zu 3 (bzw. 5) Minuten verkürzen, wenn drei FF- und KK-Proben gelingen.





Mit einer Axt braucht man gar nur 2 Minuten, wenn drei Attacken hintereinander gelingen (aber Achtung, das macht auch am meisten Lärm).

Auch mit Zaubern wie dem Hartes Schmelze oder einem Desintegratus lassen sich die Geschütze sabotieren. Allerdings gilt auch hier, daß die NSC-Magier diese Zauber nicht beherrschen.

Die Gefangenen

Zu später Stunde sollte sich eine Gelegenheit für die Helden bieten, sich dem Bambuskäfig unbemerkt zu nähern, um ihre Freunde zu befreien.

Schüre die Spannung jedoch getrost durch einen späten Passanten, der des Weges kommt, durch einen lästigen Köter, der die Helden entdeckt hat und ihnen nunmehr nicht mehr von den Fersen weicht und vor ihrem Versteck auffällig herumlungert, durch Signor Kelian, der ausgerechnet heute ein Siegesfest bis tief in die Nacht gibt oder eine betrunkene Soldatin, die auf dem Heimweg noch einmal bei dem Geschmeiß vorbeisehen will.

Sämtliche Wände des Käfigs – also auch Decke und Boden bestehen aus festen Bambusstangen, die man mit widerstandsfähigen, leicht klebrigen Lianen verbunden hat. Bequem ist das Ausharren in diesem Gefängnis keineswegs, und insbesondere die Verwundeten haben keine leichte Zeit, kann man sich doch nirgends leidlich hinlegen.

Einziger Zugang ist eine knapp einen Schritt hohe und 40 Finger breite Klappe, deren "Scharniere" ebenfalls aus Lianen bestehen. Die Pforte ist mit zwei schweren Ketten mit Vorhängeschlössern gesichert.

Während die Ketten sich kaum ohne Magie (oder großen Lärm) sprengen lassen, bieten die beiden Schlössern einem geschickten Schlösserknacker keinen nennenswerten Widerstand (einfache Schlösser-Knacken-Probe oder alternativ eine um 3 erschwerte Mechanikprobe, vorausgesetzt, die Helden verfügen über ein Stück festen Draht, die Nadel einer Gewandfibel oder gar einen Dietrich, wobei in letzterem Fall die Proben um 2 erleichtert sind).

Will das nicht gelingen, muß man sich daran machen, die Lianen zu durchsäbeln – eine klebrige und langwierige Angelegenheit. Es braucht zwischen 3 und 9 Minuten (FF- und KK-Probe, um festzustellen, ob die Helden länger oder kürzer brauchen), die Befestigungen so weit zu lösen, daß man die Luke öffnen kann, vorausgesetzt, zwei Charaktere schnippeln gleichzeitig an den widerspenstigen Strängen. Mehr als drei können nicht gleichzeitig arbeiten. Sämtliche Klingen sind nach dieser Aktion mit dem klebrigen Harz der Lianen verschmiert und nur noch bedingt einsetzbar (zum Schneiden weniger, zumal die Schärfe der Schneiden arg gelitten hat, zum Stechen wohl, allerdings besteht eine erhöhte Gefahr, daß die klebrigen Klingen sich verhaken oder stecken bleiben), bis sie gereinigt werden (z.B. mit hochprozentigem Alkohol).

Mißlingen sämtliche Proben, erhöht sich die Zeit entsprechend, bei Patzern sind die Klingen nach kurzer Zeit zu stumpf, um die Ranken zu durchschneiden.

Je nach Verfassung der Gefangenen (Entscheidung des SL) - und gemäß den Plänen der Spieler - sind diese entweder in der Lage, sich zum Kampf zu stellen oder sie müssen heimlich unter dem Geleit der Helden aus Neu-Bosparan verschwinden. Wenn du es den Helden (und Spielern) zumuten willst, kannst du noch eine kleine Verfolgungsjagd durchspielen. Allerdings sollen die Thorwaler ihren Häschern schlußendlich entkommen.

Wenn zumindest drei Viertel der Geschütze ausgeschaltet und die Gefangenen befreit sind, ist der Weg für die Landung auf Bilku frei. Ein Brandpfeil oder ein größeres Feuer könnten das vereinbarte Signal sein.

Der Hauptangriff

Meisterinformationen:

Der Hauptangriff auf Neu-Bosparan startet, sobald das Signal der Helden erfolgt ist. Mit versammelter Flotte geht es in Richtung Bilku ... Derweil die Helden (und womöglich die befreiten Gefangenen) in Neu-Bosparan – je nach Lage - das ihrige dazu beitragen können, um dem Angriff zum Erfolg zu verhelfen. Deine Spieler werden sicherlich einige Ideen haben, wie in der Stadt Verwirrung zu stiften ist.

Allgemeine Informationen:

Kaum ist das Signal erfolgt, setzt sich die Flotte in Bewegung. Von allen Schiffen dröhnt das Jurgalied und Waffen schlagen gegen Schilde.

Allen voran fährt der Winddrache. Ihm folgen in dichtem Abstand die "Walwut" und die "Nuianna". Am Bug des Winddrachen stehen Jurga und Frenjar Torstorson, beide haben ihre langen prächtigen Kriegsmäntel angelegt und sind voll gerü-

stet. Die Geschütze sind bemannt, und die Mannschaften brennen darauf, sich zu beweisen. Die Stimmung an Bord ist aufgewühlt, jeder fühlt, daß die Stunde der Rache nun endlich gekommen ist.

Vorsichtig geht es vorbei an der gestrandeten "Sanin", die auf dem Riff liegt wie ein waidwunder Wal.

Endlich sind die Befestigungen auf der Insel in Schußweite. Unter dem Jubel der Mannschaften fliegen die ersten Geschosse und hinterlassen ihre zerstörerischen Spuren. Der Angriff auf Neu-Bosparan hat begonnen!

Kurz vor dem Strand können sich die eifrigsten nicht mehr halten, springen mit lautem Angriffsgebrüll ins flache Wasser und stürmen auf die Holzpalisaden zu.

Ein Treffer mit einem Bock hat eine Bresche in die Umfriedung geschlagen. Dort stehen auch die Verteidiger mit gesenkten Piken und erwarten den wütenden Ansturm.



Meisterinformationen:

Wie das Gefecht um Neu-Bosparan ablaufen wird, hängt in hohem Maße davon ab, wie geschickt sich die Helden bei ihrem nächtlichen Unternehmen angestellt haben.

- Ist es ihnen gelungen, die Geschütze zu sabotieren, und wenn ja, wie viele?

- Ist es gelungen, die Gefangenen unbemerkt zu befreien?
- Sind die Gefangenen in einer Verfassung, die es ihnen erlaubt zu kämpfen?
- Haben die Helden durch geschickte Aktionen oder schieres Glück weitere Soldaten außer Gefecht gesetzt?
- Oder wurden sie vielmehr bemerkt und mußten mit schwerer Gegenwehr fertig werden?
- Sind sie gar selbst in Gefangenschaft geraten oder zumindest in eine so mißliche Lage, daß sie die Siedlung verlassen mußten (z.B. weil die Gefangenen so schwer verletzt sind, daß ihre Rettung Vorrang hat

oder weil sie von den Wachen in die Enge getrieben worden sind, so daß nur noch die Flucht blieb)?

Im folgenden gehen wir davon aus, daß das Unternehmen der Helden so weit vom Erfolg gekrönt wurde, daß die Geschütze größtenteils funktionsunfähig sind, so daß sich die Flotte einigermaßen unbehelligt nähern kann. Sollte dies nicht den Gegebenheiten entsprechen, die sich in deiner Spielrunde ergeben haben, mußt du dies entsprechend abändern.

Allerdings werden die horasischen Soldaten, wenn es die Situation erlaubt, alles daran setzen, einige der Geschütze wieder so weit instand zu setzen, daß sie – wenn auch mit Einschränkungen – schußbereit ist. Es liegt bei dir, inwieweit ihnen das gelingt.

Ein gezieltes Vorgehen der Thorwaler gegen Soldaten und "Widerstandsnester" kann bewirken, daß der Kampf schneller entschieden ist.

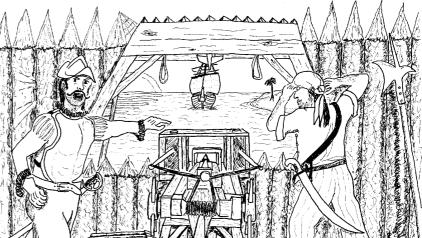
Auch die Helden können das ihre dazu tun: Vielleicht gelingt es ihnen, die Kommandantin der Festung im Gefecht zu besiegen oder der Gouverneurin habhaft zu werden, die ihre Soldaten zur Aufgabe bringt, wenn man sie nur "freundlich" genug bittet.

In jedem Fall sollten die Thorwaler am Ende den Sieg davon tragen. Wenn nicht durch die Taten der Helden, dann durch den heldenhaften Einsatz von Jurga und ihren Getreuen, die nicht noch einmal eine Schmach hinnehmen wollen und dies auch nicht werden.

Spezielle Informationen:

Die Thorwaler, in ihrem Zorn ob der zurückliegenden Fehlschläge und Demütigungen, in ihrem Haß auf die Horasier ob der Zerstörung Thorwals, sind nicht gerade zimperlich,

als es daran geht, die feindliche Siedlung zu stürmen. Egal ob bewaffnet oder unbewaffnet, ob Mann oder Frau, Soldat oder Bürger, wer immer sich den Kriegerinnen und Kriegern entgegenstellt, wird gnadenlos niedergemacht. Ein Walwütiger macht selbst vor einer Geweihten nicht halt, erst als diese in ihrem Blut liegt, gelingt es einem der Hetleute, ihn zur Besin-



nung zu bringen. Einstweilen wagt Jurga es nicht, sich ihren rachedurstigen Leuten entgegenzustellen und von ihrem Toben abzuhalten. Sie weiß, was sie den ihren nach allem schuldig ist.

Bald schon stehen die ersten Gebäude lichterloh in Flammen – Vergeltung für die schwelenden Trümmer von Thorwal.

Meisterinformationen:

Es steht dir frei, die Eroberung Bilkus auch weniger blutrünstig auszugestalten, falls das eher dem Bild der Thorwaler entspricht, das in deiner Runde gilt.

Ebenso ist es denkbar, daß sich vor allem nicht-thorwalsche Helden schützend vor Geweihte oder Wehrlose stellen.

Ein Teil der Horasier kann sich in den Dschungel retten und sich vor den Angreifern verstecken. Das bietet die Grundlage für einen möglichen Partisanenkrieg oder für Suchaktionen der Thorwaler, um der Flüchtigen habhaft zu werden.

Die Garnison der Festung wird sich hartnäckig wehren und stellt ein ernstzunehmendes Hindernis auf dem Weg zum Sieg dar. Ob man die Feste ausräuchert, ob die Vernunft die Befehlshaberin schließlich kapitulieren läßt oder ob es eine ganz andere Lösung gibt, sei dir überlassen.

Keinesfalls sollte ganz Neu-Bosparan ein Opfer der Feuersbrunst werden. Nachdem der erste Rachedurst befriedigt ist, obsiegt die Vernunft. Man will die Insel zu einem thorwalschen Stützpunkt machen – da ist es wenig dienlich, wenn alles in Rauch und Flammen aufgeht. Das feuchte Klima und der relativ große Abstand zwischen den Häusern vereiteln ein allzu rasches Überschlagen der Flammen auf andere Gebäude – Zeit für Jurga und ihre Hetleute, die Situation unter Kontrolle zu bekommen.



Nach dem Kampf

Spezielle Informationen:

Die siegreichen Thorwaler machen sich nach gewonnener Schlacht daran, Neu-Bosparan nach Beute zu durchsuchen. Die letzten Widerständler werden gefangen genommen und eingesperrt.

Bis in den frühen Morgen ziehen die Thorwaler johlend und siegestrunken durch die Siedlung.

Bei Wein und allerlei Köstlichkeiten aus den horasischen Kellern läßt es sich trefflich feiern. erst später, in einer ruhigen Stunde, wird der Toten gedacht, die die Reise bislang gefordert hat.

A usblick

Meisterinformationen:

Neu-Bosparan ist genommen, die "Sanin" aufgebracht. Auch wenn es große Opfer gekostet hat, war die Expedition ins Südmeer ein voller Erfolg für Jurga und ihre Getreuen. Zumindest bis hierher.

Wie es nun weitergehen soll mit der thorwalschen "Kolonie" im Südmeer, muß an dieser Stelle offen bleiben. Sicher ist für den Meister nur, daß die Insel für mindestens ein Jahr in thorwalscher Hand bleibt.

Viele Fragen ergeben sich:

Ob Neu-Bosparan in Neu-Thorwal umbenannt und von den Thorwalern tatsächlich als Stützpunkt gehalten werden kann? Und wenn ja, für wie lange?

Wie wird sich die Lage auf der Insel entwickeln?

Gelingt es den überlebenden Horasiern, sich gegen die Thorwaler zu erheben?

Oder werden sie es vorziehen, die Insel zu verlassen?

Wie werden die Horasier auf die schlechten Nachrichten reagieren? Kann es sich die Horas gefallen lassen, daß die Thorwaler ihr Schatzschiff geraubt haben?

Wird es sie nicht im mindesten kümmern, ob dieses unbe-

deutende Eiland Bilku zu ihrem Reich gehört oder nicht? Werden die Verwandten der Geiseln Lösegeld bezahlen oder auf ihre Angehörigen pfeifen?

Oder werden sie gar auf eine Befreiungsaktion drängen? Wird es den Thorwalern gelingen, die "Sanin" wieder flott zu machen?

Was wird Al'Anfa zu den neuen "Nachbarn" sagen? Ein Feind des Horasreiches ist in der Regel in den Augen der Alanfaner ein Freund Al'Anfas. Aber gilt das auch für Thorwaler? Und finden sich womöglich in den Inselarchipeln des Südmeers noch ganz andere Verbündete?

Nicht alle Provinzherrscher sind Freunde des Horasreiches oder Al'Anfas!

Da wäre z.B. das Königreich Kemi als ein möglicher Verbündeter.

Wie gesagt, das alles kann und wird nicht an dieser Stelle erörtert werden. Vielleicht aber zu einem späteren Zeitpunkt an anderer Stelle oder hier im Thorwal Standard.

Solltest du mit deinen Helden noch eine Weile im Südmeer verweilen wollen, findest du einige Anregungen für Abenteuer in der Al'Anfa-Box.

Belohnung und Belobigung

Für ihre Bemühungen und die erlittenen Strapazen erhält jeder Held 300 AP. Dazu steht es dir frei, für gutes Rollenspiel und gute Ideen bis zu 50 AP zu verteilen, zzgl. ev. Boni, wie im Abenteuer angegeben.

Außerdem erhält jeder Held einen Freiwurf auf das Talent "Boote Fahren".

Es ist müßig, zu betonen, daß die Helden unter den beteiligten Thorwalern einen gehörigen Stein im Brett haben – und wer weiß, wozu die Freundschaft mit der ältesten Tochter Trondes einmal gut sein kann.

Wenn erst die Heldengesänge über die mutigen Taten der Südmeerfahrer bis in den hohen Norden gedrungen sind, ist den Gefährten das Wohlwollen der meisten Thorwaler sicher. Weiter südlich indes mag ihnen ihr Ruf eher zum Nachteil gereichen ...

Sollten die horasischen Geiseln in ihre Heimat zurückkehren, ist gewiß, daß sie sich die Gesichter der Helden merken werden.



A nhang

Die Miniwatu:

Die Miniwatu sind erst seit wenigen Generationen auf den Gewürzinseln heimisch. Sie stammen von befreiten Sklaven des Festlandes ab, die – bisweilen auch von Thorwalern - hier abgesetzt wurden.

Eigentlich kein eigener Stamm, hat das gemeinsame Schicksal sie doch so eng zusammengeschweißt, daß sie sich als große Sippe empfinden. Mittlerweile sorgen natürlich auch etliche familiäre Bindungen dafür, daß die Miniwatu sich als ein Volk empfinden. Die Miniwatu pflegen eine feudale Herrscherstruktur und herrschen als Kriegeradel über die ursprünglich hier ansässigen Utulu.

Die weißen Großlinge sind den Miniwatu selbstverständlich nicht fremd, und sie treiben auch üblicherweise mit ihnen Handel. Eigentlich wäre der Stamm den Thorwalern nicht feindlich gesonnen. Doch zufällig sind diese in der Tabuzone angelandet, und wer aus dem von Geistern beherrschten Gebiet

kommt, um die Heiligtümer der Miniwatu zu schänden, kann nicht auf Freundschaft hoffen.

Weitere Informationen über die Miniwatus findest du in Al'Anfa, Der Tiefe Süden, S. 84.

Die Tabulinie:

Die Tabulinie wurde von den Schamanen der Utulu, den ursprüngli-

chen Bewohnern Tokens, errichtet. Kurz nach der Landung der ersten Sklavenjäger hofften sie, damit die "weißen Teufel" zu bannen. Die Tabulinie schneidet die beiden Buchten ab, die sich als Anker-

platz für große Segelschiffe eignen.

