

Aventurischer Bote

Unabhängiges Journal für die kaiserlichen Provinzen des Mittelreiches sowie die Länder Nostria und Andergast. Offizieller Anzeiger für den Kontinent Aventurien und die angrenzenden Gebiete: Kurier des Kaiserhauses zu Gareth; Mitteilungsblatt der Magiergilden Aventuriens sowie der Grafschaften und Baronien; Organ

der Geschichtsschreiber und Chronisten; Postille der zwölfgöttlichen Geweihten, der Ordensbrüder- und Schwesternschaften. Verteilung am Hof zu Gareth kostenlos, ansonsten nur gegen teuer Geld! Der Bote erscheint regelmäßig nach Ablauf mehrerer Monde und unterliegt der redaktionellen Verantwort-

ung berufener Schriftgelehrter am Hof zu Gareth, nimmt aber dankend Reise- und Erlebnisberichte fahrender Aventurienkundler entgegen. Im übrigen versteht sich das Journal als Wahrer der Guten Sitten, Hüter von Recht und Ordnung, Kämpfer für die Reinheit der aventurischen Sprache und Feind allen Dunksinns!

Ansonsten gilt:

*In Horas' Reich ein einigMäkeln,
wenn vieler Nordleut Körper sich,
als bald lasziv am Strande räkeln,
doch später Jammer nützet nicht
Nur wertraut dem neuen Boten,
der hat's schon längst verboten!*

DM 4.-

Ausgabe

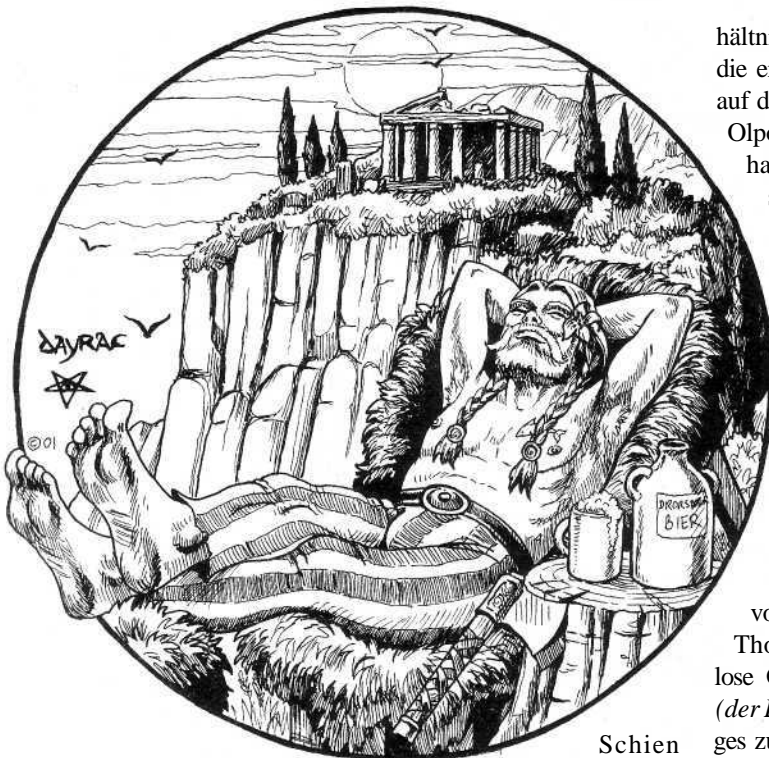
Mai/Juni 2001

BOR/HES 31 Hal

90

»BEI SWAFNIR, WIR ÜBERWINTERN IN DEN ZYKLOPEN!«

Thorwaler Provokationen wider das Horasreich



Schien es nach dem Debakel bei dem 'Überfall' auf den horasischen Konvoi westlich von Dibrek (von dem in diesem Boten berichtet wird) danach aus, als hätte der ungezügelte Übermut der barbarischen Nordleute eine deutliche Abkühlung erfahren, wurde vor kurzem im Hjaldingolf ein Trinkspruch ausgerufen, der keineswegs auf ein Ende des Konfliktes mit dem Horasreich schließen lässt. Mitte Boron kam es in der Ortschaft Brendhil auf Manrek, der südlichsten Insel der Olportsteine, nach einer erfolgreichen 'Handelsfahrt' zu einem Zusammentreffen einiger Ottajaskos. Dank der für ihren Waskir berühmten Sturmtrotzer-Otta aus Olport war der Vorrat an Gebranntem selbst für thorwalsche Ver-

hältnisse mehr als ausreichend, und so dauerte es nicht lang, bis die ersten Unmutsäußerungen zu dem missglückten Hinterhalt auf den Konvoi der HPNC zu hören waren. Die anwesenden Olporter sollen darauf heftigst protestiert und grölend verkündet haben, dass es sich bei der 'Schlacht von Dibrek', wie der Zwischenfall hochtrabend titulierte wurde, "keineswegs um eine Niederlage für die Töchter und Söhne Jurgas, sondern um ein glorreiches Denkmal für die Macht handle, die Swafnir den Olporter Zauberern geschenkt habe". Hatte die Stimmung an der überreich beladenen Tafel kurz zuvor ihren Tiefpunkt erreicht, hob sie sich nun unter dem Klang alter Balladen und Heldenlieder hoch empor - was die Nordleute schon nach wenigen weiteren Waskir-Hörnern nicht mehr daran zweifeln ließ, dass es keine Macht auf Deren gäbe, die sich ihnen und ihrem Gottwal widersetzen könnte. Der Konflikt mit den "geputzten, nadelpieksenden Walfängern aus dem Süden" erschien plötzlich in völlig neuem Licht: Keiner sprach mehr von der besetzen Kolonie Firunsmeer oder dem brennenden Thorwal, vielmehr schienen die Kaperfahrt nach Drol, das hilflose Grangor und der ruhmreiche Aufbruch nach Hjaldingard (*der Bote berichtete*) eine Geschichte des thorwalschen Siegeszuges zu bilden.

Als der Höhepunkt des Abends erreicht war und die rotblonden Schöpfe schon hin und her wiegten wie bei schwerem Seegang, war man sich einig, ein Zeichen für die Überlegenheit Thorwals setzen zu müssen, um den verweichlichten Gecken nordische Unerschrockenheit zu beweisen. Es war Hetmann Kjaskar Hakonsson von der in Brendhil heimischen Firnglanz-Ottajasko, der sein Horn mit dem letzten Tropfen, den die Olporter Fässer noch hergaben, erhob und unter aufbrausendem Jubel verkündete: "Was die können, bringen wir noch allemal - Frau für Frau, Mann für Mann, Insel für Insel. Bei Swafnir, wir überwintern in den Zyklopen!" — "Das wohl!"

Gregor Rot

“Den Zwölfen zum Lobe”

Königlich Serrinmoor. Es scheint, als ob sich die Gerüchte um den Garethher Siegestempel (vgl. AB 89) zu Taten verdichten. Offenbar haben einige Kirchenfürsten beschlossen zu handeln und ein erstes Signal gesetzt.

Ungewöhnliches geschah im letzten Mond in den Serrinmoorer Landen. Bereits in der frühen Dämmerung am 4. des Mondes hatte ein kleiner Trupp Handwerker unweit des königlichen Gutshauses auf einem Feld sein Lager aufgeschlagen. Mit den ersten Strahlen des Praiosauges begannen die Männer zügig damit ein kleines Stück Boden zu ebnen. Seine Hochgeborenen Wolfman von Wetterfels, Vogt des königlichen Landes, versicherte den besorgten Bauern, dass sie nichts zu fürchten hätten. Die Bauleute seien in kirchlichem Auftrage unterwegs und ihm angekündigt worden. Nicht mehr Boden als drei Rechschritt würden sie bearbeiten.

Schon am nächsten Tage, die Bauarbeiten waren fast beendet, traf eine Gruppe von Geweihten ein, zwei mächtige Karren mit sich führend. Mit Hilfe eines Kranes begannen die Handwerker nun einen Sockel und eine Statue von den Fuhrwerken abzuladen und aufzustellen. Währenddessen intonierten die Priester die heiligen Choräle der Zwölfe und es wurde einem jeden Gott und einer jeden Göttin gedacht.

Nachdem die Statue am Abend aufgestellt war, wurde offenbar, dass es sich um eine kunstvolle Darstellung der Herrin Hesinde handelte.

Mit Einbruch der Dämmerung vollzogen die Geweihten eine würdevolle Weihe-

zeremonie, die von einer Garethher Hesinde-Geweihten und Draconiter-Erzäbtissin geleitet wurde. Eine Secretaria des Wählers der Ordnung Mittellande war die zweite Liturgieführerin. Nur wenige Gäste waren zugegen, aber alle zeigten sich tief ergriffen von dem einfachen Ritual, welches noch vor Mitternacht vollendet wurde. Sowohl die Geweihten wie auch die Handwerker nahmen das Gastungsangebot Seiner Hochgeborenen an, brachen jedoch weit vor Sonnenaufgang des nächsten Tages wieder in ihre Heimat auf.

Als am frühen Morgen des Tages die ersten Bauern auf das Feld kamen, ragte der Altar über der Ebene auf, als ob er bereits seit Jahren dort stünde und nicht gerade erst errichtet worden wäre.

Gewöhnlich gut unterrichtete Kreise berichten, dass sich sowohl hochrangige Geweihte der Praios- und Hesindekirche, wie auch einflussreiche Rondrianer und Boroni für die Errichtung dieses Altars eingesetzt hätten; Namen jedoch sind nicht zu erfahren. Ob man allerdings vom Aufstellungs-ort dieses Dankesaltars auf den zukünftigen Bauort des Siegestempels schließen sollte, darf getrost bezweifelt werden. Fest steht allerdings, dass in manchem Palast des garetischen Adels seit diesem Zeichen eine sehr gereizte Stimmung herrscht, da die Errichtung des Altares wie Öl auf die schwelenden - und immer heißer werdenden - Streitigkeiten, wo der Tempel denn nun errichtet werden solle, gewirkt hat.

Kerrie ui Brioghan

Neuer Marschall für die Nordmarken!

Was lange währt, wird endlich gut. Nach dem geheimnisumwitterten Tod des letzten Nordmärker Marschalls wurde nun von Reichserzmarschall Leomar vom Berg der Nachfolger für den verschiedenen Wunnemar von Hardenfels (Boron hab' ihn selig!) bekannt geben: Künftig wird Seine Exzellenz Turam Sohn des Fanderasch aus dem Volk der Erzzwerge mit den kaiserlich-militärischen Angelegenheiten im Herzogtum Nordmarken betraut.

Die Ernennung sorgte für einiges Aufsehen unter Militär und Adel des Mittelreichs, ist doch der Herr Turam ein Vetter des Bergkönigs vom Eisenwald, ein waschechter Angroscho also - und seit den Tagen Kaiser Alriks und des berühmten Ratosch Sohn des Reschomon wieder der erste Angehörige des Kleinen Volkes, der einen Marschalls-posten im Neuen Reiche einnimmt!

Die erste Amtshandlung des neuen Marschalls wird darin bestehen, ein nordmärkisches Hilfskontingent in Tobrien zum Einsatz zu bringen, um dort der notleidenden Bevölkerung Unterstützung zu gewähren. Sein Weidener Amtskollege Soldgraf Wallbrord von Löwenhaupt-Berg j.H. begrüßte als erster die Bestallung seines nordmärkischen Kollegen und sicherte ihm freundschaftliche Verbundenheit und Unterstützung zu.

TinaHagner

Der Dankesaltar - *Impedito lacrimarum* (bosp.: Tränenfeld)

Gestalt: Auf einem zwölfseitigen Pedestal von etwa einem Schritt Höhe steht eine Statue der Göttin Hesinde. Jede Seite des Pedestals zeigt einen der zwölfgöttlichen Erhabenen in vollem, aber antiquiertem Ornat, den Talisman der jeweiligen Gottheit in den Händen. Auf einem Relief-spruchband darüber steht geschrieben: "Nach Alveranischem Rufe brannten zwölf heil'ge Feuer und im zwölffachen Opfer erstrahlte das Licht der zwölffunkelnd Sterne; den Zwölfen zum Lobe in ewigem Dank."

Die Göttin der Weisheit ist mit dem typischen Wickelgewand dargestellt. Sie hat die offene Linke in einer erklärenden Geste erhoben und ihr Gesicht zeigt ein besorgtes Lächeln. In ihrer Rechten trägt sie ein Buch, welches von zwei Ketten verschlossen wird. Die etwa lebensgroße Statue ist so exzellent gearbeitet, dass man meinen könnte, sie fange gleich an sich zu bewegen. Das junge Gesicht strahlt eine ergreifende Würde und Schönheit aus, die von der kunstvoll herausgearbeiteten Frisur noch betont wird, die unter dem kurzen Kopftuch hervorschaut. Um den Hals trägt sie eine etwa daumengroße Kristallträne, die fest an der Statue angebracht ist.

Meisterinformationen:

Etlliche einflussreiche Adelige würden nur zu gerne wissen, wer den Auftrag für diesen Altar gegeben hat. Die Spuren sind vielfältig und lassen sich in die Stadt des Lichts, in den Pentagontempel, den Tempel des Schwarzen Lichts und den Tempel zur Letzten Wehr zurückverfolgen. Hier werden die Helden zwar freundlich empfangen, aber auf Granit beißen, was Namensnennung der Verantwortlichen angeht, nachdem sie allerlei segensreichen Worten der Prätores auf den Grund gegangen sind.

Der Grundtenor scheint aber immer der zu sein, dass die repräsentierenden Kirchen der Zwölfe den Bau des Siegestempels unterstützen, wogegen gerade die Perainekirche dem Unterfangen eher ablehnend gegenüber steht, da es den zur Zeit wirklich bedürftigen Menschen in keiner Weise hilfreich ist.

Daniel Richter

»Wir hungern, Mutter Yadewine!«

Armenküchen der Badilakaner im Meilersgrund geschlossen

Gareth/KuB. Nachdem der Orden des Heiligen Badilak zu Gareth sich in den letzten Monden so aufopferungsvoll um die Armen von Rosskuppel und Meilersgrund sowie die tobrischen Flüchtlinge - vor allem um jene im Alten Hippodrom untergekommenen - gekümmert hatte, gingen Vorräte und Geldmittel aus. Wie die Leiterin des Ordenshauses Gareth, Ihre Gnaden Yadewine Gumbertinger, nun schweren Herzens mitteilen ließ, mussten die Armenküchen im Elendsviertel Meilersgrund geschlossen werden.

Diese Entscheidung sorgte nicht nur im Alten Hippodrom bei den Tobriern für Aufsehen, sondern vor allem im Meilersgrund. Als am letzten Windtag die freiwilligen Helfer des Ordens sowie einige Brüder und Schwestern der wartenden Menge an Hilfsbedürftigen die Botschaft verkündeten und die Läden der Baracken und Räumlichkeiten der drei Einrichtungen schlossen, erhob sich spontaner Unmut zu einem lauten Zug der Hungrigen durch die Gassen von Meilersgrund. Mit Holzlöffeln, Stöckchen oder Messern schlugen die aufgebrauchten Armen auf ihre Töpfe und Näpfe ein und veranstalteten ein großes Lärmen, das noch in Neu-Gareth zu hören gewesen ist.

Ein besonders aufgebrauchter Haufe Meilersgrunder zog solcherart sogar bis in das Alte Gareth - von den Stadtwachen an der Stadtmauer mitleidig hindurch gelassen -, um Rechenschaft von Mutter Yadewine zu verlangen. Etwa dreißig Meilersgrunder nahmen Aufstellung vor der alten Arenaverwaltung, woselbst die Badilakaner Quartier genommen hatten, und riefen laut: »Wir hungern, Mutter Yadewine!« Anführerin dieser Meilersgrunder war die Kesselflickerin Zylva Huisdorn, »Zylva die Große«, die mit ihrer massigen Gestalt zwischen den Anklagenden nicht zu übersehen war. Erst als Mutter Yadewine vor die Meilersgrunder trat, verstummten diese, und es entbrannte schnell ein hitziger Wortwechsel, bei dem die Große Zylva bedrohlich mit dem Zeigefinger fuchtelte, während die barmherzige Badilakanerin händeringend ihre Situation verteidigte.

Etwa fünfzig Tobrier eilten in diesem Augenblick aus dem gegenüberliegenden

Hippodrom herbei - doch suchten sie alles andere als Streit mit den Meilersgrundern. Vielmehr trugen sie etwas von ihren spärlich bemessenen Lebensmitteln bei sich und fielen demonstrativ in das Lärmen ein: »Wir hungern, Mutter Yadewine!« Die Not, die die Leute aus Meilersgrund beklagten, kannten sie aus den Tagen ihrer Flucht und befürchteten, sie alsbald wieder kennenzulernen. Für arme Leute sind Hunger und Not ungern gesehene Gäste - vor allem, weil sie sich immer wieder selbst an die Mittagstische der Familien einladen.

Zum Tumult kam es, als die Stadtwache den Haufen auseinanderzutreiben versuchte; denn keiner der Versammelten wollte sich vom Fleck rühren, als bis nicht Zusagen von der Stadtobrigkeit kommen würden. Die schaulustigen Bürger aus Alt-Gareth hingegen fingen nun ihrerseits an, die Meilersgrunder und die Tobrier herumzuschubsen, unter ihnen taten sich vor allem einige Handwerksburschen und -mädel hervor, die aus der nahen Zimmermannsgasse gelaufen kamen. Ein Handgemenge begann nun, in dem Meilersgrunder, Tobrier, Alt-Gareth und nicht zuletzt die Stadtwache dem Ärger Luft ließen. Mutter Yadewine musste flüchten vor der heftigen Keilerei, die binnen weniger Augenblicke den Platz zwischen Badilakanerhaus und Altem Hippodrom mit fliegenden Fäusten und heftigen Tritten füllte. Erst als weitere Spießbürger und Stadtwachen hereilten und die Kämpfenden auseinandertrieben, endete der plötzliche Zwist: Die Meilersgrunder flohen angeführt von Zylva der Großen aus Alt-Gareth, die Tobrier flohen in das Alte Hippodrom. Zurück blieb nur ein erstochener garethischer Bengel, dessen Name in Meilersgrund seitdem wohlbekannt ist und Aufruf zur Rache: Edo Gerling.

