

Aventurischer Bote



Kleinodien

aus dem DSA-Magazin



Kleinodien

Das Beste aus dem *Aventurischen Boten*

Autoren:

Andreas Blumenkamp

Ulrich Kiesow

Reinhold H. Mai

Pamela Rumpel

Stefan Schulz

Norbert Venzke

Kleinodien

Das Beste aus dem Aventurischen Boten
von Ulrich Kiesow u. a.

Copyright © 1989 by Fantasy Productions

Redaktion: Ulrich Kiesow

Umschlagillustration: Victoria Poyser-Lisi

Alle Rechte vorbehalten

Das Schwarze Auge ist ein eingetragenes Warenzeichen der Fa. Schmidt Spiel+Freizeit

Ohne schriftliche Genehmigung von Fantasy Productions / Schmidt Spiel+Freizeit ist es nicht gestattet, das Werk unter Verwendung mechanischer, elektronischer und anderer Systeme in irgendeiner Weise zu verarbeiten und zu verbreiten. Insbesondere vorbehalten sind die Rechte der Vervielfältigung - auch von Teilen des Werkes - auf photomechanischem oder ähnlichem Wege, der tontechnischen Wiedergabe, des Vortrags, der Funk- und Fernseh-sendung, der Speicherung in Datenverarbeitungsanlagen, der Übersetzung und der literarischen oder anderweitigen Bearbeitung.

Satz: FanPro

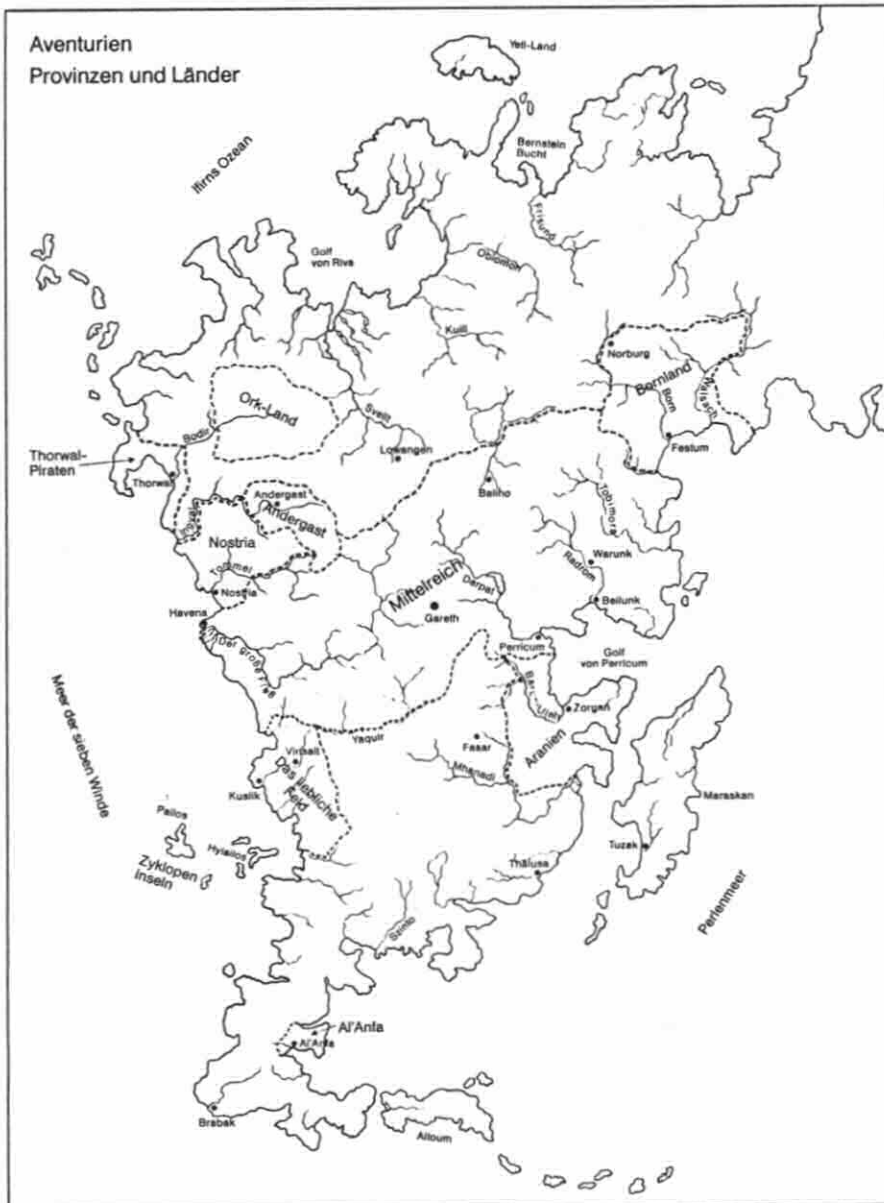
Druck: PDC, Paderborn

Printed In Germany

ISBN 3-89064-055-9

Inhalt

Herren der Berge: Aventuriens Zwerge	7
Über Elfen.....	11
Aus fernen Ländern.....	18
Die Beilunker Reiter	19
Phexcaer	21
Nivesenland	31
Ein neues Dokument	33
Aus den Provinzen	38
Die erstarrte Welt	39



Kleinodien aus 20 Aventurischen Boten

Ein Vorwort

Mit einer verkauften Auflage von 5.000 Exemplaren - wobei mehr als 2.000 an feste Abonnenten gehen - gehört der Aventurische Bote zu den verbreitetsten deutschsprachigen Rollenspielmagazinen. Dennoch fristet er ein eher stilles Dasein, wird zum Beispiel von den Konkurrenzmagazinen - denen mit den Hochglanz-Vierfarbcovern - gar nicht erst zur Kenntnis genommen. Dabei könnte sich manches andere Magazin - was die Regelmäßigkeit des Erscheinens angeht - am guten alten Boten durchaus ein Beispiel nehmen

Gewiß, mit seinen 8 (seit kurzem 12) Seiten Umfang ist der Bote nicht gerade umfangreich, aber trotzdem bietet er auf den wenigen Seiten meist mehr wichtige Informationen für den DSA-Spieler als irgendein. "systemunabhängiges" Magazin.

Übrigens kommt auch bei 8 Seiten pro Nummer im Laufe der Jahre eine erstaunliche Textmenge zusammen. Als die Redaktion sich nun daranmachte, aus den ersten 20 Ausgaben des Boten das Beste zusammenzutragen, mußten immerhin 160 Seiten geprüft und ausgewertet werden. Dieses Auswählen war schon eine seltsame und beizeiten nostalgie-trächtige Arbeit.

Die ganze Geschichte des Schwarzen Auges wurde noch einmal lebendig, als wir durch die Seiten blättern. Etliche Kuriosa fanden sich da, Merkwürdigkeiten und höchst eigenwillige Ergänzungen des offiziellen DSA-Spielmaterials. Aber es gab auch eine Menge sehr interessanter Fundstücke - Kleinodien, die es sich durchaus zu erhalten lohnt.

Schließlich ist keiner der alten Boten heute mehr greifbar, aber auch ein Spieler, der erst später zum Schwarzen Auge gestoßen ist, möchte zum Beispiel gerne wissen, wie es in dem berühmten Wachsfiguren-Kabinett am Hal-Platz in Havena zugeht.

Dann war da das legendäre Phexcaer - die Stadt der Diebe. Wenn die Stadtbeschreibung (und der Plan) in ihrer ursprünglichen Ausführung auch heutigen Ansprüchen nicht

mehr entsprechen, so sollte die geheimnisvolle Siedlung mitten im Orkland dennoch auch solchen Spielern erhalten bleiben, die nicht im Besitz des Boten Nr.3 aus dem Jahre 1985 sind.

Phexcaer ist zugleich ein gutes Beispiel für eine typische "Altlast", mit denen sich jedes etablierte Rollenspielsystem herumschlagen muß. Zwar lag der Stadtschilderung eine nette Idee zugrunde, aber in der Ausgestaltung steckte einiges von der unbekümmerten Naivität der Anfangszeit des Schwarzen Auges. So wie wir die Stadt im Boten vorfanden, 'paßte' sie einfach nicht mehr zum Schwarzen Auge, so wie es sich heute darstellt.

Also mußten wir der Ansiedlung eine völlig neue Form geben, einen Plan zeichnen lassen, den man im Spiel tatsächlich verwenden kann und sie mit Bewohnern füllen, die der Meister seinen Spielern auf anschauliche Weise näherbringen kann. Mit der kompletten Neubearbeitung von Phexcaer war es jedoch nicht getan. Auch so mancher andere Artikel wollte sich nicht so recht in das neue Regelwerk des Schwarzen Auges fügen.

So waren wir wieder und wieder vor die Frage gestellt, ob wir die ausgewählten Texte authentisch - also in der ursprünglichen Form - wiedergeben oder ob wir jeden einzelnen an die aktuellen Regeln anpassen sollen, was natürlich eine Menge zusätzlicher Arbeit bedeutete.

Wir entschieden uns für den zweiten Weg. Wenn Sie also nun in den folgenden Seiten blättern, dann finden Sie dort keine exakten Abdrucke der "historischen" Texte. Das ist in manchen Fällen bedauerlich, aber es erschien uns wichtiger, daß das Material sofort spielbar ist. Ein Zwergendruide beispielsweise, der seine Zauberkräfte nach den alten Magie-Regeln entfaltet, ist zwar "authentisch", kann aber nur mühselig auf das neue System umgestellt werden. Wir können nur hoffen, daß Sie mit uns der Meinung sind, wir hätten den richtigen Weg beschritten und ein zugleich historisches und hochaktuelles Kompendium für alle DSA-Spieler geschaffen.

Herren der Berge: Aventuriens Zwerge

“Gestatten, Dorghosh, Sohn des Darguin, Urenkel Dins, aus dem Oberen Kosch. Wenn Ihr Wissen über unser Leben und Brauchtum sucht, stehe ich gern zu Euren Diensten.”

Trotz der höflichen Anrede zuckte ich zusammen, denn der Zwerg, der mich so aus meinen Aufzeichnungen über sein Volk riß, war mehr als doppelt so breit wie ich und lehnte sich an eine schartige Streitaxt, die ihm bis ans Kinn reichte. Er grinste mich freundlich an. Ein kräftiger Hauch von Torkelbeerenessenz war mit seinen Worten herange-weht. Wahrscheinlich hatte ihn dieses starke, aromatische Getränk so heiter und leutselig gestimmt. Ich beschloß, die Gunst des Augenblicks zu nutzen und erwiderte sein Lächeln so frohgemut, wie ich es vermochte. Dennoch konnte ich eine gewissen Nervosität nicht unterdrücken.

“Ja, Ja, die Angst der Menschen vor allem Fremden!” fuhr mein neuer Freund vergnügt fort. “Es wird höchste Zeit, daß unsere Völker einander besser kennenlernen. Ich war auf dem Weg zum Tempel des Ingerimm, um mich diesem Gott zu weihen, der uns ja gemeinsam ist, als ich während einer kleinen Rast im ‘Schwarzen Amboß’ vom Wirt erfuhr, daß jemand Nachforschungen über unsere Lebensweise anstellt.”

Ich stellte mich vor, orderte einen großen Krug Bier und ließ mein Gegenüber reden - die Entkräftung der über seine Leute kursierenden Gerüchte lag ihm offenbar schon lange am Herzen. “Euch Menschen sind wir auch nach so vielen Jahren noch unheimlich, weil wir nicht eurer Vorstellung entsprechen, daß klein auch schwach und harmlos bedeutet. Natürlich sind eure von der Natur weniger begünstigten Vetter” (er sah bescheiden-stolz an sich herunter) “kräftiger und geschickter als ein normaler Mensch; und für eure Begriffe werden wir ja wirklich ‘steinalt’. Deswegen aber zu behaupten, wir seien nichts als belebter Fels, ist einfach Unsinn!” Dorghosh krepelte seinen Ärmel hoch: “Hier, behält ein Fels vielleicht Narben zurück?”

“Dann habt ihr also Eltern wie wir Menschen auch; ich habe noch nie eine Zwergenfrau gesehen.”

“Vielleicht doch, und Ihr habt sie nur nicht erkannt. Unsere Gefährtinnen sind nämlich ebenso kräftig wie wir und entsprechen damit kaum eurem Begriff von Weiblichkeit. Außerdem tragen sie außerhalb der Hallen meist Helme wie Männer...”

“Bärte haben sie doch aber nicht?”

“Nein, gewiß nicht, auch wenn manche im Alter zu stärkerem Haarwuchs neigen... Früher allerdings trugen sie oft falsche Bärte, um eine Entführung durch einen anderen Stamm zu vermeiden, wenn sie auf Reisen gehen mußten. Unsere Frauen sind nämlich unser größter Schatz, wie der weise Bodril gesagt hat: Zwillingsgeburten von Jungen waren schon immer sehr häufig, kommen bei Mädchen jedoch nie vor, so daß auf sechs männliche Zwerge nur drei oder vier Frauen kommen. Die allermeisten Zwerginnen bleiben deshalb im Schutz der heimischen Berge.”



“Da seid ihr also in diesem Punkt rückständiger als wir: Immerhin haben nördlich der Khom Frauen die gleichen Rechte wie Männer.”

“Rückständig? Ganz und gar nicht! Innerhalb des Stammes haben unsere Frauen sogar viele Vorrechte, wo es um die Sicherheit und Bequemlichkeit geht. Die meisten üben nebenbei ein Handwerk aus, alle stimmen im Stammesrat

mit ab. Über Umzüge der Sippe entscheiden sie sogar allein. Na, und ihren Mann wählt eine Zwergin selbstständig aus - genug Auswahl hat sie ja! Wer da nicht mit prächtigen Geschenken wirbt und ein gutes Handwerk und eine schöne Wohnung sein eigen nennt, hat kaum eine Chance. Nein, die Häuslichkeit dient nur dem sicheren Fortbestand des Stammes.”

“Stamm und Sippe - was ist das eigentlich genau?”

“Die Abstammung ist für den einfachsten Bergmann bei uns sowichtig wie für eure Könige und Krieger. Die ursprünglich neunundvierzig Stämme gehen auf die jeweils sieben Töchter und Söhne der sieben Urmütter und -Väter zurück, die wiederum von Ingerimm aus Sumus Leib geschaffen wurden. Alle, die ihre Abstammung auf dasselbe Paar der Urväterkinder zurückführen, bilden einen Stamm. Die

Zugehörigkeit bezeichnen wir mit dem Wort für ‘Urenkel’. Da wir, wie gesagt, erst spät heiraten, wenn für ein Auskommen gesorgt ist, kennt so gut wie niemand seinen leiblichen Urgroßvater. Die Sippen sind kleinere Zusammenschlüsse der engeren Verwandten, die dieselbe Halle bewohnen.”

“Und wie wird der Stamm regiert?”

“Stammesfürst oder Bergkönig, wie er auch manchmal genannt wird, ist immer der älteste Sohn des ältesten Zweiges, niemals eine Frau, denn der Fürst ist vor allem Richter und reist viel umher zwischen den Sippen, die oft verschiedene Hochtäler bewohnen.

Er vertritt den Stamm auch nach außen und erledigt die laufenden Angelegenheiten. Im Gegensatz zu euren Fürsten ist er seinen Verwandten jedoch Rechenschaft schuldig: Zur Tagundnachtgleiche im Frühjahr und im Herbst, und wenn es sonst notwendig erscheint, tritt der Stammesrat aller Erwachsenen zusammen. Er überprüft die Entscheidungen des Fürsten und entscheidet über

Grundsatzfragen wie Krieg und Frieden oder die Verbannung eines Mitglieds, das ein anderes getötet oder einen schweren Diebstahl begangen hat. Eine Todesstrafe gibt es bei uns nicht.”

“Aber wovon lebt Euer Volk - doch nicht nur von Bergbau und Schmiedekunst?”

“Immerhin zu einem großen Teil, und nicht nur von Gold, Silber und Erzen, die wir roh oder in Werkstücken verkaufen: Unsere Grob- und Goldschmiede, Steinmetze und Bergleute sind bei Eurem Volk sehr beliebt, wie Ihr wohl wißt. Viele Junggesellen wandern so für eine Zeit herum und legen den Grundstock für ein kleines Vermögen. Denn erst als wohlhabende Handwerksmeister haben sie Aussicht auf eine Heirat. Aber von Erz allein werden auch wir nicht satt. In unseren Hochtälern, wo kaum ein Mensch je hinkam, wird in Terrassen Gerste und Gemüse angebaut, auf den Hängen weiden Schaf- und Ziegenherden, die Milch, Fleisch und Wolle liefern. Auch Esel züchten wir, als Packtiere - mit dem Reiten haben wir es nicht so sehr; dafür sind wir im Gebirge besser zu Fuß als ihr großen Leute.

Unser Handwerk ist sehr vielfältig, neben Stein und Erz wird vor allem Wolle verarbeitet. Unsere Baumeister treiben mit großen Wasserrädern in den Toben nicht nur Mühlen an, sondern auch Pumpen in den Minen, Hammerwerke in den Erzhöfen und Walkgänge in den Filzwerkstätten. Und was wir in unseren Bergen nicht finden, tauschen wir gegen Erze, Waffen, Geschmeide, Wolltuche und Filz ein: Grubenholz für die Bergwerke, gutes Leder (Schafslleder ist für Rüstungen nicht zu gebrauchen), Fleisch, Obst und andere Abwechslungen für den Speisezettel, Pelzwerk und feine Stoffe... Nur die Edelsteine behalten wir meist für uns selbst und seit einem Gesetz König Swerkas aus der Zeit der Elfenkriege auch das Bier, das uns Mut gibt.”

“Nach den legendären Zwergenkönigen wollte ich gerade fragen. Es gab sie also wirklich?”

“Natürlich! Allerdings nicht so wie bei euch, als Dynastie: Sie wurden sozusagen als Über-Stammesfürsten, als "Hochkönige" von den Ältesten gewählt, wenn es eine Aufgabe oder Gefahr zu bewältigen gab, mit der ein Stamm alleine nicht fertig geworden wäre: zur Schlich-

tung von innerem Zwist, vor allem aber bei einer Bedrohung von außen. Aber nun hat es schon lange keine Königswahl mehr gegeben. Zur Zeit wird kein Hochkönig benötigt.

“Ja, wenn es Eurem Volk so gut geht, hat es bestimmt auch viele Feinde und Neider. Sind eure Täler denn nie angegriffen worden?”

“Oh, an Versuchen hat es nicht gefehlt: Die Kämpfe zwischen Menschen und Zwergen am Yaquir sind bei uns noch nicht vergessen, und auch mancher Feldzug der Elfen gegen uns nahm Waldfrevel bei unserer ständigen Suche nach Grubenholz wohl nur zum Vorwand für Goldgier. ... Aber in unsere Täler ist noch keiner eingedrungen, es sei denn, er könnte fliegen! Die hereinführenden Pässe sind durch massive Bastionen gedeckt, auf denen immer genug Krieger Dienst tun, um einem Überraschungsangriff standzuhalten. Zur Verteidigung unserer Werke haben wir Zwerge auch die Armbrust entwickelt. Da Langbögen zu groß und kürzere nicht stark genug sind, haben wir mit Bögen aus Stahl experimentiert. Die können natürlich selbst wir nicht mit der Hand spannen und halten, also wurde ein Schaft mit mechanischem Auslöser angebracht.

So entstand eine schwere Armbrust, die zwar umständlicher zu spannen ist, dafür jedoch eine höhere Durchschlagskraft als ein Langbogen hat. Da durch den Schaft außerdem die Zielgenauigkeit wuchs, wurden bald auch leichtere Modelle für die Jagd hergestellt, die von Hand zu spannen sind und etwa einem Kurzbogen entsprechen, aber besser treffen. - Und ein Angreifer, der durch den Bolzenhagel tatsächlich bis zur Mauerkrone gelangte, bekäme es mit unseren Streitäxten und Kriegshämmern zu tun, deren längere Schäfte unsere geringere Reichweite mehr als ausgleichen.

So haben Menschen wie Elfen bald eingesehen, daß es besser ist, unsere Waffen zu kaufen, als gegen sie anzurennen. Auch den Grottschratzen, die uns in der Frühzeit manchmal die Hügel streitig machten, lag im Grunde mehr am Graben selbst als am Ergebnis. Für ein paar Silberstücke erledigen sie noch heute oft die groben Tunnelarbeiten für uns.

Nur die diebischen — Orks und Gobblins,” (aus Rücksicht auf die Leser-

schaft verzichte ich auf die Wiedergabe Dorghoshs eindringlicher Schimpfkanonade; er war zwar beim vierten Krug Bier angelangt, aber dies schien ein Thema zu sein, daß ihn seine Friedfertigkeit vergessen ließ) “die versuchen immer wieder, sich durch irgendwelche Gänge einzuschleichen und unsere Hallen zu plündern. Seit den Ork-Kriegen vor vierhundert Jahren kommen allerdings nur kleine Banden, auf die unsere jungen Krieger dann Jagd machen....”

“Auch unter den Kobolden hat Euer Volk zu leiden, hörte ich?”

“Ja, inzwischen ist es wohl auch zu euch vorgedrungen: Die Kobolde behexen unsere Söhne, wohl um ihre Zahl zu ergänzen, wenn sie in den ersten sieben Tagen nach der Geburt an sie herankommen. Was genau geschieht, weiß bis heute niemand, jedenfalls lassen sie nach einem solchen Besuch stets ein Amulett bei dem Säugling zurück, das auf der einen Seite einen Zwerg, auf der anderen einen Kobold zeigt, beide von einem Strahlenkranz umgeben.

So ein unglückliches Zwergenkind entwickelt sich unaufhaltsam zu einem böartigen kleinen Kobold, der bald die ganze Sippe terrorisiert. Es wird deshalb meist sofort nach der Entdeckung des Amuletts ausgesetzt. Die ausgesetzten Kinder verschwinden, ohne daß die Jäger Raubtierspuren finden, und so nehmen wir an, daß die Kobolde sie holen und aufziehen.”

“Gibt es denn keinen Schutz dagegen?”

“Wir tun, was wir können: Die Wiege wird zugehängt und die Kinderstube so hell wie möglich ausgeleuchtet. Denn die Kobolde mit ihren roten Augen mögen kein grelles Licht: Oft wird die Geburt auch erst nach einem Monat bekanntgegeben, falls ein Kobold lauschen sollte. Aber unser Volk ist durch die Kobolde - mögen sie ewig schmoren! - nicht in Gefahr.

Überhaupt hat keine äußere Bedrohung uns je bezwungen - eine viel größere Gefährdung sind die zahllosen Fehden zwischen Sippen und Stämmen, um Eigentum, Ehre oder nur der Streitlust Willen. Da wurde manchmal sogar der Schiedspruch eines Königs von beiden Seiten verworfen! Ganze Stammeszweige gingen an solchen Fehden zugrunde, von denen manche noch heute schwe-

len. ... Ja, es ist eine traurige Geschichte mit vielen dunklen Episoden - wir sprechen nicht gerne darüber."

Um ihn nicht in Melancholie versinken zu lassen, brachte ich das Gespräch auf Ingerimm und fragte, ob er wirklich der einzige Gott der Zwerge sei:

"Ingerimm ist unser Vater, unsere Mutter ist die tote Sumu. Er schuf uns am Feuertag aus ihrem Leib und duchflutete uns mit seinem Geist. Außerdem weilte er, früher noch Angrosch geheißt, schon vor allen anderen Göttern auf dieser Welt. Deshalb nennt auch nur ihr uns "Zwerge", wir selber haben uns den Namen "Angroschim" gegeben, was in eurer Sprache "Die Kinder des Angrosch" heißt. Ingerimm ist nicht nur der, der formt, sondern auch der, der geformt wird. Stein, Erz, Fels und Kristall, all' das ist Ingerimm. Die anderen Götter sind allenfalls niedere Handlanger. Sie haben sich nie um uns gekümmert, also kümmern wir uns nicht um sie."

"Was hat es denn mit euren Druiden auf sich? Unter uns Menschen sind das ja etwas unheimliche Gestalten."

"Oh, auch uns sind sie nicht ganz geheuer. Glaubt mir: Zwerge, die kein Eisen verwenden und weitaus die meiste Zeit unter freiem Himmel umherstreifen. ... Immerhin verdanken wir einem von ihnen, Kerdig, die Erfindung der Sackpfeife, so heißt es. Und wenn ihre mächtigen Zauber auch gefährlich sind, so sind sie doch oft eine Hilfe in der Not, wenn sie zum Beispiel eine Wolkenwand platzen lassen, bevor sie unsere Terrassenfelder erreicht. Außerdem sind sie kundige Heiler, die im Gegensatz zu uns anderen für alles ein passendes Kräutlein oder Gebräu wissen. Sicher stehen sie mit den Geistern um uns herum in Verbindung - manche von diesen helfen uns ja, die Waldfee zum Beispiel oder der Wassermann."

Es gibt aber auch solche, die uns das Leben schwermachen, wie der Bosnikel, der Stollen einbrechen und Höhlengas ausströmen läßt, Krankheiten über uns bringt und durch Geiz, Neid und Habgier Zwietracht säht."

"Was hält denn Euer zukünftiger Orden von den Druiden?"

"Man kann ihnen eigentlich nichts vorwerfen: Sie erkennen Ingerimm ja durchaus als unseren Gott an, meinen aber, daß die Erde und ihre Kräfte, aus denen der Gott schöpfte, älter seien als

er. Ich kann mir auch nicht denken, daß es sie noch gäbe, wenn ihre Suche nach Weisheit Ingerimm mißfiel."

Im allgemeinen kommt man sich also nicht ins Gehege; nur als die Priesterschaft die Schriftzeichen einführte, suchten die Druiden, die ja selbst nichts aufzeichnen, dies nach Kräften zu verhindern. Es gelang ihnen natürlich nicht, aber immerhin konnten sie durchsetzen, daß die Geheimnisse jeder Handwerkszunft nur in einer eigenen Schrift niedergeschrieben werden dürfen, die niemand außer den jeweiligen Meistern kennt."

Es war spät geworden, und mir schwamm der Kopf vom vielen Bier. So dankte ich meinem gesprächigen neuen Bekannten, der noch ganz munter wirkte, herzlich für seine Auskunftsbereitschaft und erhob mich leicht schwankend, um mein Nachtlager aufzusuchen. Als mich am nächsten Vormittag die hochstehende Sonne weckte, war Dorghosh schon seit Stunden fort.

Reisende Aventuriens, die Ihr ihm begegnet, überbringt ihm Gruß und dank von Meister Sentaf, Chronist der Nostriischen Könige.

Anhang Wissenswertes von den Zwergen

Zwergennunen

Die Runen geben die gebräuchlichsten Laute der Zwergensprache wieder und werden für Inschriften auf Stein, Erz und Holz verwendet, die häufig zweisprachig in Zwergisch und der Sprache des Mittelreiches gehalten sind, wenn sich daraus auch einige Schwierigkeiten ergeben.

P Y T A K H F Y S S (aus)

B Y D A G N W X S Z (Sau)

M N H R K L X

U • O • A • E < I •

Die Selbstlaute wirken eher wie Beizeichen: Sie werden auch in der gesprochenen Sprache oft verschluckt, wes-

halb die Elfen in ihrem melodischen Idiom den Spitznamen "Boroborinoi" (kleine Brummler) für die Zwerge geprägt haben. Für unser S gibt es zwei Varianten, stimmlos und stimmhaft. Wo ein aventurischer Laut fehlt, wird er auf Inschriften durch den nächstliegenden vertreten.

YK•H•S •MKS•Y•M•X•Y•K•H

Armbrust

Leichte Armbrust: TP: W+3, Gew.: 150 Uz., Preis: 100 ST. Das Spannen mit dem sog. "Geißfuß"-Hebel dauert 10 KR; auch bei sorgfältigem Zielen können also drei Bolzen in der Minute abgeschossen werden.

Schwere Armbrust: TP: W+5, Gew.: 200 Uz., Preis: 150 ST. Das Spannen mit einer kleinen Seilwinde dauert 20 KR, man kann also in zwei Minuten 3 Bolzen abschießen.

Reichweite für beide: 60 m; GE-Proben wie nach Treffertabelle "Armbrust".

Der Zwergendruide

Er verfolgt die gleichen Ziele wie sein menschlicher Kollege und unterliegt den gleichen Beschränkungen. Weiteres siehe oben. Hier einige Unterschiede:

Talente: Klettern: 3, Reiten: -5, Sich verstecken: 2, Bergbau: 2, Zechen: 3, Zwergennase: 5

Zauberfertigkeit: Wie menschlicher Druide. Zwergendruiden haben jedoch zwei zusätzliche Zauber entwickelt:

Ursprung: Druidenzauber (zwergisch)

Typ: Verwandlung von Unbelebtem

Name: Magnetismus

Technik: Der Zaubernde ballt beide Hände zur Faust und presst sie anschließend gegeneinander.

Zauberdauer: 60 sec

Probe: KL/KK/KK

Wirkungsweise: Magnetismus entspricht der Aversion der Druiden gegen Eisen. Nach gelungener Probe wird der größte eiserne Gegenstand in ihrer Reichweite so stark magnetisch, daß es einer KK-Probe bedarf, um eiserne Waffen oder Werkzeuge in der Hand zu behalten.

Bei Metallrüstungen und -schilden wird der RS aufgeschlagen. Mißlingt die Probe schlittert der Träger zum Magneten hin. Kleinere eiserne Gegenstände wie Schnallen usw. können durchaus losgerissen werden, Nägel fliegen evtl. aus der Wand (1 auf W6).

Kosten: 10 ASP

Reichweite: 5 + Stufe in Metern (sowohl Entfernung Druiden - Magnet als auch Wirkungsradius des letzteren)

Wirkungsdauer: Stufe des Zauberers in Spielrunden

Zauberfertigkeit: Zwergendruide: 2, Druide: -6, alle anderen: -20

Ursprung: Druidenzauber (zwerghisch)

Typ: Verwandlung von Unbelebtem

Name: Elementarkräfte der Natur

Technik: Intensive Meditation von 3 SR Dauer, weiteres siehe Wirkungsweise

Zauberdauer: 3 SR

Probe: MU/KK/KK

Wirkungsweise: Elementarkräfte der Natur sind die Grundlage der Druidenzauber. Unter Einsatz seiner ganzen Person kann der Druide sie beeinflussen, konzentrieren und steuern. Dazu muß er eine gewisse Menge, sozusagen ein Muster, des jeweiligen Elements zur Verfügung haben, die im Ritual aufgeht (einen Satz bekommt er in seinem Heiligtum bei Erreichen der 2. Stufe, neue Proben kosten 13 D pro Stück).