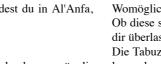
Bedauerlicherweise zeigten sich die Sklavenjäger wenig beeindruckt von den Totempfählen. Zu Hunderten verschleppten sie die Unglücklichen und pferchten sie in einem Lager im Südteil der Insel zusammen. Den unmenschlichen Bedingungen dort fielen etliche Sklaven zum Opfer.

Nachdem die Sklavenjäger wieder verschwunden waren, befanden die Schamanen, daß es notwendig sei, die Tabulinie weiter aufrecht zu erhalten, als Schutz vor den bösen Geistern, die im Süden umhergingen – die unglücklichen Tampams ihrer versklavten Schwestern und Brüder. Tatsächlich streifen die ruhelosen Geister der ermordeten Utulu durch den Dschungel, und anders als die Sklavenjäger werden sie durch die Tabulinie gebannt – nicht zuletzt

ein Grund, warum auch die Miniwatu die Tabulinie achten und hüten.

Womöglich stoßen die Helden ja auf eine dieser verlorenen Seelen. Ob diese sich voller Haß, Trauer oder gar mitfühlend gebärdet, sei dir überlassen.

Die Tabuzone bietet einen wirkungsvollen Schutz für die Thorwaler, so lange sie sich nicht aus ihr herauswagen.



Die Admiral Sanin:

Vor drei Götterläufen in Grangor auf Kiel gelegt, ist die Admiral Sanin (Siehe auch "Die Seefahrt des Schwarzen Auges") das erste Schiff der gleichnamigen Schiffsklasse. In diesem Abenteuer begegnet sie den Helden als Schatzschiff des Horasiates, auf ihrer Fahrt, Waren und Abgaben der Kolonien nach Vinsalt zu verbringen .

In punkto Geschwindigkeit und Bewaffnung ist die Sanin eines der leistungsfähigsten Schiffe Aventuriens.

Kapitän ist der Efferdios Ravallya, für den diese Reise die letzte im aktiven Dienst der kaiserlichen Flotte sein sollte. Zu seinem Stab gehören nicht minder erfahrenen Offiziere. Womöglich ist es gerade die langjährige Routine und der feste Glaube an die Unüberwindlichkeit der "Sanin", die Ravallya und seine Mannschaft so unvorsichtig werden ließen, daß die Thorwaler eine Chance haben, das Schiff zu entern.

Takelage: IV: rah 3, rah 3 Havenisch 1, Havenisch 1, Sprietsegel

Länge: 37,3 Schritt

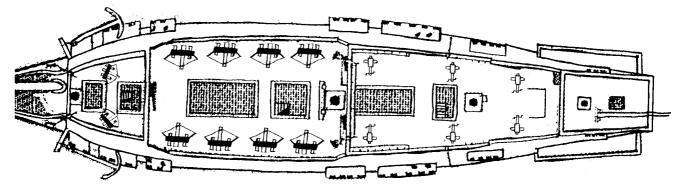
Breite: 11,9 Schritt
Tiefgang: 5,2 Schritt
Schiffsraum: 780 Quader
Frachtraum: 520 Quader

Besatzung: 120 M + 50 + G 25S

Beweglichkeit: mittel **Struktur:** 5

Bewaffnung: 2 schwere Rotzen am Bug, je 4 mittlere Rotzen auf jeder Seite und 6 Hornissen

50 Kusliker Seesöldner tun zu dem Zeitpunkt, da die Thorwaler auf das Schiff stoßen, ihren Dienst auf der Sanin. Mannschaft und Soldaten sind durch Südmeerfieber und Stürme beeinträchtigt und es ist Ravallya nicht gelungen, sämtliche Verluste in den Kolonien auszugleichen, da insbesondere die Seesöldner es nicht zulassen, daß x-beliebige Fremde unter ihrem Banner kämpfen.





N eu-Bosparan

Bewohner:170, davon 30 % mohischer Herkunft

1. Garnison

Das Fort, Symbol der horasischen Militärmacht und Sitz der Horasgarde, thront auf einem kleinen Hügelam Rande der Siedlung. Hinter den hölzernen Umfriedungen liegen wohl gesichert die Geschütze – ein Ziel der Helden. Es handelt sich um drei große Aale, vier kleine und einen großen Bock. Letzterer bedeutet mit seiner ausnehmend großen Reichweite zugleich auch die größte Gefahr für die thorwalschen Angreifer.

Die Geschütze sind auch des nachts durch ein Wachfeuer und Laternen beleuchtet. Zwei Gardisten gehören normalerweise zur Wachbesatzung bei den Geschützen. Dazu kommen die üblichen Wachen (in Friedenszeiten 4). Unweit der Geschütze befindet sich ein kleiner Schuppen, in dem u.a. Wurfgeschosse aller Art aufbewahrt werden.

Die Kommandantur ist in einem der wenigen Steingebäude Neu-Bosparans inmitten der Feste untergebracht. Im Erdgeschoß befinden sich die Räume des Zahlmeisters, der beiden Unteroffiziere und die Kammern ihrer Knechte, im oberen Stockwerk die Arbeitsräume für die Offiziere sowie ein Kartenraum. Das zweite fest gemauerte Gebäude ist die kleine Garnisonsschmiede.

Entgegen der Direktive K/27 – P aus dem Leitfaden für das militärische Vorgehen in den Kolonien, sind nur die Soldaten der Horasgarde in der Feste anwesend, die Dienst haben. Darüber hinaus ist es ihnen gestattet, zu Hause bei ihren Familien zu übernachten. Eine Unvorsichtigkeit, die sich rächen soll.

2. Villa der Gouverneurin Cavalliera Nurim ya Berdin

Die U-förmige Villa ist das prachtvollste Gebäude von Neu-Bosparan – auch wenn das vielleicht nicht viel heißen mag. Der zweistöckige Holzbau im neu-horasischen Kolonialstil ist mit kunstvollen Schnitzereien verziert. Zum Innenhof lädt eine umlaufende Veranda dazu ein, die tropischen Nächte damit zu verbringen, dem Gesang der Zikaden zu lauschen und dabei den Blick gefällig auf einem Springbrunnen in Form der reitenden Rahja ruhen zu lassen. Der Garten, mit seiner üppigen, exotischen Blütenpracht ist die größte Passion der Cavalliera, oft sieht man sie dort sitzen. Auch sonst ist die trunksüchtige Baronin den schönen Künsten zugeneigt. So sitzt sie mit ihrem Mann, Capitain Hernez ya Berdin, auf der Terrasse und lauscht dem Gesang ihrer beiden Barden. Diese sind von ihr für ein fürstliches Salär hierher gelockt worden, ebenso wie eine Gauklerin, der das Leben abseits der horasischen Zivilisation durch großzügige Behandlung schmackhaft gemacht wird.

Besondere Marotte der Gouverneurin sind ihre fünf Pferde, die sie mühevoll hierher hat verschiffen lassen. Dabei stört es sie weder, daß das Futter für die Tiere teuer herangeschafft werden muß, noch daß die Insel kaum das Gelände für ausgiebige Ausritte bietet.

Die Verwaltung der kleinen Kolonie läßt Cavalliera ya Berdim viel Zeit, sich mit anderen Dingen zu beschäftigen. Und selbst wenn es anders wäre, würde sich die Gouverneurin wohl kaum darum scheren. Es reicht völlig, sich zusammenzureißen, wenn aus der fernen Heimat ein Schiff anlegt – und das geschieht höchstens einmal im Jahr.

Im Haus leben außerdem sieben Dienstboten, ein Koch, Leibdiener und –zofe der Herrschaften, eine Stallmagd, zwei Küchenmägde, die auch als Stubenmädchen fungieren und der Gärtner.

Auch wenn die Cavalliera es nicht wahrhaben will, pflegt sie für ihre Einkünfte einen bei weitem zu ausschweifenden Lebensstil – und so mehren sich die drängenden Briefe der Geldleiher, die die Cavalliera unbeachtet in einer Schatulle in ihrem Schlafgemach auf-

bewahrt.

3. Domizil Ya Badory

In dieser Villa lebt seit drei Götterläufen Signor Kelian Ya Badory mit seiner Frau, den beiden Kindern und vier Dienstboten. Ganz freiwillig ist er nicht hier; seine Intrigen gegen den Gransignor von Weissenfels wurden ihm zum Verhängnis. Damals ließ man ihm die Wahl zwischen zehn Götterläufen in Neu-Bosparan oder der Verpfändung seines Gutes. Seitdem grübelt er, wer ihn damals verraten hat.

4. Villa Ya Monai

Es war bei einem Empfang am Horashof vor fünf Monaten, als der edle Gerihat ya Monai nach reichlichem Alkoholgenuß mit wohltönender Stimme schmutzige Lieder sang und sich zu allem Überfluß dazu hinreißen ließ, auch noch anzügliche Bemerkungen über einen anwesenden Hesindegeweihten folgen zu machen. Einzig dem Renommee seines Vaters Frankus, einem hohen Militär des Horasiats, hat er es zu verdanken, daß die Affäre keine weiteren Kreise zog und man sich damit begnügte, ihn vom Hof zu entfernen und "zur Einschätzung der allgemeinen Lage" ins Südmeer zu befördern. Ya Monai vermißt die Bälle, festlichen Empfänge und die Oper schmerzlich. Einzig seine Mätresse, die ihm ins Exil gefolgt ist, vertreibt ihm die Zeit. In den Briefen, die er in die ferne Heimat schickt, schildert sich der Edle als tollkühne Piratenbezwinger. Vor den Kriechtieren auf Bilku hat er aber furchtbare Angst.

5. Forscherturm

Inmitten der Siedlung erhebt sich ein für diese Gegend ungewöhnliches Bauwerk, mehr als 20 Schritt hoher, steinerner Turm. Vor etwa 40 Götterläufen haben horasische Gelehrte diese Stätte der Forschung errichtet, vornehmlich um die Gestirne zu beobachten.

Das Gemäuer besteht aus sechs Stockwerken und wird von einer Aussichtsplattform gekrönt. Dort oben befindet sich das kleine Observatorium. Vier Forscher weilen zur Zeit in Neu-Bosparan, eine Astronomin, ein Astrologe, eine Botanikerin und ein Ornithologe. Ihnen gehen drei Gehilfen zur Hand, die ebenfalls hier untergebracht sind. Jeder der Gelehrten lebt und forscht in einem der oberen Stockwerke, die beiden unteren beherbergen Küche, Speisesaal und eine kleine Bibliothek.

6. Tempel

Einzig die schlichten Zeichnungen von Schlange und Storch weisen das unauffällige Gebäude auch für Ortsfremde als Tempel aus. Hier sorgen Rethin Furlan, Hesindegeweihter (42, aus Methumis) und Schwester Niam Bonerthi (35, Vinsalt), Geweihte der Peraine, für das Seelenleben der Neu-Bosparaner – zumindest jener horasischer Herkunft. Die beiden teilen die Tempelhalle redlich, und ihr Quartier ebenfalls, wie es die Beos von den Bäumen plappern.

Beide arbeiten eng mit den Forschern zusammen, die oftmals zu wissenschaftlichen Gesprächen und Deutungen im Tempel weilen.

7. Hütten der Gestrandeten

Am Rand der Siedlung leben in schäbigen Hütten aus Stroh, Bambus und großen Palmwedeln einige verwegene Gestalten, die im Süden auf der Suche nach ihrem Glück waren – Goldsucher und Sklavenfänger, Diamantenjäger und Schatzsucher. Ihre Träume von Ruhm und Reichtum sollten sich aus den verschiedensten Gründen nicht erfüllen. Sämtlich sind sie in Neu-Bosparan gestrandet – und



so warten sie reichlich desillusioniert auf eine Gelegenheit, wieder in die Zivilisation zurückkehren zu können. Die meisten dieser elenden Gestalten sind der Trunksucht verfallen, und es ist fraglich, ob ein Schiff ihnen tatsächlich eine Heuer anbieten würde – für eine gewöhnliche Passage aber fehlt ihnen das Geld. Manch einer dieser Ausgestoßenen würde seine Seele für eine Fahrt zurück in die Heimat geben – oder auch seinen besten Freund verkaufen ... Solidarität unter ihnen gibt es nur, wenn die Gouverneurin wieder einmal den Versuch macht, das Gesindel nach Krawallen loszuwerden

8. Bierbrauer

Der alte Bodor verbringt hier seinen Lebensabend. Mit seiner Frau Liron lebt er schon seit etlichen Götterläufen hier und versorgt die Neu-Bosparaner mit frisch gebrautem Bier. Er nennt seine Ansammlung windschiefer Tische unter einem geflochtenen Palmendach stolz die einzige Schenke im Umkreis von 200 Meilen. Vornehmlich die Soldaten schätzen Bodors Bräu – auch wenn er die Gerste durch Hirse ersetzt hat, die im Süden weit besser gedeiht, eine gewöhnungsbedürftige Variante. Die feinen Herrschaften hingegen bevorzugen Importwein.

9. Backhaus

Elwin Mellteier ist ein ehemaliger Korporal der horasischen Armee, der seinen Lebensabend in Neu-Bosparan verbringen möchte. Nachdem der ehemalige Bäcker Gamlien verstorben war, übernahm Elwin kurzerhand die Backstube, um seine magere Pension aufzubessern. Mittlerweile hat sich Elwin das Bäckerhandwerk ganz gut angeeignet - was zu Beginn seiner "Karriere" nicht eben der Fall war.

10. Speicher/Magazin

Eram Ridolsam zählt zu den wichtigsten Bürgern von Neu-Bosparan, ist er doch "Verwalter der horaskaiserlichen Magazine im Südmeer". Mit diesem ehrfurchtgebietenden Titel ausgestattet, verwaltet er die Speicher der Ansiedlung. Vornehmlich Hesindigo und Tropenholz zählen zu den Reichtümern des Inselarchipels, die auf das horasische Schatzschiff warten. Einmal im Jahr kommt ein Transportschiff, um die Vorräte an Saatgut, Werkzeug und allen anderen Bedarfsgütern, die man im Süden nicht findet, wieder aufzufrischen.

In seinem kleinen Krämerladen verkauft Eram die Waren aus der fernen Heimat. Dabei sind ihm Naturalien lieber als Bargeld, denn mit Münzen kann man in Neu-Bosparan nur wenig anfangen.

11. Tischler

Die Arbeiten von Alrane Semporian sind einfach, doch den meisten, die hier leben, genügt es. Nur die Einrichtungen der Adelshäuser werden aus dem fernen Horasreich geliefert. Alrane arbeitet außerdem in der Werkstatt am Hafen mit.

12. Schneider

Rila Garthoni ist gar nicht erfreut, hier im Süden zu sein. In Vinsalt wohnte sie mit ihrem Mann Horais in der Nähe der Oper und belieferte die mittlere Gesellschaft und sogar einige der Statisten mit festlichen Gewändern und Kostümen. Sie kann bis heute nicht verstehen, warum Horais sich freiwillig dazu melden konnte, mit der Horasgarde nach Neu-Bosparan zu gehen. Rila fehlt all der Tratsch und Trubel aus der Hauptstadt, sie haßt die tropische Hitze, den Regen die Moskitos und überhaupt alles – kurz, sie fühlt sich nicht wohl, ganz im Gegensatz zu ihrem Gemahl. Ihr Unbehagen merkt man auch manchmal Rilas Arbeit an, weswegen es häufiger zu Auseinandersetzungen mit der Gouverneurin oder einem der anderen Edlen kommt, wenn wieder einmal ein Ärmel schlampig angenäht ist

oder sich das Violett der Beinkleider fürchterlich mit dem Rot der Schaupe beißt.

13. Grobschmied

Auch Readin ist alles andere als freiwillig in den Süden gezogen. Nachdem er bei einer Kneipenschlägerei in Neetha einen Saufkumpanen erschlagen hatte, blieb ihm kein anderer Ausweg als die Flucht. Dabei nutzte er die Gelegenheit, auf ein auslaufendes Schiff zu springen, um seinen Häschern zu entgehen. Für seine Überfahrt mußte Readin hart schuften, doch jede Meile, die das Schiff gen Süden segelte, brachte ihn der Freiheit näher. Schließlich landete Readin in Neu-Bosparan. Nach einiger Zeit als Arbeiter auf den Feldern, wurde er Gehilfe von Meister Lothar, dem Grobschmied. Nach dessen Tod übernahm Readin die Schmiede und leistet dort gute Arbeit. Mit Loftan, dem Garnisonsschmied, versteht er sich gut, beide sitzen oft gemeinsam bei Bodor, und Lofdan hat ihm so manchen Kniff verraten.

14. Hafen mit Seilerei und Segelmacher

Der Hafen von Neu-Bosparan besteht aus einer Anlegestelle für die kleineren Schiffe und Kutter, einem Ladekran für schwere Waren und zwei Lagerhäusern. Größere Schiffe ankern in dem geschützten Hafenbecken und werden mit Kähnen geleichtert. Die meisten Waren werden gleich in das Horaskaiserliche Magazin gebracht, so daß eins der beiden Lagerhäuser in der Regel leer steht. Man unterhält außerdem eine Segelmacherei und Seilerei, und Alrane versteht sich außerdem darauf, kleinere Reparaturen an Schiffen vorzunehmen.