Bürgermeister Trautmann Karfenck von Alt-Gareth zeigte sich bestürzt über die Ausmaße des Elends in Meilersgrund, aber auch bei den Tobriern, und spendete sogleich einiges Gold. Weitere Schritte wollte er aber nicht unternehmen. Auch Burggraf Oldebor von der Raulsmark, dessen eigene finanzielle Lage nach zahlreichen falschen und ungedeckten Wechseln auf seinen Namen sowie einigen Hochzeiten und Mitgiften, die der Beginn

Nebstehender Artikel wurde - entgegen der üblichen Handhabung - durch die garetische Staatskanzlei unterdrückt. Doch ist die Zensur nach den ausufernden Protesten seitens der Garether Bürgerschaft nunmehr aufgehoben worden, so dass dem geeigneten Leser des Aventurischen Boten die wahrhaftige Kunde der Ereignisse in Gareth mit einer Ausgabe Verspätung dargeboten wird.

des Ehelebens seiner Töchter mit sich brachten, nicht besonders rosig ist, ließ den Badilakanern Almosen zukommen, wohingegen Markvogt Berdin von Vierok sich empörte über die Gewalt in den Garether Elendsquartieren und seine Zahlungen mit dem Hinweis einstellte, dass der Pöbel zuerst den Frieden lernen solle, wenn er sich von den Herren durchfüttern lassen wolle. Keine der Kirchen hingegen äußerte sich zu dem Hungermarsch der Großen Zylva. Dennoch ist zu befürchten, daß der »Zug der Meilersgrunder« hiermit nur sein erstes Kapitel aufgeschlagen hat, dessen Fortsetzung bei der Bestattung des getöteten Edo Gerling nur durch zahlreiche bereitgestellte Spießbürger verhindert werden konnte - bisher.

Björn Berghausen

INHALT No. 90

Thorwaler Winter-Kolonialismus

Seite 1

Siegestempel: Sichtbares Signal

Seite 2

Garether Hungermarsch

Seite 3

Rummel um Romin

Seite 4

Die Sprache der Brandung

Seite 6

Sieg am Sichelstieg

Seite 23

Tobrien: Frevelgegen Geweihte

Seite 25

Thorwal: Ablandige Winde

Seite 26

Wolfsnacht — Ein Szenario

Heftmitte

Über die Gjalsker

Heftmitte

Einem Lauffeuer gleich...

Richtigstellung durch Reichskanzlei:

Keine Anerkennung der Ansprüche des Prinzgemahls Romin

Der auf der Pagina 5 des letzten Boten veröffentlichte Artikel "Kaiserin Amene erkennt Romins Ansprüche an" stieß in Gareth wie Vinsalt auf harsche Kritik. Mitnichten sei auch nur ein wahres Wort an den Behauptungen des Verfassers, so der Kanon der Ministerialen und Prokuratoren beider Staaten. Die Reichserzkanzlei stellt richtig: Der Friede von Weidleth und Oberfels gilt beileibe nicht nur für die Souveräne von Altem und Neuem Reich, sondern in voller Schärfe auch für jede Vasallin und jeden Lehnsman hinunter "bis zum letzten Treueschwur", wie der Passus Firunis eindeutig klarstellt. Es sei darum keineswegs ein Freibrief für irgendeinen Adligen des Mittelreiches erteilt, aus eigenem Antriebe gegen einen Lehnsträger des Horasreiches Scharmützel anzufangen. Im Gegenteil: Ein solcher Verstoß werde mit dem Schicksal eines Grafen Khadan oder eines Colonello Pilbo auf den Friedens-

brecher zurückfallen, dem Tode nämlich. Und ferner, in eben dieser Sache: Der soeben ergangene Schuldspruch gegen die Baronin von Hohelucht sei ohne jeden Zweifel rechtmäßig und endgültig. Aus dem Horasiat dagegen verlautet, dass Ihre Horaskaiserliche Majestät Amene Firdayon die widerrechtlichen Anmaßungen des Herrn Romin, sich als Fürst von Kuslik zu sehen, wie bisher weder dulden noch billigen und auch in Zukunft nicht davon absehen wollen, gegen seine Verstöße Einspruch einzulegen. (Notabene: Das Wort "Ansprüche" wurde in allen offiziellen Ausfertigungen sorgsamst vermieden.) Mehr noch: Der Comto Tarin Salquirio von Salicum-Selzin, der als Verfasser des umstrittenen Artikels genannt wurde, weist die Urheberschaft des 'Pamphletes' weit von sich. Schließlich habe er seinerzeit zu Weidleth als einer von Sechsen sein Siegel für die Krone Yaquirias unter den Friedensver-

trag gesetzt (Edelhochgeboren Tarin bekleidet das Amt des Comto Schatzkanzlers im Lieblichen Felde) und wisse darum nur zu gut um Wortlaut und Sinn des Vertrages, besser Bescheid als der Autor des kritisierten Traktates allemal. Die Redaktion hofft, dass das zügige Dementi des Kronbeamten jeglichen Schaden, der seiner politischen Laufbahn offenbar zugefügt werden sollte, abwenden konnte, sieht sich allerdings außerstande, die Identität des wirklichen Verfassers aufzuklären. Um der Aufklärung der Angelegenheit jedoch weiteren Vorschub zu leisten, ist der Bote mit den zuständigen und sachkundigen Autoritäten in Verhandlungen getreten und darf nun (nicht ohne Stolz) eine exklusive Stellungnahme des Reichserzkanzlers höchstselbst für die nächste Ausgabe ankündigen.

Frank artels

Aufbruch im Horasreich: Verschwörung vermutet

Vinsalt/Kuslik. Selten sorgte eine Ausgabe des Aventurischen Boten für soviel Aufbruch wie die Ausgabe 89, die - kaum dass sie die Druckerpressen verließ - fast überall schon ausverkauft war.

Schon auf der Titelseite wurde verkündet, dass Kaiserin Amene die Ansprüche Prinz Romins anerkenne, was durch einen ausführlichen Artikel des Comto Schatzkanzlers im Inneren noch vermeintlich bestätigt wurde. Doch stand dies im eklatanten Widerspruch zur bisherigen offiziellen Meinung, wie sie z.B. unlängst auf Burg Abagund von Principe Fohnor Sirensteen zu Irendor formuliert wurde (siehe den Boten 88).

Innerhalb weniger Stunden nach der Erstveröffentlichung, in denen die Botenreiter viel zu tun hatten, verbreitete sich die sensationelle Nachricht in den großen Städten und auf den Adelsgütern des Reiches wie ein Lauffeuer.

Noch am selben Tag wurden an den wichtigsten Plätzen eilig formulierte Dementis veröffentlicht, in denen einerseits die Anerkennung der Ansprüche Romins durch die Kaiserin negiert wurden und andererseits die Urheberschaft durch den Comto Schatzkanzler auf das Schärfste bestritten wurde - verständlich, dürfte er doch ohne dieses glaubhafte Dementi die erste Person in den Kanzleien sein, die schon mal zittern dürfte.

Inzwischen regten sich auch die Ministerialen und Prokuratoren Vinsalts und Gareths und verurteilten auf das Schärfste den Artikel aus dem Aventurischen Boten 89 (siehe den entsprechenden Artikel in dieser Ausgabe).

Doch ein jeder Leser fragt sich natürlich und auch zu Recht, wie ein solcher Artikel überhaupt abgedruckt werden konnte. Noch konnten alle Hintergründe nicht geklärt werden, bekannt ist bisher

nur, dass der besagte Artikel in der Kusliker Redaktion des Aventurischen Boten eingereicht und aufgrund seiner Brisanz auch in der Garether Ausgabe veröffentlicht wurde. Aufgrund des authentischen Siegels wurde die Echtheit des Traktates angenommen und ohne weitere Überprüfung - schließlich stand der Bote kurz vor Drucklegung - als Artikel aufgenommen.

Fraglich ist jedoch nun noch, welche Person sich für dieses falsche Traktat (und Siegel) verantwortlich zeigt und warum sie dem Comto Schatzkanzler zu schaden gedenkt. Die entsprechenden Behörden des Horasreiches haben ihre Ermittlungen schon aufgenommen und ermitteln vor allem in Kuslik selbst, wo die Urheber vermutet werden.

Jens Matheuszik

Carmina von Sirensteen-Schelf

Hochverehrte Leserschaft des *Aventurischen Boten*, nachfolgend befindet sich ein Auszug aus einem Gespräch mit Cavalliera Carmina von Sirensteen-Schelf, der Justitiarin des Barons von Cres.

Dieses führte der in Vinsalt publizierte *Bosparan-Herold**, der sich im Gegensatz zum *Aventurischen Boten* nicht explizit als Wahrer der Guten Sitten versteht, so dass hier sicherlich einige Formulierungen zu finden sind, die die geschätzte Leserschaft vom *Aventurischen Boten* nicht gewohnt ist.

[...]

Bosparan-Herold: Was haltet Ihr denn von dem Artikel in der heute erschienenen Ausgabe des *Aventurischen Boten*, in dem der Comto Schatzkanzler erklärte, dass die Kaiserin die Ansprüche Prinz Romins anerkennt.

Sirensteen-Schelf: *Prinzgemahl* Romin meintet Ihr wohl - mehr ist er für mich nicht -, ach, und natürlich ein junger Heißsporn, der seine getreuen Anhänger im wahrsten Sinne des Wortes hängen lässt.

Der Artikel, den Ihr meint, scheint jedoch keineswegs echt zu sein. Ich erwarte in Kürze eine entsprechende Richtigstellung seitens des Schatzkanzlers.

Bosparan-Herold: Wie kommt Ihr darauf, dass dieser Artikel nicht vom Schatzkanzler sei? Sein Name steht deutlich bei besagtem Artikel.

Sirensteen-Schelf: Nun, ich kenne den Comto Schatzkanzler recht gut, und auch wenn wir in vielen Dingen getrennter Meinung sind, so weiß ich doch, dass er sich in Rechtsfragen sehr gut auskennt. Erst einmal ist mir bewusst, dass er sich im horasischen Recht und im Vertrag von Weidleth - den er selber für den Cronconvent siegelte - bestens auskennt und daher so etwas nicht schreiben würde, und desweiteren soll er, respektive der wirkliche Autor, mir die Professores der Vinsalter Rechtsschule nennen, die die Verbannung Romins für zweifelhaft halten. Als ehemalige Docent in der Rechtsschule kenne ich meine ehemaligen Collegi gut und kann daher guten Gewissens behaupten, dass die Verbannung Romins nicht umstritten war - wiewohl ich nicht verheimlichen möchte, dass die Verurteilung seiner Frau Mutter einigen der Juristen schon Kopfschmerzen bereitete.

Bosparan-Herold: Aber woran erkennt Ihr, dass sich der Comto Schatzkanzler respektive der eigentliche Autor nicht wirklich auf diesem Gebiete auskennen?

Sirensteen-Schelf: Ganz einfach: Ad primo kann natürlich auch eine Kaiserin fordern, was nicht wirklich existiert - nur ob sie etwas bekommt, was nicht existiert, ist eine andere Sache. Ad secundo ist ein widersprüchliches Verhalten nicht rechtsmissbräuchlich und unwirksam - dann wäre die gesamte Politik Gareths der letzten Jahre unwirksam ... Ad tertio steht Romin keineswegs Kuslik zu! Er ist zwar der Sohn seiner Mutter - und das wird sicherlich niemand bestreiten -, aber der Verfasser besagter Zeilen kennt sich anscheinend im Lehensrecht nicht aus. Bekannterweise kommt das Wort Lehen ursprünglich von leihen. König Tolman hat gegen die Leistung

des Lehnseids Kuslik an Kusmina von Kuslik-Galahan „verliehen“, doch heißt dies nicht, dass automatisch nach dem Tode Kusminas Kuslik an ihren Sohn Romin fällt. Schließlich geht in einem solchen Fall das Lehen zurück an den Lehensgeber, hier nunmehr an Königin Amene von Yaquiria, die dann das Lehen an den Erben wieder „verleiht“. Doch kann sie sich auch anders entscheiden, was sie in diesem Fall auch getan hat. Dies wird jedoch seitens der Lehensgeber fast nie praktiziert, da dies sich gegen die althergebrachten Grundsätze, Sitten und Traditionen richtet und sich ein solcher Lehensgeber den gesamten Adel zum Feinde macht. Doch bekanntermaßen hat sich der Cronconvent damals nicht dagegen ausgesprochen, sondern sich auf die Seite von Amene gestellt. Somit besitzt Romin keinesfalls irgendeinen Anspruch mehr auf Kuslik.

Bosparan-Herold: Aber warum sieht sich dann Romin weiterhin als rechtmäßiger Fürst von Kuslik, wenn die Rechtslage so eindeutig ist?

Sirensteen-Schelf: Darüber möchte ich nicht wirklich spekulieren, aber vielleicht gibt es Personen, die ein Interesse daran haben, dass er seine unrechtmäßigen Ansprüche aufrecht erhält. Hier kann man sich auch fragen, wer ihn in seinen Aktionen vor Kuslik kürzlich unterstützte ...

Aber eines sollte Romin vielleicht auch wissen: Fürst von Kuslik wird er noch nicht einmal, wenn die Kaiserin ihn plötzlich - aus welchen Gründen auch immer - wieder mit Kuslik belehnen würde, denn das Fürstentum Kuslik existiert schließlich nicht mehr. Der Cronconvent hat sich damals - übrigens auf Betreiben der damaligen Fürstin Kusmina - die *Competencia Generaiis* gegeben, durch die er eine ungeheure Machtfülle erlangte, und im Verlauf des Conventes wurde das Fürstentum Kuslik aufgelöst. Wie will er denn dann Fürst von Kuslik werden? Wenn er unbedingt Fürst werden will, dann soll ihn doch seine geschätzte Frau Gemahlin zum Fürst von Orkendorf oder dergleichen ernennen.

[...]

Jens Matheuszik



Allen Turnieren ist gemein, dass die Kombattanten dem Veranstalter eine Kopie ihres Heldenbogens zukommen lassen sollten, eine Kurzbeschreibung ihres Charakters und eine Liste d. Disziplinen, an denen sie gerne teilnehmen würden. Was darüber hinaus an Unterlagen und Entgelt gefordert ist, bitte den untenstehenden Anzeigentexten entnehmen!

Kommt zu den Waskir-Spaß-Spielen: Einhand-, Zweihandwaffen, waffenloser Kampf, Baumstamm-, Dolch- u. Schneidzahnwerfen, Bogen- u. Armbrustschießen, Eistauchen, Rodeln, Armdrücken, Tauziehen gegen Einheimische, Wetttrinken und -essen. Fischt den Apfel aus dem Rumpf oder die Plötze aus dem See, klettert auf Bäume oder fällt sie, zeigt Kreativität beim Schneemannbauen! Wetten auf die Teilnehmer werden vom Veranstalter gerne entgegengenommen. Bitte schickt Eure Unterlagen u. frankierten A4-Umschlag, DM 1.- f. Kopien sowie DM 2.- für den ersten Helden + DM 1.- für jeden weiteren bis 4 Wo. n. Erhalt d. AB an: **Magnus Oahlen, c/o Rina Scholz, Schönwalderstr. 15, 13585 Berlin, Tel. 030/35507350**

2. Turnier der Akademie von Schwert und Streich zu Ehr' der Göttin auf der Zyklopeninsel Mylamas: Geladen wird zum rundergefalligen Zweikampf in den Disziplinen: Einhändig (Schwerver, Äxte, Scharfe Hieb Waffen, Kettenwaffen u.a.), Bidenhänder, Bogenschießen, Schwimmen, Boote Fahren, Tjoste. Schreibt Euch im Gasthaus "Zum Roten Meerdrachen" zu Kuslik ein.

Schickt Eure Unterlagen mit frankiertem Rückumschlag und DM 2.- pro Kämpfer an: **Lukas Walder, Am Freudenberg 47, 42119 Wuppertal.** Es winken Prunkwaffen, Preisgelder und jede Menge AP.

1. Magierturnier zu Riva: Kampfzauber, Illusionszauber, Heilkunde Krankheiten, Magie, Sprachen Kennen, Lesen, Schreiben, Rechnen, Sternkunde. Bonuspunkte für Stab- und Kugelzauber! Jeder Teilnehmer erhält AP, Dukaten, eine Rangliste und die Gewinner einen DSA-Artikel. Schickt Eure Unterlagen mit einem beschrifteten und ausreichend frankierten Rückumschlag und DM 1,50 für den ersten, DM 0,50 für jeden weiteren Helden (bar, bitte mit Tesaflim sichern) bis 3 Wo. n. Erhalt d. AB an: **Sascha Buchenthal, Engelbert Str. 23a, 52078 Aachen.**

Die bezaubernde Nynaria Vogelhüter lädt zum: **1. Turnier zu Burg Feenwalde** Gemessen wird sich in folgenden Disziplinen: Äxte, Scharfe Hieb Waffen, Speere/Stäbe, Schwerter, Waffe der eigenen Wahl, Zechen und Partnerkampf (Einzelkämpfer unerwünscht!). Ferner wird um Spenden für den Erhalt der Burg gebeten und daran erinnert, Sitzkissen/Decken mitzubringen. 3.- DM kostet der erste Held, 2.- DM jeder weitere. Bitte bis spätestens 4 Wochen nach Erhalt des Boten mit frankierten Rückumschlag, Kopie des Heldenbriefs und ausführlicher Beschreibung an: **Klaus Pantry, Im Weidengrund 2, 61352 Bad Homburg, nynaria@yahoo.de** (falls Fragen bestehen) 'Hyperhelden' werden zurückgeschickt und nochmals danke an alle, die sich bei der Vorabmeldung beteiligt haben.

Ich wollte nur mal fragen, wer alles noch keinen Turnierbericht von der 4. **Festspielwoche zu Briskengrund** erhalten hat. Ich konnte den Veranstalter davon zwar kontaktieren, und er hat mir gesagt, dass das Turnier nicht fortgesetzt würde und ich im Januar (ein halbes Jahr nach dem Turnieranfang) meine Teilnahmegebühr zurück erhalten sollte. Bisher ist aber nichts gekommen. **Daniel Steinbach, dsa_daniel@yahoo.de**

Die Sprache der Brandung

Eine Mär von Cyclopea

Efferds Wirken nimmt vielerlei Gestalt an. Mal erkennt man es aus dem Schreien der wehklagenden Seevögel, mal ist es der Geruch eines Sommerregens, aus dem wir Erkenntnis gewinnen, mal sind es die ewigtiefen und doch immer einzigartigen Nuancen im Blau des Meeres, die uns vom Launenhaften künden.

Zur alten Stadt Rethis auf den Zyklopeninseln, wo die Hyazinthe blüht, begab es sich im Mond des Meeressgottes, dass drei seiner Priester heraustraten aus dem blauornamentierten Tempel und zum Strand wandelten. Vor sich trugen sie das heilige Efferdhorn auf einem Kissen, Zweifel war in ihren Augen. Sie suchten im Meeresrauschen den Rat des Gottes. Während sie das Horn an den Saum der Brandung legten und lange Zeichen in den Sand drückten, sammelten sich in respektvoller Entfernung Fischer, Netzknüpfer und Kinder, die eifrig das Orakel der Geweihten verfolgten. Einige fragten sich neugierig, ob denn nun zum ersten Mal das Horn geblasen werden sollte, denn dies ist in all den Jahren, da es die Geweihten hüteten, nicht geschehen.