Über diesem Muster meditiert er 3 SR lang, dann legt er die Probe ab. Das ganze Unternehmen ist nicht ungefährlich. Gelingt die Probe, kann der Druide durch entsprechende Armbewegungen die vorhandene Kraft des gewählten Elements zusammenfassen, dadurch verstärken und ihre Wirkung lenken. Dies ist jedoch eine sehr anstrengende Aktion, die er höchstens über die Anzahl KR durchhalten kann, die seinen Ausdauerpunkten entspricht, und die in jedem Fall 1W6 SP kostet - nach Mißlingen der Probe auch einen KL-Punkt, der *nicht* regeneriert wird.

Hier die sechs aventurischen Elemente, ihre Druidensymbole und ihre Kräfte:

Fels wird durch einen Klumpen Bleierz symbolisiert. Seine Kraft ist erdrückende Masse:

W6 Wirkung auf Aktionen:

1-3 +50% des Eigengewichts: Be-

wegungstempo nach entsprechend höherer RK; AT u. PA -4

4-5 +100%: GST 1m/KR, Kampf unmöglich; bei Bewegung KK-Probe -2, sonst neue KK-Probe zum langsamen In-die-Knie-Gehen, oder Sturz (2W6 SP durch höheres Gewicht)

6 +200%: bei KK-Probe Stehenbleiben möglich, sonst KK-Probe +2 wie oben, bei Sturz 3W6 SP (versuchte Bewegung führt zum Sturz)

Erde ist fruchtbarer, lebensspendender Humus. Alles Wachstum, aber auch Alterung und gegebenenfalls Verfall werden stark beschleunigt.

W6

1-3 1 KR = 1 Tag

4-5 1 KR = 2 Tage

6 1 KR = 3 Tage

Wenn nichts anders hilft, kann dieses Ritual auch zur Heilung schwerer Krankheiten und Vergiftungen eingesetzt werden. Dazu wird der Kranke liegend eingegraben, bis nur noch der Kopf herausragt. Der Druide kniet neben ihm und lenkt die Erdkräfte auf ihn. Da in diesem Fall kein Schutzbereich existiert (s. u.), altern beide um die zur Heilung (2W6 LP/Tag) notwendige Zeit!

Wasser kommt aus der Quelle des Heiligtums und wird zur Meditation in eine Porphyrschale gefüllt, die seine Verwandtschaft mit Blut, dem Lebenssaft, symbolisiert (sie überdauert das Ritual). Wasser ist Feuchtigkeit in jeder Form, in der Luft und am Boden, vor allem aber Niederschlag. Der Druide kann die Bewölkung mehr oder weniger stark verdichten und den Niederschlag auslösen:

W6

1-2 Dunst (Nebel)

3-4 Einzelne Wolken (Sprühregen)

5 Wolkendecke (Regen)

6 Haufenwolken (Gewitterregen oder Hagel), alle W6+1 KR ein Blitz.

Luft: Der Druide meditiert unter freiem Himmel und kann dann die Windstärke erhöhen.

W6

1 Windstill

2 Leichte Brise

3 Windig

4 Böen

5 Sturm

6 Orkan (der sich bei 1-2 auf W20 nach Ende des Zaubers nicht auflöst, sondern als Windhose weiterwandert). Bei Sturm kann Schaden durch herabfallende Gegenstände entstehen, bei Orkan wird außerdem eine KK-Probe fällig, um nicht umgeweht zu werden (1W6+1 SP).

Frost ist schlecht festzuhalten - er wird durch ein Eiskristall aus Glas dargestellt, das zu den bestgehüteten Besitztümern des Druiden zählt (trotzdem besteht bei Stürzen oder schweren Schlägen von hinten eine 5%ige Chance, daß es splittert). Frost steht für Kälte und Dunkelheit, entsprechend verändert werden können nach W6 Temperatur und Helligkeit:

W6 Temp. Helligkeit

1-3 -10 C -50 %

4-5 -20 C -75 %

6 -30 C Dunkelheit

Bei allen sechs Ritualen kann der Druide die Ergebnisse des W6-Wurfes um die Augenzahl verändern, die der Anzahl der nach der Probe übriggebliebenen Zauberfertigkeitpunkte entspricht (in beliebige Richtung).

Kosten: 21 ASP, 1W6 LP (normal heilbar), evtl. ein KL-Punkt permanent
Reichweite: Ein Bereich von 10m Radius pro Stufe des Zauberers, der im inneren einen Kreis von 1m pro Stufe von den Kräften ausnehmen kann.

Wirkungsdauer: min. 3 KR, max. je nach Ausdauer (LE+KK): 1KR kostet 1 AUP, der nach Beendigung des Rituals in 1 SR zurückgewonnen wird.

Zauberfertigkeit: Zwergendruiden: -3alle Druidensprüche: 10 niedriger als ein menschlicher Druide, alle anderen Sprüche: -20

Anmerkung: Kräfte können weder erschaffen noch zerstört werden. Die Konzentration, die der Druide vornimmt, geht also auf Kosten der Umgebung seines Wirkungskreises, jedoch nicht immer gleichmäßig. Trotzdem wäre es denkbar, daß bei genauer Berechnung der Entfernung und mit etwas Glück der gegenteilige Effekt des Rituals durch seine Anwendung an anderer Stelle zu erreichen ist...

Über Elfen

Lowangen: Elfenfamilien aus der Stadt vertrieben - Häuser geplündert und niedergebrannt!

Salamandersteine: Waldelfen beschießen Wagenzug mit Brandpfeilen. Drei Fuhrknechte ermordet!

Baliho: Lynchmob erschlägt zwei Elfen nach Streit in Taverne!

Wehrheim: Elf mit dem Ohr an Scheunentor genagelt und mit Unrat beworfen!

Die Liste solcher Meldungen aus den letzten Monaten ließe sich noch um einiges verlängern, doch wir verzichten darauf. Denn die wenigen Schlagzeilen reichen schon aus, um eine traurige Tatsache zu untermauern: Obwohl Elfen und Menschen nun schon seit zwei Jahrtausenden unser weites Land gemeinsam bewohnen, stehen sie sich zum Teil noch immer feindselig gegenüber.

Viele Elfen betrachten uns Menschen als ein Geschlecht von Heuschrecken, das das Wild aus den Wäldern vertreibt und die Bäume niederbrennt, um Platz für 'lärmende, stinkende Städte' und 'seelenlosen, nackten Ackerboden' zu gewinnen. Man bezeichnet uns als 'verbiestertes, gefühlloses Gewürm', das sich vor sogenannten Göttern und weltlichen Herren jederzeit 'unterwürfig im Staube wälzt'.

Bei uns Menschen gelten die Elfen häufig als 'heimtückisches, blasiertes Pack', als unzuverlässig und anmaßend; außerdem fürchten sich viele von uns vor der unheimlichen Zauberkraft, die allen reinblütigen Elfen eigen ist.

So betrachten die beiden Lager einander mit einem Blick, der von Vorurteilen getrübt ist und teilweise von blankem Haß verzerrt. Dies ist ein Zustand, den unsere göttliche Magnifizenz, Kaiser Hal, als unerträglich erachtet. Er ruft darum alle Bürger des Reiches auf, ihren Teil zur Beendigung der sinnlosen Fehde beizutragen. Der Aventurische Bote, der sich von alters her als Speerspitze jeder fortschrittlichen Bewegung versteht, hat natürlich keinen Augenblick gezögert, dem Wunsche des Kaisers zu entsprechen. Darum wollen wir dieses Journal nützen, um das Wissen über unsere elfischen

Mitbürger zu vermehren, denn wo 'die Fackel der Erkenntnis flackert, weicht der dumpfe Dunkelsinn' (Hal, Kaiserprüche). Nach der Lektüre unseres Berichtes wird so mancher Leser die Elfen hoffentlich mit anderen Augen sehen.



Die Geschichte der Elfenvölker

Es ist peinlich, wenn man einen Bericht mit dem Eingeständnis eigener Unkenntnis beginnen muß, aber wir wissen uns keinen Rat: Über der Urgeschichte der Elfen liegt ein Dunkel, das wir nicht lüften können. Da das Elfengeschlecht unseren Göttern die Anerkennung und Verehrung verwehrt, weigern sich im Gegenzug unsere Zwölfgötter die Bemühungen unserer Geschichtsforscher mit ihrem himmlischen Licht zu unterstützen, wann immer ein Historiker nach Erkenntnissen über die Entstehung der Elfen strebt. Die Elfen ihrerseits halten sich für das älteste aller aufrecht gehenden Völker - älter noch als die Zwergenrasse - können aber diese Behauptung nicht beweisen, bemühen sich auch wohl gar nicht darum. Es wird noch viele inbrünstige Gebete zu Hesinde kosten, bis uns die gnädige und weise Göttin irgendwann einen Blick in die Nebel der Vorzeit gewährt.

So können wir nur zurückgreifen auf

das älteste uns erhaltene Dokument, in dem eine Begegnung zwischen Mensch und Elf festgehalten ist. Es handelt sich um eine Logbucheintragung des legendären Entdeckers und Weltumseglers Admiral Sanin aus dem Jahre 1870 v.H..

Sanin erkundete in jenen Tagen die Schiffbarkeit des Tommel-Flusses und drang bis zu einer Stelle vor, an der heute die Stadt Winhall steht.

Der Eintrag lautet:

2. Rondratag, 4. Belen Horas Jahr

Wir haben nicht mehr genug Wasser unter dem Kiel, um die Erkundung fortzusetzen. Daher befahl ich, Anker zu werfen und an Land zu gehen. Nicht fern vom Ufer stießen wir auf eine menschliche Ansiedlung, die wir hier niemals erwartet hätten. Die Bewohner erwiesen sich als mißtrauisch, aber im Grunde freundlich. Die Verständigung fiel schwer, da weder sie die unsere, noch wir ihre Sprache verstehen. Wir tauschten ein paar kleine Gegenstände. Seltsamerweise sind die Fremden kaum an Silbertalern oder Glasperlen interessiert, eher schon an Messern oder Angelhaken. Sie besitzen sehr lange, offenbar höchst wirkungsvolle Bögen, die sie zunächst partout nicht eintauschen wollten; erst als sie eine Laute entdeckten, die unser Koch selbst aus einem Schildkrötenpanzer gefertigt hatte, waren sie zu einem Handel bereit. Wir bekamen zwei Bögen für das Instrument, das einer der Fremden fast auf Anhieb zu spielen verstand.

3. Rondra, 4 n.B.H.

Es hat sich herausgestellt, daß einer unserer Zwergenruderer die Sprache der Fremden versteht. Er sagt, sie seien keine Menschen sondern 'Effen'. Möglicherweise wollte er 'Affen' sagen, denn er scheint die Fremden nicht zu mögen. Eventuell hat er recht mit der Behauptung, daß es sich bei ihnen

nicht um echte Menschen handle, denn die Wesen besitzen auffällig lange und scharf zugespitzte Ohren, wie ich sie noch bei keinem Menschen, sondern eher bei manchen Raubtieren (z.B. Sandkatzen) gesehen habe. Im Durchschnitt scheinen die Fremden etwas größer als wir zu sein - und womöglich auch schlanker, aber das kann an unzureichender Ernährung liegen. Wir haben lockige Kinder gesehen, aber alle Erwachsenen tragen glattes, langes Haar, Rot- und Blondtöne überwiegen. Den Männern fehlt jeglicher Bartwuchs, die Bärte meiner Matrosen riefen bei den Fremden Belustigung, bei einigen Frauen aber auch starkes Interesse hervor.

4. Rondra, 4 n.B.H:

Mit Hilfe unseres Übersetzers erfuhren wir einige neue Dinge:

Die Fremden behaupten, daß sie zu einem Stamm gehören, der sich 'Kinder der Auen' oder auch 'Auvolk' nennt. Außer diesem soll es tiefer im nördlichen Landesinneren noch zwei weitere große Stämme geben, das 'Waldvolk' und das 'Firnvolk', wovon letzteres eine unwirtliche Eisregion bewohnen soll. Diese Stämme oder Völker sind von undurchschaubarer Natur, denn es scheint keine Anführer, Häuptlinge oder Könige in ihnen zu geben. Auch scheint der einzelne 'Eff' sich wenig für den Zusammenhalt und das Wohlergehen seines Stammes zu interessieren.

Wir brachen das Gespräch mit den Fremden ab, als plötzlich eins ihrer Kinder sich vor unseren Augen in Luft auflöste. Sasfan, unser Bordmagier, ist der Meinung, daß uns diese dreiste magische Demonstration provozieren sollte. Es wurde der Beschluß gefaßt, den Effen mit Vorsicht zu begegnen.

5. Rondra, 4 n.B.H.

Wir fahren wieder stromab. Die Begegnung mit den Effen endete in Unfrieden: Da sie sich nicht für Gold und Schmuckstücke interessierten, hatte in der Mannschaft die Überzeugung Fuß gefaßt, die Fremden besäßen womöglich übergenug von solchen Dingen. Einer Durchsuchung ihrer Laubhütten widersetzten sich die Spitzohren jedoch mit überraschender Heftigkeit. Es kam zu einem kurzen Kampf, in dessen Verlauf ich vier Mann, darunter den Bordmagier, verlor. Auch unter den Effen gab es Tote, obwohl sie sich

während der Auseinandersetzung einer niederträchtigen Magie bedienten. Wir sind nun gewarnt und werden uns bei eventuellen weiteren Begegnungen mit solchen Spitzohren nicht wieder so gutmütig gebärden.

Dieser Bericht Admiral Sanins prägte für lange Zeit die Einstellung der Menschen zu den 'Elfen' (so lautet die korrekte Aussprache des Zwergwortes, aber in anderen Landesteilen sind auch die Bezeichnungen 'Elben, Alben' und 'Alfen' gebräuchlich). Bis in unsere Tage hat sich das Schlagwort von der 'niederträchtigen Elfenmagie' erhalten, und für viele Mitbürger stellt es das gesamte 'Wissen' über das Elfenvolk dar. Dabei kann, wer sich sachkundig machen möchte, heutzutage sehr viel mehr über die Elfen erfahren. Wir wissen zum Beispiel seit langem, daß es falsch ist, von *den* Elfen zu sprechen. Man muß vielmehr in Betracht ziehen, daß es drei verschiedene Völker gibt, die sich in Aussehen und Lebensweise zum Teil erheblich voneinander unterscheiden. Die drei Stämme werden bereits in Admirals Sanins Bericht erwähnt, und es gibt sie noch heute: das *Auvolk*, das *Waldvolk* und das *Firnvolk*. In dieser Reihenfolge wollen wir sie näher betrachten:

Die Elfenvölker

1. Das Auvolk

Fast jeder Elf, dem der geneigte Leser bisher begegnet ist, dürfte zum Volk der Auelfen gehören. Das ursprüngliche Siedlungsgebiet dieses Stammes erstreckte sich entlang der meisten größeren Flußläufe des Nordens unseres Kontinents. Hier lebten die Elfen in Laubhüttdörfern auf hochwassersicheren Hügeln oder - je nach handwerklichem Geschick - in festen Pfahldörfern. Wie die anderen Elfen auch ernährten sie sich von den Pflanzen und Tieren, die die Landschaft zu bieten hatte, als Jäger und Sammler also, wenn man diese moderne Bezeichnung gebrauchen will.

Als nun der Mensch das aventurische Land besiedelte, stieß er, da er entlang der Flüsse vorrückte, recht bald auf die ersten Ansiedlungen des Auvolks. Diese frühen Begegnungen nahmen einen unterschiedlichen Verlauf. Häufig endeten sie in einem Kampf und mit der

Verdrängung der zahlenmäßig weit unterlegenen Elfen. Gelegentlich aber fanden Elf und Mensch zu einem friedlichen Nebeneinander. Äußerst selten kam es sogar zu einem echten Zusammenleben: Elfen und Menschen lernten einander Sprache, Jagdmethoden, Holzbearbeitung und ähnliche nützliche Dinge. Magiebegabte Menschen ließen sich in die Geheimnisse des Elfenzaubers einweisen und gewannen so den Zugang zu einer eigenständigen, machtvollen Zauberei, die seitdem und bis in unsere Tage in den Magiergilden gelehrt wird.

Die Elfen ihrerseits erlernten von den Menschen die Buchstabenschrift, das Schmiedehandwerk und allerlei Waffentechniken. Hierbei erwiesen sie ein so außerordentliches Geschick, daß man annehmen muß, das Elfenvolk habe in früheren Tagen alle diese Kenntnisse auch einmal besessen, sie aber durch ein unglückliches Schicksal wieder verloren... Doch hier geraten wir wieder in Spekulationen über die elfische Frühgeschichte, und solche Gedankenspielerien wollten wir ja eigentlich vermeiden.

Das Auvolk jedenfalls lernte schon vor langer Zeit die Menschen (mit ihren Stärken und Schwächen) kennen und vermischte sich zum Teil mit ihnen. Darum kann man in heutiger Zeit Auelfen überall in Aventurien begegnen. Sie haben sogar ihre Abscheu vor den großen Städten verloren, gehen durch unsere Stadttore ein und aus, dienen gar als Söldner in mancher Garde oder ziehen mit menschlichen Gefährten auf Abenteuer durch die Lande.

Obwohl Menschen und Elfen normalerweise keine Kinder miteinander haben können, kommt es hin und wieder vor, daß aus der Verbindung zwischen Auelfrau und Menschenmann Nachwuchs entspringt. (Vereinigungen von Wald- und Firnelven mit Menschen scheinen immer unfruchtbar zu sein, das gleiche gilt seltsamerweise für Verbindungen zwischen männlichen Auelfen und Menschenfrauen.) Solche Kinder von Mensch und Elfe werden von uns 'Halbelf' genannt, bei den Elfen heißen sie 'Menschelf'. Wir werden in einer der nächsten Ausgaben des Boten näher auf diese Mischlinge und ihre Besonderheiten eingehen.

Von den drei Elfenvölkern sind die Auelfen schon immer die zugänglich-

sten gewesen. Wenn wir Menschen ihnen ohne Vorurteile (und ohne Furcht) gegenüber treten, fällt uns der Umgang mit ihnen leicht. Das Auvolk ist relativ langmütig und weiß bei einem Verstoß gegen seine Sitten und Gebräuche gut zu unterscheiden, ob der Fehltritt aus Feindseligkeit oder Unkenntnis geschah. Die geringe Scheu der Auelfen vor den Menschen hat jedoch dazu geführt, daß Auvolkdörfer mit echten, geschlossenen Sippen, die noch ganz in der Tradition ihrer Vorfahren leben, heute selten geworden sind.

Das soll nicht heißen, daß heute keine Auelfendörfer mehr gäbe. Man kann sie noch an vielen Flußläufen und auch im Landesinneren finden, und, wie allgemein bekannt, hängt jeder Elf, auch wenn er ganz Aventurien bereist hat, mit ganzer Seele an seiner Familie und seinem Heimatdorf. Aber heute stößt man auch in entlegenen Elfen-Ansiedlungen auf von Menschen betriebene-Handelsniederlassungen, Tavernen oder gar auf einen Tempel der Zwölfgötter, in dem unentwegte Geweinte versuchen, die 'Heiden' von den Vorzügen eines gläubigen Lebenswandels zu überzeugen.

Wer heute noch erleben will, wie das Auvolk zu Admiral Sanins Zeiten lebte, muß schon weit an den Oberlauf des Oblomon, Frisund oder der Letta reisen. Dort kann er hoffen, auf Auelfen zu stoßen, die kaum je einem Menschen begegnet sind.

2. Das Waldvolk

Vieles von dem über die Auelfen Gesagte trifft auf die Waldelfen nicht zu. So entzieht sich das Waldvolk bis heute allen Kontakten zu uns Menschen. Das wenige, was wir über die Elfen der Salamandersteine wissen, erfuhren wir zumeist von Auelfen, die jenes Gebiet bereisten und von ihren 'Vettern' aufgenommen wurden. Nach solchen Berichten sind alle Waldelfen schwarzhaarig und sehr groß (Durchschnittsgröße für Männer und Frauen: 1,78 m). Die Waldelfen halten sich für das Muttervolk aller Elfen, und es spricht einiges dafür, daß diese Ansicht berechtigt ist. Zumindest scheint die Nordflanke der Salamandersteine das ursprüngliche Siedlungsgebiet der Elfen darzustellen, in dem alle drei Völker einmal beisammen lebten, ehe die Firnelven nach dem Norden und die

Auelfen in den Osten und Südwesten zogen.

In der Lebensweise (Jäger und Sammler) gleicht das Waldvolk dem Auvolk, nicht aber in der Siedlungsform. Die Waldelfen wohnen in Baumdörfern, die zumeist aus 30 bis 50 durch luftige Stege miteinander verbundenen Baumhäusern bestehen. Es soll auch 'Baumpfade' geben - kilometerlange Brückenkonstruktionen aus Seilen und Holzplanken - die die einzelnen Dörfer miteinander verbinden und von den Elfen für die Jagd genutzt werden. Besonders die Schweiftrappe, ein schwerfälliger, aber wachsamer Waldvogel läßt sich über die in 10 m Höhe schwebenden



Pfade leichter beschleichen als vom Boden aus.

Die Waldelfen gehen allen Menschen aus dem Weg. Ihre gut getarnten Siedlungen (in die Hauswände werden lebende, grün belaubte Zweige eingeflochten) sind vom Waldboden aus kaum zu sehen. Da es fast unmöglich ist, in ein Baumdorf des Waldvolks gegen den Willen seiner Bewohner einzudringen, gibt es nur eine Handvoll Menschen, die je einen Fuß in das Haus eines Waldelfen gesetzt haben.

Die Waldelfen ihrerseits erleben die Menschen zumeist als barbarische 'Feuerteufel', dann nämlich, wenn irgendwelche Siedler versuchen, den Elfen ein Stück ihres angestammten Stammesgebietes durch Brandrodung zu entreißen.

Trotz des Mißtrauens, um nicht zu sagen Schreckens, mit dem die Waldelfen

uns Menschen betrachten, soll es angeblich auch unter dem Waldvolk Elfen geben, die das heimatliche Baumdorf verlassen, weil sie die Welt kennenlernen wollen. Der Verfasser muß jedoch bekennen, daß er noch nie einem solchen Wesen begegnet ist. Manch ein Elf, von dem gemunkelt wurde, er stamme aus den Wäldern der Salamandersteine, erwies sich bei näherer Erkundigung doch nur als groß gewachsenes, äußerst dunkelhaariges Mitglied des Auvolkes.

Elfenkundige Leser werden nun enttäuscht nach Antworten auf die zwei großen Fragen suchen, die im Zusammenhang mit dem Waldvolk immer

wieder gestellt werden: Gibt es ihn wirklich, den legendären, unsterblichen Elfenkönig in seinem Waldschloß hinter einem Wall aus Dornen, und was hat es mit jenem öden, geheimnisvollen Tal auf sich, das kein Elf je zu betreten wagt und das sie das 'Bannland' nennen? Leider müssen wir diese Antworten einstweilen schuldig bleiben, aber dem Leser sei gesagt, daß in diesen Tagen eine Expedition unserer fähigsten Journalisten in Begleitung von ein paar zuverlässigen Auelfen zu den Salamandersteinen aufbricht, um Licht in dieses Dunkel zu bringen. Wir hoffen, schon

in einer der nächsten Ausgaben erste Informationen an unsere Leser weitergeben zu können.

3. Das Firnvolk

Geheimnisvoller noch als das Waldvolk sind für manch einen Aventurier die Firnelven, im Volksmund auch 'Schnee-Elfen' genannt, die im äußersten Norden unseres Kontinents ein karges, zurückgezogenes Dasein fristen. Vor wenigen hundert Jahren erst wurden die Menschen auf das Firnvolk aufmerksam. Vermutlich kennt der Leser die Geschichte von den drei toten Firnelven, die man auf einer Eisscholle treibend in der Bucht von Riva entdeckte. Die Drei wurden in eisgekühlten Särgen nach Gareth geschafft und dort am Kaiserhof zur Schau gestellt. Ihre kleinen, zierlichen Körper und das hüftlange, schneeweiße Haar erregten

einiges Aufsehen in der Kaiserstadt. Größer noch war natürlich die Verwirrung, als die Firnelfen nach 4 Tagen plötzlich aus ihren Särgen verschwunden waren. Noch heute wird immer wieder behauptet, daß die Leichen nicht - was naheliegender wäre - von Grabräubern gestohlen wurden, sondern daß sie zu einem zweiten Leben erwachten und aus eigener Kraft das Weite suchten. Das Rätsel um das sogenannte 'zweite Leben' der Firnelfen gehört jedoch in den Bereich der Elfenmagie und wird uns zu einem späteren Zeitpunkt beschäftigen.

Soviel man weiß, bewohnen die Firnelfen ein Gebiet nördlich der Linie Farlorn-Paavi, sie sind also in den Eiszinnen, den Nebelzinnen und auf der Insel Yeti-Land zuhause. Sie ernähren sich ausschließlich von der Jagd, was nicht überrascht, da der größte Teil ihrer Heimat während des ganzen Jahres von Eis und Schnee bedeckt ist. Die während der extrem kurzen Wachstumsperiode (angerimm bis Rondra) an den eisfreien Küstenstreifen üppig sprießenden Pflanzen sind für den Verzehr zum größten Teil ungeeignet.

Feste Verbindungen zwischen einzelnen Männern und Frauen scheinen beim Firnvolk unbekannt zu sein. So bestehen ihre Siedlungen aus mehreren 'Husen', in denen jeweils eine Vielzahl von Männern oder Frauen beisammen wohnen. Außerdem gibt es Eisbauten, in denen die Kinder unter der Obhut von alten, nicht mehr zur Jagd fähigen Elfen heranwachsen, und die Sala, eine große Halle, in der alle Dorfbewohner zusammenkommen können. Eben jene Sala, die durch ausgespannte Tierfelle vielfach unterteilt werden kann, dient den verschiedenen Geschlechtern auch für ihre intimen Begegnungen.

Übrigens ist ein einziger Fall bekannt geworden, wo die Regel, daß Firnelfen und Menschen keine Kinder miteinander haben können, durchbrochen wurde: In der Nähe Farlorns soll eine Firnhalfelfe gelebt haben, die von den Nivesen als 'Reifkönigin' verehrt wurde. Man darf vermuten, daß bei der Zeugung dieses Zwitterwesens eine außerordentlich starke Magie im Spiel war.

Zu den - teilweise außerordentlich prachtvollen und geräumigen - Eis-Bauwerken der Firnelfen ist zu bemerken, daß unter Gelehrten die Meinung vorherrscht,

solche Gebäude könnten nicht auf natürlich-physikalischem Wege (also durch Behauen und Schmelzen von Eisblocks) entstehen, sondern nur durch das Walten einer bis dato unerforschten Magie, die den Elfen eine übernatürliche Formkraft über die Materie verleiht.

Der Lebensraum des Auvolks kann als gnadenlos, ja mörderisch bezeichnet werden. Im Überlebenskampf ist hier jeder Elf auf seine Gefährten angewiesen, und tatsächlich übersteigt der Zusammenhalt einer Firnelfen-Dorfgemeinschaft fast unsere Vorstellungskraft. Viele Firnelfen erkranken an Leib und Seele, wenn sie für eine längere Zeit unfreiwillig von ihrer Sippe getrennt werden. Es wird gesagt, daß die Firnelfen eines Dorfes über viele Meilen spüren können, wenn einem der Ihren ein Schmerz zugefügt wird, oder wenn er nur in eine ernste Gefahr gerät. Ein Norbardenhändlertrupp, der irgendwo an der Bernsteinbucht ein Firnelfenmädchen erschlug, wurde vor 4 Jahren von der ganzen Sippe bis vor die Tore der Stadt Trallop verfolgt und dort gerichtet. Wenn man sich die enge Bindung einer Firnelfensippe vor Augen hält, wird man leicht verstehen, warum man kaum einmal einem einzelnen Firnelfen in unseren Breiten begegnen wird. Doch auch hier gibt es Ausnahmen: Verwiesen sei auf die 'Jägerin Elodiron', die unter Kaiser Reto die Gardeschützen befehligte und an der Schlacht von Jergan (6 v.H.) teilnahm. Angeblich soll die Elfe - sie gilt als beste Bogenschützin aller Völker und Zeiten - noch heute unerkannt in unserer Hauptstadt wohnen.

Wie wir bereits im vorstehenden Kapitel betonten, entspricht es dem Wunsch Seiner Kaiserlichen Majestät, das Verständnis zwischen seinen menschlichen und elfischen Untertanen zu fördern. Darum führen wir heute den Bericht über die Elfenvölker fort, denn 'wo das Wissen Einzug hält, da läuft das Vorurteil zum Tor hinaus' (Hal, Kaisersprüche).