15./16. Felder

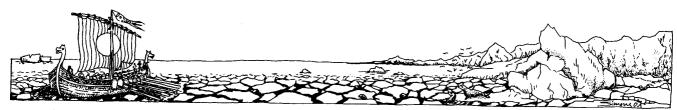
Einige Felder und Plantagen liegen innerhalb der Palisade. Sie dienen der Versorgung der Bevölkerung mit Getreide, Bananen und Tee. Sogar ein wenig Muskatnuß gedeiht hier. Vor den schützenden Palisaden sind weitere Felder angelegt. Hier wächst neben Getreide (vornehmlich Hirse) und Tee auch Tabak. Auf den Feldern arbeiten vornehmlich Mohas, und wiewohl es auch in den Kolonien des Horasiats keine Sklaven gibt, unterscheidet sich ihr Status nicht selten nur nominell von dem der mohischen Sklaven in den südlichen Reichen, Al'Anfa, Mirham und Brabak.

17. Stallungen und Wiese für Nutztiere

Größere Nutztiere wie Kühe oder Ziegen werden nur in geringem Maße in Neu-Bosparan gehalten, bedingt durch das Klima und die nur geringen Futterressourcen. Sie versorgen die Siedlung vornehmlich mit Milch, Butter und Käse – allesamt teure Güter auf der Insel. Außerdem verfügt man über ein Ochsengespann für die Feldarbeit Die Handvoll Schweine, die gemästet werden, sind den Reichen vorbehalten – Fleisch ist Mangelware auf Neu-Bosparan, auch wenn einige Bewohner ihren Speisezettel mit der Jagd auf Wildvögel aufwerten. Das Vieh teilt sich des tags eine Weide außerhalb der Palisaden, doch nachts werden die wertvollen Tiere stets wieder in die Stallungen gebracht. Auch die Pferde der Gouverneurin werden hier geweidet – standesgemäß auf einem abgetrennten Areal. Außerdem hält man allerlei Federvieh: Hühnervögel aller Art, Gänse und Pfauen.

18. Haupttor

Zwei Gardisten bewachen das Haupttor – im übrigen das einzige Tor in der Holzumfriedung. Diese haben in der Regel wenig zu tun. Meist sitzen sie im Schatten der beiden Holztürme und lassen sich den Herrn Praios auf den Bauch scheinen. Nur nachts ist man vorsichtiger geworden, nachdem es vor einiger Zeit eine Raubkatze gelungen ist, in die Umfriedung zu gelangen und sich am Federvieh



der Siedlung gütlich zu tun. Die hier diensttuenden Soldaten werden von ihren Familien mit Essen versorgt.

19. Der Kleine Yaquir

Unweit der Siedlung fließt der Kleine Yaquir. Das Gewässer hat wenig mit seinem Namensvetter im Horasiat gemein: An seiner breitesten Stelle gerade einmal 10 Schritt breit und selten tiefer als anderthalb Schritt, fließt er recht gemütlich. Er wird bei der Stadt von einer Holzbrücke überspannt, doch auch ohne diese ist er leicht zu überwinden. An einigen tieferen Stellen im Dschungel sollen angeblich Fische lauern, die sich wütend auf alles stürzen, was ihnen vor die zahnbewehrten Kiefer kommt.

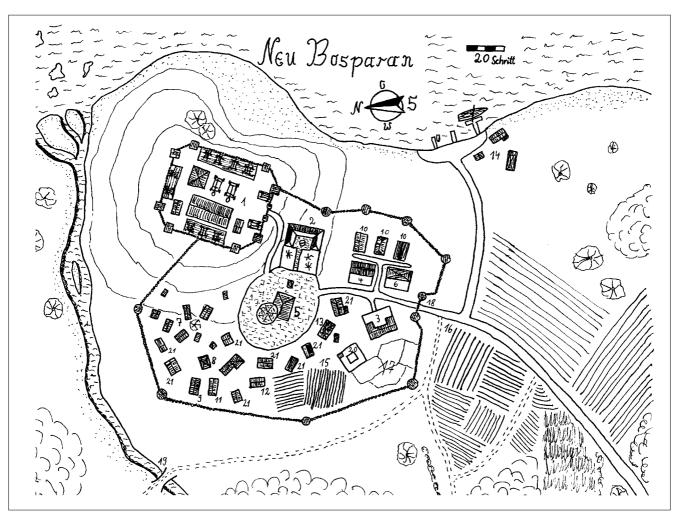
20.Bambuskäfig

Hier sind die bedauernswerten Gefangenen untergebracht. Der Käfig dient seit einigen Jahren als Ausnüchterungszelle und Pranger. Da es immer wieder dazu kommt, daß einer der Glücksritter Radau macht oder einer der Soldaten über die Stränge schlägt, achtet die Gouverneurin darauf, daß der Käfig allzeit gut in Schuß ist. Erst vor zwei Wochen hat Alrane schadhafte Stellen repariert.

Zur Bewachung der Thorwaler sind zwei Horasgardisten abgestellt, die sich nachts um ein Feuer versammeln und würfeln. Allzu aufmerksam sind die beiden nicht.

21. Wohnhäuser

Hier sind weitere Bewohner der Ansiedlung untergebracht. Das Spektrum der Häuser variiert dabei von festen Holzhäusern bis zu einfachen, aber soliden Palmwedelhütten unterschiedlicher Größe – je nach Einkommen und Kopfzahl der Familie. Am Tag spielen Kinder zwischen den Häusern, während ihre Eltern entweder ihren Dienst in der Garnison verrichten oder einem anderem Tagewerk nachgehen.



Kampf mit mehreren Beteiligten

Die Regeln dazu findest Du im Heft "Unter Piraten" aus der Südmeerbox auf Seite 23/24

Kampfwerte:

Hjaldinger: Anzahl: ca. 250 Kampffähige MU 13; LE 250; AT/PA 15/12; TP W +5; RS/BE 4/3; MR 2

Horasgarde in Neu-Bosparan Anzahl: 45 Kampffähige MU 14; LE 45; AT/PA 16/12; TP W +5; RS/BE 4/3; MR 4

Zivilisten in Neu-Bosparan: Anzahl: 30 Kampffähige MU 10; LE 30; AT/PA 8/8; TP W +1; RS/BE 0/0; MR 0

Abenteurer in Neu-Bosparan: Anzahl: ca 8 Kampffähige MU 12; LE 8; AT/PA 13/11; TP W +3; RS/BE 2/1; MR 2

Amanthallas

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

Udo Kaiser

Teil 4: Domarkons Reich





Im dritten Teil der Kampagne wurde im Kapitel "Vorbereitungen" (siehe TS 15 S. 60!) erklärt, daß Cecillia Kämmerling die Helden mit Olginwurz- bzw. Wirselkrautabsud versorgen kann. Da sie jedoch zu den ent-🛮 führten Dorfbewohnern gehört (siehe TS 12 S. 47!), ist es ihr nicht möglich, die Tränke den Helden persönlich zu überreichen. Ich bitte zu entschuldigen diesen Eindruck im letzten Teil der Kampagne erweckt zu haben. Der fragliche Satz sollte wie folgt lauten:

"Aus den Beständen der Kräutersammlerin Cecillia Kämmerling kann der Markherr auf entsprechende Nachfrage die Gruppe mit zwei Fläschchen Olginwurzabsud (je eine Anwendung) und zwei Phiolen ■ Wirselkrautabsud (je 3W6 LP) ausrüsten."

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 Parallelglobule sorgt dafür, daß die Abenteurer daran interessiert sind, den "Kristall des Amanthallas" zu finden. Dieser wurde von auf Riesenspinnen reitenden Elfen als Pfand für die Freigabe der Verschleppten eingefordert.

Nach einer abenteuerlichen Suche im "dreifachen" Turm der Dorfmagierin Isalen entdecken die Helden tatsächlich einen ersten Hinweis auf Amanthallas. Eine alte Tagebucheintragung der Zauberin führt sie zu einer verlassenen zwergischen Kupfermine in die Tiefen unter dem Raschtulswall.

Tagelang streifen die Abenteurer durch die "Stollen des Amanthallas" bis sie schließlich auf von einer "goldenen Spinne" versklavte Grottenzwerge stoßen. Es gelingt ihnen, die noch jugendliche Nachfolgerin der kürzlich verstorbenen Spinnenkönigin zu besiegen. Und so können sie ihre Suche nach dem Kristall fortsetzen ...

Der Schacht

Meisterinformationen:

Das Ende des Kampfes zwischen den Helden und den Höhlenspinnen wurde durch den mentalen Todesschrei der "goldenen Spinne" eingeleitet. Während die Abenteurer unter schrecklichen Kopfschmerzen leiden (für 2W6+4 Spielrunden KL, GE und FF-5), sind alle noch lebenden Spinnen und Grottenzwerge (einschließlich

Retzorosch) in einem weiten Umkreis paralysiert.

Dies ist die beste und wahrscheinlich einzige Gelegenheit für die Charaktere durch den Schacht, über den das Netz mit der verwesenden Spinnenkönigin gespannt ist, weiter in die Tiefe vorzustoßen.

Spezielle Informationen:

Es ist schon ein äu-Berst unangenehmes Gefühl, das die Hel-

den beschleicht, als sie sich direkt neben dem riesigen Chitinpanzer der alten Königin durch eine der Lükken in dem großen Netz quetschen.

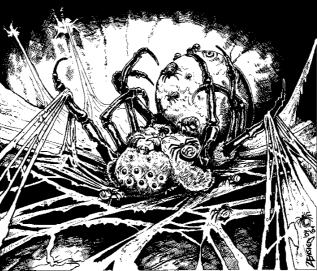
Der Schacht, in den sie sich herablassen, fällt fast senkrecht in die Tiefe, doch zum Glück sind seine Wände mit klebrigen Spinnenfäden überzogen, die den Abenteurern ausreichend Halt bieten. Tausende von kleineren Spinnen befinden sich ebenfalls hier, doch diese sind noch immer durch den telepathischen Todesschrei der "goldenen Spinne" gelähmt und stellen keine Gefahr für die Gruppe dar.

Nach etwa fünfzig Schritt endet der Schacht an der Decke einer sieben Schritt hohen Höhle.

Meisterinformationen:

Aus dem Schacht hängen eine Vielzahl von Spinnenfäden, die die Helden nutzen können, um sich zum Boden der Höhle herabzulassen. Jeder Spieler muß einen W20 würfeln und den RS seines Charakters hinzu addieren. Ist das Ergebnis 21 oder mehr, erleidet der entsprechende Held (Ergebnis-20) x W6 TP Sturzschaden, da die Fäden, denen er sich anvertraut hat, unter seinem Gewicht gerissen sind. Der Maximalschaden soll 3W6 TP nicht überschreiten!).

Der Boden der Kaverne, in die die Abenteurer herabsteigen, ist mit einer Unzahl paralysierter Spinnen bedeckt, die aus den Netzen im Schacht gefallen sind. Jeder Schritt der Charaktere erzeugt ein unangenehmes Knirschen, da sie zwangsläufig auf einige der bis zu walnußgroßen Leiber treten.



Elf und Fledermaus

Meisterinformationen:

Die Helden haben nun einen Bereich des gewaltigen Höhlensystems unter dem Raschtulswall erreicht, in dem verschiedene kulturschaffende Völker in einen ewigen Kampf um die wenigen Ressourcen dieser Unterwelt verstrickt sind.

Die "bleichen Echsen" bilden unter der Führung des Purpurdrachen **Domarkon** sicherlich die mächtigste Fraktion, doch Höhlentrolle, Aschgoblins und Flederelfen leben ebenfalls in diesen Katakomben.

Spezielle Information:

Die Höhle, in die die Helden durch den Schacht gelangten, hat nur einen Ausgang. Dieser führt die Gruppe in ein verwirrendes System von Gängen und Spalten, durch die Wasser fließt. Nach einigen Erkundigungen müssen die Abenteurer erkennen, daß sie dem zum Teil kniehohen Wasser folgen müssen, da die Gänge "stromaufwärts" immer schmaler und schließlich unpassierbar werden.

Nach etwa einer halben Stunde Wanderung ist aus der Richtung, in der das Wasser fließt, das Rauschen eines gewaltigen Wasserfalls zu hören. Die Charaktere passieren mehrere Stellen, an denen sich kleinere Wasserläufe mit dem Bach, dem sie folgen, vereinen. Dessen Strömung hat ständig zugenommen und ein frischer Wind weht nun durch die Stollen.

Wiederum zehn Minuten später entdecken die Helden auf der rechten Seite des Ganges einen offensichtlich künstlich geschaffenen Durchgang, in dem eine aus dem Stein geschlagene Treppe nach oben führt. Da es immer gefährlicher wird, dem Bett des reißenden Baches zu folgen, und das Rauschen des Wasserfalls bedrohlich nahe klingt, sollten die Abenteurer dem Aufgang folgen.

Auf diesem Weg gelangen sie schon bald in einen weitläufigen Höhlenkomplex, in dem es sehr kühl ist. Der kalte Wind, den die Helden schon am Bach verspürten, pfeift durch un-

zählige Spalten und Kaminen. Die Abenteurer stoßen immer wieder in den künstlichen Katakomben auf mumifizierte Leichen, die auf zusammengetragenen Steinen aufgebahrt worden sind.

In den Kammern, in die die Helden zunächst gelangen, ruhen Wesen, die wie eine Mischung von Mensch und übergroßer Fledermaus erscheinen. Sie haben lederne Flügel, die sich unter ihren extrem langen Armen aufspannen, übergroße Augen und spitze Ohren.

Als die Helden tiefer in die Totenstadt eindringen, finden sie schließlich auch eine Kammer, in der Überreste von drei grausam deformierte Elfen (dies wird nun recht offensichtlich) liegen. Einer hat riesige aufgeplatzte Augen, die beiden anderen völlig verwachsene, viel zu kleine Körper.

Schließlich kommen die Charaktere in einen Bereich, in dem normal gebaute Elfen bestattet wurden. Einige von diesen tragen über ihrer größtenteils zerfallenen Kleidung korrodierende Bronzerüstungen, denen anzuerkennen ist, daß sie schwer beschädigt wurden. Die toten Elfen stellen den weitaus größten Teil der insgesamt 87 Leichen, die in dieser Totenstadt zu finden sind.

Schließlich gelangen die Helden zu einem Gang, der in eine gewaltige Höhle führt (siehe Karte 1: "Die Höhle der Flederelfen").

Meisterinformationen:

Bereits die langen Ohren der Hybriden, auf welche die Charaktere zuerst stoßen, mag ihnen einen Hinweis darauf geben, daß hier Mitglieder einer unbekannten Elfenrasse zur letzten Ruhe gebettet wurde. Die folgende Entdeckung normaler Elfen wird diese Vermutung unterstreichen.

Die deformierten Körper, die man außerdem dort findet, zeugen davon, daß die Verformung der Elfen in Flederelfen nicht ohne grausame Fehlschläge vonstatten ging (näheres siehe unten!).

Die Hoehle der Flederelfen

Allgemeine Informationen:

Von der Totenstadt gelangen die Helden in eine gewaltige Höhle, die mehr als tausend Schritt durchmißt und über zweihundert Schritt hoch ist. Sie gelangen über eine in den Felsen geschlagene Treppe auf einen gigantischen Sims, der die Höhle in etwa einhundert Schritt Höhe umläuft. Die riesige Kaverne wird durch Licht, das von einem Pilzwald auf dem Boden und fluoreszierenden Flechten an Wänden und Decke ausgeht, matt erhellt.

Nur wenige hundert Schritt vom Eingang zur Totenstadt entfernt, stürzt ein imposanter Wasserfall von dem Felssims zum Höhlenboden. Die herabfallenden Wassermassen erzeugen eine dichte Gischt, die dafür sorgt, daß das Klima in der Höhle feucht ist. Überall an den kühlen Felsen schlägt sich Wasser nieder, das in kleinen Rinnsalen dem Höhlenboden entgegen fließt.

Ein Fluß strömt von dem See, in den der Wasserfalls stürzt, zu einem weiteren Gewässer im Nordwesten der Höhle, das augenscheinlich einen Abfluß unterhalb der Wasseroberfläche hat. Rund um den Wasserlauf erstreckt sich der schimmernde Pilzwald. Im südlichen und westlichen Teil des Waldes zeugen die Stümpfe gefällter Pilze von einer regelmäßigem Nutzung. Aufmerksame Beobachter können zudem erkennen, daß Gruftasseln und andere Aasfresser zwischen den Pilzen nach Beute (für gewöhnlich Würmer und Schnecken) suchen.