Mit der anbrechenden Flut leckten die Wellen immer weiter an das heilige Artefakt der Kirche heran.

Die erste Welle hinterließ Wogenschaum und ein kaum fingernagelgroßes Krabbenwesen. Die kleine Gezeitenspinne krabbelte über das Horn und verschwand im Sand.

Die zweite, kräftigere Welle spülte über das Horn und ließ es umher rollen in der Brandung, dass die Efferdjünger fürchteten, es werde vom Meer zurückgeholt.

Die dritte Welle aber sprang

aus den Tiefen der See, donierte über den Strand und rollte mannhoch über die Gefährten von Wind und Wogen hinweg, dass die Rethiser aufschrien. Als sich die Flutwelle zurückgezogen hatte und sich zwei Geweihte aus Algen und Seesternen erhoben, fehlten der Geweihte Siphion und das Horn. Efferd hatte sie mit sich genommen. Stunden harreten die Efferdpriester aus und

priesen die Macht ihres Herren.

Doch erst mit einsetzender Ebbe fand man den todbleichen Siphion, zwischen Felsen liegend, das Efferdhorn in der zerschundenen Hand. Beide wurden in den Tempel gebracht, dessen Türen sich für sieben Tage schlossen, während derer die Brandung gegen die Kaianlagen der Hafenstadt schäumte.

Das Efferdhorn zu Rethis

Dieses heilige Artefakt ist ein über zwei Spann langes weiß, blau und rot gesprenkeltes Muschelhorn, aus dessen verdrehtem Hohlraum die Meeresbrandung zu hören ist. Verzierungen aus Mondsilber schmücken die Außenseite mit unbekanntem, tropfenartigen Emblemen. Es wurde am 24. Efferd des Jahres 24 Hal von einem leibhaftigen Necker dem Tempel zu Rethis übergeben (*siehe auch AB 59, S. 17*) und lange Zeit blieb sein Zweck verborgen. Wie das ästhetisch geformte Musikinstrument klingen mag, weiß niemand, da es noch nie jemand gewagt hat, hineinzublasen.

Nach einer Woche öffneten sich die Delphinportale endlich und der genesene Geweihte Siphion führte die Messe. Er offenbart den Gottesfürchtigen, dass die Zeit des Zweifels vorbei sei und das heilige Efferdhorn seiner Bestimmung zugeführt werde - dafür müsse es uns jedoch verlassen. Ängstliches Raunen schlich sich durch die Tempelgalerien. »Das Geschenk des Launenhaften ist für die Menschen bestimmt, jedoch nicht für unsere schöne Küste, sondern für ein weit entferntes Land, dessen Namen ihr kaum aussprechen könnt, und eine Stadt zwischen den Fluten, die der Kraft des Hornes mehr bedarf. Wenn das Wasser mit nachtblauen Schlünden und berstenden Ästen gegen die Wehrmauer der Stadt peitscht, möge ein Gesegneter, aus dessen Brust der Atem der zwölf

spricht, das Horn blasen, und das Unheil wird weichen."

Es heißt, noch am selben Tage sei ein Schiff von den Füßen des Priesters Siphion betreten worden. In den Händen hielt er ein Seidentuch, in das das Horn eingeschlagen war. Nur wenige Begleiter sollten ihm mit Beherztheit, Wagemut und scharfen Klängen auf diese lange Queste folgen. Nachdem das Schiff vom Horizont verschluckt worden ist, drang nie wieder Kunde vom Geweihten nach Rethis, der Perle von Hylailos, denn seine Reise führte ihn weit fort in die große Finsternis dieser Welt - die Schwarzen Lande, hinter denen die Blutige See der Unbarmherzigen Ersäuerin gluckst.

Anton Weste

Weitere Meisterinformationen sowie ein Szenariovorschlag zum Efferdhorn auf Seite 18.

Wolfsnacht

von Frank Jay Hagenhoff

nach einer Kurzgeschichte von Karl Edward Wagner
für einen Meister und 3 bis 6 Spieler mittlerer Erfahrungsstufe

"Schnee war gefallen, dem eisigen Atem Firuns gleich, der das Land verschwinden ließ unter der weißen Masse. Wege waren nicht zu unterscheiden von Feldern. Und er lag dort, irgendwo im hellen Nichts, sterbend. Er war auf der Suche nach Wild gewesen, als ihn plötzlich das Wolfsrudel überrascht hatte. Wie aus dem Nichts waren sie erschienen, sicherlich zwanzig auf einmal! Zwei hatte er noch mit dem Jagdspieß erlegt, doch dann hatten sie ihn niedergeworfen und das Leittier hatte ihm die Kehle zerbissen.

Ein Schatten fiel auf ihn. Ein Mann. »Sei begrüßt, Ortan.« Mit brechenden Augen sah er in das sanfte Gesicht Talvars, des Spielmannes. Der Jäger versuchte zu sprechen, doch er brachte nur Gurgeln hervor. Der Spielmann legte ihm die warme Hand auf die Stirn. »Nur ruhig. Du stirbst. Aber sei unbesorgt, dein Herr und der Rest der Gesellschaft werden bald folgen!« Dann stand er auf und gab dem wartenden Rudel einen Wink. Rasende Schatten erreichten den Jäger, der vergeblich zu schreien versuchte ..."

Das Abenteuer

Der Barde Talvar ist ein Mann-Wolf: Abkömmling einer Menschenfrau und eines Himmelswolfes, voll Hass gegen die Menschen, die er zu vernichten sucht. Im Svellmland hat er neue Beute gefunden: Eine Medica, die Rachegeplüste gegen Jargo von Quintian-Quandt hegt, wird von ihm dazu gebracht, dessen Sohn Ranvas mit einem besonderen Trank in den Wahnsinn zu treiben. Daraufhin bietet sie sich Jargo als Medica an und verleitet ihn, ebenfalls durch Talvars Manipulation, mit Sohn und Gefolge in einem einsamen, befestigten Hof im Svellmland zu überwintern. Talvar ist damit am Ziel seiner Wünsche, kann er doch hier draußen sein Wolfsrudel auf die Menschen hetzen und sie nacheinander umbringen.

Wie die Helden in die Weiten des Svelllandes geraten, möge der Meister entscheiden. Vielleicht sind sie auf dem Weg von Norden nach Lowangen, auf der Flucht vor dem Winter, vielleicht führt sie eine wichtige Nachricht oder ein Freund in Not gen Tjolmar, vielleicht kommen sie einfach nur so vorbei, sie verirren sich auf jeden Fall in einem plötzlich hereinbrechenden Schneesturm (welcher viel zu früh in diesem Jahr fällt, dies ist aber wirklich Zufall). Sie erreichen knapp Jargos Hof und werden traviagefälliger aufgenommen, zumal an eine Weiterreise vorerst nicht zu denken ist. Dort werden sie in die Machenschaften des Bardens Talvar verstrickt und mit handfesten Problemen konfrontiert: Was zunächst wie ein hungriges Rudel Wölfe erscheint, das auch Menschen anfällt, erweist sich bald als geführter Schrecken mit klar umrissenem Ziel.

Die Ankunft

Allgemeine Informationen:

Der Tag neigt sich dem Ende entgegen. War es am Vormittag noch sonnig, so zog es im Verlaufe des Tages zu und nun seid ihr mitten in einen Schneesturm hineingeraten. Ungewöhnlich, eigentlich sollte es noch mindestens vier Wochen bis zum ersten Schnee dauern, aber so kann man sich irren.

Die dicken Schneeflocken fallen dicht an dicht. Ihr seht kaum weiter als bis zum Vordermann, die Pferde sind erschöpft und ihr sucht verzweifelt nach einem kleinen Wäldchen, in dem ihr die Nacht geschützt verbringen könnt. Ihr habt euch völlig verirrt!

Plötzlich schnaubt das erste Pferd und scheut. Bei genauerem Hinsehen entpuppt sich die Schneewehe vor euch als etwas ganz anderes, denn eine Hand schaut daraus hervor.

Meisterinformationen:

Die Hand gehört zum Jäger Ortan, einer von Jargos Leuten, der auf der Suche nach Wild war. Er ist nicht mehr zu erkennen, die Wölfe haben ganze Arbeit geleistet, die Kleidung hängt in Fetzen und ist blutbeschnitten.

Angebracht sind *Totenangst*-Proben, vielleicht auch *Selbstbeherrschungs*-Proben ob des schrecklichen Anblicks. Spuren sind nicht mehr zu finden, der Schnee hat alles zugedeckt. Eine gelungene *Sinnenschärfe*-Probe +10 lässt die Helden in der Nähe zwei weitere kleine Erhebungen sehen, unter denen die Kadaver von jungen Silberwölfen zu sehen sind. Der Mann ist seit etwa ein oder zwei Stunden tot.

Kreieren Sie eine unheimliche Stimmung. Es ist kalt, die Sicht ist miserabel,

und da sind Wölfe, die sehr hungrig sein müssen, wenn sie sogar einen Menschen anfallen. Lassen Sie die Helden Ausdauerpunkte verlieren und beschreiben Sie, dass sie immer schwächer werden und auch die Pferde langsam nicht mehr können. Aber sie *müssen* weiter, wollen sie nicht selbst im nächsten Frühjahr von Reisenden als Leichen gefunden werden...

Allgemeine Informationen:

Der Gedanke an Wölfe macht euch schaudern, auch wenn ihr ziemlich sicher seid, dass eine so wohl gerüstete Truppe wie ihr sicherlich wenig vor ein paar Graupelzen zu fürchten hat. Jedoch: Ihr wisst nicht wohin, der Schneesturm wird immer heftiger und Schutz scheint sich nicht zu bieten. Allenfalls zwei Bäume hier oder ein Busch dort, nichts jedoch, was helfen könnte. Die Eiskruste auf euren Mänteln knistert, ab und an schnaubt ein Pferd. Sonst ist da nichts außer dem Heulen des Windes ...

... oder etwa doch? Sind das nicht Schatten, die um euch herumschleichen? Etwa wolfsgroß? Auch die Pferde werden unruhig. Ihr lockert die Schwerter in den vereisten Scheiden, vielleicht bekommen sie bald Arbeit.

Da, endlich, Bäume um euch herum! Wenn es euch gelingt, weit genug in den Wald einzudringen, könnt ihr vielleicht einen windgeschützten Platz finden, um ein Feuer zu entfachen.

Riecht da nicht etwas? Der Rauch eines Holzfeuers! Das Gelände scheint anzusteigen. Die Pferde drohen, bei jedem Schritt zusammenzubrechen, aber auch sie fühlen die nahende Rettung und mühen sich weiter.

Die Bäume öffnen sich zu einer Lichtung. Dunkel erheben sich Gebäude und eine Wehrmauer gegen den schneebedeckten Himmel ab. Verzweifelt treibt ihr eure Pferde an und brüllt, als ihr das Tor in der Mauer erreicht. Doch niemand antwortet!

Meisterinformationen:

In einer Nacht wie dieser werden natürlich keine Wachen aufgestellt, wer soll schon kommen? Und bei dem Sturm hört man auch keine Schreie. Über die Mauer klettern ist wohl auch nicht drin, machen Sie den Spieler klar, dass sie ausgepumpt sind. Wenn die Helden gegen das Tor hämmern, schwingt es jedoch zur allgemeinen Verwunderung auf! Sie kommen in den Hof des Landgutes. Eine Beschreibung der Örtlichkeiten findet sich am Ende des Abenteuers.

Spezielle Informationen:

Die Helden werden von einer Wache, die zufällig aus dem Fenster schaut, entdeckt. Nach einem kurzen Moment der Überraschung werden sie jedoch gastlich aufgenommen und in das Haupthaus geführt, die Pferde von Dienern in den Stall gebracht. Noch im Hof können die Helden eine heftige Diskussion mitbekommen. Eine Frau, offensichtlich die Wachhabende, schwört Stein und Bein, dass sie das Tor selbst verriegelt hat, als der Sturm begann. Ein Mann um die 40 hält dagegen, dass dies doch wohl nur eine Schutzbehauptung sein könne. Besieht man sich das Tor, sind keine Spuren eines gewaltsamen Öffnens zu finden.

Das Haus selbst ist wohnlich eingerichtet, wenn auch schlicht. Dicke Pelze und Teppiche hängen über den mit hölzernen Läden geschlossenen Fensteröffnungen. Im Vorraum führt eine Treppe nach oben (zu den Quartieren), eine weitere nach unten (in den Keller). Geradeaus werden die Helden in die Große Halle gebracht, wo gerade das Abendessen eingenommen wird. Die Tafel biegt sich zumindest am Herrentisch von lauter guten Speisen. Ein etwa 60 Jahre alter Mann mit grauem Haarkranz, in kostbare Felle gehüllt, springt auf: »Ah, Gäste! Gut, gut, kommt nur herein, in Travias Namen! Kommt und esst mit uns, ihr müsst ja halb erfroren sein!«

Meisterinformationen:

Der Mann, der die Helden so herzlich begrüßt, ist Jargo, der Herr des Hauses. Die Helden werden von ihm an den Herrentisch geholt, rechts und links davon schließen sich die Tische des Gesindes an. Die Helden bekommen Schüsseln mit warmem Wasser für die Füße, Felle und vor allem heißen Wein, dazu volle Teller, um sich zu stärken.

Jargo fragt derweil die Helden nach dem Woher und Wohin, stellt die anderen Mitglieder des Ralderhofes vor, darunter auch den Mann aus dem Hof, den Haushofmeister Riccard von Eisenbrück (s. Anhang) und erklärt auf Nachfrage, warum er zu dieser Jahreszeit hier ist: »Wisst ihr, das Leben in der Stadt ist tödlich langweilig, gerade im Winter. Das dauernde Salbadere und Schachern über die-

sen oder jenen Posten, dazu diese stinkenden Orken, nein, das ist auf die Dauer nichts. Zumal ich den Winter auch hier, auf dem Ralderhof verbringen kann, einem alten Wehrhof, den ich vor ein paar Jahren sehr günstig erworben habe. Die Gegend ist gut für die Jagd, die Luft ist frisch und für meinen Jungen kann das auch nur gut sein.« Sein Gesicht verdüstert sich beim letzten Satz sichtlich. Auf Nachfrage sagt er: »Ich weiß nicht, was in den Jungen gefahren ist, aber er hat sich verändert. Und die Medica meinte, dass ich ihn hierher bringen solle, damit sich sein Geist wieder kläre.« Auf die Frage, was denn mit dem Jungen sei: »Oh, so genau weiß das niemand. Meine Medica, Perainfried von Strassnitz aber meint, eine Störung des Geistes entdeckt zu haben, die sie nun behandelt.« Zu dem Toten: »Ich hoffe doch nicht, dass das einer meiner Jäger war. Er ist überfällig, aber das ist nichts ungewöhnliches. Einige meiner Leute suchen bereits nach ihm.«

Weiterhin ist zu erfahren, dass die Helden über einen halben Tagesritt von der Straße entfernt sind, auf der sie gekommen sind. Sie sind irgendwann abgekommen und dann schnurstracks nach Norden geritten.

Allgemeine Informationen:

Jargo springt nach den Erklärungen auf: »Doch genug davon! Lasst uns fröhlich sein! Barde!« Ein Mann Ende 20 mit der Gestalt eines Elfen, aber ohne die spitzen Ohren tritt hinter einer Säule hervor. »Dies ist Talvar, der beste Barde, den ihr je vernehmen werdet. Es ist mir gelungen, ihn über den Winter für meinen Hof zu gewinnen. Talvar, spiel uns etwas Fröhliches!«

Der Barde verneigt sich. Grazile Finger gleiten über die Laute und mit kristallklarer Stimme singt er ein Lied über eine Prinzessin, die einen Dämonen liebt. Nicht gerade das, was ihr fröhlich nennen würdet, gerade in diesen Zeiten! Jargo bemerkt dies auch schnell und ruft: »Talvar, ich kenne deine morbide Ader, aber lass sie heute ruhen! Etwas schwungvolles für unsere Gäste!« Wieder verneigt sich der Barde und beginnt ein altes Kampflied, in das die Waffenknechte grölend einstimmen.

Meisterinformationen:

Hellsichtsprüche ergeben nichts Neues. Werwesen sind bekanntlich damit nicht zu entdecken. Am Ende des Abends erhalten die Helden ihre Zimmer: solche von Stand bekommen Einzelzimmer im oberen Stockwerk des Haupthauses (wo z.B. auch Jargo nächtigt), der Rest beim höheren Gesinde eine Etage tiefer. Natürlich ist es auch möglich, dass zwei Helden im selben Raum schlafen, wenn jemand seinen Gefährten z.B. als Leibdiener vorstellt.

Ein Tag zum Ruhen

Meisterinformationen:

Der nächste Tag ist für die Erholung der Helden gedacht, am Tag danach ist nämlich eine Jagd geplant, zu der die Helden natürlich eingeladen werden. Die Pferde benötigen nach der Tortur ohnehin mindestens zwei Tage Ruhe. Zudem können die Helden Gerüchte hören und den Hof bzw. das nähere Umland erkunden. Zu Ranvas werden sie auf Anordnung der Medica nicht gelassen. Er soll sich so wenig wie möglich aufregen, und ein Magier z.B., der Sprüche über ihn wirft, ist sicherlich nichts, was ihn beruhigt. Zum Abendessen würde er wohl erscheinen. Jargo hört in Dingen, die seinen Sohn angehen, völlig auf die Medica. Welche Gerüchte die Helden mitbekommen, können Sie als Meister auswürfeln oder Sie lesen sie einfach der Reihe nach vor. Jedes Gerücht ist gekennzeichnet: wahr (W), teilweise wahr (T), falsch (F). Dazu können Sie natürlich noch munter weitere Gerüchte erfinden, um auf falsche Fährten zu locken, andere könnten versuchen, die Aufmerksamkeit der Helden durch Gerede zu eringen.