Wie der verehrte Leser bemerken wird, handelt es sich bei dem folgenden Artikel um ein geradezu sensationelles Dokument: In dem Protokoll der Befragung, die wir ungekürzt und fast unzensuriert weitergeben, spricht zum ersten Mal ein Mitglied des Elfenvolkes freimütig über Weltsicht, Sitten und geheime Überlieferungen seiner Brüder und

Schwestern. Ohne prunken zu wollen kann die Redaktion nicht verhehlen, daß sie in diesem Fall recht stolz auf ihren journalistischen Spürsinn ist, denn einer unserer Mitarbeiter fand das hochinteressante Schriftstück unter den Hinterlassenschaften des vormaligen Hofmagiers und Archivars Galotta, der - wie einigen Lesern bekannt sein dürfte - die Hauptstadt aus persönlichen Gründen verlassen mußte. Wie Galotta seine Gesprächspartnerin, eine Auelfe namens Lorindel Wolkentanz, dazu brachte, die folgenden Aussagen zu machen, haben wir nicht zu untersuchen. 'Was zählt, ist das Ziel - über den Weg dorthin wollen wir schweigen' (Hal, Kaisersprüche)

Weltsicht, Gesellschaft und magische Praktiken der Elfen (Protokoll der Befragung der Elfe Wolkentanz)

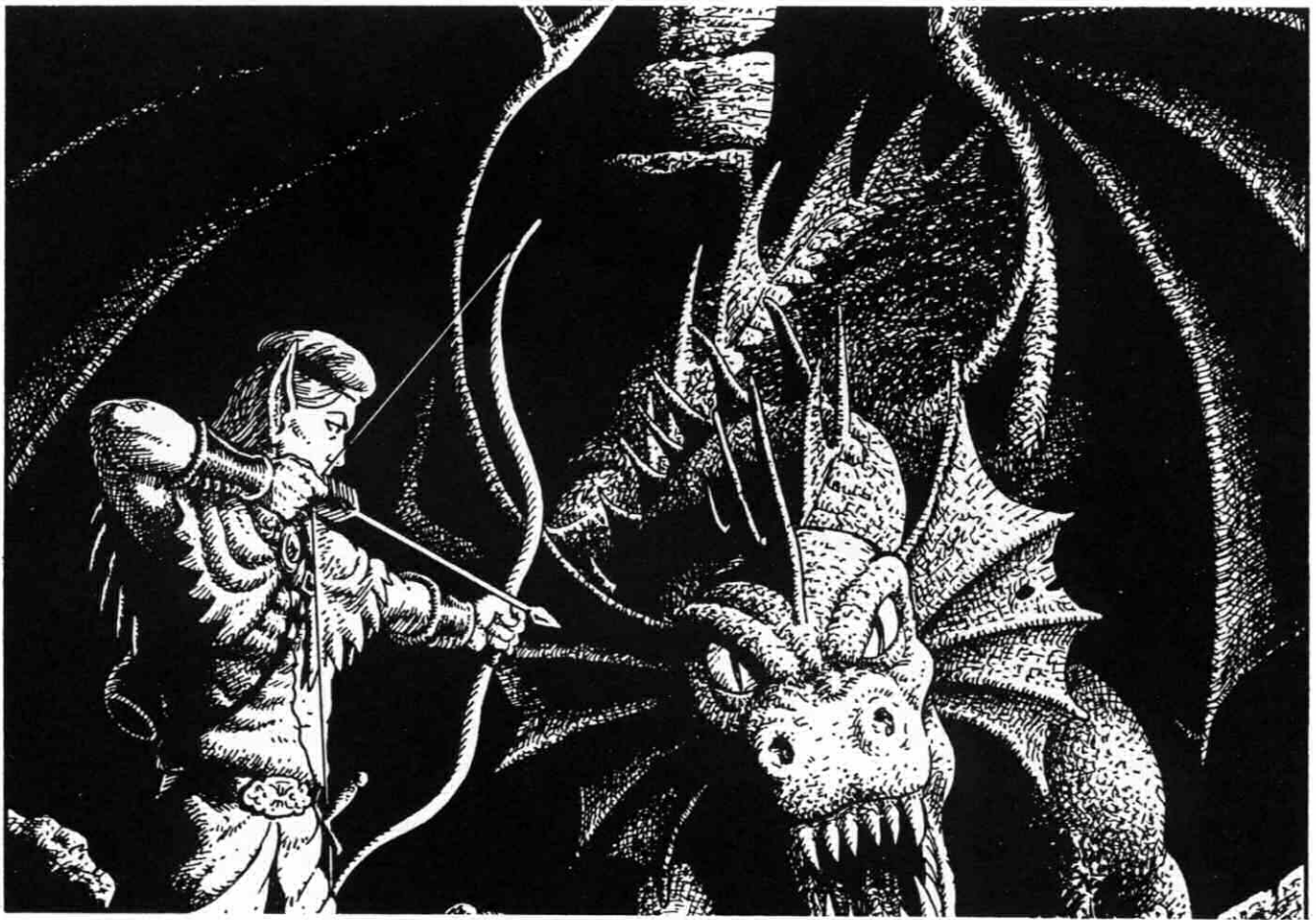
Wolkentanz: Was wollt Ihr hören, Meister Galotta? Ich weiß ja nicht, was Euch besonders interessiert...

Galotta: Mich interessiert alles. Beginne irgendwo. Meinetwegen berichte von deiner Kindheit!

W.: Wie Ihr wollt. Also, bevor ich zu meinem Stiefvater kam, lebte ich mit meinen Eltern in einem Elfendorf in der Nähe von Uhdenberg. Mein Vater hatte... (Hier ist das Pergament unleserlich, da mit rostbraunen Flecken bedeckt.) ...heiter und friedvoll. Meine Mutter nahm mich mit auf die Jagd und lehrte mich, den Bogen und das Wurfnetz zu gebrauchen. Mein Vater zeigte mir, welche Pflanzen heilen und welche töten können - und welche überhaupt nichts bewirken, aber den Magen füllen, wenn das Jagdglück ausbleibt. Es war eine schöne Zeit; am liebsten denke ich an die Abende zurück, wenn sich das ganze Dorf unter der großen Linde am Bach versammelte, um die alten Lieder zu singen und den Geschichten und Ratschlägen des ehrwürdigen Jagdmeisters zu lauschen...

G.: Wer war das, dieser 'Jagdmeister'? Euer Häuptling etwa? Ich denke, in den Elfendörfern gibt es keine Häuptlinge.

W.: Wenn ein Häuptling jemand ist, der den anderen Dorfbewohnern Befehle geben kann, so kennen wir tatsächlich keine Häuptlinge. Aber es gibt



in jedem unserer Dörfer alte weise Elfen, die Antworten auf viele Fragen kennen. Wir wären dumm, wenn wir nicht auf sie hören würden. Schließlich muß nicht jede Generation immer wieder von neuem die alten Fehler machen, um etwas zu lernen, nicht wahr?

G.: Das mag stimmen, aber du irrst ab. Berichte weiter von deiner Familie.

W.: Außer den drei Schwestern, die Ihr kennt, hatte ich einen Bruder. In einer Elfenfamilie sind zwei, höchstens drei Kinder üblich und mein Vater sah es als einen besonderen Segen an, daß ihm so viele Kinder geschenkt wurden. Doch er änderte seinen Sinn, als meine Mutter bei der Geburt eines zweiten Bruders starb; und als Zerzal gleich darauf auch meine beiden Brüder zu sich holte, verlor mein Vater den Verstand und stürzte sich von einem Berg...

G.: Wer ist Zerzal?

W.: Es wundert mich nicht, daß Ihr sie nicht kennt. Wir sprechen nicht gern von ihr. Wenn ein Elf für immer die Wälder und Auen verlassen muß, sagen wir, Zerzal habe ihn geholt oder er sei zu Zerzal gegangen. In alten Liedern wird Zerzal als 'die Lüchsin' oder die 'luchsköpfige Jägerin' beschrieben und

es hat immer einige Elfen gegeben, die behaupteten, ihr begegnet zu sein. Sie beschreiben sie als 'schön wie alle Raubtiere' und sagen, sie trüge stets einen Pfahl aus Eichenholz, den sie in das Herz aller lebenden Dinge stoßen kann. Ich weiß nicht, was ich von solchen Legenden halten soll. Wenn es Zerzal gibt, so ist sie gnadenlos, unbestechlich, unberechenbar und unergründlich. Darum hat es keinen Sinn, zu ihr zu beten oder ihr zu opfern, so wie ihr Menschen es mit Boron tut.

G.: Zu wem betet ihr dann?

W.: Zu niemandem - zu keinem Menschen, keinem Elf und keinem Gott!

G.: Wie könnt ihr so sicher sein, daß es keine Götter gibt?

W.: Das habe ich nicht gesagt, und wir sind auch keineswegs sicher. Ich persönlich fürchte Zerzal und ich liebe Nurti, aber ich käme nicht darauf, zu einer von beiden zu beten. Sie würden mich doch nicht hören - und wenn sie mich hörten, würden sie über mich lachen.

G.: Warum?

W.: Nun, sie würden denken, ich wollte mich wichtig machen, ich würde mir einbilden, ich könnte sie mit meinem

Geflenne auf mich aufmerksam machen. Wenn eine Ameise auf Eurem Küchenboden einen Brotkrumen findet, glaubt sie ja auch nicht, sie hätte Euch mit Gebeten beschwätzt, ihn fallenzulassen.

G.: Interessant. Ich denke manchmal, wenn wir Menschen aufhörten, zu unseren Göttern zu beten, würden diese die Macht über uns verlieren und wir könnten unser Schicksal selbst bestimmen... Aber das gehört nicht hierher. Wer ist Nurti und wie sieht sie aus?

W.: Nurti ist Zerzals Gegenspielerin. Sie gibt alles, was Zerzal nimmt. Nurti hat viele Gesichter. Sie kann in einer Wolke sein oder in einem Wurmarn am Wegesrand. Ich meine, daß Nurti mächtiger als Zerzal sein muß, auf jeden Fall erfindungsreicher, denn sie kann das Leben in viele Formen gießen, aber Zerzal kann alle lebenden Formen immer nur in Erde verwandeln.

G.: Du sprichst für das Auvolk; denkst du, daß auch die Elfen vom Wald- und vom Firnvolk diese Nurti und Zerzal kennen?

W.: Aber gewiß, denn einst gehörten wir alle zu einem Volk. Und die beiden sind sicherlich viel älter als jenes Alte

Volk.

G.: Was weißt du von diesem 'Alten Volk'? Es soll mächtige Zauberkräfte besessen haben?

W.: Darüber kann ich Euch nichts sagen.

G.: Dir ist bekannt, daß ich solche Antworten nicht mag.

W.: Ich schwöre Euch, ich weiß nichts darüber. Ich bin nicht einmal sicher, ob es dieses Alte Volk je gegeben hat. Als ich noch ein Kind war, hat meine Mutter mir erzählt, die Nymphen und Dryaden wüßten viele Dinge über das Alte Volk zu berichten, ja, sie wären selbst die letzten Nachkommen dieses Geschlechts, aber ich bin in meinem Leben niemals einer Nymphe begegnet.

G.: Gut, lassen wir das. Berichte von eurer Magie. Wie erlernt ihr sie? Wann hast du die Kraft zu ersten Mal gespürt?

W.: Das, was Ihr 'Magie' nennt, müssen wir nicht erlernen. Und wir spüren sie schon sehr früh, früher noch, als meine Erinnerung zurückreicht. So wie ein Kind eines Tages entdeckt, daß es eine Körperkraft besitzt, daß es Dinge aufheben und fallenlassen kann, so stellt es irgendwann fest, daß es eine 'Seelenkraft' besitzt, daß es auf die Umwelt einwirken kann, ohne daß es dazu Hände oder Werkzeuge gebrauchen müßte... Meine erste Erinnerung an die Seelenkraft hängt mit einem zahmen Widder zusammen, der mich als kleines Mädchen auf allen Wegen begleitete. Bei einem unserer Ausflüge geriet er in eine Falle und brach sich einen Hinterlauf. Der Knochen hatte das Fell durchbohrt, und das Tier blökte vor Schmerz und Entsetzen. Ich lief zu ihm und wußte, noch während ich rannte, genau, was ich nun zu tun hätte: Ohne auf das Geheul des Tieres und seine wild stoßenden Hörner zu achten, umfaßte ich das gebrochene Bein fest mit beiden Händen und wünschte mit mit ganzer Kraft, daß es wieder heil und fest wie zuvor sein sollte. Und tatsächlich fühlte ich, wie Knochen, Sehnen und Muskeln unter meinen Händen warm und weich wurden, wie sie sich leise regten.

Dann verlor ich vor Anstrengung das Bewußtsein, aber als ich wieder erwachte, stand der Widder neben mir, völlig unversehrt, und stieß mich sanft mit den Hörnern gegen die Schulter...

G.: Interessant. Das ist also deine Weise, die arkanen Kräfte einzusetzen? Du wünschst dir einfach etwas mit voller Kraft, und es geschieht?

W.: Ja, so gebrauche ich die Seelenkraft. Aber das muß nicht für alle Elfen gelten. Ich verstehe mich nicht sehr gut auf diese 'Magie'; oft gehen meine Wünsche nicht in Erfüllung, und hinterher bin ich fast genauso geschwächt, als wenn mein Zauber gelungen wäre. Doch ich weiß, daß es unter meinen Brüdern und Schwestern Zauberkundige gibt, die sich an Seelenkraft und Kunstfertigkeit auf dem Gebiet der Zauberei durchaus mit vielen Menschenmagiern messen könnten.

G.: Das möchte ich bezweifeln. Wie alle Elfen neigst auch du offenbar dazu, die Fähigkeiten deines Volkes zu überschätzen.

W.: O nein! Mein Vater hat mir von den Eisbauten der Firnelfen erzählt, von gewaltigen Sälen, die sie ohne Feuer und Werkzeug, allein mit ihrer vereinten Seelenkraft erschaffen...

G.: Was heißt das: 'vereinte Seelenkraft'?

W.: Es scheint, daß die Elfen des ewigen Eises ihre Seelenkräfte zu einer Macht verbinden können, wenn sie ein gemeinsames Ziel erreichen wollen. Ich glaube nicht, daß ihr Menschenmagier dazu imstande seid.

G.: Noch nicht, meine Liebe, noch nicht, aber wir arbeiten bereits daran. Doch berichte mir mehr von deinen eisigen Vettern. Welche Wunderdinge vermögen sie noch?

W.: O, sie können Regenbogenbrücken durch die Luft schlagen, Bögen, auf denen man gehen kann; sie können Stürme brechen, stumme Botschaften senden und empfangen und Personen für lange Zeit an einen Ort binden...

G.: All das hat dir dein Vater erzählt?

W.: Ja, er kannte sich aus mit den

Firnelfen, seine Großmutter stammte von diesem Volk...G.: Dann besaß dein Vater wahrscheinlich auch die besonderen Kräfte dieser Firnelfen?

W.: Nein, jedenfalls nicht mehr, als er ein erwachsener Mann war. Es scheint, daß der Lebenskreis für die Ausbildung der Seelenkraft entscheidend ist: Wenn ein Waldelfenkind bei den Firnelfen aufwächst, so wird es sich in seinen Zauberkraften immer mehr den Elfen seiner Umgebung angleichen, so daß es im Erwachsenenalter die Kräfte des Waldvolkes verloren, aber die des Firnvolkes gewonnen hat. Auch habe ich gehört, daß ein Elfenkind all seine Seelenkräfte verliert, wenn es als Waise bei gewöhnlichen Menschen (oder Zwergen) heranwächst. Wie Ihr wißt, verstehe ich mich nicht sehr gut auf die Zauberkunst; und das mag daran liegen, daß meine Stiefeltern keine besonderen Kräfte besaßen.

G.: Sehr aufschlußreich. Aber wenden wir uns nun den Waldelfen zu. Was weißt du über dieses Volk. Besonders bin ich an ihrem König interessiert. Stimmt es, daß er über gigantische 'Seelenkräfte' verfügt?

W.: Mein Oheim hat lange bei den Salamandersteinen gelebt. Ihr werdet mir nicht glauben, was er über das Waldvolk berichtete!

Auch am Königshof in der...

Anmerkung der Redaktion:

Leider bricht das Schriftstück an dieser Stelle ab. Wir wissen nicht, ob irgendwo weitere Aufzeichnungen existieren. Sollte das der Fall sein, werden wir sie finden und unseren Bericht fortsetzen. Im übrigen haben wir erfahren, daß irgendwo auf einem kaiserlichen Landschloß eine Gruppe von ausgesuchten Gelehrten an einem wissenschaftlichen Werk über alle aventurischen Völker und Zivilisationen arbeitet. Die Studie - sie wird den Namen **Das Land des Schwarzen Auges** tragen - soll gegen Ende dieses Jahres erscheinen. Hoffen wir, daß jene Herren endlich alle Geheimnisse des Elfenlebens enthüllen.

Die Goblins - *Matriarchat und Jägersgesellschaft*

Noch vor kurzem mußten wir bei unserer Zusammenfassung der völkerkundlichen Studien des Hesinde-Tempels von Kuslik mit Blick auf die Goblins eingestehen, daß sich niemand so recht dafür interessierte, dieses nicht eben leicht zugängliche Volk genauer zu untersuchen. Schon kurze Zeit nach Erscheinen der oben erwähnten Zusammenfassung in "Aventurien: Völker, Mythen, Kreaturen" hat sich dieser Zustand jedoch dramatisch verändert. Dank der überraschenden Forschungsergebnisse des Streuners Alowid Keral aus einem Dorf in der Nähe von Kuslik können wir heute schon erheblich mehr über die Goblins festhalten:

Die erstaunlichste Eröffnung in den Aufzeichnungen Kerals war die, daß Goblins offenbar matriarchalisch organisiert seien, also völlig anders als ihre nahen Verwandten, die Orks. Dies läßt ernste Zweifel darüber aufkommen, ob es statthaft ist, Erkenntnisse über Orks ohne weiteres auf Goblins zu übertragen, wie es bisher üblich war. Goblins sind allem Anschein nach eigenständiger als bislang vermutet.

"Goblins leben bevorzugt in größeren Sippenverbänden, die von der ältesten Frau, üblicherweise einer Urgroßmutter, geleitet werden. Verwandtschaftsverhältnisse werden offenbar in der mütterlichen Linie festgehalten, und Goblinfrauen gehen keine festen Beziehungen mit einem Goblinmann ein", beginnt Keral seine Ausführungen. Sicherlich ist dies auch einer der Punkte, die dazu führten, daß Zweifel an der Intelligenz dieser Wesen auftauchten, da die überwiegend menschlichen Beobachter keine ihnen vertrauten Sozialstrukturen vorfanden.

Alowid Keral äußert in seinen Aufzeichnungen jetzt die Vermutung, daß Goblins sich zwar weit genug entwickelt hätten, um die instinktbeherrschende Fortpflanzung zu überwinden, die bei den meisten Aventurischen Tieren ein Männchen über zahlreiche Weib-

chen allein verfügen läßt. Sie seien aber noch nicht in der Lage, die Rolle des männlichen Geschlechts bei der Fortpflanzung intellektuell zu erfassen. Dementsprechend betrachtet der Goblin die Geburt eines Kindes als ein Wunder. Einen Zusammenhang mit geschlechtlichen Aktivitäten sahen sie nicht, was dazu führt, daß die Frauen eine mythische und verehrungswürdige Rolle einnehmen.

"Die Rolle des Goblinmannes ist die eines reinen Jägers und Kämpfers. Innerhalb dieses Bereiches ist eine eigene maskuline Organisationsstruktur möglich, in der ein sogenannter Häuptling die anderen Goblinmänner befiehlt, um dadurch eine effektivere Jagd bzw. eine taktisch geschicktere Kriegsführung zu ermöglichen", fährt der Streuner fort. Seine Funktionen seien jedoch "ganz auf die speziellen Sektoren gewaltsamer Auseinandersetzung begrenzt", erläutert Keral, auch wenn kein Goblin diesen Umstand einem Fremden gegenüber freiwillig zugeben dürfe. Diese Erkenntnis macht klar, warum es in der Vergangenheit nie möglich war mit Goblins zu verhandeln: Männliche Vertreter dieser Art seien für Verhandlungen oder andere friedliche Kontakte weder zuständig noch ausgebildet. Alle Kontaktversuche früherer Zeiten waren dadurch von vornherein zum Scheitern verurteilt. Es ist daher auch kein Wunder, daß Goblins üblicherweise kaum Gefangene machen. Für einen Goblinkrieger besteht die Lebensaufgabe darin, Wild oder Feinde zu töten, nicht aber einzufangen und gegen Lösegeld zu verkaufen. Und da Goblinfrauen ebenfalls kein Interesse daran zeigen, mit anderen Kontakt aufzunehmen, sei mit einer Veränderung dieser Situation kaum zu rechnen.

In der Struktur der Goblingesellschaft als reiner Jägerkultur sowie in der freien Verbindung der Geschlechter begründet, besitzen die Goblins eine sehr hohe Geburtenrate, was als wichtigster

Faktor für ihre rapide Verbreitung über ganz Aventurien angesehen werden muß. "Sobald eine Goblinesippe eine bestimmte Größe erlangt, reicht das ihr zur Verfügung stehende Jagdgebiet nicht mehr aus, die Gemeinschaft auf Dauer zu ernähren. Dies führt meistens dazu, daß es zu einer Spaltung der Sippe kommt, bei der sich ein Teil der Goblins auf Wanderschaft begibt, um ein neues Revier zu finden", führt Keral aus.

Er berichtet weiter, daß auch einzelne Goblins - ausschließlich männlichen Geschlechts - den Sippenverband verlassen, um sich allein oder in kleinen Banden durchs Leben zu schlagen. Dies geschehe häufig dort, wo aufgrund der geographischen Lage - etwa mitten zwischen anderen Goblin-Revieren oder allseitig bedrängt von Menschensiedlungen - keine Spaltung möglich ist. Die so des Sippenverbands beraubten Goblins neigen laut Keral dazu, "besonders rasch zu verwildern", was dem Ruf der Rasse nicht gerade zuträglich sei. Außerdem bilden sie eine billige Quelle für Hilfstruppen mancher Bösewichter, wie es etwa die Geweihten des Gottes ohne Namen sind.

"Die so nach Söldnerart ihr Leben führenden Goblins verlieren dann schnell feinere Eigenheiten ihrer Art und passen sich insbesondere den Orks an, mit denen sie häufig gemeinsam in Diensten stehen. Auch diese Tatsache behindert natürlich wesentlich eine eigenständige Untersuchung der Goblins", fügte der Gelehrte hinzu. Bei allen neuen Erkenntnissen, die durch Alowid Kerals Aufzeichnungen ans Licht gekommen sind, sollte jedoch nicht vergessen werden, daß dieses Volk trotz allem den Menschen nicht wohlgesonnen und keineswegs bereit ist, die Verfolgung, der es allerorten ausgesetzt ist, aufgrund weniger verständnisvoller Worte zu vergessen.

Aus fernen Landen

Natürlich gehört es zu den Pflichten der Boten-Redaktion, auch ausländische Gazetten zu studieren, um nach Meldungen zu spüren, die für unsere treue Leserschaft von Interesse sein könnten. Kein leichtes Amt, fürwahr! Denn das Niveau jener Blätter, die außerhalb der Reichsgrenzen erscheinen, hält sich seit Jahren auf einem bejammernswerten Tiefststand. Sie können froh sein, liebe Leser, daß Sie Ihre Augen nicht mit solcherlei Lektüre plagen müssen! Freiwillig würde sie wohl niemand lesen: den beleidigend vulgären 'Tempelrufer' aus Al'Anfa, den schwatzsüchtigen 'Seewind' aus Bethana, den gestelzten 'Hesindespiegel' aus Kuslik oder gar die analphabeteske 'Neue Brabaker Bilderpostille'. Am übelsten aber treiben es zwei (vermutlich im Kartoffeldruckverfahren produzierte) Periodika, die in unseren nordwestlichen Nachbarländern erscheinen. Die Rede ist von der 'Nostrianischen Kriegsposaune' und der 'Freien Trommel' aus Andergast. Damit unsere Leser sich einmal ein Bild von diesen Untiefen des Journalismus machen können, haben wir uns entschlossen, zwei - ungekürzte! - Originalberichte aus den oben genannten Blättern wiederzugeben. Zuvor jedoch unsere eigene Meldung über den läppischen Zwischenfall, den die ausländischen Kollegen so gnadenlos aufbauschen. Am Ende kann jeder Leser sich dann selbst ein Urteil darüber bilden, welche Art Journalismus er vorzieht: die dünnkelhafte Tatsachenverdreherei, die man im Ausland betreibt, oder jene neutrale, aktuelle, vorurteilsfreie Berichterstattung, wie sie im Boten gepflegt wird. Es liegt uns fern, unsere Leser in ihrer Meinungsbildung zu beeinflussen, darum lesen Sie selbst:

I. Das Ereignis, so wie es sich wirklich abgespielt hat:

Andergastisch-/Nostrianische Nervtöter erneut am Werk!

Schon wieder ein 'Grenzkrieg' im Nordwesten! Der kahle Kasimir, selbsternannter König des Zwergstaates Nostria, der es nicht verwinden konnte, daß sein Nachbar Wendolyn sich seit kurzem ebenfalls 'König' schimpft,

geriet wieder einmal mit seinem Nachbarn aneinander, ohne daß es zu einer echten Auseinandersetzung gekommen wäre. Die Nostrianer sperren nämlich, um die Andergaster zu einem Kampf zu provozieren, den Fluß Ingval, auf dem die andergastischen Flößer ihr Eichenholz zur Küste schaffen. Dabei gingen die Nostrianer so ungeschickt zu Werke, daß sie aus Versehen einen künstlichen Damm errichteten und eine nicht unerhebliche Überschwemmung verursachten, von der u. a. die befestigte Kleinstadt Joborn betroffen war.

Während nun die nostrianischen Soldaten in einem Hinterhalt bei der Flußsperre auf die andergastische Wehr warteten, wurde ein größerer Trupp von andergastischen Flößern und ein paar bewaffneten Begleitern von den unbändigen Fluten geradewegs nach Joborn hineingespült. Da die Nostrianer nicht über Wasserfahrzeuge für ihre Soldaten verfügten, mußten sie tatenlos mitansehen, wie die Andergaster die überflutete und von den Einwohnern verlassene Stadt als 'erobert' proklamierten. Tatsächlich scheint das Örtchen Joborn - seit Jahrhunderten Zankapfel zwischen den feindlichen Nachbarn - nun fürs erste wieder zum Kleinstaat Andergast zu gehören. Wir fragen uns, wie lange dieser Zustand andauern wird - und was die arg gebeutelten Joborner zu diesen Vorkommnissen sagen.

II. Bericht in der andergastischen 'Freien Trommel':

Joborn ist unser! Nostria zerschmettert!

"Frohlocke, Andergast, am Tag deines größten Sieges. Nach sechs Jahren der Trauer gelang es den Helden Andergasts, die Festung Joborn den nostrianischen Barbaren zu entreißen und so die althergebrachten Grenzen wiederherzustellen. Jeder entsinnt sich des Tages, da der kriegstreiberische Kasimir zu Nostria sich in seinem Übermute die Königskrone auf den blanken Schädel drückte, eine Anmaßung, auf die wir nur mit schallendem Gelächter antworten konnten. Hohn und Spott also dem Emporkömmling, dem Nachfahren eines seekranken Thorwal-Piraten, der nichts

besseres im Wappen zu führen versteht als eine kümmerliche Salzarele!

Wohl erkannte unser junger Herrscher Wendolyn, der siebte dieses Namens und stolzer Sproß eines in heroische Vorzeiten weisenden Geschlechts, daß es an der Zeit war, den kahlen Kasimir in die Schranken zu weisen: In feierlicher Zeremonie, mit dem Segen des obersten Praios-Geweihten zu Andergast und somit des ganzen Himmels, ward Wendolyn zum König von Andergast gekrönt.

Wie tobte da der Anglerkönig zu Nostria, als ihm der Glanz der rechtmäßigen Krone Andergasts in die Augen stach, dieweil sein selbstverliehenes Goldblech gerade hinreichte, das Fehlen eines Haarschmucks auf seinem einfältigen Schädel zu verbergen. Doch was tat er nun, der ränkeschmiedende Bube, der grimme Gesell?

Wohl war ihm bekannt, welcher Wert der andergastischen Steineiche zukommt, deren hartes Holz fernen Hafenstädten zum Bau ihrer Schiffe dient, dessentwegen sie unseres erlauchten Königs Wappen zierte. Wohl wußte er, daß es seit Jahrhunderten Brauch ist, jene begehrten und vielgepriesenen Stämme durch fleißige Flößergesellen den Ingval hinabzuschaffen.

Nun, was fiel ihm ein, dem geierköpfigen Verderber? Den Fluß ließ er sperren an der Feste Joborn, bei Nacht und Nebel errichteten die Nostrianer in ratenhafter Eile einen dräuenden Damm, die andergastischen Holzflößer bei ihrer mutigen Fahrt zu hindern. Jawohl, es geschah am Hügel von Half, wo der Nostrianer so oft Prügel bezog, wo unsere Ahnen die Feste Joborn bauten, die Grenze zu bewahren, jene Feste, die uns der Erzfeind immer wieder zu entreißen versuchte, und die wir nun zum fünften Mal zurückgewannen. So groß war die Bosart des Kasimir, daß er zugleich die Stadt zu überschwemmen trachtete, ganz Joborn zu ersäufen, da es ihm nicht gehören mochte.

Doch hatte er nicht mit der Tatkraft gerechnet, die jeden andergastischen Holzknecht weit über nostrianisches Söldnerpack erhebt: Als die mutigen Flößer nun des Morgens mit ihrem Holz am Damm ankamen, als sie sahen, daß der Fluß gesperrt und die Stadt überflutet war, da schifften sie kühn landeinwärts, durch Joborns Straßen bis zum Hügel von Half und nahmen ihn kur-

zerhand in Besitz. Jetzt sollte es sich zeigen, daß der Andergaster, selbst wenn er nur ein friedfertiger Flößer ist, dem nostrianischen Heringsschinder in Wehr und Waffen weit überlegen ist. Kaum fünfzig unserer heldenhaften Burschen hielten stand gegen eine vielhundertköpfige Schar von sogenannten nostrianischen 'Kriegern'. Ei, wie krachten da steineichene Knüppel und Äxte gegen nostrianische Hohlschädel. Schande über die Söldner in Stahl und Stein, denen Holz und Bein den Garaus machten.

Keine Stunde tobte die Schlacht um die alte Feste. Manch ein Pirat stürzte von der Zinne und ersoff im selbstgestauten Wasser. Nur wenige überlebten und schwammen wie die Salzarelen, die ihr Wahrzeichen sind, geradewegs nach Nostria, um dem ränkeschmiedenden Schandfleck von einem 'König' von ihrer Schmach zu künden.

Frohlocke, Andergast! Da du dem welken Nostria zum fünfzehnten Mal bewiesen, was wahrer Heldenmut ist.

Geschrieben im Jahre 1855 der Unabhängigkeit
Gezeichnet Wenzeslaus, Magister der Historie

III: Bericht in der 'Nostrianischen Kriegstrompete':

Andergaster wie Katzen ersäuft! Großer Sieg beim Halfer Hügel!

Höret, Völker Nostrias, höret vom 14. Krieg mit der andergastischen Landplage, höret vom heldenhaften Ringen, das mit einer empfindlichen Schlappe

für den Holzwurmkönig Wendolyn endete.