An der Decke der Höhle hängen unzählige Fledermäuse, die durch kleine Felsspalten und -risse nachts auf der Jagd bis zur Oberfläche vorstoßen. Ihr Kot sorgt für die Nährstoffe, die die Pilze zum Wachsen benötigen. Kümmernde Jungtiere und altersschwache Fledermäuse, die von der Decke zu Boden stürzen, sorgen für eine gern angenommene Abwechslung im Speiseplan der Gruftasseln.

Neben Aasfressern und Fledermäusen leben die sogenannten Flederelfen in dieser Höhle. Sie bewohnen einen gewaltigen Felskegel, der von der Decke der Höhle herabhängt. Dutzende Schächte führen in das ausgehöhlte Innere der Steinformation.



Spezielle Informationen:

Als die Helden die Höhle betreten, flattern etwa drei Dutzend Flederelfen um den Felskegel herum. Sie befinden sich augenscheinlich in heller Aufregung. Immer wieder greift eines der seltsamen Wesen eine Gruppe bleicher Echsen, die im Pilzwald eine Gruftassel jagen, im Sturzflug an. Kurz bevor der Flederelf auf die Achaz trifft, wirft er einen Speer auf die Echsenwesen und fliegt davon.

Meisterinformation:

Die Helden werden vorläufig weder von den Flederelfen noch von den Echsen bemerkt.

Begnügt die Gruppe sich damit, die Situation zu beobachten, können sie beobachten, wie nach kurzer Zeit die Achaz unverrichteter Dinge abziehen. Die ständigen Angriffe durch die Flederelfen haben die Gruftassel vertrieben und somit den für die Echsenwesen gefährlichen Aufenthalt in der Höhle sinnlos gemacht. Die "bleichen Echsen" verschwinden durch den nördlichen der beiden Ausgänge am Boden der Kaverne (siehe (6) auf der Karte "Die Höhle der Flederelfen"!). Nachdem die Achaz die Höhle verlassen haben, zieht sich ein Großteil der Flederelfen in den Felskegel zurück, doch sechs von ihnen durchsuchen fliegend die Höhle nach weiteren Eindringlingen. Falls die Helden sich nicht in die Totenstadt zurückziehen und dort bleiben wollen, werden sie recht bald entdeckt. Vorsichtig nähern sich ihnen zwei der patrouillierenden Flederelfen ...

Wollen die Helden jedoch in die Auseinandersetzung zwischen "bleichen Echsen" und Flederelfen eingreifen, stehen sie zunächst vor dem Problem, daß sie nur unter großen Schwierigkeiten zum Boden der Höhle gelangen können (Hexen sollten sich gut überlegen, ob sie mit ihrem Fluggerät alleine zwischen drei Dutzend mit Speeren bewaffnete und äußerst aufgeregte Flederelfen fliegen wollen!).

Zum anderen verhindert das Tosen des Wasserfalls, daß die Charaktere gehört werden, falls sie sich akustisch bemerkbar machen wollen. Allein eine weithin sichtbare Lichtquelle wird die Aufmerksamkeit der Flederelfen erregen. Sie werden in einem solchen Fall panisch in ihren Wohnfelsen fliehen, was auch die blinden und durch den Rückzug der Flederelfen verunsicherten Achaz zu Flucht bewegen wird Erst nachdem die Lichtquelle abgeblendet oder gelöscht wurde, werden wieder einige geflügelte Elfen erscheinen und sich vorsichtig den Helden nähern ...

Spezielle Informationen:

Die Flederelfen nähern sich äußerst vorsichtig der Position der Abenteurer. Sobald sie sich auf etwa 15 Schritt genähert haben, beginnt einer von ihnen in einem schwer verständlichen Hochelfisch zu "singen". Offenbar richtet der fliegende Elf einen Willkommensgruß an die Gruppe (Ein Charakter mit einem Wert von 9+ in Alte Sprachen und mindestens 4 Punkten in

Hochelfisch (1 Punkt wenn seine Muttersprache Isdira ist) kann folgendes verstehen: "Seid gegrüßt, Ihr! Seid gegrüßt, in der Zuflucht!").

Meisterinformationen:

Es hängt von der Reaktion der Abenteurer ab, wie ihr Zusammentreffen mit den Flederelfen abläuft. Die Bewohner der Höhle sehen in den Helden Gesandte Amanthallas (besonders wenn sich ein Elf in der Gruppe befindet). Ihre Mythologie besagt, daß Amanthallas einst zurückkehren wird, um seine Getreuen aus der "Grotte der Zuflucht", wie die Flederelfen ihre Höhle nennen, in das "goldene Land" zu führen. Sie wissen von den Leichen aus der Totenstadt, wie Amanthallas und seine Gefährten ausgesehen haben, und die Charaktere kommen diesem Bild erstaunlich nahe.

Wenn die Abenteurer sich freundlich gegenüber den Flederelfen verhalten, werden sie von diesen mit großem Respekt behandelt. Ein feindseliges Verhalten löst entsprechende Reaktionen der Bewohner dieser Höhle aus und mag das Ende dieser Kampagne bedeuten. Im folgenden gehe ich davon aus, daß ein gewisser Modus Vivendi zwischen den Helden und den Flederelfen etabliert werden kann.

Die Flederelfen sind leider nicht in der Lage, die Helden in ihre Wohnstatt zu tragen, doch Helden, die aus eigener Kraft fliegen können (z.B. Hexen), sind eingeladen, den Felskegel an der Decke der Höhle zu besuchen (Beschreibung s.u.)

Sollte mindestens einer der Helden die Grußworte während des ersten Zusammentreffens verstanden haben, so mag eine gewisse Kommunikation zwischen der Gruppe und den Flederelfen möglich sein. Gelegentliche Proben auf "Alte Sprachen" sind angebracht. Mißlingen diese oder hat keiner der Charaktere entsprechende Kenntnisse muß man sich mühsam mit Zeichensprache verständigen.

Leider ist das Wissen um die Zusammenhänge, die zur Entstehung der geflügelten Elfen führten, in den Nebeln der Zeit verloren gegangen. Allein die bereits weiter oben beschriebene Mythologie um die Errettung der Flederelfen durch Amanthallas ist das einzige Bindeglied, das die Bewohner der Höhle mit ihrer Vergangenheit verbindet.

Ansonsten hat der ständige Kampf ums Überleben in dieser unwirtlichen Umgebung dazu geführt, daß die Kultur, welche die Vorfahren der Flederelfen einst mit sich in die Höhle brachten, nun völlig verloren ist. Die Bewohner der "Grotte der Zuflucht" sind auf den Stand primitiver Jäger und Sammler zurückgefallen, die vergessen haben, wie man Metall bearbeitet oder einen Bogen baut.

Auch der Umstand, daß die geflügelten Elfen im Durchschnitt nur 30 Jahre alt werden, hat dazu geführt, daß das Wissen der Ahnen rasch in Vergessenheit geraten ist.

In den folgenden Unterkapiteln sollen besondere Orte in der "Höhle der Flederelfen" näher beschrieben werden (siehe Lokalisation auf entsprechender Karte!):

1: Die Totenstadt

Spezielle Informationen:

Bereits im Kapitel "Elf und Fledermaus" wurde die Totenstadt beschrieben. Sie wird heutzutage von den Flederelfen nicht mehr genutzt.

Diese glauben, daß Amanthallas die Toten als Wächter zurückgelassen hat, damit die Feinde von der Oberfläche nicht in die "Grotte der Zuflucht" eindringen und ihm bei seiner Suche nach dem "goldenen Land" in den Rücken fallen kön-

nen. Die Flederelfen wissen nicht, wer die "Feinde von der Oberfläche" sind oder wie sie aussehen.

Meisterinformationen:

Falls die Abenteurer die Totenstadt nach nützlichen oder wertvollen Grabbeilagen durchsuchen wollen, so werden sie außer einigen Silberbroschen, Kupferringen und zerbrochenen Bronzewaffen nichts finden.

Die Grabanlage wurde von der ersten Generation der Flederelfen angelegt, die hier, nachdem der Feind die "Grot-





te der Zuflucht" verlassen hatte, die Opfer der letzen Schlacht (siehe Damarions Brief weiter unten) bestatteten. Auch die drei Unglücklichen, die die Transformation von Elf zu Flederelf nicht überlebten (siehe ebenfalls Damarions Brief), wurden hier zur letzten Ruhe gebettet.

Die Totenstadt wurde noch etwa fünfzig Jahre lang sporadisch genutzt, doch später beerdigten die Flederelfen ihre Toten ausschließlich im nordöstlichen Teil des Pilzwalds.

2: Ruinen

Spezielle Informationen:

Im Nordosten der Höhle befinden sich auf dem an dieser Stelle bis zu 400 Schritt breiten Felssims, der die Kaverne umläuft, die Ruinen einer Ansiedlung.

Diese wurde einst von mächtigen Mauern geschützt, die noch heute zu einem großen Teil erhalten sind, während von den Häusern des Dorfes am Fuße der Wehranlage nur noch einige Grundmauern zu erkennen sind. Allein ein Turm, der von einer weiteren Wehrmauer umgeben ist, hat der Zeit erfolgreich getrotzt.

Die Flederelfen wissen nicht, wer einst in der Ansiedlung lebte, doch sie meiden die Gegend, da von dem Turm eine tödliche Kälte ausgeht.

Meisterinformationen:

Sollten die Helden die Ruinen näher untersuchen, werden sie zuerst feststellen, daß die verschiedenen Wehranlagen der Ansiedlung (siehe Karte) aus kunstvoll zusammengefügten Felsblöcken bestehen. Beim Bau der etwa fünf Schritt hohen Mauern wurde offenbar kein Mörtel verwendet, doch sie erscheinen solide und unzerstörbar.

Eingestürzte und rußgeschwärzte Segmente des Bollwerks zeugen jedoch davon, daß dieser Eindruck täuscht. Offensichtlich walten Kräfte gegen diese Mauern, denen auch sie nicht standhalten können. Mittels einer gelungenen Probe auf Kriegskunst vermag ein Held zu erkennen, daß die Tore der Verteidigungsanlage ihre Schwachstellen waren, doch ist nicht mehr festzustellen, aus welchem Material diese gefertigt waren.

Vor den verschiedenen Segmenten der vielfach gestaffelten Verteidigungsanlage kann man unzählige Skelette finden. Die Form der Schädel, die Schwanzwirbel und nicht zuletzt die Schuppen zeugen davon, daß es sich hierbei um die sterblichen Überreste von Echsenmenschen handelt. Mittels einer Probe +7 auf Heilkunde Wunden kann man Kerben in den Knochen entdecken, die darauf hinweisen, daß zumindest einige von ihnen durch die Einwirkung von Schwertern und Äxten aus Metall zu Tode kamen. Eine grobe Schätzung (Rechnenprobe +3) ergibt, daß zwischen 2000 und 2500 Echsenmenschen vor diesen Mauern ihren Tod fanden.

Wenn die Helden die Gebeinfelder näher untersuchen,

werden sie schließlich vor den Toren des vorletzten Verteidigungswalls (nördlich der 2 auf der Karte "Die Höhle der Flederelfen") auf die Überreste eines Drachen stoßen. Aufgrund der Schädelform, der schwärzlichen Schuppen, der sechs Beine und der fehlenden Flügel können die Abenteurer mittels einer Tierkundeprobe +7 feststellen, daß dies die Knochen eines Purpurdrachen sind. Es ist unschwer zu rekonstruieren, daß der geschuppte Gigant um die 13 Schritt lang war.

Die Charaktere werden sicherlich nach dem Karfunkelstein im Schädel des Drachen suchen, doch müssen sie feststellen, daß dieser ebenso wie die Eckzähne fachmännisch entfernt wurde.

Von den Häusern hinter der vorletzten Mauer ist kaum noch etwas zu erkennen. Einige Mauerstümpfe ragen aus dem Boden, doch ansonsten ist in diesem Bereich nichts interessantes zu entdecken. Falls die Helden jedoch zwischen den Mauerresten Ausgrabungen durchführen, werden sie nach 1W6 Stunden einige Tonscherben finden, die mit Bildnissen von Hirschen verziert sind. Führen sie ihre Forschungen fort, entdekken sie nach weiteren 1W6 Stunden eine Knochenflöte mit silbernem Mundstück, die ohne Zweifel elfischen Ursprungs ist. Aufgrund dieser Funde kann davon ausgegangen werden, daß einst Elfen hier lebten.

Nähert man sich dem letztem Verteidigungsring, hinter dem sich der noch intakte Turm befindet, so erkennt man, daß eine sicherlich drei Spann dicke Eisschicht die Mauern und den Turm bedeckt. Es wird deutlich kälter, wenn man sich diesem Bereich nähert.

3: Der kalte Turm

Allgemeine Informationen:

In einem Umkreis von 50 Schritt um den Turm herum herrscht bitterster Grimmfrost (-50°C). Durch die Luftfeuchtigkeit in der Höhle bedingt hat sich auf allen Gegenständen in diesem Bereich eine etwa drei Spann dicke, völlig klare Eisschicht gebildet. 60 Schritt vom Turm entfernt ist es noch -20°C kalt, während in 70 Schritt Entfernung die Luft bereits wieder die für die gesamte Höhle typische Temperatur hat.

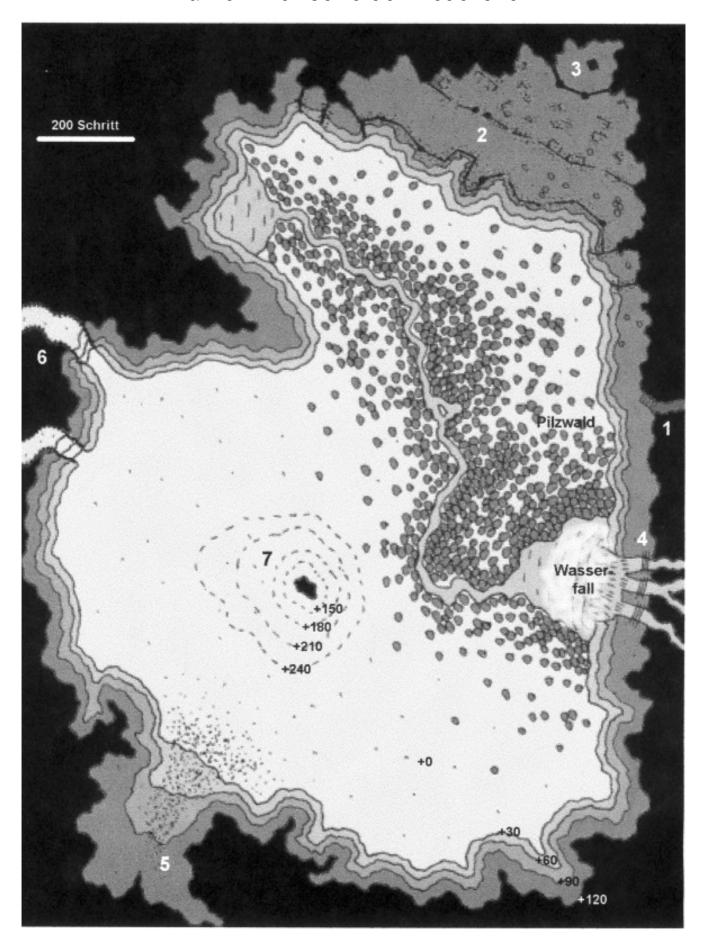
Spezielle Informationen:

Jede Spielrunde, die sich die Helden im Turm oder in seiner direkten Nähe befinden, erleiden sie 1W6 TP Kälteschaden (Rüstungen schützen nicht, doch normale Kleidung schützt mit RS:1, während sehr warme Pelze bis zu RS:4 gewähren. Nivesen und Firnelfen erleiden nur 1W6-2 TP / SR).

Meisterinformationen:

Der Durchgang durch die Wehrmauer ist durch eine drei Spann dicke Eiswand versperrt. Schlagen die Helden mit Äxten, Säbeln und Schwertern auf sie ein, wird

Karte 1: Die Hoehle der Flederelfen





sie nach insgesamt 100 Trefferpunkten soweit zerstört sein, daß sich ein einzelner Charakter zwischen den scharfen Kanten hindurch zwängen kann (GE-Probe +2, ansonsten 1 W6 TP). Wollen die Helden den Durchgang so weit öffnen, daß man ihn ohne Probleme durchschreiten kann, müssen sie der Eiswand 200 TP zufügen. Maximal zwei Helden können auf die Eiswand einschlagen. Sie treffen immer, doch wenn eine 20 für die AT gewürfelt wird, muß eine Bruchfaktorprobe für die Waffe abgelegt werden (Der Bruchfaktor für Metallwaffen erhöht sich im Grimmfrost um einen Punkt, der von Holzwaffen um zwei Punkte!). Das "Eishacken" ist natürlich schweißtreibend. Benötigen die Helden für das Freilegen des Durchgangs mehr als 15 Kampfrunden, ist ihre Kleidung so sehr mit Schweiß getränkt, daß deren Kälteschutz (RS) um einen Punkt sinkt. Benötigen sie mehr als 25 Kampfrunden sinkt der RS sogar um 2 Punkte und nach 40 Schlägen sinkt der Schutz gegen Kälte um 5 Punkte! Es können so negative Kälteschutzwerte erreicht werden, was dazu führt, daß der Spieler 1W6+(negativer Kälteschutzwert) Lebenspunkte pro 10 Kampfrunden, die er in der Kälte verbringt, verliert. Ein Charakter mit negativem Kälteschutz sollte die Zone des Grimmfrosts so schnell wie möglich verlassen und dafür sorgen, daß seine Kleidung trocknet. Natürlich können die Helden nach jeweils 10 Kampfrunden rasten, um nicht zu sehr in Schweiß zu geraten, doch sollte dies auf Vorschlag der Spieler geschehen und nicht durch Spielleiterhinweis. Eine Rast nimmt mindestens eine Spielrunde in Anspruch, was Kälteschaden zur Folge hat, wenn die Gruppe in der Nähe des Turms bleibt. Ein Versuch über die Wehrmauer zu klettern ist angesichts des spiegelglatten Eises, mit dem sie bedeckt ist, nur möglich, wenn entsprechende Hilfsmittel (Kletterhaken, Eispickel oder Spitzhacke etc.) verwendet werden. Es bedarf einer Kletterprobe +10, um den Wall zu erklimmen.