- Der wahre Grund für Jargos Hiersein ist, dass sein Sohn in seinem Stadthaus einen Diener mit bloßen Zähnen die Kehle zerrissen hat. Dazu will er immer nur rohes, blutiges Fleisch. Die Bevölkerung wurde unruhig, also ist man mehr oder minder hierhin geflohen. (W)
- Perainfried von Strassnitz ist eigentlich eine Art Viehdoktorin und Astrologin. Aber sie ist die einzige, die sich von Jargo als Medica noch anheuern ließ. (W)
- In den Wäldern haust eine große Räuberbande. Sie überfällt Reisende und hinterlässt dabei Spuren wie von einem Wolfsrudel. Der Anführer soll ein Werwolf sein. (F)
- Die Medica war schon einmal für Jargo tätig. Damals hat sie seinen besten Stier nicht von einer Seuche heilen können und wurde mit Schimpf und Schande verjagt. Es hat ihn einiges gekostet, sie dieses Jahr wieder einzustellen. (W)
- Die Orken sind in dieser Gegend wieder sehr aktiv. Man sagt, dass darunter sogar Tscharshai sein sollen, die als verbündet gelten. (F)
- Jargo hat einige Feinde im Neuen Reich. Diese sind seit Jahren hinter ihm her und haben geschworen, alles zu tun, um ihn und seine Familie zu vernichten. (W)
- Talvar ist ein im westlichen Svellttal bekannter Barde. Er lässt sich gern auf Landgütern anheuern. Das Stadtleben ist nichts für ihn, sagt er immer. (T)

- Ranvas ist besessen. Dies geschah nach einem Fluch, der von einer alten Hexe ausgesprochen wurde, weil sie von Jargo von seinem Land gejagt wurde. (F)
- Jargo ist von der Jagd besessen. Deshalb hat er seine Frau bei der Geburt seines Sohnes verloren, die aus Gram starb, weil er sich mehr dem fringefälligen Jagdwerk denn seinen traviagefälligen Pflichten widmete. (T)
- Der Haushofmeister, Riccard von Eisenbrück, lässt gerne mal die Luft in den Weinschlauch. Dazu hat er auch allen Grund, war er doch in die Jargos Gattin verliebt und wünscht diesem nach ihrem Tod die Zorganpocken an den Hals. Aber er ist nun mal treu ergeben ... (W)
- Der Anführer der Söldner, Eslamo der Wunderliche, ist verrückt ... komplett wahnsinnig. Warum Jargo ihn immer noch in seinen Diensten hält, wissen allein die Götter. (T)
- Mehr als eine Knochenbrecherin und Quacksalberin ist Perainfried von Strassnitz nie gewesen. Wahrscheinlich macht sie den armen Kerl mit all den Mittelchen und Tinkturen nur noch kränker. (W)
- Auf dem Gehöft spukt es. Erst gestern ist der Magd Jadwige im Lagerhaus ein dicker Schinken ohne ersichtlichen Grund auf den Kopf gefallen. (F)
- Eigentlich weiß keiner, warum Talvar sich bei Jargo verdingt. Bei seiner Klasse müsste er im Süden leicht mehrere reichere Gönner finden. (W)
- Die Wölfe in dieser Gegend sind recht zahlreich. Man sagt sogar, dass sie einen eigenen König haben. (T)
- Die Medica geht allen auf den Geist mit ihren Erzählungen von 'bösen Omen', die sie in den Sternkonstellationen gesehen haben will. (W)
- Haushofmeister von Eisenbrück ist nicht so betrunken, wie er gern tut. Er brüht oft, aber er ist dabei hellwach. Er muss etwas planen ... (F)
- Jargo ist wohlhabend und hier im Svellttal äußerst angesehen. Im Mittelreich aber hat er einigen Dreck am Stecken. Was genau ... wer weiß? (W)
- Der alte Luán, Jargos Kammerdiener, ist ein grausamer Mann. Nachts lässt er lebende Hühner ausbluten, um mit dem roten Saft seltsame Zeichen auf den Boden zu malen. (F)
- Salricia, die Erste der Hundeführer, hat ein sehr inniges Verhältnis zu ihren Tieren. Wäre kein Wunder, wenn sie die Sprache der Hunde und auch Wölfe versteht. (T)

Im Verlaufe des Tages kehrt auch die von Jargo ausgeschickte Gruppe zurück, die den vermissten Jäger suchen sollte. Sie konnten ihn aber nicht finden (inzwischen ist die Leiche dick von Schnee bedeckt). Der Weg zum nächsten Dorf ist unpassierbar, man muss auf besseres Wetter warten, um Weiterreisen zu können, was sicherlich drei oder vier Tage dauert. Zudem haben die Jäger die Anwesenheit von Wölfen bemerkt, die sich aber stets außer Bogenschussweite gehalten haben. Das Wild muss diesen Winter wohl knapp sein, wenn die Graupelze sich so offen zeigen.

Der Abend des 2. Tages

Das Abendessen verläuft wie am Vortag, nur bekommen die Helden nun nach ihrem Stand einen Platz zugewiesen (der Krieger also weiter oben an der Tafel als der Streuner etc.). Dazu sind die neuen Gäste natürlich aufgefordert, nach ihrem Können zur Unterhaltung des Hofes beizutragen, also ein Lied vorzutragen, Kunststücke zu zeigen, ein Abenteuer zu erzählen usw. An diesem Abend sitzt neben Jargo ein schlanker, junger Mann, dessen Ähnlichkeit mit ihm nur einen Schluss zulässt: dies ist Ranvas. Still brüht er über einer Platte mit Braten. Hinter ihm stehen zwei kräftige Bedienstete, die Medica sitzt direkt daneben. Die Stimmung im Saal ist gedrückter als am Vorabend.

Meisterinformationen:

Ein magisch begabter Held wird wahrscheinlich versuchen, einen Hellsichtspruch auf Ranvas zu sprechen. Dieser trägt jedoch ein Amulett, in das man mehrere REFLECTIMAGO implizierte (eine nicht gerade günstige, jedoch praktikable Methode, sich vor magischen Angriffen zu schützen). Davon sind noch drei übrig. Sollen die Helden doch ruhig weiterschwitzen ...

Allgemeine Informationen:

Der Barde Talvar spielt gerade eine Ballade aus dem Bornischen, als der Sohn plötzlich brüllt: »Ich befahl doch, rohes Fleisch zu bringen! Dieses hier ist verbrannt!« Die Diener hinter Ranvas sind sprungbereit, während die Medica mit beschwichtigender Stimme sagt: »Ich werde die Köche züchtigen lassen. Aber, seht doch nur, es ist immer noch gut und rot. Das Feuer hat das Fleisch gerade mal ein wenig aufgewärmt.« - »Ich sagte, ich will rohes Fleisch! Nichts, was das Feuer schon getötet hat! Es muss noch blutig sein! Und ich will *jetzt* davon!« Ranvas wirft den Teller mit dem Braten zu Boden, wo sich begierig die Hunde darauf stürzen. Als er sieht, wie die Tiere um die Fleischbrocken kämpfen, greift er mit wildem Grinsen zu einer der Vorlegeplatten, nimmt ein Stück Fleisch und gräbt seine Zähne hinein. Mit einem befriedigten Knurren reißt er große Fetzen heraus und verschlingt sie.

Meisterinformationen:

Nachdem das Essen beendet wurde, wird Ranvas wieder auf sein Zimmer gebracht. Als er verschwunden ist, lebt die Stimmung auf, man hört Gelächter und am Ende der Gesindetafel wird ein rauhes Lied gesungen. Für die Helden bietet sich die Möglichkeit, sich mit verschiedenen Leuten zu unterhalten und einige weitere Gerichte aufzuschmecken. Ansonsten sollten sie frühzeitig ins Bett gehen, ist doch für morgen die Jagd geplant, zu der natürlich ihr Erscheinen erwartet wird.

Der Tag der Jagd

Am frühen Vormittag versammelt sich die Gesellschaft im Hof zur Jagd. Es ist immer noch klirrend kalt, aber Praios zeigt sich und es fällt kein Schnee. Jargo ist beritten und trägt dicke, aber nicht einengende Kleidung und einen Speer. Genauso steht es um zehn weitere Leute (Jäger und Söldlinge). Talvar ist ebenfalls dabei, ist aber nicht bewaffnet bis auf einen schweren Dolch. Die Hundemeute (alles Winhaller Wolfsjäger) springt freudig um die Pferde herum. Es soll heute auf einen kapitalen Kronenhirsch gehen, den die Suchmannschaft am vorherigen Tage gesehen hat.

Meisterinformationen:

Natürlich bekommen auch die Helden Kleidung und Jagdwaffen, sofern sie solche benötigen, auch Pferde werden gestellt. Sollte einer der Helden mit mehr als Jagdspieß und Dolch und mit mehr als einem Lederpanzer kommen, wird er von Jargo leicht höhnisch gefragt, ob er zur Jagd oder zur Schlacht reite. Bögen sind ebenfalls eher ungern gesehen, der Haushofmeister wird mitteilen, dies widerspreche den Jagdgepflogenheiten.

Einwände wegen der Wölfe wird Jargo zur Seite wischen: »Wir werden keinen Ärger mit Wölfen haben. Die Jagdgesellschaft ist viel zu groß, und das Tageslicht wird die Grauröcke hindern, ihre Verstecke zu verlassen. Im Wald ist zudem die Schneedecke zu dünn, als dass die Pferde einsinken könnten. Das echte Problem heute ist, wie wir an den Kronenhirsch herankommen!« Weitere Einwände können nur dazu dienen, die Helden als Feiglinge dastehen zu lassen.

Wundern sich die Helden über Talvars Erscheinen, wird er ihnen mitteilen, dass er eine Ballade über die Hatz zu schreiben gedenke, was man am besten vermag, wenn man dabei war. Eine *Etikette-Probe* mag einem Helden dazu sagen, dass es für einen gedungenen Spielmann nichts ungewöhnliches ist, über seinen Brotherren Loblieder zu singen, damit sich dessen Ruhm vermehrt. In Wahrheit ist Talvar nur dabei, um im Notfall die Aktionen seines Rudels besser leiten zu können.

Allgemeine Informationen:

Das Tor des Hofes geht auf, die Meute stürzt noch angeleint hinaus und die Jäger hinterdrein. Nach einiger Zeit erreicht man den Waldrand. Der Schnee war zunächst noch recht hoch, doch im Wald ist es, wie vorausgesagt, einfacher. Die Hunde werden von der Leine gelassen, vorbei geht es an Steineichen, Schwarzfichten und Rotbuchen. Die Meute folgt zunächst, wie es scheint, noch einem Trampelpfad, verschwindet dann aber im Dickicht, immer noch verfolgt von den Jägern. Trotz der schneidenden Kälte hat auch euch das Fieber der Hatz ergriffen. Den Speer in der einen, die Zügel in der anderen gebt ihr den Pferden die Sporen, um den Anschluss nicht zu verpassen. Um euch herum brüllen die Jäger: »Schneller, den Hunden nach! Sie zerreißen ihn sonst!« — »Ich wette meinen Sold für heute, dass die Hunde den Hirsch schon am Boden haben, wenn wir kommen!« — »Die Wette gilt!« Und wer weiß, vielleicht heulen sich die Hunde das Gleiche zu ...

Die Hunde finden tatsächlich recht rasch eine Spur und rennen ihr nach, schneller als die Pferde mithalten können. Auf einer Lichtung kommt die Jagdgesellschaft zu einem Halt, denn hier muß die Meute sich geteilt haben. Die Spur des Kronenhirsches trifft auf eine zweite, die Fährten führen jedoch in zwei verschiedene Richtungen. Jargo ist aufgeregt und befiehlt, dass sich die Gruppe teilen soll, um beide Tiere zu bekommen. Die Helden folgen mit drei Jägern der einen Fährte, Jargo nimmt die andere. Und wieder geht es weiter ...

Meisterinformationen:

Den Helden sollten auf jeden Fall *Reiten*-Proben abverlangt werden, wobei ein Sturz durch den Schnee etwas gedämpft wird. *Fährtsuchen*-Proben etc. erübrigen sich, die Hunde erledigen dies und deren Spur ist gut zu folgen. Zudem sind auch die Jäger da. Macht trotzdem ein Held eine solche, kann er erkennen, dass es vier Hunde sind, die den Hirsch verfolgen, also im Vergleich recht wenig.

Etwas abseits vom Weg sind dazu Wolfsspuren zu erkennen. Diese haben auch den zweiten Kronenhirsch verfolgt, man könnte fast annehmen, die Wölfe hätten die Hirsche extra aufeinander zu gejagt, um sie dann auseinanderzutreiben ...

Nach einigen weiteren Meilen ist der Hirsch in die Enge getrieben. Er steht am Fuße eines Steilhanges, ein Hund liegt mit eingeschlagenem Kopf zu seinen

- Kurzzenario -

Wolfsnacht

Füßen. Der Rest der Meute versucht, nach dem Tier zu schnappen, gleichzeitig aber, den Hufen und dem Geweih des Tieres auszuweichen.

Die Jäger machen respektvoll Platz, um dem 'ranghöchsten' Helden die Ehre des ersten Wurfes zu überlassen, danach sind die anderen Helden dran, die Jäger besorgen den Rest. Sobald der Kronenhirsch am Boden liegt, fallen die Hunde über ihn her. Die Jäger steigen ab, um die Hunde anzuleinen und den Hirschen für den Transport zu präparieren. Eine Jägerin gibt den Helden einen kleinen Krug mit Branntwein, um auf die erfolgreiche Jagd anzustoßen und Firun zu danken.

Und da passiert es! Wie aus dem Boden gewachsen stehen Wölfe unter den Jägern. Graue Schatten springen die Menschen an. Einer hatte nie eine Chance, noch bevor er weiß, was passiert, ist seine Kehle zerfetzt. Ein anderer Jäger hat noch genug Zeit, mit seinem Jagdspieß einen springenden Wolf zu töten, dann wird er selbst von zwei, drei der Tiere zu Boden gerissen.

Meisterinformationen:

Dies ist der Zeitpunkt, den die Wölfe für den Angriff wählen. Werte für einen Silberwolf:

MU 13 LE40 AT/PA9/5 GS 10 RS 3 AU 60 TP2W+2 MR 2

Die Wölfe (Anzahl: für jeden Helden 2, evtl. 'Nachschub', falls der Kampf zu schnell zu Enden droht) versuchen vor allem, die Helden mit einem Sprung und gezielten Angriffen zu töten, dazu kämpfen sie als Meute (s. **Drachen, Greifen, Schwarzer Lotos**, S. 60, 66 und 68). Sie kämpfen bis zum Tode. Im Kampf wird es alle anderen Jäger erwischen. Sollte nach dem Kampf noch jemand die Tiere untersuchen, so kann bei einer gelungenen *Tierkunde-Probe* erkannt werden, dass die Tiere gut genährt sind, also nicht unter Nahrungsknappheit leiden. Zudem ist es ungewöhnlich, dass Wölfe bis zum Tode kämpfen, wenn sie auch fliehen könnten.

Sollte es wider Erwarten für die Helden schwieriger werden, die Wölfe zu töten, könnte die andere Jagdgruppe zu ihnen stoßen, die den zweiten Hirschen verloren hat und deswegen der ersten Gruppe folgte.

Eintrauriger Abschied

Allgemeine Informationen:

Die Stimmung beim Festbankett ist gedrückt. Eure Wunden wurden behandelt und nun sitzt ihr vor dem gebratenen Kronenhirsch, doch rechte Stimmung will nicht aufkommen. Die Jagd ist nie ganz gefahrlos, mit Verwundeten oder gar Toten ist immer zu rechnen. Aber drei Tote bei einer Hirschjagd, das ist zu viel! Die Männer und Frauen trinken still ihr Bier. Anstatt wie sonst Jägerbosparano auszutauschen, sieht man an den Tischen das Gesinde die Köpfe zusammenstecken und tuscheln. Dabei werden auch immer wieder Blicke zur Herrentafel geworfen, an der Ranvas' Platz heute leer ist. Die Medica sitzt an ihrem Platz, in Gedanken versunken, und bedankt den Hofstaat ab und zu mit dunklen Blicken.

Meisterinformationen:

Jargo wird sich die Geschichte von dem Angriff der Wölfe dreimal erzählen lassen, dabei immer nur den Kopf schütteln und davon sprechen, wie unnatürlich das Verhalten der Wölfe war. Silberwölfe sind sonst eher scheue Tiere, die nur in Zeiten von Hunger sich zu großen Meuten zusammenfinden.

Sitzt einer der Helden beim Gesinde, so wird er zwar von den Gesprächen ausgespart (es sei denn, er hat sich während des gestrigen Tages Freunde machen können), aber eine gelungene *Sinnenschärfe-Probe* lässt ihn zumindest hören, dass Ranvas heute am Tage für einige Stunden hatte seinen Bewachern entfliehen können und erst nach stundenlangem, verzweifelter Suche am Waldrand gefunden wurde (das Tor hatte in Erwartung der Jagdgesellschaft offengestanden). Er war sehr gewalttätig und man war gezwungen, ihn einzusperren. Auch heute geht man halbwegs früh zu Bett, niemanden ist nach feiern zumute.

Der nächtliche Angriff

Allgemeine Informationen:

Ihr erwacht durch Hornsignale. Menschen schreien draußen in höchster Todesnot, ihr hört das dumpfe Stakkato von Stiefeln, vor allem aber: Wolfsgeheul! Als ihr hinunterrennt, seht ihr im Burghof im Licht der Fackeln die Spuren eines Gemetzels. Und wieder graue Schatten!

Meisterinformationen:

Nutzen Sie wiederum die Werte der Silberwölfe, diesmal kommt auf jeden Helden einer. Der Kampf sollte dem entsprechend kurz sein. Hier können einige Diener als Kavallerie kommen, wenn ein Held zu unterliegen droht.

Die Bilanz des Kampfes ist furchtbar. Zwei tote Diener, grauslich zugerichtet, mehrere Wolfskadaver. Die Bediensteten stehen mit Schwertern, Knüppeln und selbst Bettpfannen im Hof, das Tor ist weit geöffnet. Eine Jägerin, deren Blut den Schnee unter ihr rot färbt, wimmert noch. »Er hat sie ... hereingela... lassen. Wölfe, Dutzende! Er... ein Dämon ... ein Werwolf. Er hat sie hereingelassen, um uns zu tö... töten ...!« Mit einem letzten Aufbäumen stirbt sie.

Aus dem Gesindetrakt dringt kurz danach ein durchdringender Schrei. Eine Dienerin kommt aus dem Haus gelaufen, um sich in den Schnee zu übergeben. Als ihr in das Haus läuft, dreht sich auch euch der Magen um. Sämtliche Jäger und Söldlinge, die hier untergebracht waren, wurden im Schlaf getötet. Zerfetzte Körper, z.T. noch im Bett, liegen herum, die Wände mit Blut bespritzt.

Meisterinformationen:

Diese Nacht hat Talvar genutzt, um noch mehr Furcht zu streuen. Und dies sehr effektiv, er tötete den Wächter auf dem Turm und ließ die Wölfe in den Hof. Er führte sie in die Zimmer der schlafenden Soldaten und Jäger im Gesindetrakt, wo sie ihr blutiges Werk verrichteten. Im Hof machten sie dann noch einige herbeieilende Diener nieder und verschwanden.