Wie allgemein bekannt, hatte jener Wendolyn nach der feierlichen Krönung unseres weisen Königs Kasimir nichts Eiligeres zu tun, als sich ebenfalls eine sogenannte Krone (man munkelt, es handele sich um einen Hauklotz aus massivem Steineichenholz) auf seinen kindischen Schädel zu stülpen. Eine äffische Freveltat, über die kein Nostrianer einfach hinwegsehen konnte! Was Wunder, daß Seine Majestät Kasimir sofort beschloß, den andergastischen Kindskopf und seine Untertanen empfindlich zu bestrafen. Nun hat aber die Vergangenheit gezeigt, daß es nicht leicht ist, die hasenherzigen Kriegsleute der Andergaster zu einer offenen Feldschlacht zu stellen. In Eile erging darum ein raffinierter königlicher Befehl: Bei dem elenden Dörfchen Joborn - das in der Vergangenheit immer wieder von andergastischen Plünderern heimgesucht wurde - sollte der Fluß Ingval gesperrt werden, um dem feindlichen Pack das Flößen ihrer unnützen Baumstämme zu verleiden. Eine solche Sperre würde über kurz oder lang Wendolyns Bewaffnete auf den Plan rufen, denen dann unsere nostrianischen Kämpen eine Lektion erteilen würden. Bald war der kluge Plan unserer Majestät in die Tat umgesetzt: Ins Flußbett wurden Pfähle eingerammt; die Andergaster trugen mit ihrer stumpfsinnigen Flößerei dazu bei, daß quer durch den Fluß blitzartig eine Barrikade aus aufgelaufenen Eichenstämmen entstand. Der Erfolg war so

einzigartig, daß er sogar die Dammbauer überraschte: der schmale Ingval schwoll rasch zu einem großen See und bald schon strömten seine Wasser in das Dörfchen Joborn hinein. Und als dann die andergastischen Truppen endlich auf ihren Kriegsflößen heranrückten - da wurden sie ein Opfer der tosenden Fluten. Die Kriegsflotte wurde vom erzürnten Ingval mitgerissen und gnadenlos davongespült. Dem Chronisten gellen jetzt noch die Schreie der verzweifelten, zum Ertrinken verurteilten Schergen in den Ohren. Wer nicht von den Ingvalwellen in die Tiefe gezogen wurde, der rettete sich auf den Hügel von Half. Wie nasse Ratten standen die Andergaster dort, um den Todesstoß durch unsere ruhmbedeckten Truppen zu erwarten. Aber unser Heerführer ließ in seiner menschlichen Größe Gnade vor Recht ergehen. Nachdem ein paar Knappen Gelegenheit hatten, unter den erbärmlichen Holzspechten auf dem Halfer Hügel ihr Mütchen zu kühlen, gab er unserer Wehr den Befehl zum Abrücken und ließ die gedemütigten Feinde einfach auf ihrem Maulwurfshaufen zurück. Dort mögen sie nun versauern, bis irgendwann in ferneren Tagen das Wasser wieder fällt...

Gezeichnet:

Euletia, königlich nostrianische Hofchronistin

Soviel zur Presse des Auslands! Manch ein Leser wird nun erst seine Stammlektüre, den Aventurischen Boten, so recht zu schätzen wissen.

Die Beilunker Reiter

Eine Sonderstellung unter den aventurischen Gilden und Zünften nehmen die Boten und Kuriere ein. Unter den reitenden Boten wiederum ist ein Name zu einer Legende geworden: die Beilunker Reiter. Die Beilunker Reiter werden erstmalig im Jahre 674 v. H. erwähnt. Zu dieser Zeit verrichteten sie ihre Dienste aber vermutlich nur in der Umgebung Beilunks und im Radrontal. Jahrhunderte vergingen, bis sich das Netz der Botenreiterzunft über ganz Aventurien ausdehnte. Längst hat sich das Stammhaus der Zunft nach Gareth verlagert, doch der Name "Beilunk"

ist Bestandteil des Zunfttitels dieser verschworenen Schar einer Botenreiter-Elite geblieben.

Seit langem hat sich der Preis für einen Auftrag nicht geändert: Pro Kilometer 1 Silbertaler und pro Tag einmal 1 Dukaten. Der Auftraggeber erhält dafür eine Garantie, daß seine Nachricht den Empfänger erreicht. Nur eine von 1000 Nachrichten trifft an ihrem Ziel nicht ein. Die schnellste Durchquerung von Aventurien in Süd-Nord-Richtung wurde im Jahre 254 v. H. vollbracht. Die Reiterin Rana, eine 25jährige Streuerin aus Olport, schaffte die Strecke

von Brabak nach Farlorn in 21 Tagen. Ein Rekord, der seither nicht gebrochen wurde.

Die meisten Beilunker Reiter sind Menschen, meist Streuner, einige Elfen, und es soll in der Geschichte der Boten zehn Zwerge gegeben haben. Eigentlich ein kleines Wunder, wenn man bedenkt, welche Schwierigkeiten Zwerge mit Pferden haben. Ein Beilunker Reiter ist leicht an der Kleidung zu erkennen: Er trägt hohe schwarze Stiefel, eine schwarze Lederhose, weißes Hemd, darüber einen schwarzen Lederwams mit dem Zunftsigel, einem geflügelten "B", in Goldstickerei auf der linken Brust. Zusätzlich tragen die Boten einen weiten, langen Umhang aus dem Fell des schwarzen Bergtigers.

Dank des weiten Schnitts eines raffinierten Verschlusssystems wird dieser Umhang auch als Schlafsack oder Wetterschutz benutzt.

Die Bewaffnung eines Reiters besteht in der Regel aus Dolch, Bastardschwert und Kurzbogen, kann aber je nach persönlichem Geschmack variieren; der Kurzbogen ist allerdings Standardwaffe. Ein Eilbote versteht es sehr gut, mit seinen Waffen umzugehen, ist ausgebildet in einer besonderen Form des waffenlosen Kampfes und sehr geschickt im Fernkampf. Um Beilunker Reiter zu werden, muß man im Alter von 15 Jahren eine Prüfung absolvieren.

In den Aufnahmeprüfungen werden Mut, Geschicklichkeit, Klugheit, Kraft, sowie "Pferdeverstand" getestet. Von 100 Prüflingen entsprechen höchstens 15 - 20 den Anforderungen, von denen aber noch einmal mindestens ein Drittel während der Ausbildung als nicht gut genug zurückgewiesen werden. Dennoch ist immer für Nachwuchs gesorgt. Viele junge Leute locken das Abenteuer und das hohe Ansehen, das ein Beilunker Reiter genießt.

Ein Beilunker Reiter der seine Ausbildungszeit nach 13 Jahren beendet hat, verfügt über folgende Mindestwerte: MU 15, KL 14, GE 15, KK 15, TAW. waffenloser Kampf 14, Fernkampf 16, Reiten 17, Lesen + Schreiben 14, Sprachen beherrschen 16, Diplomatie 12, Himmelsrichtung erkennen 15, Karten zeichnen 15, Wegfinden 16, Gefahren erkennen 14, Wettervorhersage 14,

Nahrung finden 13, Tierkunde 14, Abrichten 17, Sechster Sinn 15. Diese Werte mögen übertrieben erscheinen, doch darf nicht vergessen werden, daß ein Reiter zehn Jahre lang fast täglich ausgebildet wird, bevor er für drei Jahre als Begleiter eines erfahrenen Boten das erste Mal der eigentlichen Aufgaben der Zunft nachgeht.

In ganz Aventurien mag es wohl 500 Beilunker Reiter geben. Ihre Hauptaufgabe ist es, wichtige Nachrichten zu transportieren. Diese können schriftlicher wie auch mündlicher Art sein. Ein Bote reist per Pferd, in wenigen Fällen auch per Boot oder Schiff.

Es gibt in fast allen Städten und in vielen Dörfern Stationen, an denen die Reiter ihre Pferde wechseln können, doch auch jeder Züchter oder Pferdebesitzer wird eines seiner Tiere gegen ein Boten-Pferd eintauschen, da dies in 99 von hundert Fällen ein gutes Tauschgeschäft ist.

Ein Beilunker Reiter reist normalerweise sicher durch Aventurien, da die Bevölkerung ihn für eine Art "Übermenschen" hält und er zur Hilfe verpflichtet ist, solange er seinen Auftrag dabei nicht gefährdet. Im Orkland jedoch und in einigen unzivilisierten Gebieten gelten die schwarz gekleideten Reiter als Unglücksbringer und werden erbarmungslos verfolgt.

Ein Beilunker Reiter der zu alt oder auf Grund seiner Verletzungen nicht mehr zur vollen Leistung fähig ist, erhält einen Posten als Ausbilder oder Prüfer,

arbeitet in der Verwaltung oder übernimmt eine Wechselstation.

Die Prüfer ziehen durch die Städte und Dörfer, um neue Rekruten zu finden. Die Rekruten werden entweder nach Gareth, Beilunk, Zorgan, Belhanka oder Brabak geschickt. Dort sind die Ausbildungszentren der Botenreiter.

Die sieben Regeln der Beilunker Reiter:

1. Die Nachricht ist wichtiger als mein Leben.
2. Ich habe allen Gefahren und Kämpfen auszuweichen, wenn sie mein Leben und damit die korrekte Ablieferung der Nachricht bedrohen.
3. Ich muß allen Menschen in Not helfen, solange dies nicht gegen 1 und 2 verstößt.
4. Eine Nachricht, egal ob mündlich oder schriftlich, ist nur für den Empfänger bestimmt, und ich muß mit Gesundheit und Leben dafür einstehen, daß sie ihn erreicht.
5. Ich muß mit all meinem Tun und Handeln dafür sorgen, daß das Ansehen der Beilunker Reiter nicht beschmutzt wird.
6. Vor allen anderen Menschen und gleich hinter der Nachricht steht die Verantwortung für das Ansehen der Reiterzunft.
7. Jeder Beilunker Reiter, der das Ansehen der Zunft beschmutzt, wird ausgestoßen und mit dem Zeichen des Versagens versehen, so daß er auf alle Zeiten und für Jedermann als nicht mehr existierend zu erkennen ist.

PHEXCAER

Wenn man von Thorwal den Bodir stromaufwärts fährt - was wegen Hoch-, Niedrigwasser oder Eisgang normalerweise nur im Ingerimm, Rahja, Efferd und Travia möglich ist -, gelangt man nach etwa 200 Meilen zu einer seltsamen, geheimnisvollen Ansiedlung. Von einer hohen, wehrhaften Mauer umgeben, erhebt sie sich zu beiden Seiten des Bodir. Merkwürdig verloren ragen ihre Türme über die düsteren Bodir-Sümpfe und die öde Kaltsteppe des südwestlichen Orklandes. Ein scharfer Nordwestwind pfeift fast den ganzen Winter hindurch über Turmspitzen und Zinnen. Dann ist der Himmel meist grau wie Blei, mannshohe Schneewehen wachsen an den Hausecken empor. Nur während des kurzen, heißen Sommers säuselt eine milde Südwestbrise den Bodir hinauf, die Nächte sind hell und warm.

Zwar ist die Stadtmauer von einem Gürtel kargen, von Dornhecken und Steinwällen durchzogenen Acker- und Weidelandes umgeben, aber einzelne Gehöfte oder gar weitere Bauerndörfer sind in der Umgebung der verlorenen Stadt nirgends zu entdecken. Das kann auch niemanden verwundern, denn wer sich ein wenig in Nordaventurien auskennt, weiß, daß fast der gesamte Lauf des Bodir durch das Gebiet der Zholochai führt, eines Orkstammes, den man getrost zu den wildesten und mächtigsten dieses Volkes zählen darf.

Was aber kann Menschen bewegen haben, mitten im Zholochai-Gebiet eine Stadt zu bauen, und wieso leben sie heute noch dort, warum wurden sie nicht längst von Häuptling "Wolfgesicht" Tharlork niedergemacht und fortgejagt?

Das alles ist nicht leicht zu erklären, denn nichts, das mit jener Siedlung am Bodir zu tun hat, ist einfach oder gar alltäglich zu nennen. Zwar leben auch einige ganz gewöhnliche Menschen in ihren Mauern, aber die spielen für unsere Betrachtung kaum eine Rolle; viel bedeutsamer sind die anderen Einwohner der Stadt und jene Reisenden, die wie Zugvögel dort einfallen, kurz verweilen, um sich nach wenigen Monden wieder davonzumachen... Sie prägen das Bild in den Straßen und den zahllo-

sen Tavernen, denn diese Stadt, die sie vor vielen Jahren dem Gott der Diebe geweiht haben, ist noch immer ihre Stadt: Phexcaer!

In Aventuriens Mittelalter, als die sogenannten 'Klugen Kaiser' die Grenzen des Gareth Imperiums bis in unvorstellbare Weiten vorgetrieben hatten, und die Thorwaler, nachdem sie auf See und an Land einige Schlachten verloren geben mußten, nach friedlichem Ausgleich mit dem Kaiserreich strebten, gelang es einem kaiserlich/thorwalisch/andergastischen Heer, tief ins Orkland vorzustoßen. Längs des Bodir wurden zahlreiche Festungen errichtet, die den Siedlern Zuflucht bieten und das gewonnene Land sichern hel-

fen für die kleine Stadt. Zwar dürfte es auch damals nicht allzu viel Handelsverkehr im Bornland gegeben haben, doch zu gewissen Zeiten, wenn die Bodir-Furten unpassierbar waren, bot die "Kaiser-Raul-Brücke", wie sie damals hieß, auf viele Meilen die einzige Möglichkeit, den launischen Fluß zu überqueren. Myrburg blühte auf. Händler, Schmiede und Stellmacher siedelten sich an; fast täglich wurde eine neue Taverne eröffnet.

Hin und wieder zogen - fast schüchtern - ein paar Orks in die Nähe der Stadt, aber fast immer begnügten sie sich damit, die mächtigen Mauern zu bestaunen oder ein paar Flüche zu den Zinnen hinaufzukurzen.

Myrburg war bald ds Herz einer stetig wachsenden Siedlerkolonie geworden.



fen sollten. (In Gareth gab es sogar Pläne, die Thorwaler zu friedlichen Bauern umzuerziehen und im Landesinnern anzusiedeln.) Eine jener Festungen lag an einer Stelle, an der die vom Kaiser Raul III. geplante Reichsstraße von Andergast nach Olport den Bodir überqueren sollte. Also errichtete man zunächst eine Brücke, ein prächtiges, steinernes Bauwerk mit einer Wehrmauer und soliden Pfeilern, die dem alljährlichen Eisgang trotzen konnten. Auch die Palisadenzäune an beiden Ufern wurden schnell durch eine hohe, steinerne Stadtmauer ersetzt. Die Arbeiten an der Mauer waren im Jahre 725 v.H. abgeschlossen, und man gab der Stadt den Namen 'Myrburg', um Talia Myr, die erste Festungskommandantin zu ehren. Die Brücke erwies sich als ein

Die Bauern aus dem Umland fuhren ihre Waren zu den Märkten und liebten es, nach getaner Arbeit durch die Straßen zu schlendern, um den Prahlereien der weit gereisten Fuhrleute zu lauschen oder einer dieser hübschen Frauen mit schlechtem Ruf nachzuschauen, kurz: um das Stadtleben zu genießen... Wie wir alle wissen, ging die Zeit der Klugen Kaiser viel zu schnell zu Ende. Das Reich litt unter der Knute der Priesterkaiser und versank schließlich in der Agonie des "Kriegs der Magier". Die Orks sahen ihre Stunde gekommen: Sie marschierten nach Süden auf Gareth und Ferdok und natürlich den Bodir entlang, Richtung Thorwal. Die Ansiedlungen längs des Flusses gingen eine nach der anderen in Flammen auf. Wer hätte die verbündeten Orkstämme

aufhalten sollen? Von den kaiserlichen Armeen waren nur erbärmliche Reste geblieben, kaum stark genug, um die Hauptstadt des Reiches zu schützen.

Im Jahre 369 v.H. schien Myrburgs Schicksal besiegelt: Die Stadt war von allen Seiten von Rudeln haßerfüllter Orks eingeschlossen. Wieder und wieder hatten die Schwarzpelze die Mauern berannt. Auch die Unverdrossensten unter den Verteidigern mußten sich eingestehen, daß Myrburgs Zeit fast abgelaufen war. Alle Gebete an Ronda, Efferd und selbst an die sanfte, gütige Ifirn waren ungehört geblieben. Und nicht genug damit: Eines Tages stapfte aus den fernen Hügeln eine unglaubliche, gigantische Kreatur heran. Sechs Meter ragte die Gestalt in den Himmel auf. In einen Mantel aus Bärenfellen war sie gekleidet; viele solche Pelze waren da bunt zusammengestückelt, so wie wir es von den Karnikelmanteln der Norbarden kennen.

Um die Füße des Riesen scharwenzelte ein Schwarm von Orks. Eifrig zupften sie an seinem Pelz, deuteten auf die Stadt und dirigierten den Giganten in die Reichweite der Mauern.

Damals wie heute maß die Stadtmauer zweieinhalb Mannslängen in der Höhe, aber der Riese konnte bequem über die Zinnen hinweg und in die Stadt hineinschauen, wo sich das Volk von Myrburg verzagt in die Hauseingänge drückte. Eben griff er mit gewaltigen Fäusten nach der Mauerkrone, um sie einzureißen, als ihm - das blanke Schwert in der Faust - eine blonde junge Frau auf dem Wehgang entgegenstürmte.

Schön war sie wohl nicht, jene Lysmina Berian (auch wenn ihr Bild im Ratsaal der Stadt uns das Gegenteil glauben machen will), eher zierlich und unscheinbar. Niemand weiß, was sie damals zu dem Riesen sagte, ob sie überhaupt mit ihm sprach, und wenn, ob er sie verstanden hätte. Mag sein, daß es allein ihr Anblick war - verzweifelt, von Furcht geschüttelt und doch zu allem entschlossen -, der das Herz des Riesen bewegte.

Jedenfalls stutzte der Koloß, seine gewaltige Pranke sank herab, sein Blick ruhte lange stumm auf der schmalen Gestalt, die bebend, aber mit geradem Rücken vor ihm stand. Irgendwann wandte er sich schwerfällig um, kehrte der Stadt den Rücken und marschierte hinüber zum Feldlager der Orks. We-

nig achtete er dabei den erbarmungswürdig schreienden Kreaturen, die unter seine breiten, schweren Sohlen gerieten. Im Lager angekommen zupfte er mit spitzen Fingern die großen, lederen Zelte in kleine Stücke, zerstampfte dann - fast gedankenverloren - die Karren und die Feuerstellen, griff auch hier und da nach einem Ork, um ihn in seinen massigen Fäusten zu zerquetschen.

Nach einem Moment des atemlosen Entsetzens stoben die Schwarzpelze nach allen Seiten davon.

Der Riese aber, die Myrburger hatten ihm bald den Namen 'Orkfresser' verliehen, kehrte in den kommenden Jahren in unregelmäßigen Abständen immer wieder zur Stadtmauer zurück. Dort trat er immer an jene Stelle, an der er damals die junge, mutige Lysmina erblickt hatte, und die Myrburger eilten sich, ihre Retterin zu rufen und zur Mauer zu geleiten.

Lysmina gürtete dann ihr Schwert und begab sich hinauf auf den Wehgang, um sich von Orkfresser mit großen Augen betrachten zu lassen.

Bei seinem ersten Besuch hatte der Riese einen sauber gehäuteten Bären mitgebracht und vor Lysmina auf eine Zinne gelegt. Als er aber sah, wie die Frau entsetzt vor dem blutigen Kadaver zurückwich, nahm er ihn wieder von der Mauer und verzichtete fortan darauf, Geschenke mitzubringen.

So hielten der Riese und Lysmina bei den späteren Besuchen nur eine stundenlange, stumme Zwiesprache ab, die immer damit endete, daß sich der Riese irgendwann abrupt umwandte und mit langen Schritten den Hügeln zustrebte. Während dieser Zeit wagte sich kein Ork in die Nähe der Stadt, die unter der Obhut eines so mächtigen Beschützers stand.

Aber während die Wesen vom Volk der Riesigen ewig zu leben scheinen, steht den Menschen nur eine knappe Lebensspanne zur Verfügung: Irgendwann mußte Lysmina zum ersten Mal die Stufen zum Wehgang hinaufgetragen werden, und während sie Orkfressers Blick auf sich ruhen ließ, saß sie auf einem Sessel, das alte Schwert quer über die dürren Schenkel gelegt.

Und eines Tages fand Orkfresser auf der Mauer statt Lysmina ein paar zitternde Myrburger vor, die ihm stumm

ein Schwert entgegenhielten und das weiße Kleid, das Lysmina in all den Jahren bei den Begegnungen mit dem Riesen getragen hatte.

Man sagt, Orkfresser haben einen seltsamen Laut ausgestoßen, ein Gurgeln und Brummen, so dumpf, daß die Myrburger beinahe vor Schreck von der Mauer gesprungen wären...

Orkfresser kam nie mehr nach Myrburg.

Auch heißt es, daß er seitdem die Menschen nicht mehr liebt. 'Wenn sie sterben wie die Hirsche, die Orks und die Bären und mich allein lassen' - so sagt er sich wohl - 'dann kann ich sie auch ebenso gut wie jene über dem Feuer braten und verspeisen.'

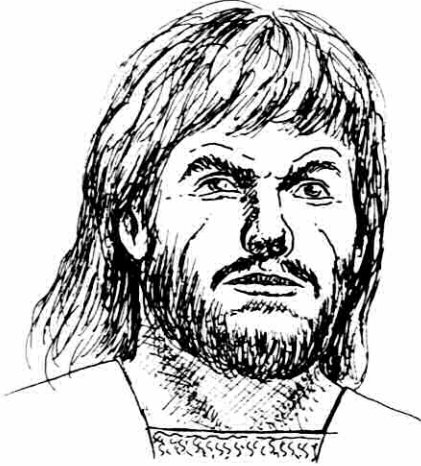
Viele Jahrzehnte vergingen, bis die Orks erkannten, daß der Riese seinen Schutz von der Stadt genommen hatte. Die Geschichte vom "Zorn des Riesen" war derweil von einer Orkgeneration zur nächsten weitergegeben worden, und so hatten die Myrburger sich auch nach Lysminas Tod noch lange einer gewissen Sicherheit erfreuen können. Auch später noch begnügten sich die Orks damit, hin und wieder vor der Stadt zu erscheinen, um ein paar Stück Rindvieh als Tribut zu fordern. Für einen solchen Preis ließen sie auch die Händler passieren, die gelegentlich von Thorwal oder Andergast nach Myrburg zogen.

Erst gegen Ende des dritten Jahrhunderts vor Hal mußte sich Myrburg wieder eines echten Ork-Ansturms erwehren. Zwar wurden die Angreifer zurückgeschlagen, aber sie waren nicht entmutigt. In jedem Herbst unternahmen sie einen neuen Versuch, und der Ausgang geriet knapper von Mal zu Mal...

*

Im Jahre 198 v.H. trugen sich in Gareth einige denkwürdige Ereignisse zu, die später die Geschehnisse des fernen Myrburg entscheidend beeinflussen sollten: In jener Zeit tobte in der Unterwelt der Kaiserstadt ein erbitterter Kampf um die Vorherrschaft, um die Macht über das bunte, gesetzlose Volk der Dirnen, Halsabschneider, Straßenräuber, Bettler, Betrüger und Zuhälter. Lange sah es so aus, als ob Jirtan Orbas, genannt der "Graue Vogt", den Sieg davontragen würde.

Jirtan muß ein seltsamer Mensch gewesen sein, ein Erzschorke ohne Gewissen, der dennoch einem fast träumerischen Ideal nachhing: Er wollte die vielen Gesetzlosen der Kaiserstadt (und womöglich des ganzen Reiches) zu einem geheimen Bund zusammenschmieden, einer verschworenen Gemeinschaft, geeint von dem Ziel, Rache zu nehmen am Bürgertum für all das echte (und vermeintliche) Unrecht, das es den Außenseitern zugefügt hatte.



Jirtans Ideen übten durchaus eine gewisse Anziehungskraft auf viele Gareth Schattengestalten aus, aber er hatte sich gleichzeitig mit den anderen Bandenchefs und den Mächtigen des bürgerlichen Gareth angelegt. Bald hatte sich eine bedenkliche Zweck-Allianz aus Stadtgardisten und Jirtan feindlich gesonnenen Schurken gebildet. Dem Grauen Vogt wehte mit einem Mal ein scharfer Wind ins Gesicht.

Binnen weniger Wochen waren viele seiner Anhänger im Kerker verschwunden oder auf dem Blutgerüst geendet. Nie zuvor hatte man die Gareth Garde so gut informiert erlebt und so effektiv ihrer Aufgabe nachgehen sehen.

Nachdem Jirtans Steckbrief an jeder zweiten Hausmauer klebte, der Preis auf seinen Kopf auf 1000 Dukaten heraufgesetzt worden war und er zweimal nur mit knapper Not und viel Glück seinen Häschern entringen konnte, mußte er einsehen, daß er in Gareth gescheitert war. Mit etwa 40 Getreuen kehrte er der Stadt den Rücken. Bald aber stellte er fest, daß er die Geldgier der Gareth unterschätzt hatte: Kaufmannsprößlinge und junge Adlige bildeten kleine Privatarmeen; die Garde stellte ihre fähigsten Reiter ab. Das neue Spiel hieß "1000 Dukaten" beziehungsweise "Jirtans Kopf".

Die Flucht des Grauen Vogtes geriet zu einer Legende eigener Art, über die wir uns hier nicht auslassen wollen. Als sich Jirtan darüber klargeworden war, daß es wohl im ganzen Neuen Reich keinen Platz mehr für ihn gab, war die Schar seiner Getreuen auf knapp 20 geschrumpft.

Mit diesen Männern und Frauen zog er schließlich im Spätsommer 196 v.H. quer durch den Steineichenwald, den Bodir hinauf und gelangte endlich in eine kleine, dermaßen weltabgeschiedene Stadt, daß in sie die Kunde von den 1000 Dukaten noch nicht gedrungen war.

Die Myrburger betrachteten die Neankömmlinge mit gemischten Gefühlen: Zwar hatten sie es noch nie erlebt, daß sich eine solche Schar von weitgereisten Menschen gerade in ihrer Stadt niederlassen wollte, in einer Stadt, deren Einwohnerzahl von Jahr zu Jahr kleiner wurde. Aber diese 20 Reisenden, an denen alles zerlumpt und verlottert wirkte - bis auf die blinkenden, langen Eisen, die an ihren Seiten hingen -, gehörten nicht eben zu der Sorte Mitbürger, die überall auf offene Türen und Herzen stoßen.

Jirtans Schar ließ sich durch die scheelen Blicke der Myrburger nicht aus der Fassung bringen. Endlich schienen die Flüchtlinge einen Ort der Ruhe, eine Zuflucht, gefunden zu haben. Leerstehende Häuser gab es viele in Myrburgs Mauern, so daß sie alle schnell ein Dach über dem Kopf gefunden hatten. In der Stadt, in der die Türen seit alters her keine Schlösser hatten (wozu auch? Gegen die Mitbürger brauchte man sich nicht zu schützen, und wenn die Orks einmal in der Stadt wären, würden sie sich von einem Türschloß nicht aufhalten lassen.), verschwanden plötzlich Dinge: Kleider, Hühner, Silberlinge... Am Tag, als der Stadtrat zusammentrat, um einen Plan gegen die unerwünschten Neubürger zu schmieden, meldeten die Fanfaren von den Mauern einen neuen Orküberfall.

Viel mehr Schwarzpelze hatten sich zusammengerottet als beim letzten Mal; und den Feldzeichen nach schienen sie zum Stamm der *Zholochai* zu gehören. Von diesen hatte man in Myrburg gehört, von ihrer Wildheit und der Grausamkeit, mit der sie unter Ihresgleichen gewütet hatten.

Die Bürger drückten den Alten, Ge-

brechlichen und den Kindern die vorbereiteten Giftbecher in die Hand, dann zogen sie auf die Mauern zu ihrem letzten Kampf...

Auch Jirtan und seine Schar hatten den Aufmarsch der Orks beobachtet. Mit eisiger Gelassenheit schärften und fetteteten sie ihre Klingen. Sie hatten einen weiten Weg hinter sich gebracht, um diesen Unterschlupf zu finden. Sie hatten es über alle Maßen satt, vor irgendetwem oder irgend etwas davonzulaufen. Zwei lange Jahre waren sie kreuz und quer durch das Reich und die Provinzen gezogen. Sie hatten von Wurzeln gelebt und die Rinde von den jungen Zweigen gefressen. Sie hatten in Höhlen, Ställen und bei Regen auf dem herbstlichen Waldboden geschlafen. Sie hatten manchen Strauß ausgefochten und die eine oder andere Söldnerschar das Fürchten gelehrt. Immer wenn sie zum Kampf gezwungen waren, hatten sie gegen eine Übermacht gestanden, und in diesen Kämpfen hatten sie viele Gefährten sterben sehen.

Die Frauen hatten versteckt zwischen den Wedeln des Wurmfarms Kinder geboren, einen Holzstecken zwischen die Zähne geklemmt, um sich nicht durch ihr Stöhnen an die Häscher zu verraten, die einen Steinwurf weit durch das Unterholz streiften. Nein, sie würden nie wieder flüchten - der "Graue Vogt und sein Rudel".

Es war eine grimmig entschlossene Schar, die Jirtan durch das Thorwaler Tor und hinaus vor die Stadtmauer führte. Das sollten die Orks zu spüren bekommen, die von allen Seiten herbeigehechelt kamen, um die winzige Streitmacht - "vier Hände nur!" - im Vorbeilaufen niederzumetzeln.