Nachdem die Abenteurer den letzten Befestigungswall hinter sich gelassen haben, können sie in den Bereich zwischen Mauer und Turm sehen, wo sie einige erfrorene Echsenmenschen (keine "bleichen Echsen"!) finden, die von einer dicken Eisschicht bedeckt sind. Die insgesamt fünf Achaz befinden sich sämtlich unmittelbar hinter dem Durchgang. Keiner von ihnen vermochte sich auf weniger als 40 Schritt dem Turm nähern. Die Helden hingegen können schlitternd und rutschend über das Eis, das auch den Boden bedeckt, zum Turm gelangen. Dieser hat eine Grundfläche von 20 Schritt im Quadrat, ist etwa zehn Schritt hoch, hat keine Fenster und nur eine Eingangstür in der Mitte der südlichen Wand. Jene ist wie das gesamte Gebäude mit einer drei Spann dicken Eisschicht bedeckt. Um in den Turm zu gelangen, muß die Gruppe zuerst die Eisschicht und dann die im Rahmen fest gefrorene Pilzholztür zerschlagen. Wieder können nur zwei Abenteurer das Eis bzw. die Tür attackieren und diesmal benötigen sie insgesamt 300 Trefferpunkte. Der Rüstungsschutz ihrer Kleidung fällt wieder nach 15, 25 bzw. 40 Kampfrunden (siehe oben).

Wenn die Charaktere die Tür aufgebrochen haben, gelangen sie in eine gewaltige Halle, die den gesamten Turm ausfüllt. Eine frei stehende Pilzholztreppe endet etwa fünf Schritt über dem Boden genau in der Mitte des Raumes auf einer kleinen Plattform. Auf die weiß getünchten Wänden der Halle sind mit roter und schwarzer Farbe arkane Symbole gemalt (Eine Probe +20 auf Magiekunde erlaubt einem Magier oder Magietheoretiker in der Gruppe die Symbole dahingehend zu interpretieren, daß sie der Verstärkung von Magie dienen.). In der nordöstlichen Ecke des Raums führt eine steinerne Treppe in die Tiefe.

Falls einer der Helden die erstaunlich stabile Pilzholztreppe hinaufgeht, kann er erkennen, daß auf der Plattform ein Kreis aus den vier mächtigen Eckzähnen eines Drachen geformt wurde. Etwa ein Spann über dem Zentrum dieses Kreises schwebt ein wunderschön funkelnder Kristall. Sollte einer der Abenteurer versuchen, entweder einen der Zähne oder den Kristall von seiner augenblicklichen Position zu entfernen, wird der Edelstein, bei dem es sich natürlich um den Karfunkel des toten Purpurdrachen handelt, sofort zu Staub zerfallen.

Zugleich endet die Wirkung des permanenten "Caldofrigo", der, ausgehend von dem Kristall, den Turm und seine Umgebung in Grimmfrost versetzt hat. Es dauert etwa zwei Stunden bis die Lufttemperatur wieder normal ist, doch die Helden werden nur noch in den nächsten vier Spielrunden Kälteschaden erleiden. Das Eis um den Turm herum wird in den nächsten zwei Wochen schmelzen. Die Drachenzähne bleiben vom Ende des Zaubers unberührt und können von den Charakteren mitgenommen werden.

Schreiten die Helden die steinerne Treppe hinab, so gelangen sie in das Refugium des Damarion.

3a: Das Refugium Damarions

Allgemeine Informationen:

Das Refugium ist ein aus dem Felsen geschlagener Höhlenkomplex. Die Treppe bildet das südliche Ende eines zehn Schritt langen Ganges, der auf seiner rechten Seite nach fünf Metern einen Durchgang hat. Auf der linken Seite des Korridors befinden sich zwei und sieben Schritt vom Fuß der Treppe entfernt Türen.

Meisterinformationen:

Der Durchgang auf der rechten Seite des Ganges führt in ein gewaltiges Laboratorium. Der Raum hat eine Grundfläche von etwa 20 mal 30 Schritt. Es gibt keine weiteren Ausgänge.

An der rechten Wand befinden sich vierzehn Pilzholzzwinger, in denen offensichtlich Fledermäuse gehalten wurden. Am Boden von drei der Käfige liegen erfrorene Exemplare dieser Tiere.

Die Mitte des Raumes wird von zwei gewaltigen Steinblöcken beherrscht, in deren erstaunlich glatte Oberfläche arkane Zeichen geritzt wurden. Die Blöcke sind

einen Schritt hoch und ihre Oberfläche mißt exakt drei mal drei Schritt. Auf dem nördlichen der beiden Steintische kann man erkennen, daß die Zaubersymbole ein Heptagramm bilden. Eine gelungene Magiekundeprobe +15 offenbart, daß auf dem rechten der beiden Blöcke eine Art von Verwandlungsmagie durch die Symbole unterstützt werden sollte. Eine Probe +20 zeigt auf, daß auf dem linken Tisch Anrufungen Asfaloths stattfanden. Zwischen den beiden Tischen wurde ebenfalls ein Heptagramm in den Boden geritzt. An der linken Wand steht ein langer Tisch mit allerlei einfache Instrumente zur Durchführung alchimistischer Experimente. Hier können die Helden verschiedene Mörser, tönerne Töpfe, Steinspatel und kleine Pilzholzschachteln finden, in denen Mineralien, Kristalle, Gruftasselorgane, Drachenund Echsenschuppen, Fledermauskot, Spinnenbeine, geraspelte Knochen, Würmer und Schneckenhäuser verwahrt werden. Neben dem Tisch befindet sich eine Feuerstelle, über der ein Bronzekessel hängt.

An der Wand gegenüber dem Eingang hängen anatomische Zeichnungen von Fledermäusen, Elfen und Flederelfen. Sie wurden mit einer rötlichen Farbe auf die Innenseite von Riesenpilzhuthäuten gezeichnet, die präpariert und dann in einen Pilzholzrahmen gespannt wurden.

Die Helden können neben etwas Salz, Kohle, Drachenschuppen und einigen Halbedelsteinen nichts wertvolles in diesem Raum finden.

Spezielle Informationen:

Die beiden Türen auf der westlichen Seite des Ganges bestehen aus Pilzholz. Sie sind geschlossen, doch sie haben keine

Schlösser. Die Tür in der Nähe der Treppe ist von innen mit einem Riegel verschlossen, die andere kann jedoch einfach aufgestoßen werden. Die erste Tür ist leicht aufzubrechen (20TP).

Meisterinformationen:

Hinter der linken Tür befindet sich ein Schlafgemach ohne weitere Ausgänge. Auf einem Pilzholzbett mit einer Matratze aus mehreren Lagen Pilzhuthäuten liegen zwei tote Elfen. Es handelt sich um eine Frau und einen Mann. Sie tragen wollene Kleidung und Pelze. Ihre Körper sind durch die eisige Kälte gut erhalten. Auf der Brust des Mannes liegen zwei in Rahmen gespannte und beschriebene Pilzhuthäute.

Auf jeder Seite des Bettes liegt ein Trinkgefäß. Es sieht so aus, als ob die beiden Elfen kurz vor ihrem Tod aus den Bechern getrunken haben, die sie dann kraftlos zu Boden fallen ließen. Bis auf eine Pilzholztruhe in der einige Kleider, ein Hornkamm, zwei kupferne Broschen und ein Bronzedolch zu entdecken sind, ist der Raum leer.

Wollen die Helden die Inschrift auf den Pilzhuthäuten entziffern, müssen sie eine Probe +10 auf Alte Sprachen bestehen und mindestens einen Wert von 5 in Hochelfisch besitzen (ein Held, dessen Muttersprache Isdira ist, muß nur einen Wert von 1 in Hochelfisch haben). Sie können natürlich mehrmals versuchen, das Manuskript zu lesen, doch jeder Versuch dauert mindestens eine halbe Stunde. Außerhalb der Kälte des Turmes zerfallen die Pilzhuthäute nach wenigen Stunden! Falls es gelingen sollte, den Text zu entschlüsseln, werden die Helden folgendes erfahren:

Mein Name ist Damarion und ich überlasse diese Worte der Nachwelt. Ich schreibe dies nicht nieder, damit Ihr mir vergebt, doch ich möchte, daß Ihr mich versteht.

Nach dem Fall der goldenen Stadt führte Amanthallas uns in die Berge und schließlich in die Tiefe, damit die Häscher des Feindes unserer und besonders des Kristalls nicht habhaft werden. Wir überwanden viele Gefahren, Hunger und Verzweiflung, bis wir endlich diese Höhle, die "Grotte der Zuflucht" fanden. Hier konnten wir leben und verweilen. Wir ließen uns nieder und errichteten Häuser.

Doch schon bald kam der Feind. Er war uns in die Tiefen gefolgt und sein Groll war groß. Wir schlugen ihn zurück und errichteten die "Trutz". Amanthallas gab mir die Aufgabe, die Festung zu verteidigen, während er mit zwei Dutzend Getreuen weiterziehen und ein sicheres Versteck für den Kristall suchen wollte. Er versprach, zurückzukehren und uns wieder an die Oberfläche zu führen, doch ich habe ihn niemals wiedergesehen und sein Schicksal ist mir nicht bekannt.

Der Feind jedoch kehrte zurück und er brachte Krieger in großer Zahl. Sie brandeten gegen die Mauern unserer Festung und starben, doch auch viele meines Volkes fanden den Tod. Der Feind war gezwungen, sich zurückzuziehen, doch er würde wiederkommen. Ich wußte, daß die Festung seinem Zorn nicht lange standhalten konnte, und suchte nach einem Ausweg. Ich sah wie die Fledermäuse jede Nacht in die Freiheit flogen, doch wir konnten ihnen nicht folgen.

Dann kam der Feind ein drittes Mal und nun waren Drachen mit ihm. In ihrem Feuer vergingen die Tore und der Stein unserer Mauern. In ihrem Feuer vergingen viele meiner Freunde. Unsere Not war groß. Da gab Fyndaron sein Leben und nahm den größten der Drachen mit sich in den Tod. Das Geheul in den Reihen des Feindes war groß und er zog sich zurück.

Ich wußte, er würde zurück kehren, und nahm des erschlagenen Drachen Karfunkel und seine Zähne und errichtete den Turm. Diesen hüllte ich in ewige Kälte, welcher ich mit der Kraft des toten Wurms Dauer und Stärke verlieh. Keiner der Schergen des Feindes würde zum Turm gelangen können.

Ich versammelte die Getreuen und erklärte ihnen, daß schon bald auch die letzten Mauern fallen würden. Ich bat sie, sich zu entscheiden. Ein jeder sollte für sich bestimmen, ob er entweder gegen den Feind streiten



und sterben wolle, oder ob er wünsche, den dunklen Schergen wie die uns umgebenden Fledermäuse zu entkommen. Ich erklärte mich bereit, jeden, der letzteres wünsche, mit einer Fledermaus zu verschmelzen.

Viele entschieden sich für den Tod auf den Mauern, doch neunzehn wollten lieber die Transformation durchlaufen. So begann ich, alles vorzubereiten, um jenen, die dies wünschten, die Flügel und Sinne einer Fledermaus zu geben.

Dann kam der Feind ein viertes Mal und sein Zorn war rasend. Viele Tage währte sein Angriff und schließlich fielen die Mauern. Ich sah die Getreuen sterben und nur der Turm war uns geblieben.

Also begann ich die Transformation der wenigen, die sich für diesen Ausweg entschieden hatten. Sechzehn Verschmelzungen gelangen, doch in drei Fällen tötete meine Magie die Unglücklichen. Ich werde mir ihren Tod niemals vergeben.

Ich sandte die Überlebenden aus und sie flogen über den Köpfen des heulendes Feindes zum großen Felskegel an der Decke der Grotte. Dort fanden sie Höhlen, in denen sie sicher schlafen und auf die Rückkehr von Amanthallas warten können. Ich und meine treue Gattin Ramena entschieden uns aber, im Turm zu bleiben und hier dem Licht entgegen zu treten. Möge es mich trotz der Schuld, die ich auf mich lud, aufnehmen.

Damarion

Hinter der rechten Tür befindet sich ein großer Schlafsaal, der etwa 20 mal 20 Schritt mißt und keine weiteren Ausgänge hat. 25 Schlafstätten ringen sich um insgesamt drei Feuerstellen. Große Vorräte von Pilzholz, das offenbar als Brennmaterial verwendet wurde, sind an der nördlichen Wand aufgestapelt.

Die Bretter eines großen Regals an der Südwand sind leer und bei den Schlafstellen können die Helden nur den zerbrochenen Kopf einer schartige Kupferaxt finden. Ansonsten ist in dem Schlafsaal nicht interessantes zu entdecken. Die Flederelfen haben alle noch brauchbaren Werkzeuge und Waffen sowie die noch verfügbare Nahrung bei ihrem Auszug zum Felskegel mitgenommen.

4: Pilzholzbruecken

Meisterinformationen:

Über die drei Zuflüsse des Wasserfalls führen uralte Pilzholzbrücken. Sie sind schon seit Jahrhunderten nicht mehr repariert worden, weshalb die Helden auf jeden Fall vermeiden sollten, sie zu benutzen. Sollte ein Charakter durch das morsche Material in die reißenden Wassermassen stürzen, so kann nur ein göttliches Wunder den Unglücklichen retten.

5: Geroellfeld

Meisterinformationen:

Ein Geröllfeld verbindet an dieser Stelle den Sims, der die Höhle der Flederelfen in etwa 100 Schritt Höhe umläuft, mit dem Höhlenboden. Mittels zwei Kletterproben +2 oder drei GE-Probe +3 kann man vom Felssims zum Boden gelangen. In umgekehrter Richtung benötigt man drei Kletterproben +3 oder vier GE-Proben +4.

Mißlingt eine Probe, so erleidet man 1W6 TP durch herabstürzende Steine, einen umgeknickten Fuß oder Abschürfungen.

6: Gaenge ins Reich Domarkons

Spezielle Informationen:

Diese beiden Gänge führen in Domarkons Reich. Nach etwa vierhundert Schritt vereinen sich die beiden Tunnel in einer kleinen Kaverne, von wo ein dritter Gang weiter in die Dunkelheit führt. In der Mitte dieser Höhle sind fünf Speere in den Boden gerammt worden. Auf diesen Speeren befinden sich die mumifizierten Köpfe von zwei Flederelfen und drei Aschgoblins (haarlose Goblins mit aschgrauer Haut). Die Augenhöhlen aller fünf Mumien sind leer und "blicken" in Richtung der Höhle der Flederelfen.

Vor den Speeren liegt ein flacher Stein, auf den mit Ruß das Symbol von zwei gekreuzten Klauen gezeichnet wurde.

Meisterinformationen:

Dieses Arrangement soll der Abschreckung von Eindringlingen dienen. Es ist gleichzeitig ein Hoheitssymbol und zeigt an, daß der dritte Gang und alles, was dahinter liegt, Teil des Reiches von Domarkon ist.

Die Flederelfen können die Helden darüber informieren, daß Domarkon ein gewaltiger Purpurdrache und der nahezu uneingeschränkte Herr der Tiefen unter dem Raschtulswall ist. Die "bleichen Echsen" sind seine Untertanen. Sie jagen und töten jeden, der in sein Reich eindringt.

Die geflügelten Freunde der Abenteurer können weiterhin berichten, daß Domarkon irgendwo im Zentrum seines "Imperiums" in einem gewaltigen See lebt. Nur

wenige der Späher der Flederelfen konnten bis dorthin vordringen. Diejenigen, denen die Rückkehr jedoch gelang, berichteten davon, daß der Drache auf einer Insel lebt, von der ein glitzerndes Funkeln ausgeht.

Seit Generationen haben die Flederelfen keine Späher mehr in dieses Gebiet entsandt und heutzutage kennt keiner von ihnen den Weg zum Drachensee. Über die Aschgoblins wissen die Flederelfen nichts zu berichten.