Spuren führen nach draußen. Sollten die Helden den Spuren der Wölfe folgen wollen, so führen diese bis zum Waldrand. Mit einer *Fährtsuchen*-Probe +6 ist zudem eine weitere Spur zu sehen: fast menschliche Fußstapfen, aber seltsam verzerrt und mit den tiefen Spuren von Klauen. Mit einer Probe +10 ist die Spur zu verfolgen, obwohl jemand versucht hat, sie zu verwischen. Am Waldrand entfernt sie sich von den übrigen Spuren, beschreibt einen Bogen und kommt zur Mauer des Hofes gegenüber vom Haupttor zurück. Hier muss das Wesen die Mauer überklettert haben. Auf der anderen Seite ist die Spur zertrampelt. Das heißt vor allem eines: Einer der Anwesenden ist der Werwolf!

Wie die Helden nun vorgehen, liegt an der Gruppe. Wahrscheinlich werden sie sich Informationen aneignen wollen über Werwölfe. Eine Bibliothek gibt es hier nicht, also müssen sie auf Hörensagen zurückgreifen. Mischen Sie ruhig einige Legenden darunter, angstvoll vorgetragen von einem alten Diener. Dabei sollte man erfahren, dass Silber, geweihte und magische Waffen als einziges einen Werwolf wirklich töten können. Aber warum nicht auch noch einige Kräuter dazu packen, bestimmte Rituale und Gebete? Für die Stimmung kann das nur förderlich sein. Wie wäre es mit gebratener Hunde-Leber, die man (in Stückchen geschnitten) in einem Beutel um den Hals tragen muss, um damit Werwölfe abzuschrecken? Oder Rattenkot und einige Kräuter, gemischt und zu einem Pulver verarbeitet, das man in mit Honig gesüßten Wein trinken muss und das damit gegen Werwolf-Bisse immun macht? Eine Aberglauben-Probe mit Aufschlag mag Wunder wirken, was die Helden alles essen, trinken oder sonstwie vorbereiten.

Zudem werden sie versuchen, den Werwolf zu finden. Aber wer ist es? Die Verdächtigungen gehen nach allen Seiten, niemand vertraut dem Anderen. Im Verlaufe des Tages treffen die Helden immer wieder auf diskutierende Gruppen. Im Folgenden einige der Meinungen, die Sie als Meister sollten weitere erfinden, je nachdem, wen die Gruppe im Verdacht hat:

»Wir wissen alle, was dem armen Sventibold zu Hause passiert ist! Und hier wurden unsere Kameraden genauso zugerichtet. Es spricht einiges gegen Ranvas: Als gestern die Jagdgesellschaft angegriffen wurde, war er da draußen. Gut bewaffnete Leute werden von riesigen Wölfen angegriffen, während ein Mann allein unverehrt durch den Wald läuft! Vielleicht war er da draußen, um uns was auf den Hals zu hetzen? Einen Bauern hätte man schon verbrannt! Ist Ranvas zu gut, um für seine Verbrechen nicht zu büßen?«

»Vielleicht ist es die Medica! Was hat sie schon getan? Ihre ganze Leistung besteht darin, Ranvas mit rohem Fleisch zu versorgen!« — »Ja, genau! Und warum hat sie diese Stellung überhaupt erhalten? Sie ist eine Zahnreißerin vom Jahrmarkt mit angelesenem okkulten Wissen und dem Herrn nicht wohl gesonnen nach ihrem Rauswurf. Und plötzlich wird ein netter Junge, den jeder mag, zu einem Wolf, sie bekommt diese Stellung und ernannt sich zur Leibärztin des Jungen, welche ihn als einzige heilen könne. Eine schöne, gutbezahlte Arbeit, aber nur solange, wie der Junge verrückt bleibt. Und es ist eine interessante Behandlungsmethode für einen Besessenen, ihn einfach herumlaufen zu lassen, bis er wieder normal wird!«

Perainfried von Strassnitz wird sich dies natürlich nicht anhören: »Habe ich nicht alle davor gewarnt, dass hier Schlimmes auf uns zukommt? Ich habe es in den Sternen gesehen. Und keiner von euch Dummköpfen hat auf mich gehört. Aber bedenkt lieber eines: Seit wann hat es hier begonnen mit den Angriffen? Seit die Fremden da sind! Und was wissen wir schon von ihnen? Nichts, außer dass sie plötzlich durch ein eigentlich geschlossenes Tor hier hinein gekommen sind! Und bei dem Angriff der Wölfe hat es alle unsere Jäger erwischt, aber unsere 'Freunde' hier sind so gut wie unverletzt! Wer weiß, vielleicht ist das alles nur ein Werk der Feinde des Herrn und sie sind in deren Auftrag hier!«

Von Jargo selber ist wenig zu hören. Er hat sich in seine Räume eingeschlossen

und lässt niemanden vor. Statt dessen handelt sein Majordomus: Die Medica wird mit Ranvas eingesperrt, eine Wache bleibt vor der Tür.

Morgen soll dann eine Mannschaft die Spuren der Wölfe suchen und den Lagerplatz derselben ausmachen, um die Wölfe dann auszuschalten. Während des restlichen Tages bereitet man sich für die Nacht vor: Wachen werden aufgestellt, Türen verriegelt, Waffen bereitgelegt. Sollten die Helden keine Einwände haben, so werden zwei Ein-Mann-Patrouillen durch das Haupthaus gehen (die vor allem immer wieder die Türen und Fenster kontrollieren sollen), eine Zweierpatrouille geht über den Hof und bewacht auch das Gesindehaus (ausgehend von vier Spielern). Viele Kämpfer sind nach dem Tod der Jäger und Söldner nicht mehr vorhanden, das sollte den Helden klar sein! Talvar meldet sich freiwillig (»Ich kann zwar mit einer Harfe besser umgehen als mit einem Schwert, aber immerhin weiß ich, wo bei einer Klinge das falsche Ende ist!«), ebenso der Haushofmeister und drei Diener (sind es mehr als vier Helden, sind es nur zwei Diener). Da einer der Diener ständig vor der Kammer der Medica wachen soll und man zudem ein wenig schlafen sollte, damit morgen die Suche nach den Wölfen laufen kann, ist die Personaldecke also sehr klein. Talvar wird den Vorschlag machen, dass mindestens einer der Helden im Haupthaus herumgeht, schließlich ist hier der Hausherr untergebracht und sollte demnach vom besten Kämpfer geschützt werden.

Das wenige Silber im Haus wird zu Waffen umfunktioniert, aber damit sind höchstens drei oder vier Dolche zu machen (im Gefolge Jargos befindet sich ein Grobschmied, der sich besser mit dem Beschlagen von Pferden auskennt als mit dem Herstellen von Waffen).

Lassen Sie ruhig die Helden weitere Vorschläge machen, wie sie das Haus für die Nacht sichern wollen.

Ein Held hat dann folgendes Erlebnis:

Allgemeine Informationen:

Du hast das Gefühl, schon Meilen gelaufen zu sein, treppauf, treppab, an Jargos Zimmern vorbei, an denen von Ranvas und der Medica, hast dich kurz mit der Wache davor unterhalten und bist wieder deiner Wege gegangen. Doch plötzlich bleibst du stehen. Die Tür zu den Gemächern der Medica steht offen, die Wache ist verschwunden. Aber von drinnen meinst du ein leichtes Stöhnen zu hören.

Spezielle Informationen:

Eine Beschreibung des Zimmers s.u.. Zwei Gestalten liegen in dem Raum: die Wache, deren Kopf fast abgerissen wurde, und die Medica, deren Kehle offen liegt und die langsam verblutet.

Meisterinformationen:

Wieder einmal hat Talvar zugeschlagen. Er wartete, bis er ebenfalls Wache hatte, tötete den arglosen Diener vor der Tür, ging hinein und tötete die Medica. Als der Held nun in der Tür steht und eine Sekunde mit dem Schrecken ringt, springt er ihn in Werwolfsgestalt an und schlägt ihn nieder (Würfeln Sie eine *Sinnenschärfe*-Probe für den Helden und 'korrigieren' Sie notfalls das Ergebnis, der Spieler soll das Gefühl haben, dass es wirklich nur Würfelpech war). Danach 'präpariert' er den Helden: Er legt ihn ins Zimmer, nimmt Blut von der Medica und streicht es dem Helden um den Mund und lässt ein wenig in den Mund fließen. Er kleidet sich an, nimmt seine Waffe und ruft um Hilfe. Sollten die Helden Talvar zu einer Zweierpatrouille abkommandiert haben, so wird er plötzlich seine 'Mitwache' von hinten niederschlagen, die Wache vor der Tür töten und dann die Scharade beginnen.

Allgemeine Informationen (für den Helden im Zimmer):

Du wachst auf mit einem ziemlichen Brummschädel. Außerdem hast du einen seltsamen Geschmack im Mund. Es ist Blut! Plötzlich fokussierst du über dir eine weitere Gestalt. Talvar hält dir ein Schwert an den Hals und grinst dich höhnisch an: »Sieh an. Ich hätte niemals gedacht, dass *Ihr* der Werwolf seid.« Weitere Diener kommen in die Kammer. Du wirst gefesselt und in den Keller gebracht, wo man dich in ein finstres Loch sperrt. Du protestierst, wirst aber nur geschlagen und bekommst schließlich einen Knebel.

Allgemeine Informationen (restliche Spieler, schlafend oder auf Patrouille):

Ihr erachtet wieder durch lautes Rufen und das Knallen von Stiefeln. Aus dem Haupthaus dringen laute Stimmen! Ein neuer Angriff! Doch halt, nein, was klingt da zu euch: »Wir haben ihn! Wir haben den Werwolf!« So schnell ihr könnt, lauft auch ihr dorthin. Aber was ist das? Im Triumphmarsch wird euer Gefährte, gefesselt und geknebelt, an euch vorbei getragen! Und plötzlich seht ihr euch selber einer Meute der Dienerschaft gegenüber: »Aha, da sind sie ja, die Wolfsfreunde! Dachtet wohl, ihr könntet euer falsches Spiel die ganze Zeit weitertreiben, wie? Na dann, lasst mal schön die Waffen fallen und kommt mit!«

Meisterinformationen:

Machen Sie den Spielern klar, dass sie keine Chance haben. Sie sind umringt von sicherlich 15 Personen, darunter drei mit Bögen der toten Jäger bewaffnet. Sollten sie trotzdem versuchen, sich zu wehren, machen Sie als Meister es kurz und knapp, die Helden brauchen ihre LE noch für den Endkampf...

Gefesselt wie ihr Gefährte werden auch sie in den Kellerraum gesperrt. Es ist nass und kalt, aber mit einigen *Entfesseln*-Proben mag es gelingen, zumindest Hände und Füße zu befreien (zur Not mag auch ein gesplitterter Wandstein genügen, dessen scharfe Kanten die Stricke durchtrennen). Bei einem Magier gibt man zusätzlich Eisen-Fesseln an Hände, Füße und um den Hals, die mit einem Ring in der Wand verbunden sind.

Aus dem Raum zu entkommen wird schon schwieriger. Die Tür besteht aus mit Eisen verstärkten Eichenbohlen, die Wände sind aus Stein, mehr als Stroh gibt es nicht als Inventar.

Vielleicht haben die Helden noch etwas an sich, was ihnen helfen kann (bis auf die Waffen hat man ihnen nichts abgenommen!), vielleicht fällt ihnen etwas ein, um den Magier zu befreien. Denn danach richtet sich, was die Helden nun zu hören bekommen:

Allgemeine Informationen (falls die Helden sich selbst befreien konnten):

Ihr macht die Tür langsam auf und späht nach der Wache. Aber Phex scheint mit euch, es ist niemand vor der Tür. Doch was ist das? Hört man nicht Kampfgeräusche? Ist da nicht Wolfsgeheul? Als ihr vorsichtig zu Treppe geht, um besser lauschen zu können, rumpelt und klappert es auf der Treppe. Eine Frau fällt euch wie ein nasser Sack vor die Füße: von der Kleidung her eine der Dienstmägde, einen Zweihänder, den sie sicherlich kaum tragen konnte, in der Hand. Ihr Gesicht wurde durch einen Biss grausam entstellt.

Allgemeine Informationen (falls die Helden sich *nicht* selbst befreien konnten): Jemand dreht den Schlüssel um. Es ist eine der Dienstmägde, die ihr schon des öfteren gesehen habt und die immer sehr freundlich zu euch war. »Hohe Herren, ich glaube, oben geht etwas vor. Ich muss nachsehen, aber ich befreie euch besser, für alle Fälle.« Damit wirft sie einen Schlüssel zum Magier, der seine Ketten aufmachen kann. Sie selbst wartet nicht, sondern stürmt die Treppe nach oben. Doch schon kurze Zeit später fällt sie die Treppe herunter, einen Zweihänder, den sie sicherlich kaum tragen konnte, in der Hand. Ihr Gesicht wurde durch einen Biss grausam entstellt.

Meisterinformationen:

Talvar hat, was er wollte: Fast alle kampferprobten Leute der Burg sind durch den Angriff auf das Gesindehaus getötet worden, durch seinen Trick sind auch noch die Helden hinter Schloss und Riegel ... Es sind nur noch Lämmer da, die auf ihren Schlächter warten! Also nutzt er die Feier, die nach der Ergreifung des 'Werwolves' stattfindet, und lässt die Wölfe in den Wehrhof, als die meisten des Gesindes sich schon müde niedergelegt haben oder betrunken im Großen Saal sitzen. Was die Helden jetzt hören, ist der verzweifelte Abwehrkampf, dessen Verlauf nun von den ehemals Gefangenen abhängt:

Spezielle Informationen:

Gehen die Helden nach oben, finden sie ein halbes Dutzend Leichen im Vorraum der Burg, dazu vier tote Wölfe. Waffen und Rüstungsteile können von den Toten genommen werden (Schwerter für jeden, ein Lederpanzer, ein Kettenhemd, zwei Dolche, ein Silberdolch). Im Hof und von den oberen Quartieren hört man Kampfgeräusche, das Schreien von Menschen und das bellende Jaulen der Wölfe. Aus dem Großen Saal klingt das Klimpern von Saiten.

Talvar ist hier, inmitten von Blut und Zerstörung, und feiert mit einem kleinen Liedchen den Untergang der Weichhäuter. Einige Wölfe (einer weniger als Spieler) sind ebenfalls noch da und laben sich z.T. an den gerade getöteten Zechern. Er ist ein wenig überrascht, als die Helden hineinkommen, doch er fängt sich schnell. Einige Noten auf seiner Laute begleiten seine Worte: »Ah, meine Gefangenen. Nur zu, kommt herein. Ihr habt so schön in meinem Schauspiel mitgewirkt, da soll Euch doch der letzte Akt nicht entgehen! Ja, Ihr Menschen. Niemand erwartet Gewalt und Tot von einem schwächlichen Barden. Ihr rühmt Euch Eurer Stärke, Eurer Herrschaft über die willenslosen Sklaven, in die Ihr unsere Brüder und Schwestern verwandelt habt. Und vergesst dabei, dass dieses Land einst *uns* gehörte. Ihr habt uns in die letzten Winkel des Kontinents getrieben und Eure stinkenden Ansammlungen von Hütten zur 'Zivilisation' erklärt. Und damit meint Ihr, der Freiheit des Rudels überlegen zu sein? Narren! Wie überlegen Ihr seid, beweist Ihr eins ums andere Mal. Wenn ich erst einmal Zwietracht gesät habe unter Euch, ist es ein leichtes, Euch zu besiegen. Denkt nur an diese 'Medica'! Sie war so dankbar, als ich ihr riet, wie sie Ranvas zu behandeln hätte. Sie wollte mir Geld geben für den Rat, die ganze Gesellschaft hier herauszubringen!«

- Kurzzenario -

Wolfsnacht

Ein letzter, harter Akkord auf der Laute, dann legt er sie beiseite. »Nun, es ist egal. Im Endeffekt seid auch Ihr genauso schlecht wie die dort.« Er deutet auf die Leichname. »Und Ihr werdet die gleiche Strafe erhalten!«

Mit diesen Worten verändert er sich. Eine schaurige Verwandlung geht mit ihm vor. Gerade noch ein Mensch, steht plötzlich eine große, mannshohe Bestie vor den Helden, mit geifernden Lefzen und gekrümmten Krallenhänden. Und sie greift an ...

Meisterinformationen:

Zuerst einmal sollten Sie die Helden Aberglauben-Proben würfeln lassen. Versagt ein Held, sollte er einen Malus auf AT/PA erhalten, da er sich nicht recht an die Bestie herantraut. Sollten die Helden trotzdem zu schnell 'fertig werden', schicken Sie ihnen ruhig noch ein paar Wölfe von draußen (als Werte benutzen Sie wiederum die der Silberwölfe, s.o.). Im Raum liegen übrigens noch zwei der Silber-Dolche. Sie verursachen bei jedem Treffer vollen Schaden, haben allerdings einen Bruchfaktor von 18 gegen normale Panzerung.

In seiner Werwolfgestalt ist Talvar fast 2 Schritt hoch, muskulös, hat riesige Klauen, schwarzes Fell umhüllt den gesamten Körper. Seine Werte in dieser Zeit sind:

MU 20 LE 80 AT/PA 15/7 GS 10 RS 5 AU 80 TP 2W+2 MR 15

Sie haben nun als Meister zwei Möglichkeiten: Wenn Sie meinen, die Helden haben es verdient, können sie Talvar umkommen lassen. Andererseits: Als Antagonist der Heldengruppe, die ihn jederzeit identifizieren könnte, ist er sicherlich für weitere Abenteuer eine Abwechslung zu Orken und Schwarzmagiern. Wenn Sie sich für die zweite Möglichkeit entschieden haben, wird Talvar mit einem furchterregenden Heulen den Rest des Rudels in den Saal rufen, das die Helden attackiert, um sich in der Zwischenzeit selbst abzusetzen. Erst wenn er in Sicherheit ist, wird er seine überlebenden Wölfe zu sich rufen.

Epilog

Talvar ist tot

Als der 'Werwolf' mit einem letzten Heulen des Todes gefallen ist, hört auch von draußen das Kämpfen auf. Der Barde, gerade noch in seiner Bestiengestalt, verwandelt sich zurück in den Menschen. Aber auch dies ist nur ein Übergang: wenige Sekunden später liegt an seiner Stelle ein riesenhafter, pechschwarzer Wolf.

Die überlebenden Wölfe ziehen sich zurück. Nur eine Handvoll Menschen hat den Angriff überstanden. Die Helden bemerken, dass Riccard von Eisenbrück, der Haushofmeister, schwer verletzt in der Tür steht. »Also war er es ...«

Talvar ist geflohen

Als der 'Werwolf' geflohen ist, kämpft ihr noch weiter. Nach einiger Zeit hört ihr draußen das Heulen eines Wolfes, ähnlich wie das, mit dem Talvar die Wölfe in den Saal holte. Die überlebenden Wölfe fliehen, auch draußen hört das Kämpfen auf.