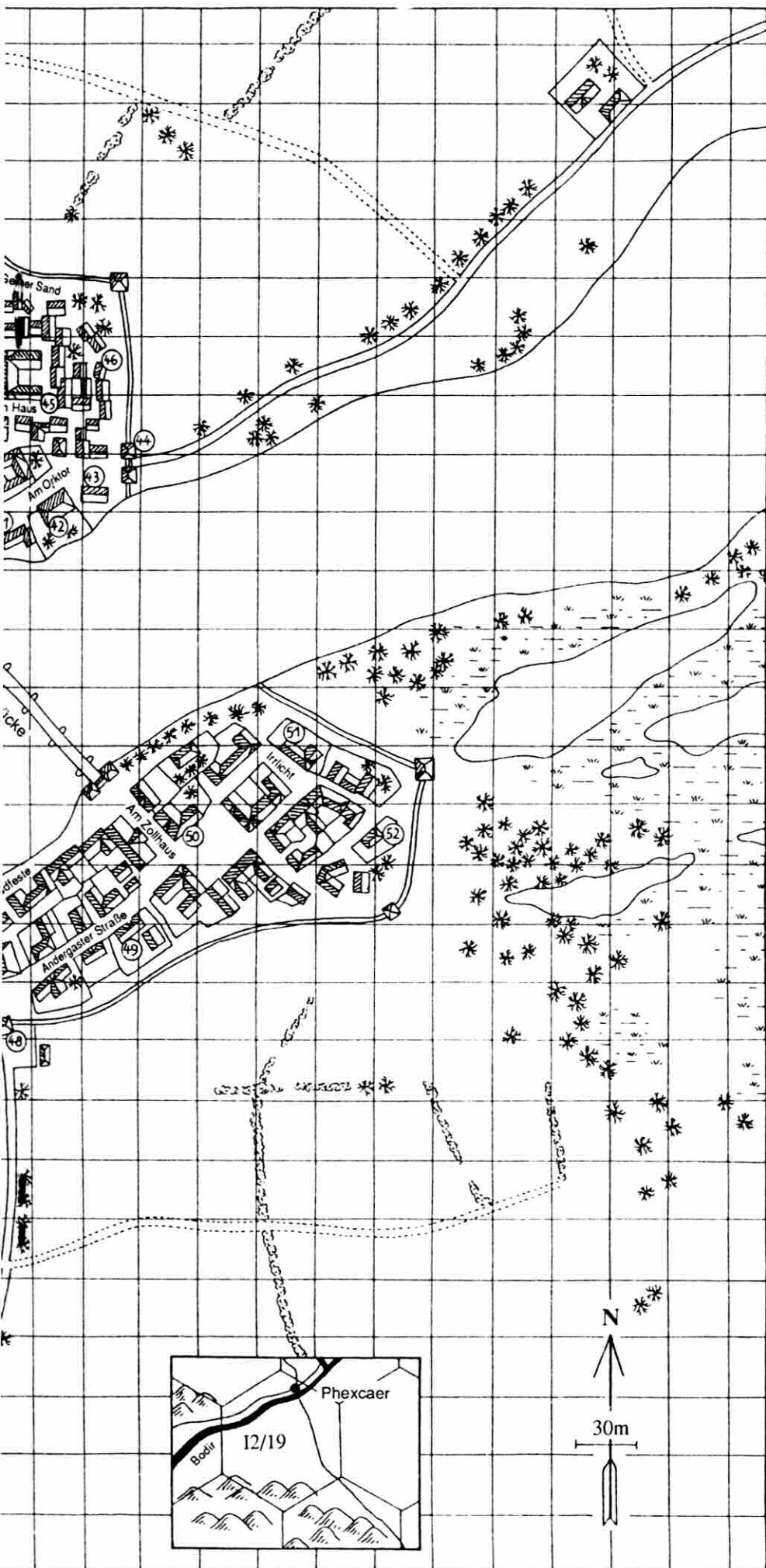
Die *Zholochai* hatten vom Mut der Myrburger gehört und sie auf ihre Weise geehrt, indem sie eine gewaltige Übermacht gegen die Stadt aufboten; aber sie hatten nicht mit Jirtans Vogelfreien gerechnet.

Nun sollten sie erfahren, was scharfer Stahl in kundiger, kaltblütiger Hand anzurichten vermag. Von blankem Entsetzen gepackt, warfen sich die ersten Schwarzpelze herum und stoben in wilder Flucht davon. Auch weiter entfernte Orktrupps wurden von der Panik angesteckt und setzten sich in Bewegung, ohne eigentlich zu wissen, wovor sie flohen.

Jirtans Vogelfreie stürmten mit lautem

PHEXCAER





- 1 Ufertor
- 2 Hotel "Grauer Vogt"
- 3 Taverne "Wilder Bodir"
- 4 Villa Sulamin
- 5 Altes Westtor
- 6 Villa Gremob
- 7 Villa Thiron
- 8 Villa Natjal
- 9 Waffenhändler
- 10 Perainetempel
- 11 Spielhaus "Bodirpalast"
- 12 Hotel "Phex' Sieben Himmel"
- 13 Tempel des "Güldenem"
- 14 Juwelier/Edelsteinschleifer
- 15 Apotheker
- 16 Fuhrhof
- 17 Arzt
- 18 Taverne "Pier Vier"
- 19 Taverne "Lämmlein und Wölfe"
- 20 Spielhaus "Silber und Gold"
- 21 Hotel "Roter Milan"
- 22 Taverne "Zwei Fuchse"
- 23 Trödler
- 24 Taverne "Am Markt"
- 25 Phextempel
- 26 Taverne "Schnapphahn"
- 27 Trödler
- 28 Taverne "Lange Nase"
- 29 Bordell "Goldene Pfühle"
- 30 Waffenhändler
- 31 Nordtor
- 32 Hotel/Taverne "Sommerwind"
- 33 Heilerin
- 34 Taverne "Sieben Kreuzer"
- 35 Taverne "Am Großen Haus"
- 36 "Drei-Höfe-Haus"
- 37 Altes Kastell / Stadthaus
- 38 Brauhaus "Phexmet"
- 39 Kerker
- 40 Arzt
- 41 Taverne "Orkobr"
- 42 Jirtan-Schule
- 43 Bordell "Alles Geht"
- 44 Osttor
- 45 Taverne "Dickspecht"
- 46 Die Schöne Lutia
- 47 Hufschmiede & Stellmacherei
- 48 Südtor
- 49 Fuhrhof
- 50 Taverne "Südfeste"
- 51 Spielhaus "Fredegors Salon"
- 52 Bordell "Junge Liebe"
- 53 Hafenzollturm

Triumphgebrüll ("Für den Vogt! Für Phex!") hinterdrein. Auch die braven Myrburger, die alles von der Mauer mitangesehen hatten, stürzten nun aus dem Tor und formierten sich zu einem wuchtigen Keil; dabei schlugen sie mit den Schwertern auf die Schilde und brüllten ihr "Für Myrburg! Für den freien Bodir!"

Bald hastete das ganze, hoffnungslos in Verwirrung geratene Orkheer bodiraufwärts, Zelte, Karren und Zugtiere zurücklassend.

Die Myrburger fielen auf die Knie und stümmten Dankgebete an, Jirtan und seine Meute aber hetzten weiter. Ihr Ziel war ein schwerer Wagen, der den fliehenden Orks nur mit Mühe zu folgen vermochte. Bald hatten sie ihn eingeholt und schwangen sich über die Bordwand.

Vielleicht hatten die Garethier Diebe gehofft, auf dem Wagen eine Art 'Regimentskasse' vorzufinden, sie stießen jedoch auf einen besonders groß gewachsenen Ork in prächtiger, goldbeschlagener Lederrüstung, der sie finster anstarrte. Ohne viel Federlesens setzte ihm die 'Schöne Halda' das Rapier an die Kehle und erklärte ihn zum Kriegsgefangenen.

Bald stellte sich heraus, daß man den großen Häuptling Bradratork persönlich gestellt hatte. Jirtan nahm sofort 'Verhandlungen' mit ihm auf: Bradratork sollte der Stadt einen Tribut von 100 Dukaten zahlen und schwören, daß niemals mehr ein Ork vom Stamme der Zholochtai seine Hand gegen die Siedlung erheben würde. Dafür würde Jirtan dem Häuptling nicht nur das Leben schenken, sondern sogar gnädig darauf verzichten, ihm die Ohren abzuschneiden.

Bradratork, dem nicht viel Auswahl blieb, stimmte zu. Der Pakt sollte besiegelt werden, indem er als Häuptling der Orks und der *Häuptling* der Menschen abwechselnd drei Blutstropfen auf einen Eichenstecken fallenließ.

Der Bürgermeister von Myrburg war nicht zugegen, und keiner der anwesenden Myrburger kam auf den Gedanken, Jirtan den Titel 'Häuptling der Menschen' streitig zu machen. Als Orks und Menschen sich getrennt hatten und Jirtan in die Stadt zurückkehrte, war aus dem Grauen Vogt plötzlich der Herr von Myrburg geworden.

Für die Stadt begann eine neue Zeit. Jirtan gönnte sich nur wenige Monate der Ruhe, dann ging er unverdrossen daran, seinen alten Plan vom Geheimbund aller Gesetzlosen zu verwirklichen. 'Schattengefährten' sollte er heißen, oder einfach 'Schatten'. Bekannt geworden ist er aber auch unter dem Ork-Namen 'Sho-taka'sa.

Jirtan schickte Boten in viele aventurische Städte, zu einflußreichen und vermögenden Freunden, um sie über diesen Zufluchtsort für alle von den Gardisten und Bürgern Verfolgten ins Bild zu setzen. Schon bald trafen die ersten Gesetzlosen ein, Männer und Frauen, denen daran gelegen war, der Heimat für geraume Weile den Rücken zu kehren, bis sich der Trubel, der aus dem einen oder anderen Grund um ihre Person entstanden war, wieder gelegt hatte. In den ersten Jahren kamen wenige, aber sie gingen zum Teil in ihre Heimatstädte zurück und verbreiteten dort gewollt oder ungewollt den Ruf jener Stadt, in der man 'Gesetzlose wie Menschen leben läßt'. Nun wuchs der Strom der Neuankömmlinge fast in jedem Monat. Heh-

ler folgten und Wirte. Von Praios-Priestern verfolgte Dirnen (männliche und weibliche) stellten fest, daß man am Bodir-Ufer bei den Freunden von der Zunft auch kein schlechtes Geld verdienen konnte.

Natürlich wurde in Myrburg nur aufgenommen, wer zuvor dem Bund der Schattengefährten beigetreten war und dies durch das geheime Zeichen - ein in die Achselhöhle tätowierter sitzender Fuchs - zu erkennen geben konnte. Dieses Zeichen war (und ist bis in unsere Tage) zugleich ein Freibrief für eine sichere Passage durch das Orkland.

Viel Geld floß in jenen Tagen (und fließt noch heute) nach Myrburg. Jirtan verstand es, den neuen Schattengefährten beachtliche Spenden zu entlocken. Denn nachdem sein Lebenswerk nun so überraschend gut in Gang gekommen war, blieb ihm nur noch eine Aufgabe: dem wohlwollenden Mentor all seiner Taten und Pläne seinen Dank abzustatten.

Am Großen Markt von Myrburg ließ Jirtan das alte Bürgerhaus (und einige weitere Gebäude) niederreißen, um an dieser Stelle den größten Phextempel Aventuriens zu errichten. Acht Jahre bauten Myrburger und Schattengefährten gemeinsam an dem Gotteshaus - unter der Leitung eines Baumeisters, der Jirtan noch 'einen Gefallen schuldig' war. Dann war der Tag gekommen: Von einem Vogtvikar (einem Hochgeweihten) aus der Kaiserstadt wurde der Tempel geweiht und den Gläubigen übergeben. In derselben Stunde erhielt die Stadt am Bodir einen neuen Namen. Fortan sollte sie für jedermann so heißen, wie die Schattengefährten sie schon lange nannten: Phexcaer.

Die Diebesstadt heute

Seit Jirtans Tagen ist eine Menge Wasser den Bodir hinuntergeflossen - sein Phexcaer würde der große Dieb nicht wiedererkennen. Zwar ist die Stadt noch immer ein Zufluchtsort für Gesetzlose aus allen Ländern, aber die Zeiten einer verschworenen Diebesgemeinschaft sind lange vorüber. Es gibt keine Büttel in Phexcaer, die den Flüchtlingen das Leben sauer machen, doch auch diese Stadt kennt ihre Herren und Knechte. Nur die

Stärksten und die Listigsten verlassen sich auf ihre eigene Kraft; die weniger Mutigen haben sich zu einer Vielzahl von kleinen Banden zusammengeschlossen, zu Zweckbündnissen, deren Mitglieder einander Schutz und Beistand gewähren. Da gibt es die "Krähen", die "Füchse", die "Dolche", die "Ottern" und viele mehr.

Meist lungern Mitglieder mehrerer Banden an den Stadttoren herum und

fordern Neuankömmlinge auf, in ihre Reihen einzutreten. Über die "Aufnahmegebühr" (1-10 Dukaten) entscheidet der Augenschein des Reisenden - Umfang und Art des Gepäcks, Qualität von Kleidung und Waffen usw. Entschieden sich der Neue für eine Bande, so erhält er einen handgroßen Zettel mit dem Symbol der Bundes, eine Art "Mitgliedsausweis". Erklärt der Reisende, daß er keine Verbündeten benö-

tigt, so wird er sich in den nächsten Tagen einiger Überfälle erwehren müssen, er gilt als Freiwild in der Stadt. Unter dem besonderen Schutz aller Banden stehen die "normalen" Phexcaerer Bürger und Bauern. Nach einem ungeschriebenen Gesetz würde es kaum ein Gesetzloser wagen, sich an diesen Leuten zu vergreifen. Schließlich sind sie es, die die Stadt am Leben erhalten. Natürlich gibt es immer ein paar Verzweifelte, die einen Bürger überfallen, um das eigene nackte Leben zu erhalten, aber insgesamt lebt ein Handwerker in Phexcaer sicherer als in mancher Stadt im Mittelreich.

Dagegen zählt das Leben eines Gesetzlosen nicht viel. Die häufigen Bandenkriege fordern einen hohen Blutzoll, und in den Hütten am Gelben Sand stirbt so mancher Elende einen erbärmlichen Hungertod. Nein - auch Phexcaer ist nicht das Guldenland.

Wichtige Gebäude in Stichworten:

(Es empfiehlt sich, die Gebäudebeschreibungen aufmerksam zu lesen, da sie eine Menge Informationen über die derzeitigen Verhältnisse in Phexcaer und seine Bewohner enthalten.)

1 Ufertor

Hier stehen während der Tagesstunden ein bis zwei bewaffnete Bürger Wache, um von jedem Neuankömmling einen Zoll von 10% auf alle Waren, Waffen, Ausrüstungsgegenstände, die er in die Stadt bringen will, zu kassieren.

Weigert sich der Fremde, so wird seine gesamte Habe beschlagnahmt, geschätzt und der Zoll mit Gewalt eingetrieben. Bei Streitigkeiten wird die Wache traditionsgemäß von allen in der Nähe befindlichen Bürgern und Gesetzlosen unterstützt.

Während der Dunkelheit sind alle Stadttore geschlossen.

2 Hotel "Grauer Vogt"

Wirt Rajop Dunkel führt ein "ordentliches Haus". Das heißt, er duldet keine bewaffneten Auseinandersetzungen in seiner Schankstube und auf den Zimmern deponierte Gepäckstücke sind relativ sicher.

Im Vogt steigen Gesetzlose und "ehrbare" Fuhrleute und Händler gleichermaßen ab.

3 Taverne "Wilder Bodir"

Telgin, Sohn des Tark leitet diese Schänke. Sie dient als Treffpunkt der Bürger und wird von Dieben gemieden.

4 Villa Sulamin

Über die Dame Sulamin ist in Phexcaer wenig bekannt. Die weißhaarige, aber alterslose und sehr attraktive Frau hält sich eine eigene kleine Garde aus fähigen Söldnern, greift aber in die Geschichte der Stadt kaum ein.

5 Altes Westtor

Das Tor wurde auf Dauer verschlossen. Im Torhaus haust eine Schar recht armseliger Gesellen.

6 Villa Gremob

Ektor Gremob, der 'Hochgeweihte' des Guldenen, nennt ein Park-Palais sein eigen, um das ihn mancher mittelländische Adlige beneiden würde. In Phexcaer gilt es als besondere Auszeichnung, zu einem der wilden Feste in Gremobs Villa eingeladen zu werden.



Ektor Gremob

7 Villa Thiron

Pagol Thiron hält sich nur selten in Phexcaer auf, da er ein weit verzweigtes Netz von Hehlern und Dieben im Lieblichen Feld unterhält, ein Unternehmen, das häufig seine persönliche Anwesenheit erfordert. Die Villa am Stadtrand ist eine Art Sommerresidenz. Pagol - ein sehr leidenschaftlicher dunkelhaariger Mensch - zieht sich gern mit seiner jüngsten Eroberung für eine Weile in das Stadthaus zurück. Meistens reist er mit einem recht großen Gefolge von Gauklern und Musikanten an, die die Aufgabe haben, seiner Geliebten den Aufenthalt so kurzweilig

wie möglich zu gestalten.

Die Villa enthält ein Sammelsurium von hochinteressanten Fallen, die während Pagols Abwesenheit gespannt und entschert auf Eindringlinge warten.

8 Villa Natjal

Das schöne große Gebäude wird traditionell vom Hochgeweihten des Phex bewohnt. In vergangener Zeit waren die Säle und Flure erfüllt von Leben und Fröhlichkeit.

Die hübsche blonde Delia Natjal bewohnt die Villa gemeinsam mit einer steinalten, fast tauben Dienerin. Im Winter wird ein einziges Zimmer, die Küche, beheizt. Es fehlt an Geld für das Feuerholz.

Delia trägt sich seit langem mit dem Wunsch nach einer Pilgerfahrt ins ferne Festum, mag aber den Tempel nicht für eine längere Zeit sich selbst überlassen, da sie fürchten muß, daß einige Phexcaerer Diebe auch vor dem Gotteshaus nicht haltmachen würden.

9 Waffenladen

Walrude Hesoch kauft und verkauft Waffen aller Art. So mancher Dieb mußte hier ein wertvolles Stück versetzen, um seinen teuren Aufenthalt in der Stadt noch um einige Zeit verlängern zu können. Einfache Waffen kosten kaum mehr als im Mittelreich; besser gearbeitete Stücke (und dazu zählen alle Waffen mit Standardwerten) kosten doppelt so viel wie anderswo.

10 Perainetempel

Ein schmuckes kleines Gotteshaus, das aber fast den ganzen Tag über verlassen ist, da Dexter Griff, der Geweihte, auf den Feldern vor der Stadt arbeitet.

11 Spielhaus "Bodirpalast"

Alle Arten von Glücksspielen werden angeboten - Falschspielerei ist streng verboten und wird mit Beschlagnahme der gesamten Habe des Falschspielers bestraft, der gesamten wohlgemerkt: Das heißt, dem Ertappten bleibt nicht mehr als ein Hemdchen, um seine Blößen zu bedecken. Für manch einen Unglücklichen bedeutet diese Strafe den sicheren Hungertod - in Phexcaer gibt es keine Bettelei, nicht weil sie verboten wäre, sondern weil sie sinnlos ist. Natürlich wird auch im Bodirpalast falsch gespielt. Bei einer gelungenen Probe+10 merkt niemand etwas...

12 Hotel "Phex' Sieben Himmel"

Teures, aber relativ sicheres Haus mit vielen wohlhabenden Dauergästen, deren Dienstboten in Kammern unter dem Dach untergebracht sind.

13 Tempel des "Güldenem"

Das Haus war einmal dem Efferd geweiht, stand dann aber lange Zeit leer. Vor etlichen Jahren nahm Ektor Gremob es in Beschlag, ließ das Innere der Tempelhalle schwarz streichen und mit einem vergoldeten Obelisk versehen.

In der Stadt wurde verkündet, das Bethaus sei nun einem neuen Gott geweiht, einem Herrscher, der keinen Namen habe, den man wegen seiner Macht aber den "Güldenem" nennen könnte. Dieser namenlose Gott sei Gremob erschienen und habe ihn zu seinem erwählten Diener bestimmt.

Gremob empfing jeden Neugierigen freundlich im neuen Tempel, schilderte ihm die Macht dieser Gottheit, ließ ihn einige beeindruckende Illusionen erblicken und speiste ihn mit einem göttlichen Brot, in dem "das Wesen des Güldenem zum Ausdruck käme". Tatsächlich fühlt sich jedermann, der von diesem Brot speist, machtvoll, kräftig und über alle Mühsal erhaben... Hat er mehrfach vom göttlichen Brot gegessen, so kann er es nicht mehr missen, denn der Sturz von der Erhabenheit in die Widrigkeiten des Alltags wird von Mal zu Mal unerträglicher. (Siehe auch 40 Arzt Yantur)

Gremobs Vorrat an göttlicher Speise ist schier unerschöpflich, aber er macht sie nur neuen Gläubigen zum Geschenk, von Leuten, die häufiger in den Tempel kommen, wird jedesmal eine beträchtliche Spende erhoben.

Heute hat der "Güldene" viele Anhänger in Phexcaer - unter den Dieben wie unter den Bürgern - und Gremob dürfte inzwischen einen ungeheuren Reichtum gescheffelt haben. Seine einzige Sorge ist, daß einmal ein echter Geweihter des Namenlosen in die Stadt kommen und dem Spiel ein Ende bereiten könnte.

14 Juwelier

Dogron, Sohn des Duin, kauft und verkauft Preziosen aller Art. Er ist auch gern bereit, auffällige Stücke umzuschleifen. Dafür verlangt er mindestens 10% des ursprünglichen Wertes des Edelsteins. Beim Umschleifen verliert

der Stein ca. 25% an Gewicht und Wert.

15 Apotheker

Der ideale Bezugsort für alle Arten bekannter und unbekannter Gifte. In Heilmitteln ist Hesindian Breteger weniger gut sortiert.

16 Fuhrhof

Xhindan Dorrfeld nennt vier große Planwagen und mehr als 10 Zugochsen sein eigen. Er ist ein sehr mutiger und fähiger Mann - und das muß er wohl sein, sonst hätte er nicht schon so viele Fahrten durch das Orkland überlebt.

17 Arzt

Derlin Drusch ist vor allem auf die Behandlung von Verletzungen aus Schlägereien oder Messerkämpfen spezialisiert. Auf diesem Feld kennt er sich aus. Vergiftungen und Krankheiten sind nicht sein Fach.

18 Taverne "Pier Vier"

Phexcaers Flußfischer sind ein recht verwegenes Völkchen. Diese Taverne ist "ihre" Schenke, aber dennoch ist jedermann willkommen, der eine Lage Premier Feuer in die Runde wirft.

19 Taverne "Lämmlein und Wölfe"

Die zierliche rothaarige Wirtin Thilia Djilat ist das 'Lämmlein', ihre raubeinigen Gäste sind die 'Wölfe'. Thilia gibt sich gern kindlich neugierig und furchtsam, so daß sich mancher Gast zu ihrem Beschützer berufen fühlt. Unter den selbsternannten Beschützern kommt es oft zu wilden Schlägereien - die unschuldige Thilia räumt den bewußtlosen Verlierern die Taschen aus...



Thilia Djilat

20 Spielhaus "Silber und Gold"

Allgemeine Bedingungen wie im Bordinpalast (11), für erfolgreiches Falschspiel genügt eine Probe+8

21 Hotel "Roter Milan"

Das "erste Haus am Platz". Im Milan steigen wirklich nur Diebe ab, die es zu etwas gebracht hatten, bevor die Büttel auf sie aufmerksam wurden.

Auch vermögende Auftraggeber, die in der Stadt irgendwelche Spezialisten anwerben wollen, sind hier anzutreffen.

22 Taverne "Zwei Füchse"

Stammlokal der Füchse, eines der größten Diebesbünde. Ohne einen Passierschein dieser Bande, sollte man die Schenke besser meiden.

23 Trödler

Dies ist das Reich Meister Haimamuds, eines wohlbeleibten Norbarden, der lange Zeit in der Khom gelebt hat und es schätzt, wenn man ihn für einen Novadi hält. Haimamuds unter schattigen Arkaden gelegener Laden bietet die ausgefallensten Güter aus der ganzen Welt - nützliche Dinge aber wird man hier wohl vergeblich suchen.

24 Taverne "Am Markt"

Bauernschänke, wird von Dieben strikt gemieden.

25 Phextempel

Wer das sündige Phexcaer längere Zeit in seiner Gottlosigkeit erlebt, der zweifelt unwillkürlich daran, daß diese Stadt tatsächlich unter dem Schutz des Gottes steht, den sie für sich beansprucht. Niemand der heute in Phexcaer lebt, konnte je ein Wunder des Diebesgottes beobachten und seit Jirtans Tod sind auch keine wundersamen Ereignisse überliefert.

Die Phexcaerer beten eher zu Peraine oder dem geheimnisvollen Güldenem als zum Diebesgott, und Delia Natjal, die Geweihte, hat seit langem das Gefühl, daß ihre Gebete ungehört verhallen. Dennoch unterhält sie den Gottesdienst für eine Schar von Unentwegten und hofft auf bessere Zeiten.

Der Tempel ist immer noch Phex' größtes Haus in Aventurien, aber das riesige Gebäude wird inzwischen zu mancherlei Zwecken genutzt: eine Stiefelsohle-rei ist dort untergekommen, ein Seiler

hat in einem der langen Korridore seine Spanner aufgestellt, und die Schenke "Zum Tempel" bietet billiges Bier unter "heiligem Dach".

26 Taverne "Schnapphahn"

Stammlokal der Ottern. Wirt Rude Tavo läßt es sich jedoch nicht nehmen, auch Bürger und fremde Reisende zu begrüßen. Schlägereien sind im Schnapphahn eher selten und werden meistens von Rude (Boxen 16, KK19) schnell beendet.

27 Trödler

Halika Terres zahlt nie mehr als den halben Schätzpreis, wenn sie etwas kauft. Sie fordert für alle Waren prinzipiell den doppelten Schätzpreis, hat aber Spaß an einer gepflegten Feilscherei und läßt unter Umständen bereitwillig herunterhandeln.

28 Taverne "Lange Nase"

Ein wenig bemerkenswertes Haus. Die alte Wirtin Gerhild Elstein ist eine der wenigen ernsthaften Phexgläubigen in der Stadt. Sie wird nicht müde, ihre Gäste vor dem verderblichen "Tempel des Namenlosen" zu warnen. Gremob läßt die alte Frau gewähren, da er sie für ungefährlich hält.

29 Bordell "Goldene Pfühle"

Schon die Fassade der "Pfühle" - sie ist ganz vom rosafarbenen Glanz einer aus gemahlene Schneckenschalen gewonnenen Farbe bedeckt - weist jeden nicht dukatenschweren Besucher ab. Im Innern des Hauses, das dem ehrenwerten Herrn Kaji gehört vermengt sich unbeschreibliche Pracht mit einer seltsamen Düsternis. Es gibt auf der Welt wohl keine Leidenschaft, die Kajis wunderschöne Bediensteten nicht zu stillen wußten, aber eine Nacht in diesem Haus kostet ein kleines Vermögen.

30 Waffenladen

Schmied Regolan Russil stellt seine Waffen selbst her; er ist auf Wurfmesser spezialisiert. Der Laden bietet guten Standard bei bis zu 100% erhöhten Preisen.

31 Nordtor

Beschreibung wie Ufertor (1)

32 Hotel/Taverne "Sommerwind"

Eines der wenigen Häuser, das Gesetz-

lose und gewöhnliche Reisende gleichermaßen beherbergt. Es empfiehlt sich, keine Ausrüstungsgegenstände auf dem Zimmer zurückzulassen.

33 Heilerin

Mada Huilin ist - wenn man sie nüchtern antrifft - wahrscheinlich die fähigste Heilkundige am Ort. Sie versteht sich auf das Verarzten von Wunden wie auf das Kurieren von Krankheiten und Vergiftungen. Leider setzt sie jedes Honorar sofort in billigen Fusel um, und wenn sie betrunken ist, hat sie all ihre Künste vergessen - würde das aber niemals zugeben.

34 Taverne "Sieben Kreuzer"

Ein recht ordentliches Haus, in dem bevorzugt die Knechte und Dienstmägde der begüterten Phexcaerer Bürger verkehren.

35 Taverne "Am Großen Haus"

Billigstes Bier, billigster Fusel, erbärmlichstes Rauschkraut in einem schmutzigen Schankraum serviert. Die Kneipengäste beklagen sich nicht, es gibt in Phexcaer keine Möglichkeit, für weniger Heller an einen ordentlichen Rausch zu kommen.

36 Das "Drei-Höfe-Haus"

Vor mehr als 100 Jahren erbaut, um Minenarbeitern eines nahegelegenen Silberbergwerks als Wohnung zu dienen. Die Mine ist lange erschöpft, in der baufälligen Mietskaserne hausen Rauschkrautraucher und Säufer. Besitzer Valdan Thiron kassiert einmal wöchentlich die Miete. Wer nicht zahlen kann, wird von seinen Schergen an die Luft gesetzt - das mag im Sommer zu ertragen sein, im Orkland-Winter dagegen...

37 Altes Kastell/Stadthaus

Einmal im Monat treffen sich die zwölf gewählten Vertreter der Bürgerschaft zu einer Ratssitzung in einem alten Festungsgebäude.

Täglich tun im Stadthaus 6 Schreiber ihren Dienst; ihre vornehmliche Aufgabe ist es, die eingehenden Zollgelder zu verwalten.

38 Brauhaus "Phexmet"

Phexmet ist ein süßliches Braunbier von einer Stärke, die kaum ein Südwein erreicht. Brauer Ettel Plumbion belie-

fert die meisten Schenken am Ort. Die besseren Hotels und Tavernen brauen jedoch zumeist ein eigenes Bier.

39 Kerker

Der Kerker, ein alter Festungsturm, wird selten benutzt. Die Diebeszunft hat ihre eigene Gerichtsbarkeit - meist sind Kläger, Richter und Vollstrecker in einer Person vereint. Ins Gefängnis geworfen werden nur vermeintlich "ordentliche" Phexcaerer Bürger, die aus irgendeinem Grund den Pfad der Tugend verlassen haben. Das Urteil über solche Delinquenten wird vom Stadtrat verhängt.

40 Arzt

Yantur Shabanas ist eher Kräuterkundler und Alchimist als Wundarzt. Er hat lange Zeit mit eßbaren Rauschpilzen experimentiert und entdeckte schließlich einen Stoff, der sich direkt auf die Gemütsverfassung des Rauschgiftessers auswirkt ohne aber die typischen Wirkungen anderer Rauschmittel zu verursachen.