7: Steinkegel der Flederelfen

Allgemeine Informationen:

Der Felskegel, in dem die Flederelfen leben, hat eine Basis von etwa 400 Schritt Durchmesser und ragt etwa 100 Schritt in die Höhle hinein. Sein Inneres ist von natürlichen, später von den geflügelten Elfen erweiterten, Tunneln und Kavernen durchzogen.

Spezielle Informationen:

Falls es einem der Helden gelingen sollte, zum Felskegel hinauf zu gelangen (Hexenflug, Teleportation ...), stellt er fest, daß die Kammern, in denen die Flederelfen leben, sehr primitiv eingerichtet sind. Einige Pilzhuthautbetten sind die einzigen "Möbelstücke", die hier oben zu finden sind. Ansonsten gibt es in fast jeder Höhle eine Feuerstelle. Natürliche Risse und Spalten im Felsen dienen als Abzüge für den Rauch. Alle Eingänge zur Flederelfensiedlung sind ausschließlich fliegend zu erreichen. Die Siedlung ist in fünf Ebenen angelegt, die weder durch Tunnel noch Schächte miteinander verbunden sind. Man muß zwischen den verschiedenen Einlässen außen am Kegel entlang fliegen, um von einem Stockwerk ins andere zu gelangen. Hinter jedem Eingang haben die Flederelfen Felsbrocken aufgestapelt, die sie auf Eindringlinge und jeden, der sich direkt unter dem Felskegel befindet, schleudern können.

Die unterste Ebene umfaßt nur eine etwa 50 Schritt durchmessende Höhle, die als Trockenraum für das Pilzholz genutzt wird. In einer Ecke der Kaverne werden Pilzholzspeere über einem Feuer gehärtet und mit Steinspitzen versehen.

Die Spieße sind nur einen Schritt lang und werden von den Kämpfern der Flederelfen in einem Köcher, der fünf davon faßt, auf dem Rücken getragen. Am Ende ihrer Sturzflugattacken (siehe oben!) greift der Krieger nach einem dieser Speere und wirft ihn in einer schnellen, fließenden Bewegung auf den Feind oder die Jagdbeute. Mit einigen hektischen Flügelschlägen fängt er den durch den Angriff eingeleiteten Fall auf, um dann wieder in die Höhe zu steigen.

In der zweiten, dritten und vierten Ebene der Siedlung sind die Wohnhöhlen der insgesamt 81 Flederelfen gelegen. Hier ist für die Helden nichts interessantes zu entdecken – wenn man einmal davon absieht, daß sie es mit einer einzigartigen Wohnstatt eines nicht minder einzigartigen Volkes zu tun haben.

Die fünfte Ebene besteht aus einer etwa 100 Schritt durchmessenden Höhle, die den Flederelfen als Versammlungshalle dient. Neben drei Feuerstellen, die ununterbrochen bren-

nen, befindet sich im Zentrum der großen Kammer ein Steinblock, auf dem eine kleine Marmorstatue steht, die eine Hochelfe darstellt. Neben der Statue liegen zwei korrodierte Bronzeschwerter, einige angelaufene Silberbroschen und Kupferringe sowie ein zerbeulter Bronzehelm.

Meisterinformationen:

Die Feuer in dieser Höhle müssen ununterbrochen brennen, da die Flederelfen die Kunst des Feuermachens verlernt haben. Von hier werden brennende Pilzholzscheite in die anderen Ebenen getragen, wenn dort ein Feuer entzündet werden soll. Eine Flederelfe, die sogenannte "Ehrwürdige", versorgt mit ihrem ebenfalls weiblichen Lehrling die Flammen.

Die "Ehrwürdige" ist neben der "Hüterin des Feuers" auch die Vorsitzende des Ältestenrates, der die Geschicke der Flederelfen lenkt. Der Rat besteht aus der "Ehrwürdigen", dem ältesten Krieger und der Flederelfe mit den meisten Kindern (die "Ehrwürdige" muß kinderlos sein und bleiben!). Diese drei bestimmen, welche Aufgaben die verschiedenen Mitglieder der Gemeinschaft zu erfüllen haben. Wenn einer der Flederelfen diesen Pflichten nicht nachkommt, hält der Ältestenrat über ihn Gericht. Die Strafe ist in aller Regel die Verbannung aus der "Grotte der Zuflucht", was fast dem sicheren Tod gleichkommt.

Die Statue und die anderen Objekte auf dem Steinblock sind Kultgegenstände. Sie sind Symbole des Mythos', daß Amanthallas einst kommen wird, um die Flederelfen ins "goldene Land" zu führen. Die Marmorfigur und Metallgegenstände sind für die Flederelfen wie die "Wächter" in der Totenstadt (siehe oben) Garant dafür, daß Amanthallas einstmals hier weilte und daß er zurückkommen wird.

Spezielle Informationen:

Wie bereits angedeutet, werden die Flederelfen nur etwa 30 Jahre alt. In der "Grotte der Zuflucht" leben 37 Krieger, 33 Frauen und 11 Kinder der geflügelten Elfen. Die Werte eines Kämpfers sind wie folgt:

MU 12; AT 11 (13 im Sturzflug); PA 11; TP 1W+2 (Speer), 1W+4 (Speer im Sturzflug geworfen), 1W+3 (Steinbeil); RS 1; LE 25; AE 15*; MR 6; AU 38; GS 12/1

*: Die Flederelfen verfügen über eine gewisse Magie, die sie intuitiv einsetzen. So wird ein Kämpfer in einer brenzligen Situation seinen Feind mit einem Fulminictus oder Blitz Dich FIND (nicht wirksam gegen die "bleichen Echsen"!) überraschen. Ein anderes Mal wird er sich den Fischfang möglicherweise mittels eines In See und Fluß erleichtern. Weitere Zauber, die die Flederelfen beherrschen, sind Balsamsalabunde, Ruhe Körper, Armatrutz und Flim Flam Funkel.

Die gegenwärtige "Ehrwürdige" heißt Gyla. Andere weibliche Flederelfen heißen Dima, Yma oder Sira, während die Männer zum Beispiel Dadion, Berion oder Talion genannt werden.



Domarkons Reich

Meisterinformationen:

Entweder durch den Abschiedsbrief Damarions oder nach intensiver Suche werden die Helden früher oder später herausfinden, daß der "Kristall des Amanthallas" nicht in der "Grotte der Zuflucht" zu finden ist. Amanthallas hat mit dem Kristall die Höhle verlassen und ist nicht zurückgekehrt. Da er mit Sicherheit nicht in die Arme seiner Verfolger laufen wollte, wird er durch den zweiten Ausgang die Kaverne verlassen haben. Dieser führt in das Gebiet, welches heutzutage von den "bleichen Echsen" unter der Führung von Domarkon, dem Purpurdrachen, besiedelt ist!

Auf entsprechende Fragen werden die Abenteurer von den Flederelfen erfahren, daß Domarkon auf einer Insel im sogenannten Drachensee lebt. Von seiner Insel soll ein glitzerndes Funkeln ausgehen, das von einem großen Kristall stammen könnte.

Es bleibt den Helden also keine andere Möglichkeit, als in Domarkons Reich einzudringen, um herauszufinden, ob sich dort der "Kristall des Amanthallas" befindet.

Spezielle Informationen:

Auf der beigefügten Karte ("Domarkons Reich", siehe Anhang) wird ein Teil des unterirdischen Imperiums des Purpurdrachen gezeigt. Die eingezeichneten Tunnel, Gänge und Höhlen befinden sich häufig auf unterschiedlichen Höhen, was jedoch auf der Karte nicht dargestellt wurde. Dadurch mögen Teile der Katakomben keine Verbindung miteinander haben, obwohl auf der Karte eine Verbindung zu existieren scheint. Es ist somit Meisterentscheidung, ob die Helden von einem Tunnel in einen anderen gelangen können oder nicht. Dies soll Dir genügend Flexibilität geben, um je nach Zustand Deiner Gruppe Konflikte mit den "bleichen Echsen" heraufzubeschwören oder zu vermeiden.

Bei der Beschreibung der verschiedenen Teile des Reiches Domarkons lasse Dich durch die im dritten Teil dieser Kampagne ("Die Stollen des Amanthallas") aufgeführten Beispiele inspirieren! Die dort niedergelegten Hinweise bezüglich des Überlebens in der Unterwelt (siehe TS15, S65) sollten auch hier beherzigt werden.

Meisterinformationen:

Auf der Karte sind Siedlungen und Wachposten der Achaz eingezeichnet. In einer Siedlung leben bis zu 200 (10W20) "bleiche Echsen", von denen (25+3W6%) Kämpfer sind. In einem Wachtposten sind W20+5 Kämpfer stationiert.



Wachtposten bestehen jeweils aus einigen Hütten zwischen zwei Barrikaden aus Pilzholz, die einen verschanzten Durchgang haben. Ein bis zwei Wachen befinden sich fast immer (90%) auf den auf der Innenseite mit einem Wehrgang versehenen Barrikaden. Die äußere Pilzholzpalisade ist etwa drei Schritt hoch, während der Steg auf der Innenseite in etwa zwei Schritt Höhe verläuft. Die Durchgänge sind mit Pilzholztoren versperrt. Aus Toren und Barrikaden ragen angespitzte Pilzholzstangen möglichen Angreifern entgegen. Letztere mögen es einem geschickten Abenteurer ermöglichen, die Palisade zu erklettern. Ihm müssen für ein solches Unterfangen jedoch eine Kletterprobe +5 und eine GE-Probe +3 gelingen, da er ansonsten an den herausragenden Spitzen 1W6+4 TP erleidet und hängen bleibt. Eine GE-Probe +5 ist nötig, um sich wieder zu befreien.

Siedlungen der "bleichen Echsen" sind vor allem am Drachensee oder in größeren Höhlen gelegen. Gruftasselpferche und Pilzplantagen umgeben die kleinen Dörfer - ungeordnete Ansammlungen von runden Pilzholzhütten ohne Dach. Die Achaz, welche am See leben, verfügen über Pilzholzflöße, mit denen sie das Gewässer zum Fischen befahren. Die Siedlungen haben keine Wehranlagen oder Wachen. Während die Bewohner schlafen, sollten die Helden ungehindert ein solches Dorf durchqueren können. Bei einer solchen Gelegenheit können sie auch ihre Vorräte aufstocken, was jedoch wenige Stunden später bemerkt wird und eine Verfolgungsiagd auslöst.

Sollten die Helden verfolgt werden, weil sie entweder einen Wachposten oder ein Dorf angegriffen, Vorräte gestohlen oder sich auf eine andere Art und Weise auffällig verhalten haben, Sollte der Spielleiter alle vier Stunden, die die Gruppe sich im Reich Domarkons aufhält, würfeln. Mit einer Chance von 1 bis 2 auf dem W6 werden sie von einem Suchtrupp der "bleichen Echsen" entdeckt. Ein solcher Trupp besteht aus zehn Achazkämpfern und einem Ordenskrieger. Falls die

Abenteurer sich ruhig verhalten und für mindestens zwei Tage in keine Kämpfe verwickelt wurden, wird ihre Verfolgung aufgegeben.

Wenn die Gruppe nicht verfolgt wird, muß nur einmal am Tag geprüft werden, ob sie auf eine Gruppe Achazjäger stößt (ebenfalls bei einer 1 bis 2 auf dem W6).

Die "bleichen Echsen" sind blind, doch durch ihr feines Gehör und sensiblen Tastsinn sind sie in der Lage, sich auch in völliger Dunkelheit sicher zu bewegen. Sie können nicht durch Helligkeit geblendet werden, doch im Wirkungsbereich eines Silentiums sind sie stark benachteiligt (AT und PA –5). Ihre Werte sind wie folgt:

Kämpfer, Jäger oder Fischer

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

Ordenskrieger

MU 14; **AT** 13; **PA** 10; **LE** 50; **RS** 4; **MR** 10; **AU** 65; **TP** 1W+4 (Steinbeil); **GS** GST1

Der Ordenskrieger kann zweimal am Tag Magie wirken, die dem Zauber BÖSER BLICK entspricht. Ihm muß eine Probe auf die Eigenschaften 14/11/11 (+MR des Opfers) gelingen, um den gewünschten Effekt zu erreichen. Dieser hält dann 15 Kampfrunden an!

Auf Ordenskrieger werden die Helden nur in einem Suchtrupp oder in Viriss, der Hauptstadt von Domarkons Reich treffen (siehe nächster Teil der Kampagne).

Falls die Abenteurer versuchen sollten, sich mittels Diplomatie den "bleichen Echsen" zu nähern, müssen sie feststellen, daß diese absolut kompromißlos sind. In den Augen der Achaz sind die Helden Feinde, die möglichst schnell zur Strekke gebracht werden müssen.

Hoehlentrolle und Aschgoblins

Meisterinformationen:

Falls Du zuläßt, daß Deine Gruppe ins Gebiet der Höhlentrolle bzw. Aschgoblins gelangt, sollen hier kurz deren Werte angegeben werden:

Höhlentrolle (Anzahl: 1W4)

MU 25; AT 13; PA 8; LE 80; RS 4; MR 9; AU 120; TP

2W+1 (Faust); **GS** 7

Aschgoblins (Anzahl: 1W20+10)

MU 7; AT 8; PA 7; LE 15; RS 2; MR 0; AU 23; TP

1W+2 (Speer)

Die Grenzen zwischen Domarkons Reich und den Reichen der Höhlentrolle und Aschgoblins sind mit Hoheitssymbolen (siehe oben) markiert. Du solltest Deinen Spielern unmißverständlich mitteilen, daß ihre Charaktere Domarkons Reich verlassen! Außerhalb des Reiches des Purpurdrachens werden die Helden neben jeder Menge feindlich gesonnener Geschöpfe nichts interessantes finden.

Das Schlachtfeld von Ajlk

Meisterinformationen:

Ich möchte vorschlagen, daß das Vordrängen der Abenteurer ins Reich Domarkons durch Dich, den Meister, deutlich gelenkt wird. Wachtposten, Ansiedlungen und Suchtrupps der "bleichen Echsen" stehen Dir zur Verfügung, um die Helden in die eine oder andere Richtung zu drängen.

So kannst Du gewährleisten, daß sie in den Bereich um das Schlachtfeld von Ajik gelangen (siehe Karte "Domarkons

Reich"). Hier werden sie früher oder später auf einen Wachtposten stoßen.

Doch im Gegensatz zu den Wachstationen, auf die die Helden wahrscheinlich schon zuvor getroffen sind, sind diese Anlagen nicht nach beiden Seiten gesichert. Die auf der Karte mit einem Punkt markierten Wachtposten verfügen lediglich über eine Barrikade in Richtung des Schlachtfeldes. Jedes dieser drei Hindernisse füllt den entsprechenden Tunnel bis zur Decke und besteht aus mehreren Pilzholzpalisaden



zwischen denen Felsbrocken aufgeschichtet wurden. Es gibt keinen Durchgang durch diese Barrikaden. Hinter den Schutzwällen befinden sich Pilzholzhütten für etwa 30 Echsenkrieger.

Wenn die Helden jedoch zum ersten dieser drei Wachposten kommen, finden sie ihn verlassen vor. Die Barrikade ist an einer Stelle zusammengebrochen. Es ist leicht zu erkennen, daß sie hier unterminiert wurde. Zwischen den niedergestürzten Felsbrocken und gesplitterten Pilzholzstangen können aufmerksame Abenteurer (Sinnenschärfe-Probe +10) die Überreste von unzähligen, etwa handtellergroßen Spinnen erkennen

In den Hütten der Wachen können die Charaktere einige Speere, Rüstungsteile aus Gruftasselpanzern und Pilzhuthautbetten finden. Offenbar hat irgend etwas die hier schlafenden Achazkrieger überrascht und fortgeschleppt. Die hier gelagerten Vorräte sind ebenfalls verschwunden. Mittels einer Probe +7 auf Spurensuchen kann man Hinweise entdecken, daß Spinnen, die mindestens die Größe eines Schweines gehabt haben müssen, an dem Überfall beteiligt waren.

Falls die Helden den Bereich jenseits der zusammengestürzten Barrikade untersuchen wollen, so steht dem im Augenblick nichts im Wege.

Die Gänge hinter dem Schutzwall unterscheiden sich zunächst nicht von denen, durch die die Abenteurer bisher gewandert sind. Nach 500 Schritt aber fällt auf, daß in diesen Tunneln eine Vielzahl verschiedener Spinnen leben. Die Helden stoßen auf unterschiedliche Arten von Arachniden, die bis zu handtellergroß sind. Einige sitzen im Zentrum großer Netze, während andere sich in Felsspalten und –rissen verstekken. Es ist ersichtlich, daß die Spinnen einander fressen, aber auch Tausendfüßler, Würmer und Käfer zählen zur Beute der Achtbeiner.

Schließlich endet der Gang, der hinter der zusammengestürzten Barrikade begonnen hat, in einer großen Höhle. Die Helden können nur am Widerhall ihrer Schritte erkennen, daß sie sich in einer sehr geräumigen Kaverne befinden. Keines ihrer Lichter reicht weiter als zwanzig Schritt. Im Schein ihrer Fackeln und Laternen erkennen sie jedoch unzählige Echsen-

skelette und ausgetrocknete Spinnenkörper, in deren schwarzen, grünen oder gelben Chintinpanzern Pilzholzspeere stecken.