Nur eine Handvoll Menschen hat den Angriff überstanden. Ihr bemerkt, dass Riccard von Eisenbrück, der Haushofmeister, schwer verletzt in der Tür steht. »Also war es der Barde...«

Das Ende

Jargo ist tot, ebenso sein Sohn und ein Großteil des sonstigen Hofstaates. Gerade einmal ein Dutzend Männer und Frauen sind noch am Leben, aber auch davon sterben noch zwei weitere im Verlaufe des Tages an ihren Wunden.

An Geld kann den Helden nicht viel als Belohnung geboten werden, doch jeder erhält vom Haushofmeister einen Saphir aus der Halskette seines Herrn, sicherlich jeder 40 Dukaten wert. Dazu können sie die Felle der Wölfe behalten (pro Stück ca. 12 ST wert, wovon allerdings nur rund ein halbes Dutzend noch für den Verkauf zu verwenden ist).

Dazu erhält jeder 200 AP und genug Nahrung für die Weiterreise, ebenfalls warme Felle etc. Die Überlebenden des Hofes machen sich eilends davon, um schnellstmöglich wieder in zivilisierte Gegenden zu kommen. Die Helden können folgen oder ihren eigentlichen Auftrag ausführen.

Sollten die Helden übrigens jemals ins nördliche Bornland kommen, ist es möglich, dass sie Schauermärchen hören über die Zeiten, als Wehrhöfe noch von Wölfen völlig niedergemacht wurden ...

- Kurzscenario -
Wolfsnacht

Dramatis personae

JARGO VON QUINTIAN-QUANDT

Geboren 33 v.H. als Zweitältester Sohn des Barons von Puleth, dessen Besitz in Garetien gelegen ist, wurde Jargo einer ritterlichen Erziehung unterzogen und brachte es gar zum Kämmerer der Grafschaft Hartsteen. Als treuer Answinist folgte er seinem Herrn ins Exil, wobei er nicht vergaß, einen Teil des gräflichen Säckels gleich mitzunehmen. Dies wurde ihm von Gräfin Thuronia von Quintian-Quandt, seiner Base (!), nicht verziehen. Zwar wurde der Diebstahl nicht an die große Glocke gehängt (zum Schutze der Familie und vor allem der eigenen Reputation), aber sie sandte heimlich Kopfgeldjäger aus, die Jargo zweimal fast geschnappt hätten, bevor er sie im Gegenzug schließlich bis auf den letzten Mann niedermachen konnte (was ihm soviel Selbstvertrauen gab, dass er nicht einmal mehr unter falschen Namen lebt). Vor einigen Jahren ließ er sich in Svellland nieder. Mit dem gestohlenen Geld kann er sich ein angenehmes Leben im Stile eines Freiherrn finanzieren.

Den Helden wird er erzählen, dass er als Sohn einer großen Familie nichts erben konnte und sich deshalb im Svellland eine eigene Existenz aufgebaut hat. Selbst Helden mit hohen Etikette-Werten dürften den Namen nicht mit einem gesuchten Answinisten verbinden, die Familie Quintian-Quandt ist in der Tat recht groß.

Der 1,77 Schritt große, leicht untersetzte Mann, dem man aber immer noch den Krieger ansieht (grauer Haarkranz, meist in Samt und Bausch gekleidet, ist durch die Krankheit seines Sohnes schwer getroffen, hat er doch schon seine über alles geliebte Frau verloren, für die er zu ihren Lebzeiten zu wenig Zeit hatte — wie er heute immer wieder selbstklingend sagt). Deshalb versucht er nun alles, um seinen einzigen Sohn und Erben zu heilen und ist völlig verzweifelt. Diese Verzweiflung nutzten Talvar und Perainfried aus, jeder zu seinen eigenen Zwecken.

TALVAR, DER BARDE

Seine Abstammung ist wahrlich ungewöhnlich: Seine Mutter war eine bornländische Junkerin, sein Vater ein Himmelswolf. Mit dermaßen besonderen Gaben wuchs der Knabe im Bornischen als Landadliger auf, doch in ihm stieg die Unruhe, denn eben durch seine Herkunft war er dazu verdammt, das Leben eines Werwolfs zu durchschreiten. Dabei hatte Talvar wenig Grund, sich zu einer dunklen Kreatur zu entwickeln, hatte er doch eher das Beste beider Welten erhalten: Wohl muss er in Vollmondnächten seine Gestalt verwandeln, doch kann er selbst dann noch sein Taten kontrollieren, ist also mehr ein Mann-Wolf als alles andere. Zudem kann er im restlichen Monat selbst bestimmen, ob und wann er zum Werwolf mutieren möchte. Äußerlich zeigt sich von seiner Krankheit nichts, keine gelben Augen, keine unnatürliche Behaarung, keine Panik bei Hunden und Pferden usw.

Trotzdem wuchs Zorn ob dieser Ungerechtigkeit des Lebens und steigerte sich zu einem Hass auf die Menschen insgesamt. Eines Tages lief er davon und Schloss sich einem Wolfsrudel an, dessen Führer er wurde. Dort fühlte er sich zum ersten Mal wirklich frei und ungebunden, was einen Plan reifen ließ: die Menschen zu vertreiben aus den Gebieten der Wölfe, den Norden wieder zum Land der Meute zu machen, mit ihm als König! Um dies zu erreichen, ging er zurück zu den Menschen, spionierte sie aus, lernte von ihnen, bis er eines Tages so weit war. In der Einsamkeit des bornischen Nordens kam er als willkommener Spielmann, ließ aber sein Rudel in die Häuser der Menschen und tötete alle. Diese Spiel trieb er immer wieder, bis sein Rudel durch eine Fehleinschätzung Talvars gegen einen überlegenen Gegner verlor. Er wanderte danach gen Westen, in das Svellland. Hier nun fand er neue Opfer ...

Er ist ein angenehmer Gesprächspartner, sehr gebildet, bewandert in den höfischen Dingen ebenso wie in denen der einfachen Landleute (was er durch seine vielen Wanderungen erklärt). Er stellt sich als 'einsamer Wolf' dar (wobei das Wortspiel ihm sichtlich Spaß bereitet), den es von einem Ort zum anderen treibt. Er sollte zum Freund der Helden gemacht werden, der den Charakteren einen 'verwandten Geist' vorgaukelt, ein weiterer Abenteurer eben. Um so schmerzlicher dürfte die Wahrheit die Helden treffen.

In seiner menschlichen Gestalt ist Talvar durchaus hübsch zu nennen: sanfte grüne Augen, ein durchtrainierter Körper (1,86 Schritt), ein wohlklingende helle Stimme. Gekleidet ist er stets in Bausch in hellen Farben, was gut mit seinem schwarzen, langen Haar kontrastiert.

RANVAS, JARGOS SOHN

Der 27jährige Ranvas (1,76 Schritt, dunkelbraune Haare und Augen, dürr, in Samt oder Bausch gekleidet wie sein Vater, was aber meist verlottert aussieht)

war einst der hoffnungsvolle Spross der Familie Quintian-Quandt und sollte in die Fußstapfen des Vaters treten. Gerade nach dem Tode seiner Mutter war er das einzige, was Jargo blieb, so dass dieser ihm alle Annehmlichkeiten gab. Doch der Streit seines Vaters mit Perainfried von Strassnitz und die gleichzeitige Anwesenheit von Talvar in Friedland besiegelten sein Schicksal. Die zürnen-
Medica, manipuliert vom Barden, mischte einen Trank, verabreicht von einem bestochenen Diener, der Ranvas langsam in den Wahnsinn trieb. Inzwischen ist er durch die Drogen davon überzeugt, ein Werwolf zu sein, und selbst wenn man ihm die Drogen entzöge, sein Geist hat sich verdunkelt und braucht Monate, wenn nicht Jahre, um sich zu klären.

Ranvas ist natürlich der erste Verdächtige als Werwolf, sollte aber nicht so aufdringlich in den Vordergrund gestellt werden, dass die Helden ihn allein deswegen schon (»Der ist so auffällig, der kann es nicht sein.«) aus ihren Überlegungen ausschließen.

PERAINFRIED VON STRASSNITZ, MEDICA

Als Spross eines Warunker Junkergeschlechts geboren, absolvierte die 15 v.H. als drittes Kind geborene Perainfried (1,63 Schritt, schlank, dunkelblonde Haare, blaue Augen, in einfacher Tracht eines Medicus) eine Ausbildung zur Medica und Viehdoktorin. Nebenbei studierte sie ein wenig Okkultes (ohne selbst magisch begabt zu sein) und Astrologie, in der sie es zu einem gewissen Können gebracht hat. Die Doktorei jedoch versprach in Warunk und Darpatien ein gutes Geschäft, demnach blieb sie dabei. Aber irgendwie hatte sie wohl den Beruf verfehlt. Perainfried machte allzu oft Behandlungsfehler, so dass einem Bauern der beste Ochse wegstarb oder beim Zahnreißen auch schon mal gesunde Zähne mitkamen. Schließlich packte die Medica ihre Sachen und zog nach Norden, bis sie bei Jargo eine Anstellung fand.

Doch auch hier war sie nicht gut gelitten, der beste Zuchtbulle fand unter ihren Händen ein unverdient frühes Ende. Davongejagt, schmiedete sie Rachepläne, die sie unter dem Einfluss von Talvar auch in die Tat umsetzte. Sie mischte einen Trank aus vielerlei Kräutern und ließ Ranvas über mehrere Woche durch einen Diener davon nehmen (jenen Sventibold, den Ranvas später auf Geheiß Talvars tötete, s. **Gerüchte**).

Als er erste Anzeichen von Wahnsinn zeigte, bot sie sich als Helferin an und konnte augenscheinlich den Zustand von Ranvas bessern. Jargo vertraute ihr daraufhin vollauf, so dass sie nun im gemachten Nest sitzt und darauf achtet, dass der Zustand des Patienten gleich schlecht bleibt. Sie weiß nichts von Talvars wahren Zielen, sondern sieht in ihm einen guten Freund, der ihr in der Not beistand. Sie wird jedoch seit einiger Zeit von dunklen Vorahnungen geplagt, da sie durch einige Sternkonstellationen eine Gefahr heraufziehen sieht (wenn sie auch nicht weiß, was denn die Gefahr ist).

Auch sie sollte sich verdächtig machen, vor allem dadurch, dass sie jedwede Untersuchung von Ranvas durch die Helden verhindert. Gleichzeitig arbeitet sie an ihren okkulten Studien, ohne mitzuteilen, was genau sie denn da macht.

RICCARD VON ELSENBRÜCK, HAUSHOFMEISTER

Die Elsenbrücks dienen schon seit fast 100 Götterläufen den Quintian-Quandts in verschiedenen Ämtern. Riccard (1,81 Schritt, kräftig, braune kurze Haare und Vollbart, meist in grünem Bausch gekleidet, 43 Jahre alt, manchmal auch in Wappenrock), wie sein Herr zum Ritter erzogen.

Doch die Treu bekam einen Knacks, als Riccard sich in Jargos Ehefrau verliebte und diese Liebe erwidert fand. Den Tod seiner Geliebten lastet er Jargo an, doch ist er ein zu loyaler Gefolgsmann, um dies öffentlich zu zeigen. Der Schmerz zerreißt ihn innerlich, was ihn öfter zum Alkohol greifen läßt.

Er sollte als möglicher Werwolf dargestellt werden: grüblerisch, in sich gekehrt, oft über seinen Gedanken brütend, wortkarg, höflich, aber kalt. Die Helden werden mit ihm kein privates Gespräch führen können, weil er dies stets abblockt.

WEITERE PERSONEN DES HOFES:

Die Helden haben oftmals die Gelegenheit, sich mit dem Gesinde des Hofes zu unterhalten. Neben den üblichen Dienerinnen, Köchen, Stallmägden etc. sind auch einige besondere Charaktere darunter. Natürlich können Sie als Meister gern nach Bedarf weitere NSCs als Ansprechpartner für die Helden aufbauen. Da keiner der unten genannten Charaktere Bedeutung für das Abenteuer hat, können Sie sie so benutzen, wie es für die Dramatik am besten ist.

LUÄN, KAMMERDIENER

Der 68jährige (grauer Haarkranz, beleibt, stets und immer in Livree) dient Jargo erst seit kurzer Zeit. Vorher war er Diener im Dienste eines Handelsherrn in Lowangen, wurde von diesem aber wegen eines vermuteten Diebstahls hinausgeworfen (den Luän wirklich begangen hat). Mit gefälschten Empfehlungsschreiben erschlich er sich hier Anstellung, froh darum, auf seine alten Tage noch ein gutes Auskommen gefunden zu haben. Er befürchtet ständig, dass jemand seine Geschichte aus Lowangen kennt, und wird deshalb erst mal vorsichtig auf die Helden reagieren.

Als einer der obersten in der Hierarchie des Gefolges führt Luän ein hartes

jenseits von THORWAL ... DAS GJALSKERLAND

Jenseits von Thorwal ist - selbst für die meisten geographisch gebildeten Menschen des Mittel- oder Horasreichs die Welt zu Ende — umso mehr, als in den letzten Jahren der Handel im Nordmeer zum Erliegen gekommen ist, da Enqui in Thorwaler Hand und Paavi und die Umlande von der Eishexe Glorana besetzt sind. Die wenigen Schiffe, die Riva anfahren, lassen das karge Hochland steuerbords liegen oder umfahren die Klippenküste in großem Bogen.

Und doch ist dies die Heimat eines Menschenschlags, der zwar wenig von sich reden macht, aber dennoch länger hier ansässig ist als es z.B. die menschlichen Bewohner des Svellttales sind. Immerhin stammt mit *Rastar Ogerschreck* auch ein Teilnehmer des letzten Donnersturmrennens aus dem Gjalskerland, und in der Schlacht an der Trollpforte hat ein Kontingent Gjalskerländer sich tapfer geschlagen - Grund genug also, sich ein wenig näher mit den rauen Gesellen vom Ende der Welt zu befassen ...

DAS LAND

Als **Gjalskerland** wird jene Region bezeichnet, die sich nördlich des Orklandes bis zu den Gestaden von Ifims Ozean erstreckt und von den Olporter Kreideklippen im Westen (etwa dort, wo der Thivor mündet) bis hin zu den Brinasker Marschen im Osten reicht. Im Süden wird das Land von der Großen Olochtaï begrenzt. Das Kernland ragt auf einer großen Halbinsel zwischen Swafnirsrast und Golf von Riva weit in den eisigen Ozean hinaus.

Die Region wird vom rauen Hochland geprägt, das sich von Süden her zumeist bis an die Küsten hin ausdehnt. Die Kreideklippen, die im Westen noch bis zu einer Höhe von 120 Schritt emporragen, setzen sich gemächlich abfallend bis Amanma Rudh fort, wo sie schließlich abrupt enden. Die letzten Meilen der Kreidefelsen werden von Auswärtigen auch Knochenklippen genannt, weil sich hier, bei **Amanma Rudh**, die Bestattungsstätte der Gjalsker befindet.

Südöstlich von Ifirnshavn bildet der mehr als zweitausend Schritt hohe Zwanfirs-zahn eine kahle Halbinsel. Zwischen der Mündung der Gjalska und der thorwalschen Ansiedlung Nordaport (am 'Nordkap' des Gjalskerlandes) ist die Küste ebenfalls steil und abweisend, wenn auch nicht mehr so spektakulär wie die Olporter Klippen.

Östlich, beim Übergang zu den Brinasker Marschen, fällt das Hochland im Norden rascher ab, um dort dann der endlos erscheinenden, von Mooren durchzogenen

Seenplatte am Golf von Riva endgültig seine Gestalt zu verlieren.

Nördlich der östlichen Ausläufer der Großen Olochtaï erheben sich die Donnerzacken, ein Gebirge von mehr als dreitausend Schritt Höhe, das die Heimstatt des sagenumwobenen Riesen *Wolkenkopf* gewesen ist.

Zentral im Gjalskerland liegt der See **Lachanshiel**, der durch den **Gjalska** und **Serrah** gespeist wird. Der Gjalska entspringt in den Höhen der Großen Olochtaï und wird, gespeist durch den Zufluss des Linn, zu einem wilden Fluss, der sich über viele Meilen tief in Sumus Leib gegraben hat. Bei **Lyrgach** stößt der eisige **Yager** hinzu, der in den Donnerzacken in einer sagenhaften Eishöhle entspringt. Nachdem der Gjalska den Lachanshiel verlässt, fließt er, nun nicht mehr so wild, bis nach **Dhartaeach**, um von dort aus in einem langen Bogen in den **Gjalskafjord** zu münden.

Vom Lachanshiel aus bis zur Mündung ist der Gjalska prinzipiell für Flöße und Ottas, aber immer wieder müssen Stromschnellen durch Umladen und Landtransport überwunden werden.

An vielen Orten des Hochlandes werden die mit windzerzaustem Gras und Heidekraut bewachsenen Hügel von kahlen Felsen durchbrochen, die sich an etlichen Stellen zu kleinen Bergkuppen auftürmen. Saftige Wiesen, von kopf- bis schafsgroßem Geröll übersät, sind hervorragender Weidegrund für die vielen Mähnen-schafe und zottigen Hochlandrinder. Dichtere Wälder gibt es ausschließlich weiter im Landesinneren, während in

Richtung der Küsten nur noch gelegentlich kleinere Waldinseln anzutreffen sind, die auf Gras-, Heide- und Moorlandschaften zu schwimmen scheinen.

Zur Zeit der Schneeschmelze füllen sich im ganzen Land kleine Bäche, die im Sommer kein oder nur wenig Wasser führen; sie ergießen sich in viele kleine Seen oder Flüsse und weichen den Boden auf, so dass das Wandern auf dem ohnehin unebenen Boden noch beschwerlicher wird. Zudem kommen noch die gefürchteten Moore, die mit denen das Heideland durchsetzt ist und die für schon manch ein Tier und Wanderer zur Todesfalle wurden. Speziell angelegte Wege oder gar Straßen sucht man hier vergebens; allein Trampelpfade findet man, die jedoch ihre Lage fast jährlich verändern.

Im Herbst, Winter und Frühling peitschen von Ifrunn gesandte Winde Niederschläge über das Land und überraschen Mensch und Tier bisweilen auch im Sommer. Legen sich die Winde, kommt oft plötzlich derart dichter Nebel auf, dass man kaum die eigenen Hand vor Augen sehen kann. Im Sommer gibt es bisweilen aber auch Hitzeperioden, in denen sich die ausgedörrte Heide bei einem einzigen Funken in ein Flammenmeer verwandeln kann. Im Gjalskerland das Wetter treffend vorherzusagen, ist überaus schwierig und gelingt selbst den Einheimischen nicht immer. So kann es passieren, dass man eben noch unter klarem Himmel und Sonnenschein wandert und im nächsten Augenblick von einem Gewitter mit Hagel-schlag und plötzlichem Kälteeinbruch überrascht wird.