Yanturs Arzneien heilen zwar nicht, doch sie geben manchem Patienten das Gefühl vollständiger Gesundheit; ein Prozeß, der seinerseits eine tatsächliche Heilung stark begünstigen kann. Seit einiger Zeit macht sich Yantur kaum noch die Mühe, seine Praxis zu öffnen. Er verdient genügend Dukaten an dem Elixier, das er Gremob verkauft, damit dieser es dem "göttlichen Brot" beimengen kann. (Siehe auch 13 "Der Tempel des Güldenens")

41 Taverne "Orkohl"

Das Stammlokal der Krähen. Ogdan Herlob, Anführer dieser Bande und Wirt des "Ohrs" ist ein hübscher blonder Lockenkopf, trägt einen mächtigen Ohrring nach Thorwaler Art und hat schon so manchem Phexcaerer Bürgertöchterlein das Herz gebrochen. Ogdan schert sich wenig darum, was aus seinen Verflommenen wird, soll sogar schon die eine oder andere an Kaji, den Besitzer der Goldenen Pfühle verkauft oder verspielt haben.

42 Schulhaus

Nach Jirtans Wunsch sollten in diesem Haus Phexcaerer Bürger und Diebe, Alte und Junge, gemeinsam das Schreiben und Lesen lernen. Aus unerklärlichen Gründen hat sich die Institution

bis in unsere Tage am Leben erhalten. Zwar gibt es keinen regelmäßigen Schulbetrieb, aber Lehrer Cordovan Feenwald empfängt fast täglich mehrere Schüler, um sie zu unterrichten. Seinen Lohn erhält er teilweise von den Schülern selbst, teilweise aus der Stadtkasse.

43 Bordell "Alles Geht"

Ein wirklich billiges Haus. Klebrige Tische und schmutzige Betten, gepanschter Wein und mit Fusel versetztes Bier schaffen eine Atmosphäre, die kein Freier länger als nötig erträgt.

44 Osttor

Beschreibung wie Ufertor (1)

45 Taverne "Dickspecht"

Armselige Schenke für eine armselige Kundschaft vom "Gelben Sand" und aus dem "Großen Haus". Ein Besuch im Dickspecht ist auf jeden Fall eine elende Art, einen Abend zu verbringen.

46 "Die Schöne Lutia"

Lutia Dunkelfarn, eine völlig dem Rauschkraut verfallene Elfe, betreibt viele Dinge, die ein wenig Geld einbringen. Sie stellt Horoskope, nimmt Heilungen vor, empfängt auch wohl den einen oder anderen Freier. Ihre Horoskope sind der reine Schwindel, aber ihre BALSAM-Heilungen sind durchaus wirkungsvoll.

47 Hufschmiede und Stellmacherei

Terake Urmsdotter versteht ihr Fach. Sie gehört zu den wenigen Dieben, die sich fest in Phexcaer niedergelassen und ein "ehrbares" Handwerk erlernt haben. Da sie schon eine lange Zeit in der Stadt weilt, kennt sie die hiesigen Verhältnisse recht gut. Sie schätzt es gar nicht, wenn man ihr Geld für Informationen bietet, weil sie sich dann wie ein bezahlter Spitzel vorkommt. Es ist wenig ratsam, auf diese Weise Terakes Zorn zu erregen.

48 Südtor

Beschreibung wie Ufertor (1)

49 Fuhrhof

Yanis Gutsen besitzt zwei leichte Wagen und zwei komplette Vierergespanne.

Sie hat sich auf "eilige" Transporte spezialisiert und wählt meistens die Route am Bodir entlang nach Thorwal.

50 Taverne "Südfeste"

Bevorzugter Treffpunkt fahrender Händler und Fuhrleute, gleichzeitig Stammlokal der "Kapuzen", eines kleinen Diebesbundes, der vorwiegend aus weiblichen Mitgliedern besteht.

51 Spielhaus "Fredegors Salon"

Allgemeine Bedingungen wie im Bodirpalast (11), für erfolgreiches Falschspiel genügt eine Probe+7. Bei Fredegors kann man auch auf allerlei Kraft- und Geschicklichkeitsspiele (Messerwerfen, Armdrücken, Ringkämpfe) wetten oder selbst aktiv an einem solchen Vergnügen teilnehmen.

52 Bordell "Junge Liebe"

Das Haus wird von Lana Falbun, einer ehemaligen Rahja-Geweihten betrieben. Die Hausdiener(innen) mögen nicht so jung sein, wie der Name des Etablissements verspricht, aber sie sind allesamt recht hübsch und meistens gut gelaunt. Viel mehr kann man bei den maßvollen Preisen wirklich nicht verlangen...



53 Hafenzollturm

Für Waren, die per Schiff in die Stadt gelangen, werden die gleichen Zölle erhoben wie für auf dem Landweg transportierte Güter.

Der Hafenturm, der mit fast 30 m das höchste Gebäude am Ort ist, dient außerdem zur Beobachtung des Umlands. Zwar haben sich die Orks schon sehr lange friedlich verhalten, aber man kann ja nie wissen.

Das Spiel in der Stadt

Wenn Sie die Beschreibung der Stadt bis hierher gelesen haben und sich nicht in Gedanken längst ein paar passende Phexcaer-Abenteuer für Ihre Spielrunde zurechtgelegt haben, dann müssen sie wohl ein schlechter Meister sein, denn die Stadt quillt geradezu über vor spannenden Stoffen.

So ist es uns fast peinlich, nun noch ein paar Szenarien vorzuschlagen - wir tun es nur, weil es sich in einer Stadtbeschreibung so gehört.

1. Thirons Beute

Thirons Diebe haben in Kuslik (oder wo auch immer) einen Gegenstand gestohlen, der seinem Besitzer sehr viel bedeutet.

Die Spur des wertvollen Stücks wird von den Helden bis in Thirons Villa verfolgt. Nun brauchen sie es nur noch aus dem Haus zu holen...

2. Kajis Beute

Der Besitzer der Goldenen Pfühle verbirgt in seinem Haus ein hübsches Mädchen (einen hübschen Burschen) aus Winhall, eine Person, nach der sich jemand in ihrer Heimatstadt die Augen ausweint.

Wenn die Helden bei Kaji "vorsprechen", stellt sich heraus, daß dieser in Phexcaer überraschend viele Freunde hat, sich überraschend gut auf die Magie versteht und einen Moha-Hünen, vielfachen Sieger aus der Arena in Al'Anfa als Leibwächter beschäftigt. Außerdem steht die gesuchte Person längst unter Kajis Bann.

3. Das Brot des "Güldenens"

Gerhild Elstein, die Wirtin der "Langen Nase", hat die wahren Hintergründe des Güldenens-Kults herausgefunden und berichtet den Helden, was sie vom "Hochgeweihten Gremob" und seiner göttlichen Speisung hält.

Sobald die Helden Nachforschungen in dieser Sache anstellen, können sie Gremobs ungeteilter Aufmerksamkeit sicher sein.

Gremob selbst mag kein unüberwindlicher Gegner sein, aber er kann sich auf eine vielköpfige Schar von fanatischen Gläubigen stützen...

Nivesenland

Erzählender Bericht über: die Rauhwölfe, das Nebelschloß in der Bernsteinbucht, Nivesen und Thorwal-Piraten.

Von Hagen dem Dunklen, weiterzugeschrieben zur besseren Verständigung der Völker.

Nicht zufällig beginne ich mit den Rauhwölfen. Verwandt mit den Waldwölfen, leben sie in der Kälte und unter dem eisblauen Himmel des Nordens. Fast das ganze Jahr hindurch hat ihr Fell die Farbe des Schnees und des Himmels: Weiß, überhaucht von lichtestem Blau. Es ist dicht und schützt sie gut gegen die Kälte. Nur in der kurzen Frühlings- und Sommerzeit nimmt der Pelz eine stumpfe, fast erdige Farbe an.

Ihre Augen sind gelb wie die Augen der Nivesen. Sie sollen das Erbe der Stammeltern aller Nivesen sein, des himmlischen Wolfpaars, das je ein Menschlein und ein Wölflin gebar am Anbeginn der Welt, so daß der Wolf den Menschen wärmte und der Mensch den Wolf zu Reden lehrte.

Bis in unsere Tage soll es zwischen einigen Nivesen und den Rauhwölfen eine Art sprachlichen Austauschs geben. Bestimmte auserwählte Mitglieder des Nivesenvolkes scheinen regelrechte Verhandlungen mit den Anführern der stärksten Wolfsrudel zu führen. So können die großen Karenherden vor den Wölfen geschützt werden. Die Nivesen handeln mit ihnen ein Fleischtribut aus, ein schmerzliches Opfer, das aber nicht dem entsetzlichen Verlust einer kopflos fliehenden Karenherde gleichkommt.

Für die Nivesen zerstörte menschliche Gier das alte Bündnis zwischen Wolf und Mensch.

Urvater und Urmutter wollten den Brüdern im weißen Fell keinen Teil vom gejagten Wild zukommen lassen, und so verließen die Wölfe sie grollend.

Es soll geschehen, daß sich Nivesen und Wölfe in Liebe verbinden; die Kinder einer solchen Verbindung werden vom Stamm hoch geachtet, sind sie doch Mahnung und Erinnerung an die alten, göttlichen Zeiten, in denen die Wolfsgötter ihre Kinder

redlich nährten und der Wind nicht so kalt blies.

Die Kinder dieser Verbindungen sind ruhelose Wesen, die oft den Stamm verlassen, um entweder in der Wildnis zu verschwinden oder sich, einer Händlerkarawane folgend, in der Welt umzusehen. Wann immer das geschieht, fastet der ganze, manchmal hundertköpfige Stamm, denn es gilt als böses Omen. Es kommt vor, das in gemeinsamem Gebet die ungeborenen Kinder der folgenden Generationen um Hilfe angefleht werden,



Nivesenland, von Süden gesehen

wenn die Stammesmitglieder fürchten, das drohende Unheil nicht allein bewältigen zu können.

Ich lernte, von den Nivesen wegen meiner Heilkunst zur Hilfe gerufen, eines der verborgensten Schlösser Aventuriens kennen, wo ich einen Magier und einen weissen Lindwurm besiegen konnte.

Nebelschloß nennen die Nivesen und Norbarden die meist hinter dichten, ziehenden Schwaden aus grauem Dunst verborgene Feste des kalten Königs, die in der sagemumwobenen Bernsteinbucht zwischen den Nebel- und den Eiszinnen liegt.

Der kalte König wird von beiden Stämmen als eine Art Halbgott verehrt, obwohl er mir nur wie ein alter, weißhaariger Mann erschien. Vielleicht hängt die Verehrung auch mit

dem Schloß zusammen, das für einen vagabundierenden Nivesen mit seinen vielzackigen, grauweißen Türmen und schweren Mauern wie ein magisches Haus erscheinen muß.

Der Alte lebt im Schloß mit wenigen, absolut verschwiegenen Getreuen, die von den verschiedensten Stämmen und Völkern kommen.

Ich selbst sah einen Novadi, einen Zwerg und meine gar, einen Moha erkannt zu haben. Die Tochter des Königs trat mir nur verhüllt entgegen; über ihrem Kopf trug sie eine Maske aus Silber: das Gesicht eines Wolfes. Die Verständigung der Bewohner mit mir und untereinander erfolgte fast nur

in Zeichensprache, was mir das Schloß und die Menschen darin noch seltsamer erscheinen ließ.

Der Name, den die Nivesen der Königstochter gaben, lautet übersetzt: *„Frau, die den Schneemond sehnt“*, der Name des Alten müßte mit *„Beherrscher der treibenden Weißwolken“* wiedergegeben werden. In der Überlieferung ist dies der Name des Wolfes, der hier verehrt wird. Das Bild von der Frau, die den Schneemond sehnt, geht auf ein Märchen zurück, in dem eine junge Nivesin sich in einen Schneelauerer verliebt, den sie *„Schneemond“* nennt.

Die Liebe wird von einem eifersüchtigen Jäger entdeckt. Der Schneelauerer stirbt; das Mädchen läuft in den treibenden Schnee hinaus. (Im Gegensatz zu den eher heiter-burlesken

Erzählungen der Norbarden enden die Märchen der Nivesen fast immer tragisch.)

Ich konnte nicht mehr über das Schloß erfahren, oder, um genauer zu sein: Mehr zu sagen ist mir nicht erlaubt.

Die Nivesen sind das Volk meiner Mutter. Ihr Leben ist das Hirtenleben, das Treiben der Karenherden über die weiten, häufig fast baumlosen Ebenen. Dieser sich Jahr für Jahr wiederholende Zug über das Land wird von den Nivesen in ihrer Sprache *“Das Singen mit dem Wind”* genannt.

Die ewige Wanderschaft läßt sie die Gegenstände des täglichen Gebrauchs klein und handlich halten, aber gleichzeitig auch sehr kunstvoll ausschmücken. Ihre Löffel, Teller, Schabmesser und Instrumente stellen sie aus Karenhorn, Knochen oder dem harten, olivfarbenen Holz der Steineiche her. Auf manchen Dingen findet man in verwirrenden Verschlingungen und winzigen, zierlichsten Figuren die vielen, mündlich und durch solche Bilder überlieferten Mythen und Märchen dargestellt.

Die karge, einen großen Teil des Jahres von Schnee bedeckte Umgebung, wird nur kurz von der warmen Blütenpracht des Sommers unterbrochen; das ist die Zeit, in der sich die Herzen öffnen, auch alle Hochzeiten finden im Sommer statt.

Kargheit des Winters und Üppigkeit des Sommers werden gleichermaßen von der reichen Erzählweise dieses Volkes wiedergespiegelt. Nur nach außen mag der Nivese wortkarg erscheinen. Erlebt man ihn in seinem sicheren Stammesverband, glaubt man bald, einen anderen Menschen vor sich zu haben. Denn nach dem Treiben der Herde beginnt das Erzählen. Nichts liebt er mehr als dunkle Abenteuer, buntes Treiben, die verschlungensten Märchengeschichten... Es ist ein beliebter Spaß, daß ein jeder Zuhörer in einer Runde einer Geschichte noch einen Schnörkel zusetzen muß.

Fremde Besucher werden freundlich, aber distanziert behandelt. Tragen sie

besonders farbenprächtige Kleidung, dürfen sie sich nicht wundern und keineswegs beleidigt fühlen, wenn sie aus großen Augen angestarrt werden. Dieser Moment geht schnell wieder vorüber, denn die Nivesen sind von klein auf dazu erzogen, höflich zu sein. Die bunten Farben erinnern sie an die Zeit des Frühlings und Sommers. Man sollte aber nicht den Fehler begehen, ihnen irgendwelche bunte Dinge zu schenken. Damit trifft man den nivesischen Stolz, und sie dürfen solche Gaben sowieso nicht annehmen, da das Tragen bunter Stoffe als Tabu gilt. Man könnte damit den Herrn des Frühlings und die Sommerfrau verärgern.

Ziehen Nivesen ins Abenteuer hinaus, erlauben sie sich schon einmal den Luxus kleinerer Farbtupfer an der ansonsten schlichten Kleidung. Sehr beliebt ist die Farbe Rot, rot wie die kleine ‘Tausendfachbeere’, deren süß-herber Geschmack den Sommer in sich birgt und die getrocknet im Winter eine begehrte Süßigkeit darstellt.

Das nivesische Leben ist keineswegs trostlos.

So reiten im Frühjahr die Jungen und Mädchen auf den freien Karenen über die blühende Ebene, und die älteren suchen sich bei diesem Spiel den oder die Erwählte für die Sommerhochzeit. Den darauf folgenden Winter bringt der junge Mann mit der Herstellung eines Schlittens; die junge Frau näht einen Pelzmantel, in den sie die neuen Symbole dieser Ehe stickt: magische Zeichen, die nur für die Zeit dieses Bundes leben und den Träger des Mantels vor Tod und Kälte schützen sollen. Stirbt der Mann, so wird der Mantel mit ihm verbrannt, so wie der Schlitten mit der Frau dem Feuer übergeben wird.

Das Verbrennen der Toten läßt diese in den Himmel zurückkehren, wo sie auf ewig auf der Ebene der Blumen die Karene treiben und niemals mehr Hunger leiden, noch Kälte zu fürchten haben.

Schneedachse, große, weiß und zartgrau gestreifte Tiere, die ‘Pelzbrü-

der’ werden vor die Familienschlitten gespannt, fast jede Familie besitzt einen Schlitten und mindestens ein Dachgespann.

Gefürchtete Räuber sind die Yetis. Obwohl nicht gerade von überragender Intelligenz, können sie den Karenherden gefährlich werden. ‘Du Yetigesicht’ gilt als eine der schlimmsten Beleidigungen. Die Rauhwölfe hasen und fürchten übrigens gleichfalls diese großen, haarigen Kreaturen, und man hat mir von gemeinsamen Raueaktionen von Wolf und Nivese gegen die Yetis berichtet. Es wird aber auch hin und wieder von hilfreichen, freundlichen Yetis erzählt.

Gletscherwürmer, an riesige, weiße Raupen gemahnende Kreaturen, findet man in der Gegend der Eiszinnen, von dort kam auch der weiße Lindwurm, der das Nebelschloß überfiel. Nach nivesischem Glauben sitzt der Urvater aller Winterdrachen in den Eiszinnen, wo er mit seinen Krallen das Geschick der Bewohner dieser weißen Welt in einen riesigen Kristallberg eingraviert.

Wenn der ganze Berg beschrieben ist, soll, so heißt es, der Berg auseinanderbrechen. Und das göttliche Wolfspaar wird kommen, und es wird wieder Glück und Eintracht herrschen, kein rotes Blut wird je wieder den Schnee benetzen müssen, denn dann ist der Frevel getilgt.

Die nivesische Religion kümmert sich herzlich wenig um den in den Nachbarländern herrschenden Glauben, ist aber ihrerseits außerhalb der weiten Steppen ebenso fast völlig unbekannt. Sogenannte aufgeklärte Nivesen beten zu Firun und dessen Tochter Ifirm. Sie haben die alte Überlieferung von den Gottwölfen in ihr Gegenteil verkehrt - und in dieser Form wird sie von den meisten aventurischen Chroniken überliefert.

Die Anzahl dieser ‘modernen’ Nivesen ist recht klein. Meistens sind sie seßhaft geworden und haben den Karentrieb aufgegeben. Man kann ihnen in einigen Städten des Nordens bis hinunter nach Festum und Vallusa begegnen.

Ein neues Dokument

Nach Erscheinen der neuen Basis- und der Magie-Box war es wirklich an der Zeit, den Spielerhelden ein neues 'Dokument' zur Verfügung zu stellen, das möglichst viele Facetten einer Figur erfaßt.

Das Ergebnis unserer Bemühungen sahen Sie auf der folgenden Doppelseite.

Wir haben versucht, dem Ganzen nicht nur mehr Übersichtlichkeit, sondern auch ein etwas attraktiveres Äußeres zu geben. Natürlich ist uns klar, daß sich auch jetzt noch dies und das verändern oder gar verbessern ließe, aber der Kritiker möge bedenken, daß auch in Aventurien ein A4-Blatt nur ca. 21 x 30 cm groß ist und die Lesbarkeit der Informationsanhäufung eine gewisse Grenze setzt.

Das Dokument kann für den Eigenbedarf (wozu auch die Versorgung der Mitspieler zählt) kopiert werden. Kopien zum Zwecke der kommerziel-

len Nutzung sind natürlich nicht zulässig.

Neue Talente

Wir haben ein paar optionale zusätzliche Talente in die Liste aufgenommen, nicht unbedingt, weil wir denken, daß gerade diese Talente für das Spiel ungeheuer wichtig sind, sondern eher um den Spielern einen kleinen Anstoß zur Selbstgestaltung weiterer Talente zu geben.

Einige neue Talente beziehen sich auf das durch die Box Das Land des Schwarzen Auges verfügbar werdende Wissen über Aventurien, die meisten sind aber auch ohne weitere Vorkenntnisse zu verwenden.

Falls Sie einige Fertigkeiten (z.B. die Staatskunst oder das Töpfern) für entbehrlich halten, sollten Sie bedenken, daß die Talente ja nicht nur zur Charakterisierung der Helden sondern

auch zur Ausgestaltung der Meisterpersonen dienen. Und da ist es dann durchaus interessant zu erfahren, ob Reichsmarschall Helme Graf Haffax tatsächlich etwas von der Kriegskunst versteht.

Und nun zu den neuen Fertigkeiten:

Persönliche Waffe

Dieses Talent kann nur von Helden genutzt werden, die eine speziell für sie angefertigte Waffe besitzen, z. B. ein Schwert, daß genau auf ihre Hand- und Körpergröße, Armlänge etc. abgestimmt ist. Eine solche Waffe erhält man entweder als wertvolles Geschenk von einem reichen Auftraggeber oder bestellt sie bei einem Meisterschmied zum vier- bis fünffachen Listenpreis. Eine persönliche Waffe gehört normalerweise zu den in Aventurien verbreiteten Waffentypen; an spezielle Waffen-Erfindungen Ihres Helden ist nicht gedacht - solche extrem individuellen Kunstwerke lassen sich leider nur schwer in das allgemeine AT/PA/TP-System einpassen. Die

Zusatztalente - Übersicht

Typ/Startwert	Gaukelei	Selbstbeherrschen	Stimmenimitieren	Lehren	Geschichtswissen	Lederarbeiten	Stoffarbeiten	Töpfern	Sternenkunde	Kriegskunst	Staatskunst	Ettikette	Geografie	Alte Sprachen
Bürger	0	-2	-1	1	2	1	2	0	-4	-5	-3	2	1	-3
Gaukler	4	-1	3	2	-4	2	2	-2	-1	-6	-6	0	3	-4
Händler	0	2	0	2	2	0	2	-2	-2	-4	0	3	4	0
Krieger	-2	3	0	0	2	0	2	-4	-4	3	-2	2	1	-1
Moha	0	3	3	1	-6	2	0	4	-7	-6	-7	-6	-6	-6
Nivese	-2	2	3	2	-5	4	3	3	-1	-4	-7	-6	-4	-6
Novadi	0	4	-2	1	-2	1	4	2	1	0	-6	-2	-3	-1
Streuner	2	-1	0	-3	-3	1	1	-3	-4	-4	-2	-4	0	-2
Thorwaler	-3	1	-2	1	0	2	2	-5	0	0	-6	-4	2	-1
Zwerg	-3	5	-3	1	3	2	2	-4	-6	1	-6	-2	-2	2
Magier	1	2	-1	3	3	0	0	-5	3	-4	-4	2	0	4
Auelf	0	2	2	2	1	3	2	3	1	-5	-6	0	-1	2
Waldelf	0	2	3	3	-1	3	2	2	1	-5	-7	-3	-2	2
Firnelf	-1	3	0	3	-2	4	0	-4	2	-5	-7	-5	-4	2
Hexe	0	4	1	5	0	2	4	3	3	-6	-7	-3	0	-2
Schelm	2	-3	3	-5	-6	0	1	-4	-6	-6	-3	-2	-1	-6
Druide	-4	4	-2	3	2	1	1	1	3	-4	-5	-4	1	-4
<i>Geweihte:</i>														
Praios	-4	3	-5	3	3	0	0	-3	3	-3	0	3	1	3
Rondra	-4	4	-4	2	3	0	0	-3	0	2	-2	3	3	2
Efferd	-4	2	-5	3	3	0	0	-3	1	-3	-4	1	2	2
Travia	-3	2	-3	3	2	0	1	-1	0	-6	-6	2	0	2
Boron	-8	6	-10	1	4	-1	-2	-4	1	-6	-7	1	-1	2
Hesinde	-4	3	-4	4	6	-1	-1	-4	2	-6	-5	2	2	4
Firun	-6	5	6	3	0	3	1	-3	0	-6	-7	1	2	0
Tsa	-4	3	-4	4	2	1	1	-3	2	-7	-6	1	3	2
Phex	1	2	2	3	0	0	0	-3	2	-6	-1	1	1	2
Peraine	-4	3	0	3	2	2	2	2	0	-7	-7	1	0	2
Ingerimm	-5	3	-7	3	3	2	0	0	0	-6	-7	1	0	2
Rahja	0	4	-5	4	3	1	3	-3	0	-7	-6	2	2	2

Talentspiegel

Kampftechniken : Steigerung pro Stufe: max. 1 Punkt

Boxen (MU/GE/KK)					
Ringen (MU/GE/KK)					
Huruzat (MU/GE/KK)					
Äxte (MU/GE/KK)					
Hieb Waffen, scharf (MU/GE/KK)					
Hieb Waffen, stumpf (MU/GE/KK)					
Schwerter (MU/GE/KK)					
Stich Waffen (MU/GE/KK)					
Schuss Waffen (KL/GE/KK)					
Wurf Waffen (KL/GE/KK)					

Natur : Steigerung pro Stufe: max. 3 Punkte

Fährtsuche (KL/KL/GE)					
Fallenstellen (KL/GE/KK)					
Fischen/Angeln (KL/GE/KK)					
Fesseln/Entfesseln (GE/GE/KK)					
Gefahreninstinkt (MU/KL/CH)					
Pflanzenkunde (MU/KL/KL)					
Orientierung (MU/KL/KL)					
Tierkunde (MU/CH/KL)					
Wettervorhersage (KL/CH/CH)					
Wildnisleben (MU/KL/GE)					

Körperbeherrschung: Steigerung pro Stufe: max. 2 Punkte

Akrobatik (MU/GE/KK)					
Fliegen (MU/KL/KK)					
Klettern (MU/GE/KK)					
Reiten (CH/GE/KK)					
Rudern/Segeln (GE/KK/KK)					
Schleichen (MU/KL/GE)					
Schwimmen (MU/GE/KK)					
Sich Verstecken (MU/KL/GE)					
Sinnesschärfe (KL/CH/GE)					
Springen (MU/GE/KK)					

Spezielle Talente: Steigerung pro Stufe: max. 1 Punkt

Persönliche Waffe (MU/GE/KK)					
Gaukelei (CH/GE/GE)					
Selbstbeherrschung (MU/KK/KK)					
Stimmen Imitieren (KL/CH/GE)					
Lehren (KL/CH/GE)					
Kriegskunst (MU/KL/CH)					
Staatskunst (KL/KL/CH)					
Sternkunde (KL/KL/CH)					

Steigerung pro Stufe: max. 2 Punkte

Geschichtswissen (KL/KL/GE)					
Lederarbeiten (KL/GE/GE)					
Stoffarbeiten (KL/GE/GE)					
Töpfern (KL/GE/GE)					
Geografie (KL/KL/GE)					
Alte Sprachen (KL/KL/GE)					
Etikette (KL/CH/GE)					

Gesellschaft, Wissen Handwerk Steigerung: max. 2 Punkte

Abriechen (MU/KL/CH)					
Alchimie (MU/KL/KL)					
Bekehren (KL/CH/CH)					
Bergbau (KL/GE/KK)					
Betören (MU/CH/CH)					
Bogenbau (KL/GE/KK)					
Fahrzeug Lenken (MU/CH/GE)					
Falschspiel (MU/KL/GE)					
Feilschen (MU/KL/CH)					
Gassenwissen (MU/KL/CH)					
Glücksspiel (MU/MU/CH)					
Heilkunde, Gift (MU/KL/CH)					
Heilkunde, Krankh. (KL/CH/CH)					
Heilkunde, Seele (KL/CH/CH)					
Heilkunde, Wunden (KL/CH/GE)					
Holzbearbeitung (KL/GE/KK)					
Kochen (MU/KL/GE)					
Lesen/Schreiben (KL/KL/GE)					
Lügen (MU/MU/CH)					
Malen/Zeichnen (KL/GE/GE)					
Mechanik (KL/KL/GE)					
Menschenkenntnis (KL/CH/CH)					
Musizieren (KL/CH/GE)					
Prophezeien (MU/CH/CH)					
Rechnen (KL/KL/GE)					
Rüstungsbau (KL/GE/KK)					
Schätzen (MU/KL/CH)					
Sich Verkleiden (MU/CH/GE)					
Sprachen Kennen (KL/KL/CH)					
Tanzen (CH/CH/GE)					
Taschendiebstahl (MU/KL/GE)					
Waffen Schmieden (KL/GE/KK)					
Zechen (KL/GE/KK)					
Zwergennase (KL/CH/GE)					

Notizen, Aufzeichnungen



TP einer persönlichen Waffe liegen um einen Punkt höher als die einer normalen Waffe ; die Talent-Steigerungsversuche für diese Waffe können von Anfang an mit drei statt zwei W6 vorgenommen werden.

Wenn der Held das gute Stück verliert, gehen ihm natürlich auch die speziellen Vorteile verloren. Mit einer gewöhnlichen 'Waffe von der Stange' kämpft er mit den normalen Werten für diesen Waffentyp.

Das bedeutet: Der Besitzer einer persönlichen Waffe steigert nicht nur den TaW für sein besonderes Exemplar (mit 3 W), sondern gleichzeitig auch (mit 2W) den TaW für den allgemeinen Typ, zu dem die Waffe gehört. Diese Steigerungen finden sozusagen außer der Reihe statt und sind nicht auf die Gesamtzahl der Steigerungsversuche anzurechnen.

Hierzu ein Beispiel: *Der Thorwaler Phexdan läßt sich auf der 2. Stufe eine Axt anfertigen, die ihn bis zur 5. Stufe begleitet. Er steigert in der Zeit seinen Talent-Wert 'Persönliche Waffe' dreimal. Auf das Kampftalent "Äxte" gelangen ihm im gleichen Zeitraum aber nur zwei Steigerungen. Dann verliert er das gute Stück beim Würfelspiel und muß fortan mit einer gewöhnlichen Streitaxt vorliebnehmen (und dem niedrigeren Kampfwert für Äxte im allgemeinen.)*

Gaukeleien

Unter diesem Stichwort sind alle Arten von kleinen Kunststückchen zusammengefaßt, mit denen ein Gaukler auf dem Jahrmarkt sein Geld verdienen und als Gefangener in der Troll-Höhle möglicherweise sein Leben retten kann: Jonglieren, Balancieren, Bauchreden, Feuerschlucken usw. Da auch ein Meistergaukler nicht alle Arten von Jahrmarktskünsten beherrschen kann, sollte der Spieler die spezielle Fähigkeit seiner Figur schriftlich niederlegen. Um eine Gaukelei einigermaßen zu meistern, benötigt man 3 Talentpunkte. Besitzt der Held den TaW 6, so bedeutet das, er beherrscht entweder eine Gaukelei ziemlich gut oder zwei Kunstfertigen schlecht und recht usw.