Wenn die Helden sich weiter umsehen, werden sie feststellen, daß hier eine gewaltige Schlacht zwischen Riesenspinnen und "bleichen Echsen" stattgefunden hat. In der sicherlich eine Meile durchmessenden Höhle hat vor nicht mehr als fünf oder sechs Jahren ein titanischer Kampf stattgefunden, der das Leben von hunderten Achaz und Spinnen gefordert hat.

Eine unheimliche Stille liegt über dem Schlachtfeld. Kleine Spinnen bewegen sich lautlos zwischen den Überresten ihrer großen Brüder und Schwestern umher, kriechen aus den Augenhöhlen eines Echsenschädels hervor oder weben ein Netz zwischen dem Bein einer Riesenspinne und einem Speer, der aus ihrem Körper ragt.

Bei der Untersuchung der Höhle stoßen die Helden schließlich auf ein Loch im Boden der Kaverne. Blikken sie über den Rand der sicherlich fünfzig Schritt durchmessenden Öffnung in die Tiefe, wird ihnen das Blut in den Adern gefriere. In dem Schacht spannt sich ein gigantisches Netz, in dem eine gewaltige Spinne sitzt. Netz und Spinne sitzen etwa einhundert Schritt unterhalb der Loches, doch zeichnen sie sich deutlich gegen ein diffuses, grünliches Schimmern ab, das von weiter unten kommt. Das achtbeinige Ungetüm hat einen Körper von über zwanzig Schritt Durchmesser und die riesigen Höhlenspinnen, die das gigantische Wesen mit einer nicht abreißenden Kette von Gruftasseln, "bleichen Echsen", Wühlschraten und Aschgoblins versorgen, erscheinen winzig im Vergleich.

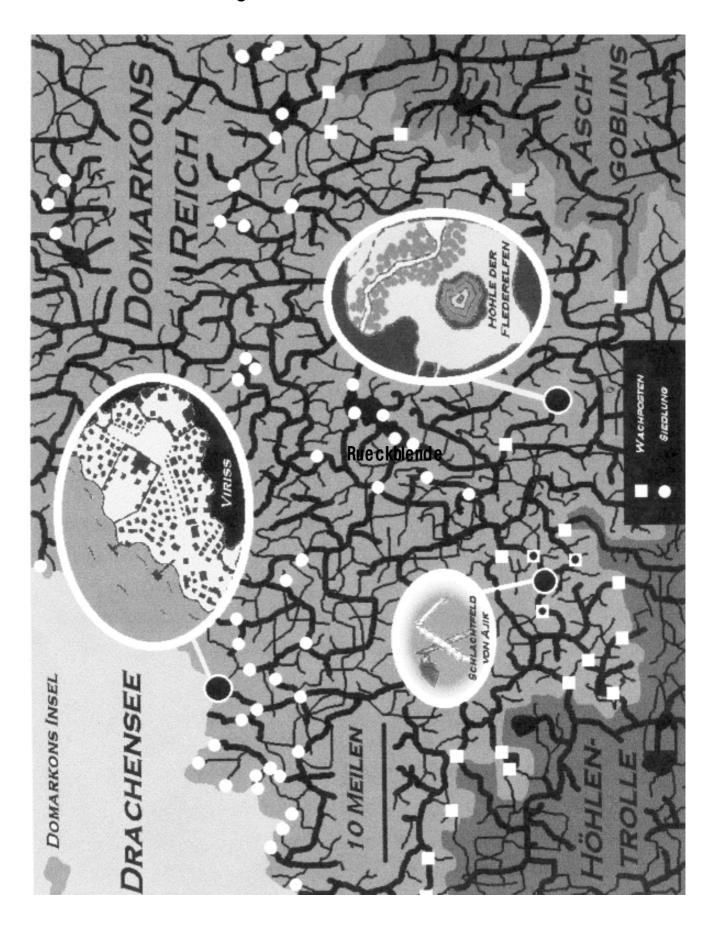
Es ist klar, daß die Gruppe keinerlei Chance hätte, wenn die gigantische Spinne auf sie aufmerksam werden sollte. Es ist also angebracht, die Höhle schnellstmöglich und unauffällig zu verlassen.

Den Helden sollte die Flucht vom Schlachtfeld von Ajik ohne Probleme gelingen. Sie verstehen nun, warum die Echsenmenschen hier gewaltige Schutzwälle errichtet haben. Es ist jedoch auch offenkundig, daß die Spinnen einen Weg gefunden haben, wie sie die Barrikaden überwinden können. Dies ist sicherlich ein Anlaß zur Sorge für die Achaz, doch auch die Abenteurer mögen sich weniger wohl in ihrer Haut fühlen.

Ausklang - Teil 4

Im nächsten Teil werden die Helden mehr über das Schicksal von Amanthallas und den Verbleib seines Kristalls erfahren. Doch zuvor müssen sie die Gier der "Unersättlichen" nutzen und dem Zorn eines Purpurdrachens entgehen …

Anhang: Karte von Domarkons Reich



söldner heute

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

Der Bösewicht - eine Untersuchung von Magister Horga at'Ropin, Gareth

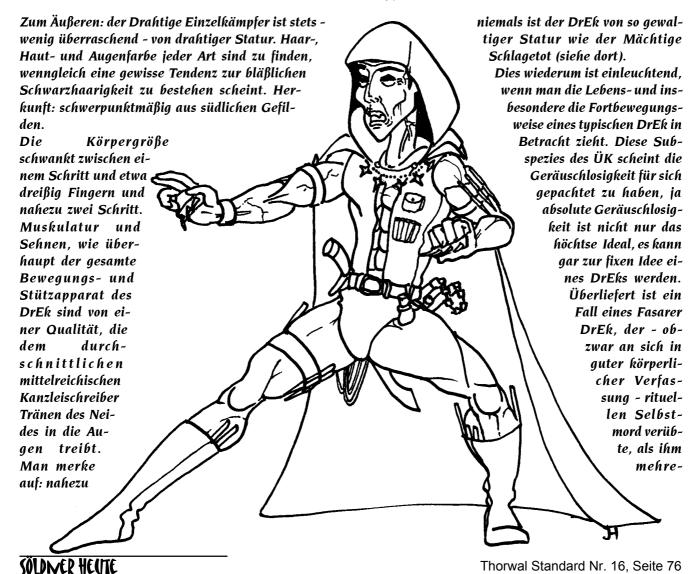
IV. und letzter Teil

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

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

ES GIBT NUR ZWEI ARTEN VON BÖSEWICHTEN IN AVENTURIEN!

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



re Medici bescheinigt hatten, daß er dieses Knacksen in den Kniescheiben wohl nicht mehr loswerden würde ... Weiterhin ist eine gewisse Manie zu beobachten, die ausnahmslos alle untersuchen DrEksemplare aufwiesen: Allesamt bewegten sie sich nur von Schattenfleck zu Schattenfleck fort, huschend, gleitend, flink jede noch so kleine Deckung ausnutzend, nach jedem zweiten oder dritten Ortswechsel verschwörerisch-schlitzäugig um sich schauend (manche hatten gar die etwas lächerliche Gewohnheit angenommen, bei eben diesem Um-sichschauen ihren Umhang mit einem Arm vor die untere Hälfte ihres Gesichts zu halten).

Hierin liegt aber auch die besondere Gefahr im Umgang mit diesem Schurkentyp: stets sind sie dort, wo man sie nicht erwartet, tauchen aus den ungeheuerlichsten Ecken mit erschreckender Lautlosigkeit auf, verrichten ihr scheußliches Werk in absoluter (so weit möglich) Stille und entschwinden wie der Hauch eines morgendlichen Nebelstreifs in den Schatten, die sie ausgespien haben und die ihr Zuhause geworden sind. Hach.

Weiter ist noch anzumerken, daß insofern besondere Vorsicht geboten ist, als die allermeisten DrEks hervorragend vertraut sind mit allen Arten des unbewaffneten Kampfes, der Anwendung von Giften und jeder Art von heimtückischen, versteckten miserablen, unehrenhaften, meuchler- und heuchlerischen, verabscheuungswürdigen, nichtsdestotrotz aber ausgesprochen effektiven Waffen.

Zum Abschluß sei hier das Beispiel eines Mengbillaner DrEk erwähnt, um den außerordentlichen Erfindungsreichtum dieser Subspezies darzulegen: dieses besondere Exemplar hatte es sich zur Gewohnheit gemacht, eine kleine, ungemein spitze Nadel, deren vorderes Ende vergiftet war, unter der eigenen Zunge zu verstecken, sich seinem Opfer auf offener Straße zu nähern, einen krampfartigen Husten vorzutäuschen und währenddessen mit geschicktem Zungenschlag die Nadel in den Hals des unglücklichen zu schleudern. Dieser Drahtige Einzelkämpfer verstarb plötzlich und unerwartet in Ausübung seiner Tätigkeit an den Folgen eines Schluckaufs.

Wo die Arbeit noch lohnt!

Und ein weiterer Artikel unseres Korrespondenten Alrik dem Schänder. Diesmal hatte er es nicht weit, er ist einfach mal über den Yaquir gegangen...

Teil 1: LIEBLICHES FELD

Kor zum Gruße, liebe Trollpfürze und Ogertitten! Heute schreib ich Euch aus dem feinen Kuslik im Lieblichen Feld. Eine kühle Brise kommt gerade von See herein, die Sonne scheint mir auf den Wanst, und dieses Prickelwasseräh, "Postbaranjer" oder so ähnlich heißt das. Ihr müsst das mal durch die Nase ziehen, das gibt so ein ganz komisches Gefühl! Aber nur, wenn keiner von diesen Gelackten dabei ist, die gucken immer so dumm aus dem Wams, wenn ich das mache. Würde ich gern öfter tun, so durch den Gesichtserker, aber das Zeug is' sauteuer. Also, um mein Geld zu verdienen, schreib ich mal was über das Gewerbe. Ich dachte ja eigentlich: die Horasier führen Krieg gegen die Thorwaler. Krieg ist immer gut, da gibt's Arbeit, also hin! Und dann war ich hier, aber ich muß sagen: sehr enttäuschend. Einige von Ihro Flatulenzen, gerade wenn sie am Meer leben oder an gut schiffbaren Flüssen, heuern jetzt zwar ein paar Söldner an, weil sie Angst vor einem Thorwaler-Angriff haben. In Grangor und Kusmarina waren die Feuer-Säufer ja schon. Ich kann Euch sagen, wenn nur die Hälfte der Geschichten stimmen, die ich hier gehört habe...Phexens Sack, ha'm die geblutet, auf beiden Seiten! Aber was ist das für Arbeit? Du stehst da rum wie Alrik Blödgesicht, starrst auf s Meer ... und starrst und starrst. Und irgendwann plöppen dir die Augen raus vom Starren! Denn da kommt ja nix! Also, dann bewerb Dich lieber als Vogelscheuche beim nächsten Ackerquäler, dat ist aufregender.

Ihr könnt natürlich auch versuchen, als Seesöldner anzuheuern. Es gibt da so eine Horasisch proviantierte Handelscompagnie, die sucht Leute, weil die immer rauf zu den Thorwalern fahren. Die Horasier haben ja 'ne Kollonie da aufgemacht, "Horasisch Firunsmeer". Klingt toll, is' aber scheißekalt. Und ich weiß ja nicht, wer sich so'n Zwei-Schritt-Hünenteil mit ins Heu nehmen will, der ist da gut aufgehoben, aber was will der Rest da? Vor allem, weil die Thorwaler irgendwelche Geheimwaffen haben oder sogar mit den Heptarchen zusammen sind! Die haben nämlich schon einen Konvoi ziemlich was auf den Helm gegeben, bei Rondras Schamhaaren, da wurde den Jungs hier mit ihren Käsehobeln als Schwert ganz mulmig in der Buchse! Aber so richtig ist das auch nichts für uns, Ihr Müttermacher. Kalt, gefährliche Thorwaler-Piraten, die Dörfer da oben zu arm, um mal ordentlich plündern zu gehen, sonst nur auf schwankenden Planken oder in einer Garnison ... das is' doch nix! Dat einzige, was Ihr da günstig bekommt, ist Premer Feuer. Ich sag Euch, bei Travias Knochenarsch, DAS is' ein Zeug! Zum Ausbrennen von Wunden viel zu schade, und das sag mal von 'nem anderen Schnaps.

Naja, da hab ich mich halt mal umgehört, was man denn noch so machen kann. Da ham'se mir was über die Ostgrenze erzählt, so gegen die Novadis. Kam mir aber alles sehr bekannt vor, hab ich alles in Almada schon mal gehört. Nur dat die hier nich' so richtig Krieg führen tun wie die Almadaner, sondern die warten nur ab. Wieder mal Garnisons-Dienst. Wer drauf steht, soll's machen, mein Ding isses nich'.

Überhaupt: als Söldner hat man es hier nicht leicht. Die Horasier verlassen sich so auf ihre Armee, dat die für Söldner kaum was übrig haben. Aber ich hab da Geschichten gehört ... weia! Die Offiziere kaufen sich ihre Patente und hocken meist auf Feiern rum und saufen sich das Hirnschmalz weg. Die Regimenter stehen nur auf dem Papier, weil viele von den Soldaten sich in zwei Regimenter eingeschrieben ham, um mehr Geld zu kassieren. Oder die Offiziere ham Leute auf der Soldrolle, die es gar nich' gibt, um aber den Sold von den Jungs und Mädels zu kassieren! Raffinierte Drecksäcke, muß ich zugeben. Sollte ich vielleicht auch mal machen, mich in zwei Kompanien einschreiben ... So, bevor ich jetzt zum Ende komme, hab ich noch was für Euch Gehirnprothesen-Vergesser. Da kam doch vor kurzem so ein Jungspund von einem Fähnlein an, ob ich der Alrik sei und ob ich diese Artikel schreib'm tuh! Latürnich, sag ich. Ja, ob ich denn nich' mal mehr über Brandschatzen schreiben könnte,

menr uber Branaschatzen schreiben konnt so mit richtig viel Blut und so. Ich schau ihn an wie ein Lastkarren kurz vor'm anhalten. Brandschatzen? Blut? Wenn man das richtig macht, gibt es da kein Blut! Worauf der mich anschaut und mir dann erst mal erklärt, daß Plündern und Brandschatzen das gleiche sei! Ich dachte, mich trifft der Schlagfluß! Was lernt Ihr da eigentlich noch da

draußen, Ihr hosennässenden Popelbeißer??? Darum jetzt mal was zum Vorlesenlassen, Ihr Torfnasen!

Brandschatzen geht so: Ein Heer zieht auf eine Stadt zu. Dann schickt man einen Offizier voraus, am besten den Zahlmeister oder einen

nen, die gut rechnen können tun. Und der geht in die Stadt und schätzt, was das alles wert ist, wenn man das

abfackeln würde. Dann geht er wie-

anderen von de-

der zurück zu seinem Hauptmann oder Obristen oder was auch immer und sagt dem: "Herr Hauptmann, die Stadt ist 50.000 Dukaten wert!" Sach ich jetzt mal so, kann auch mehr oder weniger sein, kommt halt drauf an. Und wenn das Heer dann bei der Stadt ist und die Safransäcke da drin anfangen zu bibbern, geht der Hauptmann hin und sacht: "Ich laß Euch alle am Leben, geplündert wird nicht und ich fackel auch nich die Stadt ab, wenn ihr mir 40.000 Dukaten zahlt". Oder auch mehr … oder weniger … Ihr wisst schon. Weil, das ist ja weniger, als die Stadt eigentlich wert ist, und das wissen die hinter den Zinnen natürlich auch. Und sie bleiben alle am Leben! Und dann wird gezahlt und das Heer zieht weiter. DAS ist Brandschatzen, Ihr Rübennasen!

So, der Postpiranja ist alle, ich geh dann mal jetzt. Bis zum nächsten Mal!



DER WAHRE

Unabhängig - Kaisertreu - Patriotisch **Ausgabe ING 14 Answin**

(Leider ist unser Mottoredakteur Ugo Korninger beim Grenzübertriit ins Mittelreich durch die dortigen Schergen festgesetzt worden. Wir hoffen auf seine baldige gesunde Wiederkehr. Ugo, Kopf hoch und immer ein Reimchen!!!)

Anzeige:
Früher die Orken im Dutzend erschlagen-heute ■ nicht mal mehr die Axt gehoben?

Früher fettes Schweinefleisch heruntergeschlungen -heute schon bei Bierbrot Magenweh?

■ Früher aus dem zweiten Stock auf ein Pferd gesprungen heute hilft nur eine Leiter?

Wenn die Gelenke knirschen und die Muskeln ■ nicht mehr wollen: SANOVITA-und alles geht ■ besser! Wählt aus unserem reichhaltigen Ange-

■ SANOMENS- gegen die Altersinkontinenz (Graf Nemrod ist begeistert!)