GESCHICHTE DER GJALSKER

Die Gjalsker gehen zurück auf eine Vermischung von Hjalldingern und Beni Nurbad, genauer aus einem Teil der Beni Nurbad, der Gajka-Sippe. Die Gajka flohen im vierzehnten Jahrhundert vor Bosparans Fall aus dem Raum Perricum gen Norden und siedelten anfangs in der Nähe der Grauen Berge. Von dort wurden sie nach kurzer Zeit wiederum vertrieben, so dass sie sich weiter gen Norden wandten, bis sie in das heutige Gjalsker Hochland vorstießen. Unklar ist, wer sie aus der Region der Grauen Berge vertrieb. Es mögen Orks, Hjalldinger oder Verfolger des Sultans von Nebachot gewesen sein. Aus den Legenden der Gjalsker ist jedoch zu entnehmen, dass sie von 'grülichen Untieren' gejagt wurden.

Auf ihrer Flucht, die Jäger im Nacken, gelangten sie den später Lachanshiel genannten See. An diesem See hatten sich bereits einige Hjalldinger niedergelassen. Aus welchem Grunde diese Siedler sich von ihren Brüdern an der Westküste trennten, weiß man heute nicht mehr; sicher jedoch ist, dass das Verhältnis der Gajka und Hjalldinger zunächst von tiefem Misstrauen geprägt war.

Doch Feinde gab es im hohen Norden zuhauf; Orks aus dem nahegelegenen Orkland, Hjalldinger der Westküste und Oger aus dem östlich des Sees gelegenen Ogerwald.

Schließlich beschlossen die beiden Völker, sich zu verbünden und gemeinsam gegen ihre Widersacher vorzugehen.

Nachdem in einem rituellen Kampf der beiden Häuptlinge kein Sieger ermittelt werden konnte (die Hauptfrau der Hjalldinger schlug ihrem Widersacher noch im Sterben den Schädel entzwei), kam es zu wüsten Verbrüderungsfeiern, bei der beide Siedlungen am Lachanshiel in Schutt und Asche gelegt wurden. An ihrer Stelle wurde Nieilyn gegründet. So die Legende.

Unzählige Gemetzel mit ihren Feinden und das raue Land hinterließen ihre Spuren bei den Bewohnern des Hochlands, und bald schon waren die Gjalsker ein eigenständiger, harter Menschenschlag geworden, der heute, über das gesamte Gjalskerland verteilt, vielleicht 10.000 Köpfe zählt.

DAS VOLK DER GJALSKER

Sie sind ähnlich hünenhaft gebaut wie ihre thorswalschen Nachbarn, jedoch von weit dunklerer Hautfarbe und meist weniger muskulös, dafür umso zäher und ausdauernder. Ihre Haare, deren Farbe von rotbond bis tiefschwarz reichen kann, drehen sie zu wilden, lehm- und kalkversteiften Locken oder flechten sie in Zöpfen.

Als Kleidung bevorzugen die Gjalsker beiden Geschlechts meist grob gewobene, knöchellange Röcke, an deren Streifenmuster (in gedeckten Grün-, Braun- und Blautönen) man ablesen kann, aus welcher Großsippe (Hae-



rad) sie stammen.

Dazu tragen sie groblederne Gamaschen, Westen und Mäntel aus Fellen sowie einfache Schnürschuhe oder Sandalen. Blusen, Hemden oder Tuniken (aus importiertem Leinen oder gar Bausch) sind selten und meist den Oberhäuptern der Haerad vorbehalten.

Ihre Sprache ist aus hjaldingschen und uralamidischen Einflüssen gewachsen und von der Grammatik her recht einfach zu erlernen, aber für einen Mittelländer schwer auszusprechen. Als eine der wichtigsten Tugenden gilt, neben Stärke und Mut, das gegebene Ehrenwort. Was einmal versprochen wurde, muss in jedem Fall gehalten werden, sei es nun freund-

lich gemeint oder als Drohung.

Die Gjalsker leben in erster Linie von Viehzucht, Jagd und Fischfang, in begrenztem Rahmen auch vom Ackerbau (Rüben, Emmer). Vom Handel mit anderen Völkern halten sie herzlich wenig; man 'besorgt' sich einfach, was man braucht. Die einzige Ausnahme bilden die Norbarden, die bisweilen das Gjalskerland bereisen.

Die Behausungen der Gjalsker sind einfach gebaut. Sie errichten Steinmauern und setzen in deren Mitte einen starken Holzpfeiler, der das Dach aus Ästen, Grassoden und Riedgras trägt. Die Außenwände werden mit Erde aufgeschüttet und reichen bis zur Dachkante, so dass die Häuser wie Erdhügel mit einem 'Hut' erscheinen. Die Dörfer sind mit Wällen eingefasst, die von außen zusätzlich mit Sodden aus Messergras bepflanzt werden und die eine hölzerne Palisade tragen.

Innerhalb der Wälle führen gewundene 'Gassen' von Haus zu Haus und bilden ein labyrinthisches, gut zu verteidigendes Gewirr. Je näher man dem Orkland kommt, desto häufiger findet man in der Dorfmitte steinerne Fluchttürme, von deren Spitze aus das Umland überwacht werden kann.

Die Gjalsker können, wenn sie angegriffen oder auch nur gereizt werden, grausam und rachsüchtig sein. Hinzu kommt, dass man es zumeist nicht nur mit einem einzelnen von ihnen zu tun bekommt, sondern gleich mit dem gesamten Haerad — und wer möchte das schon? Ziehen die Gjalsker in die Schlacht, was, in Ermangelung eines zahlenreichen Feindes, nicht gerade eben häufig vorkommt —, so sind sie für Unerschrockenheit und Wildheit gefürchtet.

Im Kampf kleiden sie sich in dickes Leder oder Felle und bewaffnen sich mit großen Äxten, klobigen Schwertern, gezackten Speeren oder schweren Hämmern, die sie sowohl im Nah- als auch im Fernkampf nutzen — und eigentlich gibt es kaum eine Waffe, die einem Gjalsker nicht als Wurf- waffe dienen könnte.

Eine Besonderheit stellt die Gjalsker 'Kavallerie' dar: Eigens dazu abgerichtete Kriegs-Mammuts werden, mit hölzernen Aufbauten versehen, als laufende 'Festungen' eingesetzt. Von oben herab werden Speere geschleudert; während unter den gewaltigen Füßen der Tiere alles, was nicht schnell genug die Flucht ergreift, zermalmt wird — wie schon erwähnt, wa-

ren die Gjalsker mit eben diesem Kampfmittel an der Trollpforte dabei ...

HAUPTLEUTE, ZAUBERER, TIERKRIEGER

• Die Gjalsker haben sich in Großsippen und Dorfgemeinschaften zusammengeschlossen, die sie selber **Haerad** (Mz. **Haeradi**) nennen. Das jeweilige Oberhaupt eines Haerad trägt den Titel des **"Yalding** oder der **Yaldingra**. Wer den amtierenden "Yalding im rituellen Zweikampf besiegt, wird zum neuen Anführer des Haerad. Eine solche Herausforderung darf nur der aussprechen, der genügend Ehrenmale aufweist, die seinen Kampfesmut unter Beweis stellen.

Denn im Alter von sechs Jahren bekommt jeder Gjalsker, ob Mann oder Frau, einen Kreis um den Bauchnabel tätowiert. Von diesem Mal aus werden vier Linien gezeichnet. Zwei, die nach oben weisen, stehen für den Einsatz im Kampf um das eigene Leben und zwei, die nach unten weisen, für die Verteidigung des Haerad. Für jede ehrenvolle Tat werden diese Linien verlängert und bilden kleine Abzweigungen, an deren Ende ein Symbol — etwa das Bildnis eines Bären, eines Wollnashorns oder Orkschädels - verkündet, welcher Art die Heldentat war.

• Die **Brenchi-Dün**, von denen es pro Haerad bis zu einem halben Dutzend plus Schüler geben kann, könnte man als 'Schamanen' der Gjalsker bezeichnen, die die weltliche Verbindung zu den **Odün**, totemähnlichen Tiergeistern, herstellen und diese bitten, in sie einzufahren und ihnen ihre Kräfte zu verleihen. Der **Brenoch-Dün** (oder die **Branacha-Dün**) ist nicht nur Heilkundige(r) und Hüter(in) des Wissens, sondern auch das spirituelle Bindeglied, das den Haerad zusammenhält. Von Generation zu Generation werden über sie die Geschichte des Haerad, die Mythologie und die erzählenswerten Taten der Ahnen, aber auch Rezepte und Handwerkstechniken weitergegeben. Es ist der Brauch, dass Hirn und Herz eines verstorbenen Brenoch-Dün vom Schüler und erwählten Nachfolger verspeist werden, um das Wissen in sich aufzunehmen.

Die Brenchi-Dün sind im übrigen die einzigen, die lesen und schreiben können. In

der kantigen Schrift der Gjalsker finden sich Elemente der alten hjalding-schen Runen ebenso wieder wie die Glyphen des Zelenja und des Ur-Tulamidya wieder. Niederschriften oder auf Tierhäute gemalt, einzelne Zeichen als Glücksbringer, Warnungen oder 'Kurznachrichten' in Stein geritzt oder in Holz geschnitzt.

• Bisweilen offenbart sich einer Kriegerin oder einem Krieger in der Kindheit als Traumgestalt ein Odün. Diesem weihen sie dann ihr Leben; sie tragen das Fell ihres Seelentieres und sind von Zeit zu Zeit vom Geist des Odün erfüllt, so daß sie dessen Verhaltensweisen annehmen. Dazu erfordert es wiederum die spirituelle Leitung durch die Branacha-Dün, damit der oder die Odün zum Nutzen für Geist und Krieger miteinander verschmelzen können. Ob es an einer Auswahl durch Geister oder Schamanen liegt, läßt sich nicht genau sagen, aber viele Haeradi haben ein Leit-Odün, selten einmal deren zwei, was sich dann auch im Verhalten und im Schmuck der gesamten Dorfgemeinschaft niederschlägt.

GLAUBE UND GÖTTERWELT

• Zwanfir ist der unbarmherzige Gott des Todes, der häufig in einem großen Wal mit messerscharfen Zähnen versinnbildlicht wird. Zwanfirs Reich ist der eisige Ozean, in dessen Tiefen das Totenreich liegt. Aus diesem Grunde werden verstorbene Gjalsker nicht begraben oder verbrannt, sondern im Meer bestattet — und zwar, denn so will es der Brauch, nur zur Winter- und Sommersonnenwende. Stirbt ein Gjalsker, wird er im Winter im Eis begraben oder in eisfreien Zeiten, mit einem Strick gesichert, im Moor versenkt. Ist die Zeit der Bestattung gekommen, werden die Toten freigelegt und gereinigt. In einer großen Prozession werden sie zu den Knochenklippen bei Amanma Rudh gebracht und dort mittels gebogener Bäume 'auf den Flug zu Zwanfir' geschleudert. Während des Fluges löst sich die Seele des Toten, so heißt es, und schwebt so lange über dem Meer, bis die Seelenprüfung durch Zwanfir abgeschlossen ist.

Erst wenn Zwanfir den Leib verschlungen hat, bringt er auch die Seele hinab ins Totenreich. Bleiben die Körper der Bestatteten nicht im Meer, sondern werden an

der Küste angespült, ist dies ein Zeichen dafür, dass Tote zu Lebzeiten nicht dem rechten Weg gefolgt sind und ihnen die Aufnahme ins Totenreich verweigert wurde. Nach dem Glauben der Gjalsker werden diese Seelen zu Nebel verwandelt und müssen über das endlose Meer und Land schweben — was zu einem starken Aberglaube führt: Immer wenn Nebel aufzieht, und das kommt hier oft vor, sollen die Verdammten der Ahnen ihre Nachkommen besuchen, sie mit neidischen Augen beobachten und versuchen, sie zu sich zu locken.

(Die Tatsache, dass Zwanfir ein Wal ist und sein Name deutlich an Swafnir erinnert, hat schon zum an manchen blutigen Auseinandersetzungen mit Thorwalern geführt. Verstärkt wird diese Fehde durch die jedem Gjalsker geläufige Legende vom Kampf zwischen Zwanfir und Wolkenkopff dem Riesen, der vor rund 300 Götterläufen seine Heimstatt in den Donnerzacken verließ und bei den Knochenklippen ins Meersprang. Die Gjalsker glauben fest daran, dass Wolkenkopff zu Zwanfir schwimmt, um ihn zu erwürgen, denn er ist der Gott des Lebens und der Stärke. Sie sind sich sicher, dass die 'Grüne Sonnenzeit' auf deren Einzug hält, wenn er Zwanfir getötet hat und dieser so gezwungen ist, die Toten aus seinem Reich freizugeben.)

• **Sindarra** ist die Göttin der Zauberei und Hüterin des Wissens der Ahnen und damit Yaldingra aller Menschen und Dün-Branacha-Dün ihrer Kultur. Die meisten Gjalsker achten sie als die große Mutter, die mit ihrem goldenen Auge über das Leben der Gjalsker wacht. Für die Brenoch-Dün ist sie jedoch mehr, denn sie schenkte ihnen sowohl das Wissen über die Odün und die damit verbundene Magie als auch die Schrift, die sie zu nutzen verstehen, um erlangtes Wissen zu wahren.

• **Ifrunn** ist der unbarmherzige Gott des Winters des Kampfes ums Überleben gegen die Widrigkeiten von Sturm und Frost. Er schätzt es, wenn die Menschen sich seiner Weisheit (die auch die Weisheit seines Bruders Natüru-Gon ist) beugen, und er verzehrt diejenigen, die es nicht tun. Er schickt Sturm und Schnee über das Land, um die nachtschwarze Spinne und ihre Kreaturen einzufrieren. Die Gjalsker schlagen aus den Kreidefelsen lange Stellen, versehen sie mit Inschriften und Bildern, befestigen Opfertagen daran und

stellen sie in ihren Jagdgründen und bei ihren Dörfern auf um Iffrunns Blick anzuziehen und die Spinne fernzuhalten.

- **Natüru-Gon** steht für den Schutz der Familie, die Kraft der Natur, die Fruchtbarkeit und den Krieg. Seine Kinder, die Mammuts, die von den Gjalskern Brenna-Gon genannt werden, wandeln unter den Gjalskern und sind Angehörige der Haeradi. Fremde, die ein Mammut jagen und erlegen, schaffen sich damit einen ganzen Haerad zum erbitterten Feind. Dies bedeutet jedoch nicht, dass Gjalsker selbst die Brenna-Gon nicht jagen dürfen. So lange sie ehrenvoll und unter der Maßgabe, dass es zum Überleben eines Haerads erforderlich ist, ein Mammut erlegen, ist es von Natüru-Gon sogar erwünscht.

Natüru-Gon streift bisweilen in der Gestalt eines weißen Mammuts durch das Land. Es gilt unter den Gjalskern als höchstes Glück, das weiße Mammut zu Gesicht zu bekommen. Einige Auserwählte bekommen bei einer solchen Erscheinung Prüfungen gestellt, die sie selbst in ferne Länder führt.

- **Yurga**, Tochter der Sindarra und des Natüru-Gon, schützt die Reisenden und schenkte ihnen das Wissen über die Heilkunde. Sie weist dem Reisenden mit ihrem hellen Leuchten, das man sogar an vielen Tagen sehen kann, den Heimweg. Das Leuchten Yurgas wird durch den Nordstern verkörpert.

- **Weitere Götter** sind die zwistigen Brüder *Fekorr* (Nacht, Geheimnisse, List) und *Tairach* (Rache, Kampfrausch), die um *Makka* (Träume, Schlaf) buhlen.

- Natürlich existiert in der Mythologie der Gjalsker auch das Böse, das in einer großen Spinne Gestalt annimmt. Sie ist die **Nachtschwarze**, die vielgesichtige Verführerin, die alles, nicht durch ihre Kraft geschaffene, hasst und danach strebt, es zu vernichten und zu verderben.

Sie verführte in grauer Vorzeit selbst die Götter und zeugte bössartige Leibesfrüchte, die noch heute über Dere wandeln und ihre Saat über das Land und die Lebewesen bringen. Die Götter bemerkten jedoch ihre Bössartigkeit und so wurde sie in einer tiefen Grube zu ihrem eigenen Schutz angekettet.

Ihre Kinder und Kindeskinde sind ihre Diener, die die Gjalsker die *Mochüla* (Dämonen) nennen.

BEMERKENSWERTE SITTEN & GEBRÄUCHE

- Da die Gjalsker eine starke Bindung zu ihren Ahnen haben, lassen sie von ihren Brenchi-Dün Grußbotschaften und Segenswünsche in kleine Holzstücke schnitzen, die sie selbst mit Tierköpfen oder Ornamenten verziert haben und werfen sie in einen Fluss. Diese Hölzer werden dann durch die Strömung zum Meer transportiert und gelangen so ins Totenreich zu den Seelen der Verstorbenen.

- Eine der größten Ängste der Gjalsker ist, dass sie nicht ins Totenreich einfahren und von Zwanfir vergessen werden. Ein Gjalsker, der fernab der Heimat — eventuell gar fernab des Meeres — sterben würde, hätte demnach keine Chance, ins Reich der Toten einzukehren, da er nicht nach den Bräuchen seines Volkes bestattet werden kann.

Um dem vorzubeugen, füllen die Brenchi-Dün füllen zur Sonnenwende eine Flasche Meerwasser an den Knochenklippen ab, das jedem, der auf Reise geht, mitgegeben wird. Ist er dem Tode nahe, öffnet er die Flasche und gießt sich das Wasser über die Brust. Die entschwebende Seele nimmt die 'Witterung' des Wassers auf und findet so den Ort an den Knochenklippen.

- Gjalsker lieben es, im Spiel (etwa dem Hammerweitwurf, dem Baumstammwerfen, Findling schleppen oder Ringen) ihre Kräfte zu messen. Jeder Haerad veranstaltet seine eigenen Spiele, um so die drei Stärksten zu ermitteln. Diese ziehen dann im Herbst nach Niellyn am Lachanshiel, zu einem legendären Wettstreit. Ein Gjalsker, der siegreich aus dem Finalkampf hervorgeht, hat einen großen Schritt in Richtung "Ialding gemacht und ist sich des Respekts aller Haeradi sicher.

WUNDERSAMER ORTE DES GJALSKERLANDES

- **Amanma Rudh**: Eigentlich eine tote Siedlung, denn nur zu den Zeiten der Beisetzungen wird sie von den Prozessionsmitgliedern besiedelt. Einzig das Zwanfirheiligtum ist das ganze Jahr über

von Kriegern bewohnt, die diesen Ort vor einer Entweihung schützen.