Selbstbeherrschung

Auch dem um rollengerechte Darstellung bemühten Spieler kann es passie-

ren, daß er ein Kichern nicht unterdrücken kann, während sein Held gerade einhundertvierunddreißig zu allem entschlossenen Schwarzmagiern gegenübersteht. Grausame Meister neigen in solchen Momenten dazu, dem armen Helden dieses Kichern einfach als dessen Verfehlung zuzuschreiben, um nun den geballten Zorn der erbosten einhundertunddreißigsten Schwarzmagier auf den Helden niedergehen zu lassen. Mit Hilfe einer Probe auf 'Selbstbeherrschung' aber kann der Held leicht darstellen, daß ihm eben überhaupt nicht zum Kichern zumute war.

Umgekehrt gibt es natürlich auch viele Spieler, die Selbstkontrolle ihres Helden hoffnungslos überschätzen: "Während die Ogerin meinem Helden die Nase zu einer Qualspirale verdreht, zuckt dieser mit keiner Miene. Nie würde er das Versteck seiner magischen Apfeltorte verraten..." Auch hier mag es sinnvoll sein, wenn der Held vermittels Talentprobe beweist, daß er das Geheimnis wirklich zu hüten weiß.

Stimmen Imitieren

Ein guter Wert in diesem Talent deutet vor allem auf die Fähigkeit hin, Tierstimmen täuschend nachzuahmen. Denn wie heißt es im Notmarker Waidwerk-Kompendium so richtig: "Der ist ein schlechter Jäger, der mit dem Balzruf des Walsach-Hahns das Tier nicht nur nicht vor seinen Bogen lockt, sondern in die Flucht schlägt oder gar zum Lachen bringt..."

Mit einem TaW von 3 oder mehr kann sich der Held auch auf das Nachahmen von Menschenstimmen verlegen. Sowohl für Tier- als auch für Menschenstimmen gilt: Der Nachahmer muß ausreichend Gelegenheit gehabt haben, um sich den speziellen Ton einzuprägen und ihn zu üben. Erst ein Meisterimitator TaW 12+ kann z.B. Dexter Nemrod auf Anhieb mit dessen Stimme antworten.

Lehren

Nicht jedem ist es gegeben, eigenes Wissen und Fertigkeiten so an andere weiterzugeben, daß diese tatsächlich Lehren für sich selber daraus ziehen können. Da vermutlich nur wenige Helden sich ernsthaft für eine Lehrmeister-Tätigkeit interessieren, wird

die Pflege dieses Talentes wohl hauptsächlich Meisterpersonen vorbehalten bleiben. Trotzdem kann der Spielleiter entscheiden, daß ein Held mit TaW Lehren niedriger als 4, seine speziellen Kenntnisse gar nicht oder nur äußerst mühsam an seine Gefährten weitergeben kann.

Geschichtswissen

Die aventurische Zivilisation mag sich nicht mit der irdischen Geschichte messen können, aber immerhin wurde und wird auch in jener Welt seit ca. 2.000 Jahren der Verlauf der Historie von den unterschiedlichsten Personen schriftlich niederlegt. Da die meisten Helden immer wieder einmal mit der Vergangenheit ihrer Welt konfrontiert werden - weil sie z.B. die Toten in ihrer Gruft nicht ruhen lassen können -, wird es oft von Nutzen sein, einen geschichtsbewanderten Gefährten in der Nähe zu wissen. Er mag vielleicht die Falle vor dem Grabraum auch nicht bemerken, aber immerhin kann er hinterher darauf hinweisen, daß dieser spezielle Auslösemechanismus für seine Zeit als ganz und gar untypisch zu betrachten ist. Ernsthafter formuliert: Der Spielleiter sollte den Geschichtsforscher in seiner Runde durchaus gelegentlich für seinen Fleiß belohnen, indem er ihm z.B. spezielle Informationen über ein zu untersuchendes Gebäude zukommen läßt.

Lederarbeiten

Das Talent erklärt sich von selbst. Zu ernsthaft betriebenem Rollenspiel gehört schließlich auch, daß die Helden sich hin und wieder Gedanken über den Zustand ihres Schuhwerks oder ihrer Garderobe machen. Wenn ein Held mit TaW -5 erklärt, er werde - um Geld zu sparen - die abgerissene Sohle selbst unter seinen Stiefel nageln, sollte ihn der Spielleiter beim Marsch zum nächsten Einsatzort diese Entscheidung bereuen lassen...

Stoffarbeiten

Um irgendein Verlies von Monstern und Schätzen zu befreien, wird dieses Talent kaum benötigt (wie auch die meisten anderen). Wer sein Rollenspiel etwas lebensnäher gestalten möchte, sollte dagegen durchaus darüber nachdenken, ob nicht das Aus-

spielen kleiner Alltäglichkeiten unserem Treiben mehr Farbe und Authentizität verleihen.

Töpfern

Das Talent beschreibt nicht nur das Herstellen erstklassiger Töpferwaren, sondern auch das Anfertigen improvisierter Gefäße (z.B. aus ungebranntem Ton), wenn es einmal darauf ankommt, irgendeine Flüssigkeit fortzutragen und alle Wasserschläuche wieder einmal bis zum Bersten mit Heiltrank und anderen Elixieren gefüllt sind.

Etikette

So mancher Held kann unversehens in feine Gesellschaft geraten - sei es, weil er zur Belohnung für eine besondere Tat zu einem Hofball eingeladen wird, sei es, weil er in einem Fürstenpalast einem Schurken nachspioniert. Wie aber lautet die korrekte Anredeform für die Tochter des Herzogs, welcher Anwesende wird zuerst begrüßt, welches Bild schmückt das Wappen derer von Weidenthal? Da der *Spieler* all diese Dinge unmöglich im Kopf behalten kann, sollte sein *Held* sich nach Möglichkeit auf dem Feld der Etikette auskennen.

Sternkunde

Wenn die Astrologie auch eigentlich zum Bereich des Prophezeiens zu rechnen ist, so gibt es doch Unterschiede: Der Sternenkundler verläßt sich ganz auf seine hochwissenschaftlichen Berechnungen, während der Vogelflug-Deuter seinen gefühlsmäßigen Eingebungen vertraut. Ein Horoskop nach dem Sternenhimmel zu erstellen (siehe Das Land des Schwarzen Auges), erfordert eine so-

lide Kenntnis der Himmelskörper und der göttlichen Gesetzmäßigkeit ihrer Bewegungen, welche von dem klassischen Talent "Prophezeien" nur unzureichend erfaßt wird.

Kriegskunst

Als Krieger eine mutige Rolle in einer Schlacht zu spielen, ist eine Sache, eine andere ist es, die Schlacht selbst zu lenken. Truppen müssen bewegt, versorgt und motiviert werden. Das Terrain und die taktischen Möglichkeiten des Gegners sind zu erkunden. Nicht zuletzt müssen der Zeitpunkt des Handelns festgelegt und überdies die Gunst der Götter erworben werden.

Ein Held, der mehr als 10 Krieger in ein Gefecht führen will, sollte mindestens einen Kriegskunst-Wert von 7 besitzen, oder er wird jämmerlich scheitern.

Staatskunst

Dies ist vermutlich kein Talent, das ein umherstreifender Abenteurer benötigt, aber wer weiß schon, was die Zukunft bringt. Möglicherweise wird Ihrem Helden wegen herausragender Verdienste für Volk und Kaiser schon morgen ein Lehen zugesprochen. Und dann kann es ungeheuer wichtig sein, daß er sich ein wenig auf die Kunst, sein kleines Reich zu verwalten, versteht.

Diplomatischer Umgang mit den Nachbarn ist zu pflegen, die kleine Baronie muß auf dem Konvent in Gareth würdig vertreten werden und dergleichen mehr.

Ein Held, der sich nicht auf die Staatskunst versteht, ist in dieser Rolle hoffnungslos verloren. Wenn er sein kleines Reich nicht bald durch eigene

Ungeschicklichkeit verspielt, wird er es wohl irgendwann freiwillig verschenken, um sich von dieser Mühsal zu befreien.

Geografie

Die Kunde von Land und Leuten ist ein Fach, das man in Bibliotheken mühselig einpauken oder auf weiten Reisen wie von selbst erlernen kann, wobei die praktische Erfahrung der theoretischen bei weitem vorzuziehen ist.

Da das Schwarze Auge kein Lern- und Quiz-Spiel sein soll, braucht man von den Spielern nicht zu erwarten, daß sie alle erreichbaren Fakten über den Kontinent auswendig lernen. Dennoch kann es sein, daß sich der jeweilige Held ein ausgezeichnetes Wissen über so manchen Landstrich erworben hat.

Bei einer gelungenen Geografie-Probe sollte der Spielleiter dem Spielerhelden die passenden geografischen Fakten zur Verfügung stellen.

Alte Sprachen

So manches interessante Schriftstück ist in *Ur-Tulamida*, *Alt-Güldenländisch*, *Hochelfisch* oder *Angram* (alte Zweregnsprache) abgefaßt.

Natürlich kann man das Entziffern solcher Texte vom Sprachen-Talent des Helden abhängig machen. Stimmungsvoller ist es jedoch, die zusätzliche Fertigkeit "Alte Sprachen" in die Palette der Talente aufzunehmen. Gerade einem Magier oder einem Geweihten steht es wohl an, wenn er alte, längst verschollen geglaubte Texte "im Original" vorlesen kann. Die Bewunderung seiner Gefährten wird ihm gewiß sein.

Aus den Provinzen

Al'Anfa:

Unbeschreibliche Szenen spielten sich vor zwei Monaten in der Goldenen Stadt des Südens ab. Menschen hasteten in ihre Häuser, verriegelten Türen und Fensterläden, einige warfen sich mitten auf der Straße in den Staub und flehten Boron um Gande an, andere standen einfach nur da und blickten mit weit aufgerissenen Augen und Mündern zum Himmel, aus dem etwas herabgesegelt kam, das sie ihrer Lebtag noch nicht gesehen hatten.

Es dauerte einige Zeit, bis die gebildeteren oder zumindest weitgereiserten Einwohner Al'Anfas ihre verängstigten Mitmenschen so weit aufgeklärt hatten, daß sie die eiskalten weißen Gänsedaunen, die da aus heiterem Himmel herabwehten, nicht mehr als Vorboten des Weltuntergangs oder den Beginn eines göttlichen Streites zwischen den rabenköpfigen Boron und der milden Travia ansahen.

Diejenigen unter uns, die sich nun zu einem mitleidigen Lächeln hinreißen lassen, sollten daran denken, daß in jenen Regionen Schneefall ein äußerst seltenes Ereignis ist (Schnee in Al'Anfa wurde zuletzt im Jahre 79 v.H. beobachtet) und vielen Südländern demzufolge leicht als Gottes- oder gar Dämonenwerk erscheinen kann.

Kuslik:

Fürstin *Kusmina von Kuslik* und der Rat der Stadt wenden sich auf diesem ungewöhnlichen Wege an zwei ihrer Untertanen, die sie in Ermangelung der Eigennamen nur bei ihren Spitznamen 'Schönheit' und 'Musikant' rufen können:

Wisset, daß Euch für Eure Verfehlungen völlige Straffreiheit eingeräumt worden ist. Nach eingehender Prüfung der am Richttag eingetretenen Ereignisse und sehr erhellenden Ge-

sprächen mit einem zuverlässigen Götterkundigen können wir das tausendfache Einbrechen der Füchse in unsere Stadt und den erschreckenden Luftwirbel, der unter die Schaulustigen am Richtplatz fuhr, nur als das offene Walten eben jenes Gottes betrachten, dem sonst die Heimlichkeit über alles geht.

Wir werden also auf dieses Zeichen hin noch einmal überprüfen, ob Eure Verurteilung tatsächlich dem zwölfgöttlichen Willen entsprach, aber dazu benötigen wir Eure nochmalige Aussage zu der zu beurteilenden Untat. Für den Tag dieser Befragung sichern wir Euch freies Geleit und ungehinderten Abzug zu. Sollte sich diesmal Eure Unschuld erweisen - wofür das göttliche Zeichen nur allzu deutlich spricht -, werden Euch Fürstin und Stadt für alle erlittene Unbill überreichlich entschädigen und sich mit neuem Elan an das Aufspüren der wahren Schuldigen begeben.

Gareth:

Kurz vor Redaktionsschluß erreichte uns der folgende Kommentar des Kaiserlichen Großinquisitors Baron Dexter Nemrod, den wir nachfolgend ungekürzt wiedergeben. Ungekürzt, weil wir erstens - aus Gründen, die wir hier nicht darzulegen brauchen - ein Schriftstück des Barons ohnehin niemals kürzen würden und da wir zweitens der Ansicht sind, daß in dem Schreiben jene feine, geschliffene, von Wohlgeborenen Nemrods Freunden so sehr geschätzte Ironie vortrefflich zum Ausdruck kommt.

Werte Redakteure!

Ich habe mich zu dieser Anrede entschlossen, um die Formen der Höflichkeit zu wahren, obwohl ich eher versucht bin, diesen Brief mit 'Nichtswürdige, hohlköpfige, plumpfingerige Schreiberlinge' zu beginnen. Der in

der letzten Ausgabe des Boten erschienene Bericht über die Schrecken anderer Existenzebenen, zumeist Dämonen geheißenen, war ja eine hochinteressante Hervorbringung des neuzeitlichen Journalismus. Besonders bemerkenswert und gelungen fanden wir hier am Hof die Passage im Vorwort, wonach sich Seine Kaiserliche Majestät beim Vorgang der Zeugung '... in nichts von einer Stubenfliege oder einem Krakenmolch unterscheidet'. Der Verfasser des Artikels scheint demnach der Ansicht zu sein, daß unser allergnädigster Herr es bisweilen unter Wasser treibt oder sich gar beim Vollziehen des kaiserlichen Liebesaktes in fauligen Essensresten wälzt.

Ist Euch eigentlich der Ausdruck 'Majestätsbeleidigung' irgendwie geläufig? Anscheinend nicht. Deshalb möchte ich sowohl den verantwortlichen Redakteur als auch den hirngeschädigten Verfasser des o.g. Machwerks, meines Wissens ein Freizeitjournalist namens Yendor, nebst seiner Konkubine Olimone auf das Herzlichste einladen, an dem in Kürze stattfindenden bunten Abend im Spielzimmer meiner Inquisitoren zu Gareth, an der Eisernen Jungfrau Nr. 8, teilzunehmen. Wir spielen das höchst vergnügliche Spiel 'Zwanzig Fragen', das mit Sicherheit für einige Teilnehmer sehr interessant verlaufen wird.

Ich wünsche der Redaktion des Boten allzeit eine glückliche Hand bei der Auswahl ihrer Artikel und Mitarbeiter.

Mit von aufrechten Herzen kommenden Grüßen

Dexter Nemrod G.I.

Sollte sich das Erscheinen der nächsten Ausgabe des Boten etwas verzögern, bitten wir den Leser schon jetzt um Entschuldigung (die Red.)

Die erstarrte Welt

Das Wachsfigurenkabinett am Halplatz

Das Wachsfigurenkabinett wurde vor knapp einem Jahr eröffnet und darf als ein Beweis für das Wiedererblühen der Hafenstadt gelten. Welcher Bürger Havenas hätte in den vergangenen, dunklen Zeiten schon einen halben Silbertaler übrig gehabt, um ihn zur Unterhaltung zu verschwenden?

Heute jedoch zählt das Kabinett zu den wichtigsten Attraktionen der Stadt. Manch ein Handelsschiff, das an den Kais weder Ladung aufzunehmen noch zu löschen hat, steuert Havena nur deswegen an, weil der Kapitän die berühmten "erstarrten Menschen" betrachten will.

Die Figuren im Kabinett sind in der Tat meisterlich gearbeitet. Ihre Lebensähnlichkeit wirkt auf manche Besucher fast beklemmend, andere wiederum halten den Figuren kleine Spiegel vor den Mund, um sie beim Atmen zu ertappen. Sicher haben sie bereits die spaßige Geschichte vom Bauern Harme gehört, der mit erhobenem Knüppel geschlagene vier Stunden vor dem wächsernen Abbild eines berühmten Meisterdiebs ausharrte und immer wieder murmelte: "Irgendwann wirst du schon wackeln - und dann kriegst du gehörig eins auf die Nuß, du Betrüger!"

Das Gebäude

Wie ein Fachmann aus dem Grundriß leicht ersehen kann, hat das Haus früher einem anderen Zweck gedient. Erbaut wurde es als Tempel zu Ehren Praios', des Götterfürsten. Nach seiner Entweihung vor 150 Jahren ging es in den Besitz einer Händlergilde über, die es viele Jahre lang als Tuchmarkthalle nutzte.

Dolora Effessant, die heutige Besitzerin, erwarb das Haus vor zwei Jahren. Sie ließ einige Umbauten vornehmen: Eine Empore wurde eingezogen, ein Ausgang zu ihr geschaffen, und die Räume auf der Ostseite wurden vom Hauptsaal abgetrennt.

Die ehemals freistehenden Säulen auf der östlichen Stirnseite sind heute in die Fassade integriert.

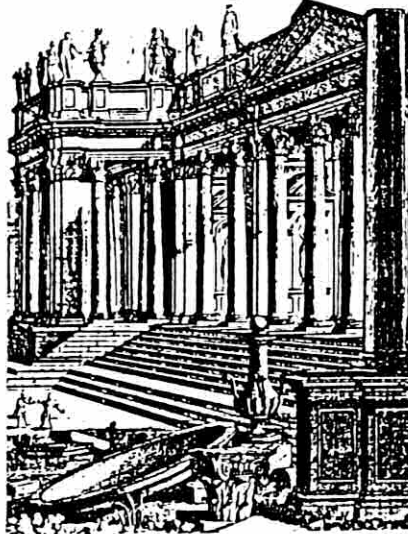
An den Säulen im Innenraum wurden

mit eisernen Klammern die Träger für die Empore befestigt.

Das Erdgeschoß

Ea Die Eingangshalle

Die Maße für diesen und die anderen Räume entnehmen Sie bitte dem Grundriß. Man erreicht die Halle über eine breite Freitreppe auf der Ostseite. Auf ihrer Südseite befindet sich der Ausgang zur Empore, auf der Ostseite ein offenes Fenster, hinter dem während der Öffnungszeiten der Kassierer Taro die Eintrittsgelder in Empfang nimmt. Jeder Besucher - ganz gleich, ob Kind oder Erwachsener - zahlt einen Heller. Das Kabinett ist von morgens zehn bis nachts um zehn Uhr geöffnet.



In der Eingangshalle halten sich ständig zwei Bedienstete auf, die darauf achten, daß kein Besucher ohne zu zahlen den großen Saal oder die Treppe zur Empore betritt. Die beiden Männer sind mit kurzen Knüppeln bewaffnet, die deutlich sichtbar hinter ihren Gürteln stecken.

Eb Der Kassenraum

Der winzige Raum besitzt ein 20 Zentimeter breites Fenster zur Straße und eine Öffnung in der Südwand, durch die die Eintrittsgelder in Empfang genommen werden.

Möbliert ist der Raum mit einem Stuhl und einem Tisch, auf dem eine kleine Geldkassette steht.

Meisterinformationen:

Die Werte des Kassierers Taro finden Sie im Kapitel "Meisterpersonen." Die Kassette ist auf dem Tisch festgeschraubt, das Geld durch eine simple Vorrichtung gegen Diebstahl gesichert. Bei Gefahr zieht Taro eine Schublade aus dem Schreibtisch. Dadurch öffnet sich unter der bodenlosen Kassette ein schmaler Schacht, der im Keller unter dem Kassenraum endet.

Ec Dolora Effessants Büro

Außer einem Schreibtisch mit zierlich geschwungenen Beinen und ein paar mit rotem Samt gepolsterten Sitzgelegenheiten enthält der Raum einige schmale, verschlossene Schränke, in denen Dolora Geschäftsunterlagen und eine Sammlung von Vorbild- und Detailzeichnungen für neue Wachsfiguren verwahrt.

Dolora hält sich nicht allzu häufig in ihrem Schreibzimmer auf. Meistens ist sie in der großen Halle zu finden, wo sie die Reaktionen der Besucher auf die Wachsfiguren beobachtet.

Meisterinformationen:

Die marmorne Fensterbank unter dem Fenster in der Ostwand läßt sich hochklappen. Unter der Steinplatte ist ein kleines Fach verborgen, in dem Dolora den Schlüssel zu ihrer "Schatzkammer" im Keller aufbewahrt.

Ed Treppenaufgang

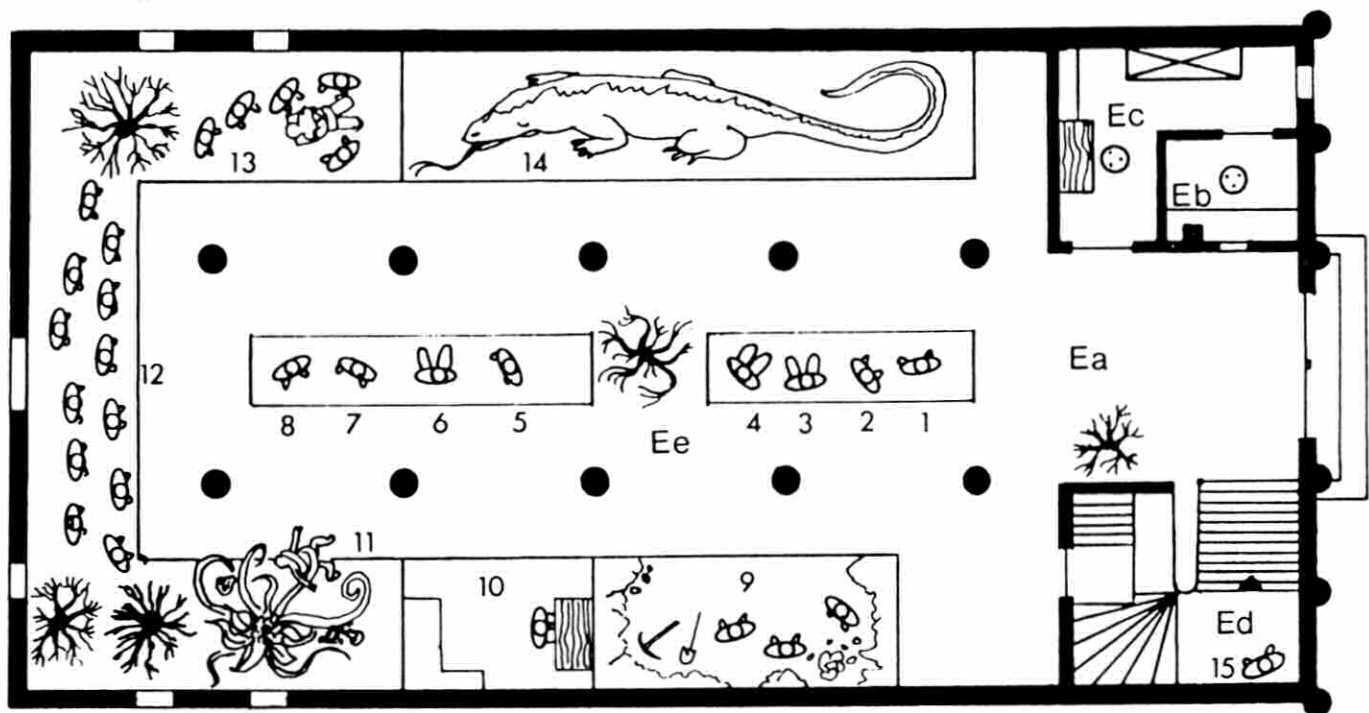
Eine breite, mit einem roten Läufer belegte Holzterrasse führt hinauf zu den auf der Empore im ersten Stock ausgestellten Figuren.

Ee Der große Figurensaal

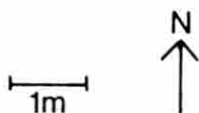
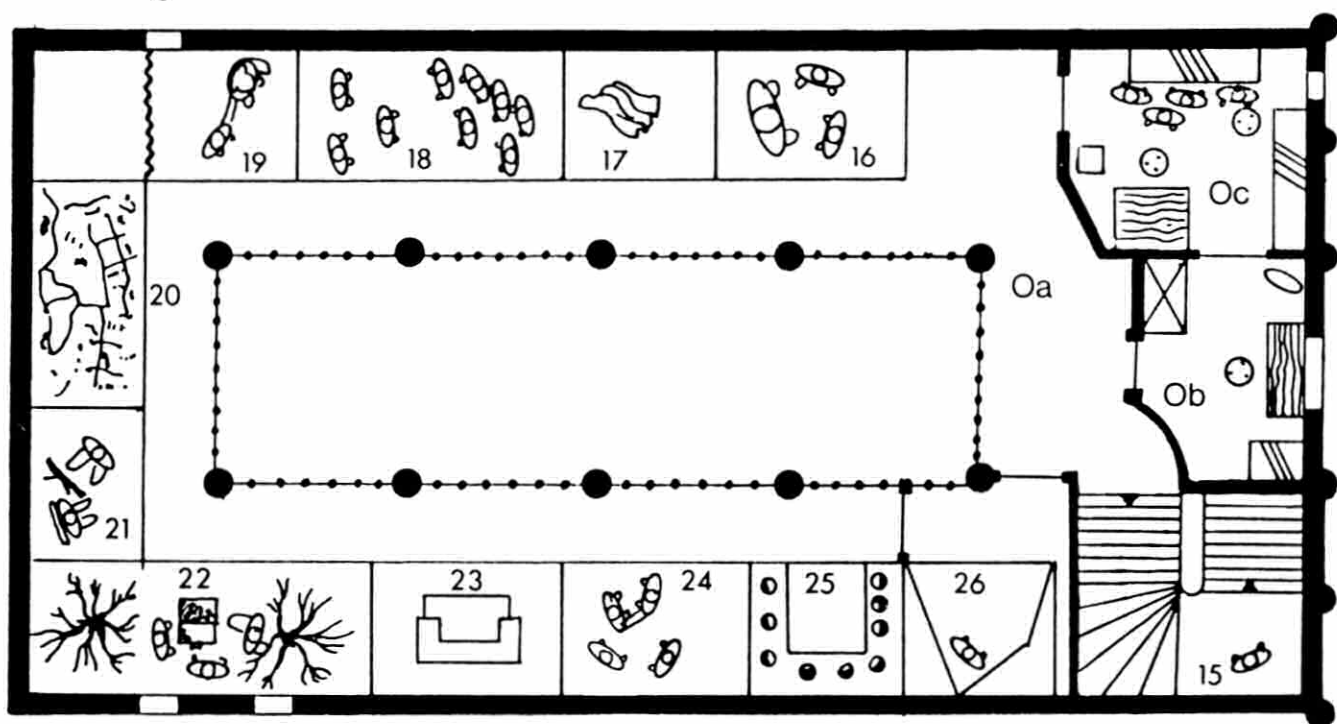
Auffälligstes architektonisches Merkmal ist hier die doppelte Säulenreihe, die in der Längsrichtung des Saales verläuft und die Empore im oberen Stock trägt.

An den Säulen sind zahlreiche Fackeln befestigt, deren Flammen einem ständigen Luftzug ausgesetzt sind. So entsteht ein unruhiges, flackerndes Licht, das die dramatische Wirkung der Figurenszenen auf unheimliche Weise steigert.

Das Erdgeschoß



Das Obergeschoß



Die Figuren im Erdgeschoß (E1-E15)

Die Positionen der Figuren und Figurengruppen sind dem Grundriß zu entnehmen. Hier folgt nun eine kurze Beschreibung der dargestellten Szenen und Einzelstandbilder:

E1 Colga Na Naomh

Der Kapitän der Imman-Mannschaft ist mit emporgereckter Faust dargestellt. Aus einer breiten Platzwunde auf seiner Stirn fließt "Blut" über sein Gesicht, das aber dennoch ein siegesgewisses Lächeln zeigt. Colgas Abbild steht erst seit ein paar Tagen auf seinem Platz und ist somit die jüngste Figur in der Sammlung.

E2 Fürst Bennain

Der hünenhafte Herrscher der Stadt ist in einen blauen, pelzbesetzten Mantel gekleidet. Er trägt ein prächtiges Schwert in einer goldverzierten, schwarzen Lederscheide. Seine Brust ziert das Wappen von Albernia.

Meisterinformationen:

Bei der Waffe handelt es sich um eine perfekt gearbeitete Attrappe aus poliertem Hartholz. Fast alle Wertgegenstände und Waffen im Kabinett sind geschickte Fälschungen.

E3 Prinzessin Emer

Die Fürstentochter ist in ein weißes, fließendes Gewand gehüllt. Sie sitzt auf einem schlichten, hölzernen Sessel, hat die Beine übereinander geschlagen und scheint mit dem zierlichen Fuß zu wippen.

E4 Die Fürstin

Auch sie ist in Weiß gekleidet und sitzend dargestellt. In den Händen hält sie eine kleine Delphinfigur aus Alabaster. Die Ähnlichkeit mit der Tochter ist unverkennbar.

E5 Rohal der Weise

Die Figur ist nach dem berühmten Wandgemälde im Kaiserpalast von Gareth gearbeitet.

Meisterinformationen:

Die prächtige "Rohalskappe", die die Figur trägt, ist zwar nur mit einer dünnen Auflage vergoldet, aber dennoch fest mit dem Kopf verschraubt.

E6 Garhelt, die Hetfrau der Thorwal-Piraten

Die legendäre Herrscherin aus dem Norden trägt eine düstere, schwarze Tracht. Es wird berichtet, daß sie zur Eröffnung des Kabinetts inkognito anreiste, um ihr Abbild zu betrachten und es "echt und würdevoll" fand.

E7 Yppolita, Königin der Kurkum-Amazonen

Die Kriegerin ist als Gefangene dargestellt, mit schweren Ketten gefesselt. Auf einem Täfelchen zu Füßen der Figur können Besucher die Geschichte der Königin nachlesen.

Meisterinformationen:

Ihnen dürfte diese Geschichte möglicherweise als das Abenteuer von der "Göttin der Amazonen" bekannt sein.