SANOFLUX- macht die Haut wieder geschmei-■ dig, auch als Schmiere zu verwenden (Reichsrat R.A. Eorcaidos schwört darauf!)

SANOSEX- für Stehkraft auch im Alter (gete-■ stet durch Herzog Garf von Engasal!)

SANOVITA- UND ALLES GEHT PRI-■ *MA!!*

Ein Schnippel-Service für besorgte Eltern: Der Balken für die Holde:

Ab 18!!!!

Wahlen gespart - Qualen gespart?

Thesia von Ilmenstein, die angeblich schönste Mittsechzigerin Aventuriens, kräftig an den Fäden der Macht in ihrem Heimatland.

Man erinnere sich: Nachdem die damalige praiosgemäß vom bornischen Adel zur Adelsmarschallin bestallte Tieika von Jatleskenau-Notmark von ihrer allzeitigen Nebenbuhlerin auf perfide Weise durch Verleumdungen ausgebootet worden war, hatte Thesia den Gefühlsdusel nach der Schlacht auf den Vallusanischen Weiden für sich aus-

Bonus! Bonus!

Für jeden Leser des WB!!!

2 Astralpunkte



*Auch für Scharlatane

Folge der anstehenden großen Regelreform, die zur Folge hat, daß Magier künftig der Bettelschicht angehören

SKM Answin hat ein Herz für astrallose Magier!!!

marschallin machen lassen. Allerdings waren die Bornischen nicht so dumm, ihr in ihrem Wunsch zu folgen, sie auf Lebenszeit zu ernennen, denn wer weiß schon, was das bei so einer Person, die erwiesenermaßen mit Hexen im Bunde steht, heißen kann. Mit Lavieren und unter vorgeschobenen Gründen war es Thesia gelungen, die Adelsmarschallswahl um ein Jahr aufzuschieben. Nun aber meldeten sich auf der Adelsversammlung besorgte Stimmen, die eine Wahl forderten. Man stelle sich vor, wie der Gräfin das dick geschminkte Gesicht entglitt, als ein junger Adeliger mutig das Wort ergriff und frank forderte, den Weg für Neuwahlen freizumachen und sie offen eine Verräterin nannte, wenn sie diesem sich verweigerte. Man muß sich nicht wundern, daß kein vergifteter Borndorn dem Leben des Mutigen ein jähes Ende setzte ...

Mit Einschüchterungen und miesen Tricks sollte es der Ilmensteinerin gelingen, diese

bügeln. Unter dem Druck der Schergen der Gräfin stimmte der Adel zu, die Tyrannin auf weitere 4 Jahre als Adelsmarschallin zu erdulden.

Wenn das mal das Ende die-

Echte Werbung!!!

Wieder Reste des TS 9 und 10 erhältlich!

Thorwal Standard

Bei der Räumung eines Lagers sind jeweils 30 Hefte des als vergriffenen gemeldeten TS 9 und 10 aufgetaucht. Wer also seine Sammlung ergänzen möchte melde sich bei uns. Für jeweils 5 Euro inkl. Porto (beide Heften zusammen für 8 Euro) sind diese raren Stücke zu erhalten

Das Ende der Welt ist nah!!! Informationen unter: **CH 453-C74VISAR**

Und im nächsten WB

- noch mehr tödliche Zweihandwaffen für Magier, die Fortsetzung unseres großen Erfolges aus dem letzten WB
- Wie krieg' ich sie endlich 'rum, die Hundswache kurzweilig gestalten - neue Tips.
- Der A-HA, jetzt doppelt gefährlich
- Ich war die Liebessklavin des Werwolfprinzen - Ein schonungsloser Bericht aus dem Palast in Gareth.

ser unendlichen Geschichte ist. Armes Bornland ...



Aventurisches Liedgut

Das Havener Fischermädel

In Albernias schönstem Städtchen, da gibt es viele Mädchen, doch die Schönste von allen war Nellie Malcón.

Den Karren voll Brassen fuhr sie durch die Gassen und rief: "Fische und Muscheln! Lebendig und frisch!"

Refrain:
Lebendig und frisch,
Lebendig und frisch,
sie rief: "Fische und Muscheln!
Lebendig und frisch!"

Sie war ein Fischermädel, drauf stolz war sie eben, genauso wie Vater und Mutter zuvor. Jeden Tag stand sie am Hafen, die Netze voll Efferds Gaben, pries mit stolzem Herzen die Gaben der See.

Lebendig und frisch, Lebendig und frisch, sie rief: "Fische und Muscheln! Lebendig und frisch!"

Ein Sturm zog vorüber, Efferd gab sie nicht wieder. ja, das war das Ende von Nellie Malcón. Doch ihr Geist fährt noch Brassen des Nachts durch die Gassen

und ruft: "Fische und Muscheln!

Lebendig und frisch!

Lebendig und frisch,
Lebendig und frisch,
sie rief: "Fische und Mu-

Lebendig und frisch!"

(Text von Petra Stöcklein und Björn Bücker, zur Melodie des irischen Volksliedes *Molly Malone*)

Die Skaldin und der Krieger

Einst stand er am Yaquirstrand, Fest gerüstet, jung und stark. Treu den Göttern er so stand, Strahlend wie die Sonne. Strahlend wie die Sonne ...

Sie war jung und fern von heim, Wollte nicht alleine sein. Sie ihn sah und Lieb' empfand, Gab sich hin im Feuer. Gab sich hin im Feuer ...

Kurz war nur das junge Glück, Nie mehr fanden sie zurück. So zog sie ins Nordeland, Und sehnte sich nach früher. Sehnte sich nach früher ...

Sie dachte oft an alte Zeit: Wo mag er wohl gerade sein? Denkt er manchmal auch an mich? Der Schmerz wollt' nie vergehen. Der Schmerz wollt' nie vergehen ...

Dann traf sie einen and'ren Mann, Stolz und stark er sie nahm. Den Kuß, den er sich sehnlichst wünscht', Gab sie ihm eines Morgens. Gab sie ihm eines Morgens ...

Verbunden durch der Väter Brauch, Zogen sie aufs Meer hinaus. Durch Stürme und durch ruhige See, Auf Swafnirs gold'ner Woge. Auf Swafnirs gold'ner Woge ...

Viele Zeit war schon vergang', Als sie ihn endlich wiederfand. Noch viel schöner er da stand, Strahlend wie die Sonne. Strahlend wie die Sonne ...

Doch sie war ja nicht allein, Wollte doch nur seine sein. Konnte aber nicht zu ihm, Weinte in den Morgen. Weinte in den Morgen ...

ein Lied der Skaldin Jane Thorsonsdotter

(Text von Petra Stöcklein, zur Melodie des irischen Volksliedes *Irish Ways and irish Laws*)

DER WAHRE

Unabhängig – Kaisertreu – Patriotisch Ausgabe EFF 15 Answin

Das Motto des Mondes:

Zwei Täubchen, die sich küssen, die nichts von Falschheit wissen, so liebevoll und rein, soll'n unsere Schwestern sein. Zwei Hühnchen, die sich picken, die hassen sich und zwikken, so boshaft und gemein, sind unsere Schwesterlein

Gareth vertraulich!

von Ludeger von Rabenmund

Und wieder einmal wurde einem im Garether Schmierentheater - vulgo auch Kaiserplast genannt - ein weit höherklassiges Drama geboten als an allen Bühnen Aventuriens.

Da macht sich also eine Reichsprinzessin auf, um einen vermeintlichen Verrat gegen die eigene Person aufzudecken, nur um im selben Atemzug der eigenen Schwester den Dolch in den Rücken zu stoßen. Bravo, kleine Mamsell, Ihr entwickelt ja beinahe Qualitäten als Herrscherin. Doch sollten wir uns davon nicht täuschen lassen. Brin-Brut bleibt Brin-Brut.

Das zeigt sich alleine darin, mit welcher Grandessa die hochedle Mutter der beiden bezaubernden Streithühnchen diese verzwickte Situation angegangen ist. Auf einen Schlag Nemrod, eine Stütze des Reiches, diskreditiert und auf lange Sicht beschädigt - denn, mal im Vertrauen, ist einmal so ein Verdacht geäußert, und möge er auch noch so haltlos sein, irgend etwas

bleibt doch immer kleben, schließlich hat man ihm die Übeltat ja zugetraut.

Es widerstrebt mir ja, das zu sagen, aber fast könnte einem der Alte leid tun

Dazu das Ansehen des "Herrscherhauses" gehörig angeschlagen, denn wer wird denn nicht stutzig, wenn er hört, was da kurz nach der Geburt der Schwestern alles geschehen ist, wer von den Zeitzeugen tot, wahnsinnig, in Haft oder verschwunden ist. Und das alles vor den Augen des mittelreichischen Adels. Bravo! Dann noch, ganz nebenbei, die erhabensten Reichsgesetze gebrochen und gebeugt, ganz nach dem eigenen Gusto. Ganz frech, vor aller Welt Augen. Es steht nur zu befürchten, daß Adel und Kirchen wieder einmal stumm zusehen, wie das Reich ausverkauft wird, statt sich auf Praios' Gebote zu besinnen und endlich zu handelt!

Zank um die Krone: Hennenkampf in Gareth!!!

Erneut haben die Peinlichkeiten am Garether Schranzenhof einen neuen Höhepunkt gefunden: "Prinzessin" Yppolita hat den Versuch unternommen, ihre Schwester vom Garether Thron zu schubsen.

Da hatte nämlich ein Vögelein dem zweitgeborenen Prinzesschen ein Liedchen gepfiffen, daß es doch vor der Schwester dem mütterlichen Schoße entkrochen sei. Und Yppolita, ohnedies momentan ihrer ach so geliebten Schwester nicht ganz grün - vermutlich hatte die eine der anderen ihre Lieblingspuppe weggenommen - nicht faul, machte sich auf, eine Intrige zu spinnen.

Wer die Garether Brut kennt, mag schon jetzt ahnen, wieviel Dilettantismus nun folgen mag. Und es kommt, wie es kommen muß: Bei ihren Bemühungen, Beweise dafür zu finden, daß aus dem Verdacht Gewißheit werde - denn bisher waren die Quellen mehr als dünn - machte sich das Hexentöchterlein auf, um mittels ihrer Zaubergabe des Mannes habhaft zu werden, der weiland nach der Geburt der Zwillinge festgestellt haben wollte, daß ein Y vor dem R und nicht umgekehrt kommt.

Wobei ihr der ehrwürdige Graf Nemrod in den Weg kam, der dergleichen gar nicht gerne sah.

Flugs suchte das Kindchen zwei Fliegen mit einer Klappe zu schlagen, verlarvte sich mittels widerrechtlich angeeigneter Zaubersprüche und eines Artefaktes als eben der große Herr der KGIA und entwendete kurzerhand den begehrten Zeugen aus seinem Gefängnis auf Rudes Schild, um ihn eingehend zu befragen und geneigten Zuberschaft.

hörern ggf. vorzustellen.

Es kam, wie es kommen mußte: Der Schwindel flog auf allerdings erst nachdem der Bursche aus der Haft entfernt war. Und was geschah nun, da Klügere als die Wachbesatzung auf der kaiserlichen Feste der Leere in einer ihrer Zellen gewahr wurden? Man prüfte das Siegel und die Unterschrift (beides gefälscht) und befragte die Wachen nach der Physiognomie des Täters - mit dem erstaunlichen Schluß, daß der Graf höchstselbst vorbei gekommen war, um den verurteilten Reichsverrräter mit sich zu nehmen

Moment, wird der eine oder andere unserer Leser sagen, wieso sollte der echte Graf ein gefälschtes Siegel benutzen, wo er doch alle Vollmachten hat, wen auch immer von einer Zelle in die andere oder sonst wohin zu verlegen? Läge nicht viel eher der Schluß nahe, wenn schon Siegel und Befehl gefälscht seien, daß auch der Graf nicht ganz echt war?

Das Reichsgericht sah das indes anders. Statt nunmehr eine gewissenhafte und vor allem diskrete Untersuchung anzustrengen, um nicht unnötig schlafende Gänse zu wecken und womöglich den angesehenen Würdenträger Nemrod auf ewig zu diskreditieren, gefiel es der Reichsverschwenderin ohne weiteren Anhaltspunkt dem Geschwafel ihrer hohen Richter zu glauben, die sich dem Wahne hingaben, ihre "Be-(Forts. nächste Seite)

Impressum:

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

Hennenkampf in Gareth!!!

weise" reichten aus, den Grafen als Hochverräter zu enttarnen. Man enthob Nemrod einstweilen seiner Ämter und wollte ihm - man höre und staune - auf dem Reichskongreß vor versammeltem Adelshause den Prozeß machen!

Wir wollen nicht jede Einzelheit dieser unseligen Geschichte wiederkäuen - ist doch in sämtlichen anderen aventurischen Blättern zur genüge davon zu lesen, wie der Verdacht sich mit einem Fingerschnippen als haltlos erwies, so daß sich die Reichsverhüterin vor versammeltem Adel bei Nemrod entschuldigen mußte. Was dieser zähneknirschend akzeptierte, um den Schaden nicht noch größer zu machen, wohl wissend, was für ein Affront die ganze Farce gewesen war.

Doch damit nicht genug. Da das öffentliche Wühlen im Dreck Reichsrichtern und Emerschen augenscheinlich viel Freude bereitet hatte, stellte man sich nunmehr die Frage, wer denn dann den Grafen daher gestümpert hatte, wenn er es schon nicht selber war?

Und wieder einmal bewahr-

heitete sich der oberste Lehrsatz des Wehrheimer Juristischen Seminars: Stelle niemals vor Gericht eine Frage, auf die Du die Antwort nicht weißt!

Diese Weisheit munter mißachtend wurde gebohrt und gesucht. Und mit welchem Ergebnis?

Niemand anderes als Yppolita war es gewesen, die hinter dem Komp(l)ott steckte!!! Oh wei! Ein Schuldbekenntnis der Möchtegern-Intrigantin! Vor den Augen des versammelten Mittelreichischen Adels! Da sag ich's mit dem Dichterwort: Denk ich ans Mittelreich in der Nacht, so bin ich um den Schlaf gebracht ...

Die Enttarnung eines Hochverräters hatte man sich quasi als Dessert vorgenommen - und das war trefflich gelungen. Nur daß die Hochverräterin die eigene Tochter und Schwester war.

Unnötig, zu unterstreichen, daß, nachdem nun einmal offenbar war, wer der Floh im Fuchspelz war, man der Prinzessin noch alle Zeit der Welt ließ, dem Adel zu erklären, wieso sie denn auf die Idee gekommen war, wider ihre Schwester zu intrigieren.

Spannend war es, was man da erfahren konnte, mutmaßte das Kind doch unter Tränen, daß sie tatsächlich die Erstgeborenen war und daß es eine Intrige wider sie, die arkan Begabte und damit nicht berechtigt, den Thron persönlich zu besteigen, gegeben hatte. Diese wüste Geschichte wurde nicht ohne Talent und Dramatik vorgetragen, so daß abzuwarten bleibt, welche Saat diese Worte tragen werden.

Mit einem Male zeigte sich die Justiz, die zuvor noch unbeirrbar um die Gerechtigkeit gerungen hatte, und koste es auch Ruf und Kopf eines der Reichsoberen, ganz weich und schwammig.

Graf Nemrod indes versuchte zu retten, was zu retten ist, überspielte die offenkundige Schuld der "Prinzessin" und wetterte vielmehr gegen ominöse Hinterleute, die die arme, naive "Prinzessin" zu ihrem Tun getrieben hätten. Wobei es ihm leider nicht gelang zu überspielen, daß er eben genau die beiden Prinzessinnen, davon eine die künftige Herrscherin des Mittelreiches, unzweifelhaft für töricht und dumm genug erachtete, sich zum Spielball einer solchen dunklen Macht (wartet nur ein Weilchen, dann waren es wieder die Answinisten ...) machen zu lassen - und das in einem Alter, da andere längst die Bürde der Krone würdevoll, klug und respektabel getragen haben. Aber wen soll es wundern.

Das Gericht jedenfalls beschloß nunmehr, doch lieber hinter verschlossenen Türen weiter zu verhandeln.

Der größte Skandal aber ist der Richterspruch, der gefällt wurde: Statt Yppolita, die Hochverrat begangen hatter, ihrer gerechten Strafe zuzuführen - und das wäre mindestens der Verlust sämtlicher ererbter Privilegien sowie ein lebenslanger Hausarrest unter entsprechender Bewachung gewesen, wenn nicht gar der Verrätertod entschloß man sich, die Abtrünnige außer Reiches zu schaffen - nach Festum, wo sie an der dortigen Akademie unterwiesen werden soll.

Man höre und staune: Eine Verräterin wird klammheimlich außer Landes geschafft, wo sie weiter freiere Hand hat, ihre Intrigen fortzusetzen und zu vervollkommnen. (Forts. nächste Seite)

Die Holde von heute: Darbonia (Alter nicht genannt): "Wer will schon wissen, ob ich mir die Haare färbe oder nicht ..."