E8 Der rote Pfeil

Unter diesem Namen ging der Elf in die Geschichte des Turniers von Gareth ein, dessen Bogenwettbewerb er achtmal hintereinander gewann. Die Figur ist in Grün gekleidet und hält einen Langbogen bis zum Äußersten gespannt.

E9 Zwergenmine

Mit viel Liebe zum Detail (und Unmengen von Gips) wurde die Nachbildung eines Goldminenstollens geschaffen. Geröll und Schürfwerkzeuge liegen auf dem Boden verstreut. Drei Zwerge in ledernen Schürzen umstehen einen kindskopfgroßen Goldbrocken, den sie offenbar soeben "aus dem Fels geschlagen haben".

E10 Magier-Stube

An einem Tisch in einer unordentlichen, kunstvoll mit Staub bedeckten Studierstube sitzt ein in Purpur gekleideter Greis mit wallendem Bart und borstigen Augenbrauen. Offenbar betrachtet er das Ergebnis seines letzten Experiments, einen Igel mit dem Kopf eines Käuzchens. Ein Täfelchen an der Stubenwand belehrt die Besucher über die schädliche Wirkung aller Magierkunst und Hexerei.

E11 Würgedatteln

Die fleischfressenden Pflanzen, die angeblich auf der Insel Benbukkula recht häufig vorkommen sollen, stellen eine

kleine Meisterleistung der Schmiedekunst dar, denn alle 1857 Blätter wurden Stück für Stück aus dünnem Messing getrieben.

An den Stämmen der kleinen Bäume locken Büschel leuchtend roter, dattelähnlicher Früchte. In den armdicken Würgeschlingen hängen die sterblichen Überreste einer Antilope, eines rothäutigen, halbnackten Menschen und einer jungen Frau, die nach der neuesten havenischen Mode gekleidet ist. Der Betrachter muß unwillkürlich an eine Besucherin denken, die soeben ein Opfer der Pflanze geworden ist.

E12 Die Zwölfgötter

Die Götterfiguren sind so dargestellt, wie wir sie vom Relief am Ständehaus in Kuslik kennen. (Siehe Die Götter des Schwarzen Auges S.12,13)

E13 Die Enthauptung des Menschenfressers von Wehrheim

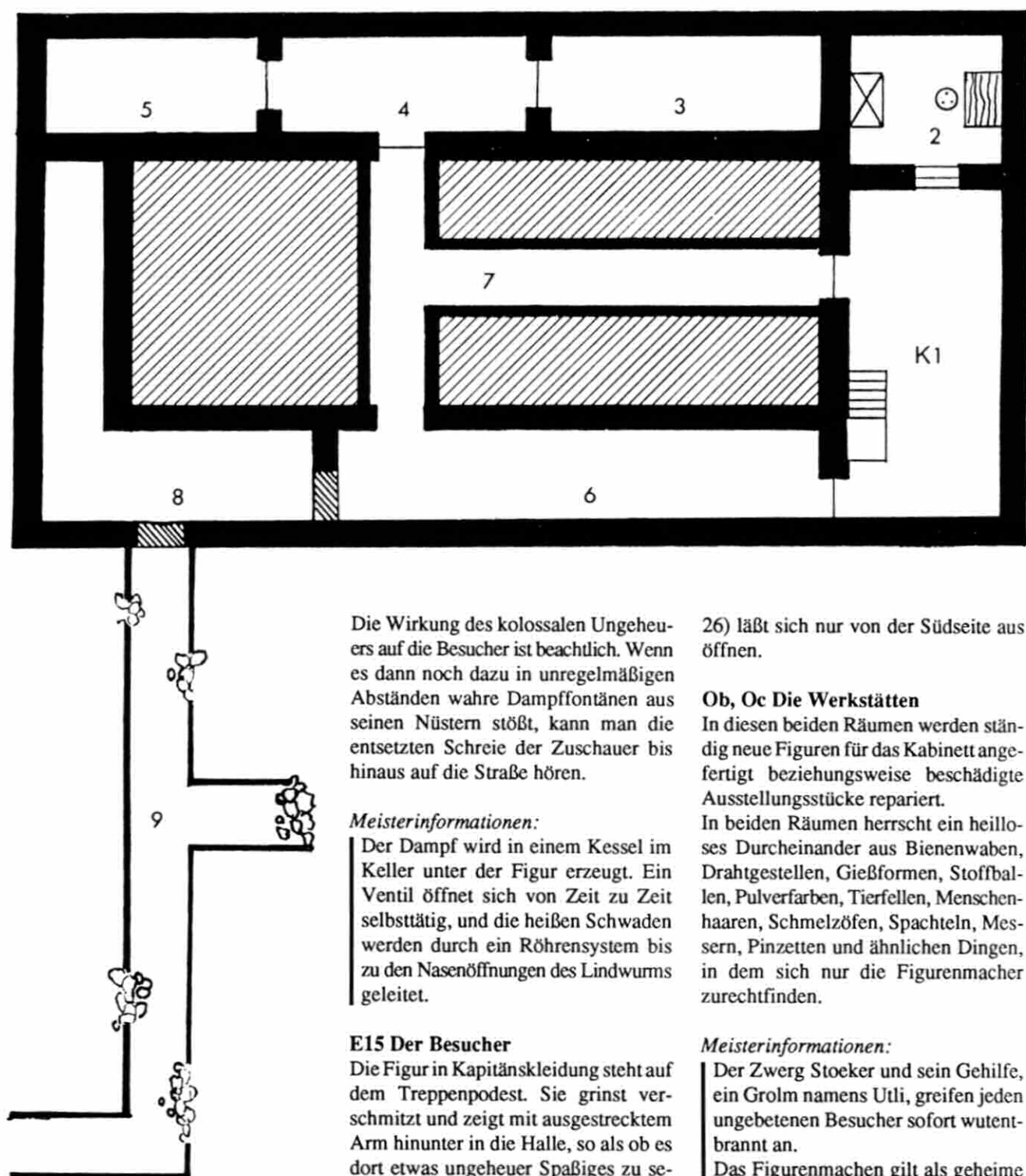
Die blutrünstige Szene ist einer der Hauptanziehungspunkte des Kabinetts. Der "Menschenfresser", ein riesiger, überaus fetter Oger, kniet mit gefesselten Armen vor dem Richtblock. Bei ihm steht der Scharfrichter mit hoch in die Luft erhobener Axt. Ein Halbkreis von wächsernen Schaulustigen umgibt die Zweiergruppe.

Meisterinformationen:

Sobald ein Besucher des Kabinetts eine im Boden vor der Szenerie eingelassene Platte betritt, löst er einen geheimen Mechanismus aus: Die Axt saust herab, und der Kopf des Ogers plumpst in einen bereitstehenden Korb. Gleichzeitig ergießt sich aus seinem Rumpf ein roter Schwall über alle Zuschauer, die zu dicht an den Richtblock herangetreten sind. Die rote Flüssigkeit trocknet in wenigen Minuten auf, ohne Spuren zu hinterlassen. Taschendiebe nutzen gern den Moment, wo der Kopf fällt, um den erschreckten Zuschauern die Börsen zu stehlen. Die Besucher sind nämlich so sehr damit beschäftigt, das vermeintliche Blut von den Kleidern zu wischen, daß sie die flinken, tastenden Hände kaum bemerken.

E14 Der Wurm von Unau

Die riesige, graugrüne Lindwurmfigur ist ohne Zweifel das wichtigste Schaustück im Erdgeschoß des Kabinetts.



Die Wirkung des kolossalen Ungeheuers auf die Besucher ist beachtlich. Wenn es dann noch dazu in unregelmäßigen Abständen wahre Dampffontänen aus seinen Nüstern stößt, kann man die entsetzten Schreie der Zuschauer bis hinaus auf die Straße hören.

Meisterinformationen:

Der Dampf wird in einem Kessel im Keller unter der Figur erzeugt. Ein Ventil öffnet sich von Zeit zu Zeit selbsttätig, und die heißen Schwaden werden durch ein Röhrensystem bis zu den Nasenöffnungen des Lindwurms geleitet.

E15 Der Besucher

Die Figur in Kapitänskleidung steht auf dem Treppenpodest. Sie grinst verschmitzt und zeigt mit ausgestrecktem Arm hinunter in die Halle, so als ob es dort etwas ungeheuer Spaßiges zu sehen gäbe.

Das Obergeschoß

Oa Die Empore

Die umlaufende Empore wird von zehn Säulen getragen. Die Besucher können nur gegen den Uhrzeigersinn an den dargestellten Szenen entlanggehen, denn die Tür in der Südstecke (bei Szene

26) läßt sich nur von der Südseite aus öffnen.

Ob, Oc Die Werkstätten

In diesen beiden Räumen werden ständig neue Figuren für das Kabinett angefertigt beziehungsweise beschädigte Ausstellungsstücke repariert.

In beiden Räumen herrscht ein heillooses Durcheinander aus Bienenwaben, Drahtgestellen, Gießformen, Stoffballen, Pulverfarben, Tierfellen, Menschenhaaren, Schmelzöfen, Spachteln, Messern, Pinzetten und ähnlichen Dingen, in dem sich nur die Figurenmacher zurechtfinden.

Meisterinformationen:

Der Zwerg Stoeker und sein Gehilfe, ein Grolm namens Utli, greifen jeden ungebetenen Besucher sofort wutentbrannt an.

Das Figurenmachen gilt als geheime Wissenschaft, und die beiden Künstler lassen sich weder durch Drohungen noch Dukaten dazu bewegen, ihre Geheimnisse preiszugeben.

Die Figuren im Obergeschoß (O16-O26)

O16 Der Kampf mit dem Troll

Der vier Meter hohe Troll ragt fast bis

zur Decke der Ausstellungsbucht auf. Er trägt ein Steinbeil in der rechten und eine Keule in der linken Faust und sieht abwartend auf zwei Elfen herab, die mit gezogenen Degen auf ihn eindringen.

O17 Leere Bucht

Unter einem Tuch liegt der Unterkörper eines Neckers verborgen. Die dunkelblaue Bemalung der Bucht läßt darauf schließen, daß hier demnächst eine Unterwasser-Szenerie entstehen soll.

O18 Admiral Sanin übergibt die Stadtrechte

Der aventurische Seeheld ist in einer prächtigen dunkelblauen und goldbetreßten Uniform dargestellt. Er übergibt eben eine Pergamentrolle an einen bärtigen Mann, der aus einer Gruppe einfach gekleideter Siedler herausgetreten ist.

Ein Hintergrundgemälde zeigt eine kleine Ansiedlung an einem Fluß - offenbar das frühe Havena.

O19 Nahema und der Bär

Hier wird eine weitere legendäre Szene aus der havenischen Stadtgeschichte vorgestellt: Eine schwarzhaarige Frau in einem zarten, fast durchsichtigen Ballkleid hat einen zwei Meter großen Schwarzbären an der Pranke gefaßt und zieht in behutsam hinter sich her.

Auf dem Boden vor der Ausstellungsbucht ist ein Blasebalg angebracht, der von Besuchern getreten werden kann. Dann hebt und senkt sich die Brust des Bären wie unter schweren Atemzügen, und ein lautes Gurren und Brummen ertönt.

O20 Das Erdbeben

Ein Modell im Maßstab 1:100 zeigt den Untergang der Hafenstadt im Jahre 291 v.H. Die winzig kleinen Häuser sind zum Teil eingestürzt, aus geborstenen Dächern quillt Rauch in Form grauer Watte.

Eine gewaltige Flutwelle aus blau gestrichenem und lackiertem Gips quetscht sich durch die Straßen und schiebt nußschalengroße Schiffe vor sich her...

O21 Maleratelier

Kenner der jüngeren aventurischen Geschichte werden die beiden Figuren rasch erkennen: Zu sehen sind der Maler

Zurbaran und sein "Wunschmodell", die Halbfelie Lysira. So hat sich der Traum des malenden Magiers wenigstens in Wachs erfüllt.

O22 Thorwal-Piraten

Vor einem Hintergrund aus kahlen Birken sind drei Thorwal-Piraten dargestellt, die soeben eine Schatztruhe ausgegraben und aufgebrochen haben. Goldstücke (bemalte Gipsscheiben) liegen achtlos verstreut. Die Piraten scheinen sich nur für den Inhalt eines bauchigen Krugs zu interessieren...

O23 Der Kaiserthron

Hier wird der prächtige Mamorthron des Garethr Kaisers gezeigt. Eigentlich sollte die Figur Hals auf dem Thron sitzen, doch die Figur des Herrschers befindet sich (wieder einmal) in Reparatur. Sie gehört zu den Ausstellungsstücken, die am häufigsten beschädigt werden.

O24 Die Verhaftung Schuckschums

Vor einem als Straßenszene ausgeführten Hintergrundgemälde stehen Schuckschum, der Meisterdieb, ein Wachhauptmann und zwei Gardisten mit Hellebarden. Der verlegen lächelnde Dieb trägt ein Paar Reiterstiefel in der Hand. Der Hauptmann - er ist mit zornrotem Gesicht dargestellt - steht in Strümpfen da. Er hat Schuckschum beim Kragen gepackt, während ein Gardist dem Dieb mit der Hellebarde droht.

O25 Totenmasken

In dieser Bucht sind die Gipsabgüsse der Gesichter zahlreicher unbekannter Toter ausgestellt.

Eine Tafel fordert die Besucher dazu auf, die Masken genau zu betrachten. Wenn jemand glaubt, eins der Gesichter zu erkennen, so soll er sich auf direktem Weg zur Garnison der Stadtgarde begeben, wo alle Angaben über die unbekannt Verstorbenen zu Protokoll genommen werden.

O26 Hela Horas' Todesstunde

Der Gang zu dieser Bucht ist durch ein kleines Törchen abgetrennt. Hinter dem Törchen steht ein Wächter (aus Fleisch und Blut), der alle Kinder daran hindert, vor die Bucht zu treten.

Die sterbende Kaiserin bietet tatsächlich einen Anblick, der nicht jedermann zugemutet werden kann: Sie ist

bis fast an die Rückwand zurückgewichen und hat einen Arm zur Abwehr halb erhoben.

Auf den Boden vor ihren Füßen und auf ihr Gewand sind dunkle Schatten gemalt, so als ob ein paar finstere Gestalten unmittelbar vor der Kaiserin stünden.

Die Szene kommt völlig ohne imitierte Wunden und Theaterblut aus, der ganze namenlose Schrecken liegt im Gesicht der einstmals wunderschönen Frau. Das Antlitz ist von Entsetzen und wilder Verzweiflung völlig zerstört. Es kostet Kraft, in dieses Gesicht zu schauen, und vor dieser Figur verstummen selbst die hartgesottensten Witzbolde.

Meisterinformationen:

Alle Betrachter legen eine Kraftprobe-1 ab. Bei gescheiterter Probe verfolgen den Helden während der nächsten W-1 Nächte wilde Träume und er regeneriert nur W/2 LP.

Durch eine Tür vor der Bucht 26 gelangen die Besucher zurück zum Treppenhaus.

Der Keller

Meisterinformationen:

Die Kellertreppe beginnt hinter einer Tür in der Ostwand des großen Saals. Alle Kellerräume sind sehr niedrig (1,6 Meter) und unbeleuchtet. In den feuchten Gängen und Kammern hängt ein dumpfer Modergeruch.

K1 Großer Keller

Der Raum ist leer bis auf ein paar Lumpen, die in den Ecken vermodern. Er hat drei Türen, zwei in der West- und eine in der Nordwand. Die Tür auf der Nordseite scheint erst kürzlich eingebaut worden zu sein. Sie bestehen aus dickem, mit Eisenbeschlägen verstärktem Eichenholz.

Die beiden anderen Türen sind halb zerfallen und hängen schief in ihren Angeln.

Meisterinformationen:

Die Tür auf der Nordseite läßt sich nur mit dem Schlüssel aus Raum Ec öffnen.

Um sie aufzusprennen, ist eine Kraftprobe+5 erforderlich; ein FORAMINOR-Zauber führt ebenfalls zum Ziel, kostet aber 10 ASP. Hinter dieser Tür

verbergen sich zwei weitere sehr stabile Türen von exakt gleicher Bauart.

K2 Tresorraum

Der Raum enthält einen Tisch, einen Hocker und einen großen eisernen Schrank.

Meisterinformationen:

Im Schrank liegen 20 mal W20 Silbertaler und 80 mal W20 Heller. Der Tresor hält jeder Kraftprobe stand, öffnet sich aber für ein FORAMINOR im Wert von 15 ASP. Den Schlüssel zu diesem Geldschrank trägt Dolora im Absatz ihres rechten Schuhs versteckt.

In der Südwand des Tresorraums ist ein kaminähnlicher Schacht verborgen, durch den man Geld in den Kellerraum hinabfallen lassen kann. (Siehe auch Eb)

K3,K5 Kellerräume

K3 und K5 sind leer. Aus den Wänden ragen konsolenförmige, ledrige Pilze - ungiftig, aber ungenießbar.

K4 Der "Drachenodemapparat"

In K4 befindet sich ein Dampfkessel, der durch ein Röhrensystem mit der Lindwurmfigur im Erdgeschoß verbunden ist. In der Nordwestecke ist Feuerholz gestapelt; außerdem steht hier ein Krug mit einem gelblichen Pulver.

Meisterinformationen:

Das Pulver kann dem Wasser im Kessel beigegeben werden, um dem Dampf eine schwefelgelbe Färbung zu verleihen. Es ist völlig harmlos, riecht aber stechend und ist für den menschlichen Verzehr ungeeignet.

K6 Leerer Keller

Meisterinformationen:

Der lange schmale Raum ist durch eine Tür auf der Ostseite zu erreichen. Er enthält ein paar zerfallene Schränke und verschimmelte Kleiderreste. Wer sich die Mühe macht, den stinkenden Plunder zu untersuchen, findet eine goldene Brosche in Sonnenform, die vor vielen Jahren einem Praios-Geweihten gehörte. In der Westwand dieses Kellers ist eine Geheimtür verborgen, die der Spielleiter für ein eigenes Szenarium nutzen kann.

K7 T-förmiger Gang

(Die den Gang umgebenden, schraffierten Flächen stellen massives Erdreich dar.)

K8 Geheimer Kellerraum

Meisterinformationen:

Dieser Keller stammt noch aus der Zeit der Praios-Priester. Es läßt sich heute nicht mehr ermitteln, wozu er genutzt wurde. Der Raum ist leer. Er ist mit einer Geheimtür in der Südwand versehen.

K9 Unterirdisches Gangsystem

Meisterinformationen:

Vermutlich ein Fluchtweg, den sich die Geweihten für Notzeiten geschaffen hatten. Falls ein Spielleiter diesen Gang für eine eigene Abenteuerfortsetzung nutzen will, so könnte er ihn im geheimnisumwitterten Stadtpark enden lassen.

Meisterpersonen im Wachsfigurenkabinett

Dolora Effessant (MP 270)

MU:10, KL:13, CH:11, GE:13, KK:14, LE:54, RS:1, AT:14, PA:12, TP:W+4, GST:1, MK:24

Die schwarzhaarige und immer in Schwarz gekleidete Dolora hat eine beunruhigende Ausstrahlung. Ihr Antlitz ist erschreckend bleich, ihre dunklen Augen kommen nie zur Ruhe. Die Mittdreißigerin gilt als Besitzerin des Kabinetts, ist es aber nicht.

In Wahrheit wird sie vom Alchimisten Taro beherrscht, der im Kabinett die Rolle des Kassierers spielt.

Taro erstand Dolora von einem Kapitän aus Sylla, der sie bei einem Überfall auf einen Frachter aus dem Lieblichen Feld erbeutet hatte.

Mehr ist über die Herkunft der rätselhaften Frau nicht bekannt; und welcher geheime Bann sie an den Alchimisten bindet, liegt ebenfalls im Dunkeln.

Taro, Alchimist (MP 271)

MU:12, KL:14, CH:12, GE:14, KK:10, LE:40, RS:1, AT:11, PA:9, TP:W+2, GST:2, MK:26

Taros nivesische Abstammung ist leicht

an seinen schmalen Augen und den flammend roten Haaren zu erkennen. Tatsächlich ist der hochaufgeschossene, schlaksige Forscher der Sohn eines nivesischen "Heiligen Mannes".

Er betreibt eine Wissenschaft, die er "Metamagie" nennt, denn sein Ziel ist eine Magie, die von jedermann ausgeübt werden kann, eine Zauberei also, zu der weder Astral- noch Karma-Energie benötigt wird. Zum Beispiel ist Taro der Überzeugung, daß ein Voodoo-Puppenzauber ohne Einsatz von Astral-Energie gelingen kann, wenn nur das Hilfsmittel - die Voodoo-Puppe - in perfekter Vollendung hergestellt wird. Bisher blieben seine Forschungen auf diesem Gebiet ohne Erfolg, obwohl Taro Nacht für Nacht an ihnen arbeitet. (Er hält sich dann zumeist in den Räumen Ob und Oc auf.)

Um bei Tag und bei Nacht wachbleiben zu können, benutzt der Alchimist eine Tinktur, die er selbst entdeckt hat: den "Wachtrunk". Dieses Elixir kann offenbar den menschlichen Schlaf vollständig ersetzen. Taro hat seit mehr als einem Jahr nicht mehr geschlafen und anscheinend bisher keinen gesundheitlichen Schaden erlitten.

Stoeker Kupferbart, Zwerg (MP 272)

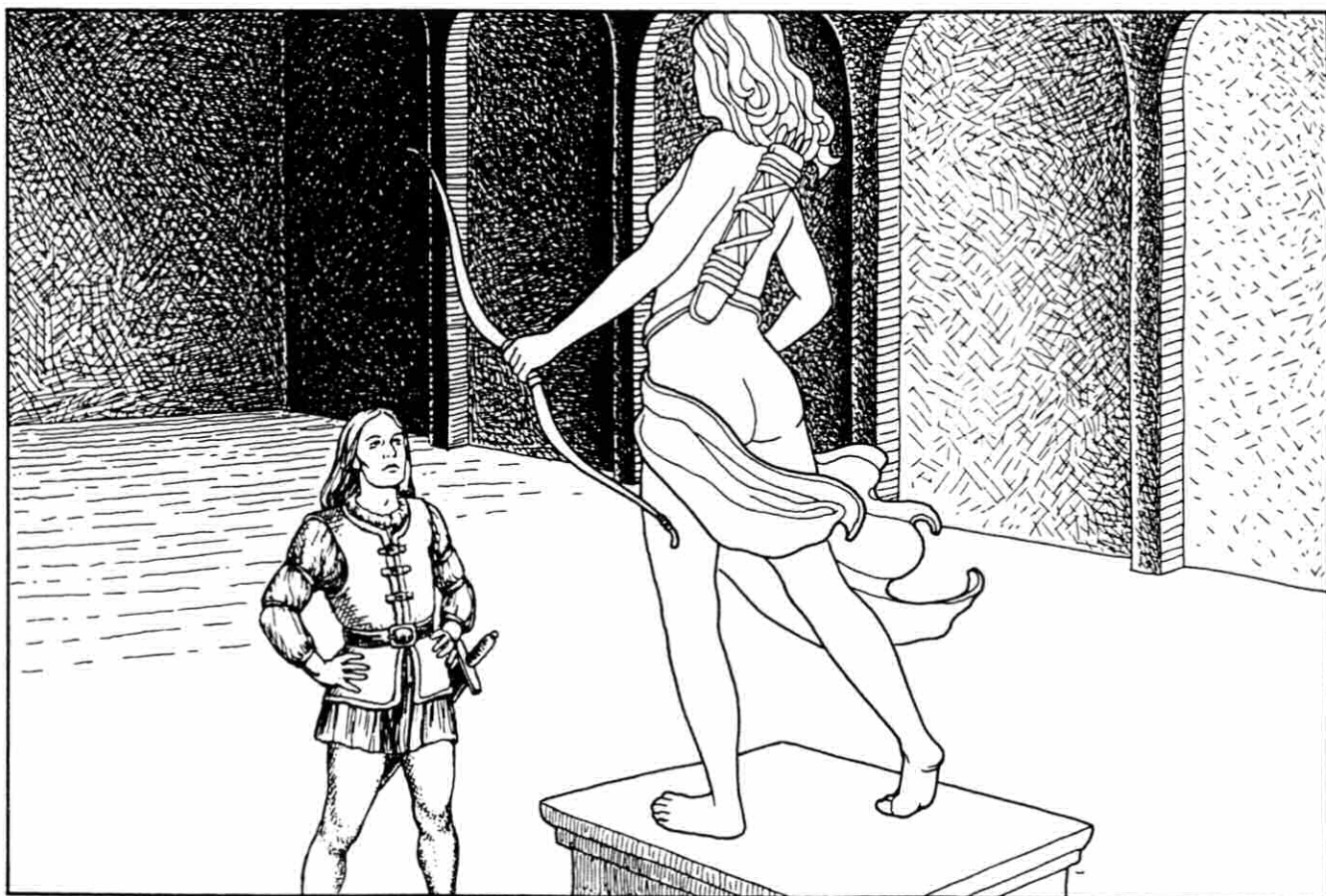
MU:12, KL:9, CH:9, GE:14, KK:13, LE:51, RS:1, AT:10, PA:10, TP:W+3, GST:2, MK:13

Der junge rotbärtige Zwerg Stoeker ist ein sehr begabter Modelleur und gleichzeitig ein talentierter Mechanicus, der sich auf die Herstellung von beweglichen Puppen und Automaten versteht. Stoeker interessiert sich nur für seine Arbeit und nicht für die Geheimnisse, die Taro und Dolora umgeben. Er hält Dolora für seine Chefin, da er von ihr bezahlt wird.

Utli, Grolm (MP 273)

MU:10, KL:13, CH:7, GE:14, KK:7, LE:60, AE:10, RS:1, AT:12, PA:13, TP:W+2, GST:2, MK:25

Der 1,1 Meter große Utli gehört zum Volk der Grolme. Diese Schar magiebegabter Winzlinge (die andernorts auch Feilscher, Altkinder oder Wasserköpfe genannt werden) verfügt über eine eigene, völlig unerforschte Spielart der Zauberei, eine seltsame Mischung von Schelmen- und Beherrschungs-Magie.



Korlus Necht, 1. Wärter (MP 274)

MU:12, KL:9, CH:10, GE:12, KK:13,
LE:45, RS:1, AT:12, PA:13,
TP:W+3, GST:1, MK:18

Treban Hoffel, 2. Wärter (MP 275)

MU:13, KL:8, CH:9, GE:10, KK:16,
LE:59, RS:1, AT:12, PA:12,
TP:W+6, GST:1, MK:22

Die beiden Kabinettswärter - Korlus ist Mitte Dreißig und schwarzhaarig, Treban von unbestimmbarem Alter, weißblond - sind jederzeit zu einem Schwätzchen bereit, wissen aber nichts über die Geheimnisse des Hauses und seiner Betreiber.

Das Figurenkabinett im Spiel

Wir hoffen, die Beschreibung des Kabinetts und seiner Betreiber hat Ihre meisterliche Phantasie bereits genügend entflammt, so daß Sie genau wissen, welche Art von Abenteuer Sie Ihre Helden in diesem Haus erleben lassen wollen.

Uns sind die drei folgenden kurzen Szenarien in den Sinn gekommen, die

wir Ihnen natürlich gern vorstellen möchten:

1. Der Besuch im Kabinett

Die Helden, die an diesem Tag nichts Besseres zu tun haben, werden einfach vom Meister durch das Wachfigurenkabinett geführt, sozusagen als kleine Verschnaufpause zwischen zwei Abenteuern.

Die Spieler werden es ihnen danken, wenn sie sich einmal streßfrei unterhalten können. Dieser Besuch kann natürlich mit einem Abenteuer verknüpft werden: Die Helden haben sich mit einem Auftraggeber, der das Licht der Öffentlichkeit scheut, im Kabinett verabredet...

2. Die Befreiung

Die Helden entlarven Taro, der eine in Havena verbotene Alchimie betreibt und befreien gleichzeitig Dolora von dem Bann, der sie an den geheimnisvollen Metamagier bindet.

3. Der Diebstahl

Ein Held wird bestohlen, während er die "Enthauptung des Menschenfressers" betrachtet. Der Wärter am Ein-

gang teilt den Helden mit, daß niemand das Kabinett verlassen hat; der Dieb muß sich also noch im Gebäude befinden. Die Suche beginnt ...

Der Dieb könnte sich z. B. in die Schlingranken der Würgedattel (E11) gewickelt haben, um sich als wächsernes Opfer dieser Pflanze zu tarnen. Möglicherweise hat er sich auch im Keller verkrochen.

Falls sie über eine humorvolle Spielerunde verfügen, könnte dieses Diebeszenarium dazu dienen, einen neuen Helden in die Gruppe einzuführen. Die DSA-Veteranen verzeihen dem jungen Langfinger seine Tat und nehmen ihn in ihre Runde auf.

Denkbar wäre aber auch ein makaberer Ausgang der Diebesgeschichte:

Die Helden stoßen im Keller auf den Leichnam des Diebes; der junge Bursche wurde grausam niedergemetzelt. Eine machtvolle Kreatur der Finsternis tritt aus dem Dunkel, erklärt, sie habe den Helden mit der Hinrichtung des Diebes eines Gefallen getan und verlangt nun, daß die Helden sich erkenntlich zeigen, indem sie einen besonders fragwürdigen und gefährlichen Auftrag übernehmen...

Das Beste aus dem DSA-Magazin **Aventurischer Bote**

Kleinodien ist ein Sammelband mit den wichtigsten Artikeln aus den ersten 20 Ausgaben des *Aventurischen Boten*, dem offiziellen Magazin des größten Rollenspiels in deutscher Sprache:

Das Schwarze Auge[®]

Der *Aventurische Bote* war bislang in erster Linie Abonnenten vorbehalten. Durch den vorliegenden Auswahlband wird das DSA-Fachblatt auch einem größeren Publikum zugänglich. Die in *Kleinodien* enthaltenen Beiträge wurden überarbeitet und auf den Stand der aktuellen DSA-Regeln gebracht. In ihnen werden Land und Leute Aventuriens, Abenteuer Schauplätze und Regelerweiterungen vorgestellt, z.B. neue Talente wie Kriegs- und Staatskunst und die vollständig neu gestaltete Diebesstadt Phexcaer.