- **Die Knochenklippen**: Natürlich haben die Kalkfelsen ihren Namen von den vielen Knochen der ins Meer geschleuderten Toten, die hier angeschwemmt werden. Ein Betreten der Gestade seitens von Auswärtigen kommt einem Frevel an den Ahnen und der Störung der Totenruhe gleich.

- **Der Quell des Jäger**: Der eisige Yäger entspringt in den Donnerzacken in einer seltsamen Höhle am Kopfe eines Gletschers. Das Höhleninnere besteht aus purem Eis, das selbst im Hochsommer nicht schmilzt und in dessen Tiefen sich unförmige Schatten abzeichnen.

- **Die Höhle Wolkenkopfs**: In den Donnerzacken befindet sie die ehemalige Wohnhöhle des Riesen Wolkenkopf, in der man auch heute noch 'Möbel' und 'Werkzeuge' von beklemmender Größe findet. Hinter der Wohnstatt soll ein Höhlensystem von gigantischen Ausmaßen liegen, mit zahlreichen Felsendomen voller Schätze, die der Riese im Kampf gegen Drachen und andere Gegner erbeutet hat. Wolkenkopfs Heim ist für die Gjalsker ein heiliger Ort, ein Tempel, der von einer Trollsippe geschützt und bis zur Rückkehr des Riesen instandgehalten wird.

- **Zwanfirs Zahn**: Ein Kalksteinberg, der von zahlreichen Höhlen und Tunneln durchzogen ist, in denen eine bleiche Höhlenspinne lebt. Unzählige Seevögel, die an seinen Flanken nisten, tragen ein Ihres dazu bei, dass eine Besteigung des Berges nahezu unmöglich ist. Hoch auf dem Gipfel erkennt man vom Fuße des Berges aus eine gewaltige weiße Feste, die von den Einheimischen Aarkenhorst genannt wird und, so sagt man, schon stand, als Hjaldinger und Gajka das Land in Besitz nahmen.

- **Der Ogerwald**: In diesem Wald, in dem seltsamerweise auch Mammutbäume und sogar verschiedene tropische Pflanzen wachsen, sind immer noch einige Oger heimisch, die ab und an die Gjalsker heimsuchen, um ihre Vorräte 'aufzufrischen'.

Von Jörg 'Hampi' Middendorf
(Mit Dank an die Ehrenbarbaren
Michael Drieling, Thomas Finn,
Stefan Küppers, Thomas Römer, Manfred
Stauffet; Anton Weste, Hadmar Wieser)

Regiment und verpasst allzu unverschämten Knechten und Dienerinnen gern einmal eine Ohrfeige. Dies hat wiederum zur Folge, dass er unter dem Gesinde wenig angesehen ist, was sich an allerlei wilden Gerüchten über ihn zeigt.

SALRICIA, DIE ERSTE DER HUNDEFÜHRER

Unter den drei Hundeführern ist Salricia Sembelquaster (27 Jahre, lange braune Haare zu einem Zopf geflochten, praktische Lederbekleidung bzw. wattierte Kleidung, durchtrainiert) sicherlich die fähigste. Schon als kleines Kind liebte sie den Umgang mit den Tieren des Bauernhofes im Altzoller Tiefland, auf dem sie aufwuchs. Die Magiedilettantin kann sich sehr gut mit den Tieren verständigen, wobei ihre unbewusste Gabe des SINNEN FREMDER WESEN und TIERE BESPRECHEN sicherlich einiges dazu beiträgt, ebenso wie ihr 'Meisterhandwerk', das Abrichten (von Hunden im speziellen). Sie ist eine angenehme Gesprächspartnerin, deren liebstes Thema allerdings die Hunde sind. Aber sie kann unbeschlagenen Helden ebenso einiges über die Jagd und die Tiere des Waldes mitteilen.

ESLAMO DER WUNDERLICHE, HAUPTMANN DER SÖLDNER

Ein Hüne von einem Mann, schwarze lange Haare, ein strubbeliger Bart, ungepflegte, fleckige Kleidung, Muskeln wie Taue, ein Bass wie eine Trommel, schon sein Auftreten ist beängstigend. Mit seinen vier Leuten hat sich der Garetier (aus dem Grenzgebiet zu Almada stammend) für drei Jahre bei Jargo verdungen, wobei dieser seine Entscheidung schon das ein oder andere mal überdacht hat. Eslamo hat mit seinen 53 Jahren seit der Eroberung von Tuzak jedes größere Gefecht auf mittelreichischem Boden mitgemacht. Eines Tages aber hatte er den falschen Auftraggeber, auf Seiten der Borbaradianer nahm er an einigen Kämpfen teil. Nach einiger Zeit hielt er den Schrecken nicht mehr aus: Bei einem Patrouillengang floh er mit einigen Leuten seiner Einheit ins freie Tobrien und von dort aus weiter nach Westen. Schließlich kam er ins Svelltdland, wo er hoffte, weit genug von den Dämonen des Sphärenschänders entfernt zu sein. Nachts quälten Eslamo Alpträume, am Tag brütet er oft vor sich hin, um dann plötzlich mit einem Schrei aufzuspringen und unsichtbare Gegner abzuwehren. Er ist übernervös, aber überaus wachsam. Den Helden traut er nicht, vielleicht sind sie ja Borbaradianer, die ihn fangen und zurückbringen sollen! Er wird wenig mit ihnen sprechen, aber sie stets beobachten (und eventuell auch mal ihr Gepäck durchsuchen). Sein Umgang mit Partisanen und Schwert zeugt von viel Erfahrung — falls ein Held dies herausfinden möchte. Seine Leute sind weniger wortkarg, kein einziger wird jedoch ein Wort über frühere Anstellungen verlieren.

Der Kalderhof

Jargos Landsitz besteht aus einem Haupthaus und mehreren Nebengebäuden, die um einen gepflasterten Hof herum gruppiert sind. Eine Steinmauer umgibt das Gehöft, neben dem Tor steht zudem ein hölzerner Beobachtungsturm. Die Anlage ist gepflegt und hat eher kriegerischen Charakter, kein Wunder in dieser Umgebung. Für eine echte Streitmacht ist der Hof kein Hindernis, aber für einen kleinen Trupp Orks oder Räuber reicht es allemal.

Die Mauer um das Gehöft ist 3 Schritt hoch und aus Bruchstein gefertigt, wobei die Gebäude mit einer Seite in die Mauer integriert sind. Kommt man durch das zweiflügelige Tor (mit Mannloch), steht rechter Hand ein Fachwerkhaus mit Holzdach (das Vorratshaus, gefüllt mit Schinken, Würsten, Obst, Käse, Brot etc., genug, um alle Angestellte sicher und reichlich über den Winter zu bringen). Anschließend liegt ein kleiner Garten, in dem sonst Kräuter gezüchtet werden, der nun aber unter einer dicken Schneeschicht begraben liegt. Nur die Umzäunung zum Hof schaut noch heraus.

Daneben ist das dreigeschossige Haupthaus (Stein mit Schindeldach), in dem der Hausherr mit Familie, der Arzt, die Leibdiener, der Barde, einiges Gesinde und später auch die Helden untergebracht sind.

Links vom Tor ist das zweigeschossige Gesindehaus (Stein mit Schindeldach), wo die Wachen, die Jäger und der Hauptteil der Dienerschaft wohnen. Daneben sind die Latrinen, anschließend der hölzerne Stall, in dem die Pferde der Gesellschaft stehen, in der zweiten Etage jedoch Heu, Hafer usw. lagern.

Zu Jargos Bediensteten zählen fünf Söldlinge und acht Jäger, der Rest Köche, Stallknechte, Diener, Mägde etc.pp.

Alle Zimmer für höhergestellte Personen im Haupthaus sind mit Riegeln von innen (!) verschließbar. Schlösser an den Türen gibt es nicht. Einzelne Zimmer, die die Helden im Laufe des Abenteuers interessieren könnten, sind folgendermaßen eingerichtet:

Jargos Räume:

Sie bestehen aus einem Wohnraum, dessen Holzboden mit einem dickem Teppich aus dem Kalifat ausgelegt ist. Kerzenständer aus Gold spenden Licht. Ein

- Kurzzenario - Wolfsnacht

Tisch aus gedrechselter Fichte und mehrere Stühle mit dicken Sitzkissen und aufwendigen Schnitzereien stehen in der Mitte des Raumes. Zwei Türen gehen davon ab. Ein Nebenraum ist das Schlafzimmer, mit einem großen Himmelbett und einem Fenster zum Innenhof. Ein Kamin spendet Licht und Wärme, auch hier ist ein dicker Teppich ausgelegt. Auf einem Tisch steht eine Waschkübel und ein Spiegel mit einem silbernen Rahmen, daneben eine Karaffe mit Wein und zwei Becher. Ein Schrank in der Ecke (mit Kleidung) und eine kleine Truhe am Fußende des Bettes komplettieren die Einrichtung. (*Schlösser Knacken* +6 für die Truhe. Darin sind Dokumente: Belege der Nordlandbank, die Jargo als recht wohlhabend ausweisen; private und geschäftliche Briefe ... und ein Dankschreiben Kaiser Answins für Informationen über Anhänger Brins in Hartsteen!)

Der zweite Nebenraum ist für den Kammerdiener gedacht, er ist im Gegensatz zu der übrigen Pracht sehr schlicht eingerichtet. Ein Bett, ein Schrank mit Kleidungsstücken, ein kleiner Tisch, ein Stuhl, eine Truhe mit den Habseligkeiten (darunter auch das gefälschte Empfehlungsschreiben des Handelsherren aus Lowangen, s. Charakterbeschreibung; ein Dienstplan der Dienerschaft, Abrechnungen über die Anfertigung eines neuen Gewandes etc.). Mehr ist nicht zu finden.

Die Räume von Ranvas sind ähnlich eingerichtet. Hier ist die Truhe am Bettende leer, dafür sind am Bett Fesseln zu entdecken.

Die Räume der Medica:

Das Zimmer der Medica ist ein Sammelsurium von astrologischen, okkulten und ärztlichen Dingen. Karten des Sternenhimmels, Pergamente über die Bedeutung der Stellung der Sterne, ein kleiner Topf mit blubberndem grünen Inhalt über einem kleinen Feuer, an einem Regal hängen getrocknete Kräuter, ein großer Tisch mit Pergamenten, einem Mörser, einem Messer, ein Stuhl. Bücher sind ebenfalls zu finden: eine (nicht vollständige) Abschrift des "Herbarium Kuslikum — Die Flora Aventurien" (s. *Enzyklopaedia Aventurica* 1999); "Menschen und Nichtmenschen - Ein phänotypischer Vergleich" (gekürzte Ausgabe mit etwa 150 Seiten, nur Menschen, Elfen, Zwerge; s. *Enzyklopaedia Aventurica* 1990), vier Bücher über Astrologie mit z.T. entgegengesetzten Meinungen über die Bedeutung der Sternkonstellationen. Eine weitere Tür führt in das Schlafgemach mit einem einfachen Bett und einem Schrank.

Unter den Pergamenten ist auch das Rezept für den Trank, den Perainfried Ranvas regelmäßig einflößt. Da es aber nur die Zutaten für den Trank enthält und die jeweilige Menge, ist es für die Helden nicht möglich, daraus einen Schluss über Verwendung oder Wirkung zu ziehen.

Die Kammer des Haushofmeisters:

Aufbau wie Räume des Hausherrn, nur kleiner. Im Vergleich dazu ist die Einrichtung spartanisch: blanker Holzboden, ein Schild mit dem Wappen derer zu Eisenbrück (auf blauem Grund sechs blaue Kreise, paarweise übereinander angeordnet) und zwei Säbel hängen an der Wand. Der Tisch im Wohnraum ist voll mit Papieren: Bestellungen von Nahrung bei einem Lowanger Händler, Aufstellungen über den Lohn der Dienerschaft, Vorbereitungen für eine Einladung für ein Frühlingsfest in Jargos Stadthaus u.a. In seiner privaten Truhe (*Schlösser Knacken* +4) ist nicht besonderes bis auf ein Buch, das ganz unten in der Truhe liegt: ein Gedichtband mit Liebeslyrik und der Widmung »Travias Segen ist da, wo die reine Liebe ist, mag auch ein Geweihter seinen Segen zu einer anderen Verbindung gegeben haben! gez. L«

Bei einiger Nachforschung kann man herausfinden, dass die Jargos verstorbene Gattin Eidare Linora hieß, eine Magd, die ihr früher aufwartete, weiß dazu, dass sie von Freunden immer nur *Lina* genannt wurde.

Die Kammern der Diener:

Je nach Stand hat der Diener ein eigenes Zimmer im Haupthaus oder ein Mehrbettzimmer im Haupt- oder Gesindehaus. Die Einzelzimmer beinhalten meist wenig mehr als ein Bett, einen Tisch und einen Stuhl, die Mehrbettzimmer sind Etagenbetten, die Schränke werden von mehreren Personen benutzt.

Die Kleidung in den Schränken ist unterschiedlich, ansonsten wird sich höchstens der ein oder andere persönliche Gegenstand finden lassen. Dies könnten sein: Glücksmünzen oder Talismane, Waffenpflegeutensilien bei den Söldnern, ein Beutelchen mit den gesparten Hellern und Kreuzern, das kleine Porträt eines geliebten Menschen, ein kleines Buch (bei gebildeten Dienern), ein besonderer Stein aus den Goldfelsen, eine Kette aus Wolfszähnen (um noch einen Verdächtigen aufzubauen), ein (gestohlener?) Siegelring ... hier lässt sich die Liste beliebig fortsetzen.

Das Efferdhorn – Meisterinformationen und Szenariovorschlag zum Artikel auf Seite 6

Meisterinformationen:

Das Horn wurde den Sterblichen vor Jahren gesandt, damit es ihnen die Möglichkeit gibt, den langsam heraufblubbernden Mächten Charyptoroths einen wirksamen Schutz entgegenzuhalten. Der Necker, der das Sakrofakt überbringen sollte, vergaß jedoch eine 'Kleinigkeit', nämlich die richtige Küste, an der er das Horn überhaupt abliefern sollte, und brachte es so zu den Zyklopeninseln – auf der gegenüberliegenden Seite des Kontinents, fern von allen Dämonenarchen, die Borbarads Invasionsheere nach Aventurien brachten. Erst jetzt erkannten die Geweihten, dass das Horn an die tobrische Küste gebracht werden muß, zur bedrohten Stadt Vallusa.

Das Efferdhorn

(Abenteuer zur Selbstaussgestaltung für Helden der Stufen 5 bis 10)

Einstieg

Siphion Laikis, Gefährte von Wind und Wogen im Efferd-Tempel zu Rethis, erhielt rauschende Visionen, die ihm befahlen, das Efferdhorn nach Vallusa zu bringen. Zur Begleitung des entrückten Geweihten werden die Helden angeworben, deren Eignung jedoch zunächst festgestellt wird, indem sie mit einem (scheinbar) efferdverachtenden Fischer konfrontiert werden.

Über See und über Land

Die Reise durch Yaquiria, Almada und Garetien stellt – abgesehen von einigen weltfremden und orthodoxen Eigenmächtigen des Geweihten Siphion – keine großen Probleme dar. Das Schiff, das die Reisegesellschaft in Perricum an Bord nimmt, kommt jedoch nur mit Mühe und Not bis zum Hafen von Beilunk, weiter östlich ist die Passage durch ein zu großes Aufkommen von Multipoden unmöglich. Siphion empfindet das Warten in Beilunk als unerträglich, will seine heilige Mission erfüllen und steigt schließlich mit

dem Efferdhorn, aber ohne die Helden über die Stadtmauer, um Vallusa auf dem Landweg zu erreichen.

Priester und Dämonen

Bei der Verfolgung des Geweihten müssen die Helden durch den Belagerungsring um Beilunk schleichen, sich vor Rhazzazors Kolonnen von Untoten verstecken, auf vermeintlich noch geweihten Boronangern nächtigen und abgestumpfte Einwohner nach der Spur Siphions aushorchen. Die Widerständler der Gruppe *Zorn der Waisen*, die aus ungewöhnlich vielen Kindern mit mitleidlosen Blicken besteht, hat dem Priester geholfen, am Pandämonium von Eslamsbrück vorbeizukommen, und tut dasselbe mit den Helden – für eine Gegenleistung.

In Transysilien kehrt die Gruppe in der skurrilen Taverne *Algenpfehl*, betrieben in einer gestrandeten Dämonenarche, ein (siehe **Unter der Dämonenkrone**, S. 60), aus der Siphion hochkant rausgeworfen wurde. Er wird in der halbverfallenen Burg *Ettelsjoch* festgehalten, die einen wichtigen Hohlweg kontrolliert. Der bärenhafte Burgherr *Gronthom*, Träger einer Ochsenherde, fordert einen Helden zum Zweikampf um das Leben Siphions im Kreise blakender Feuer, eines angekettenen Zants und grölender Raubbhäscher und Goblins.

Letzen Endes angekommen, stellt sich heraus, dass Siphion offenbar gar nicht mehr beabsichtigt, das Sakrofakt nach Vallusa zu bringen: Der Verführung Charyptoroths erlegen, will er die Gruppe ein zweites Mal hintergehen und das Efferdhorn in die dunkle Umarmung Mendenas reichen, wo der Portifex Maximus Xeraan, Träger des Charyptoroth-Splitters, residiert. Erst nach der letzten Auseinandersetzung mit dem gefallenem Geweihten erreicht die Gruppe endlich Vallusa.

Das Efferdhorn spielt eine wichtige Rolle in dem Gruppenabenteuer **Blutige See** (erscheint Juni 2001), das die Bedrohung der Dämonenarchen und den Kampf um das pervertierte Perlenmeer beleuchtet.

Coupon bitte ausschneiden oder kopieren und ausgefüllt einsenden an:

VKG Verlagsvertriebs KG; "Aventurischer Bote" Brieffach 4204; 20086 Hamburg

ABO-BESTELLUNG AVENTURISCHER BOTE

Ja, ich bestelle ab der nächstmöglichen Ausgabe die Zeitschrift AVENTURISCHER BOTE für 1 Jahr (6 Ausgaben) frei Haus zum Jahresbezugspreis von DM 23,- (Ausland DM 30,-) einschließlich Porto und Versand. Das Abonnement gilt zunächst für ein Jahr und verlängert sich nur dann um jeweils ein weiteres Jahr, wenn ich nicht bis spätestens 6 Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraums schriftlich darauf verzichte.

Meine Adresse (bitte in Blockschrift ausfüllen!):

Name, Vorname: _____

Straße: _____

PLZ, Ort: _____

Gewünschte Zahlungsweise bitte ankreuzen:

Bequem und zeitsparend per Bankeinzug
(Nur mit deutschem Bankkonto möglich!)

Gegen Jahresrechnung an meine Adresse. Bitte keine
torauszahlung, Rechnung abwarten!

Konto-Nr.: _____

BLZ: _____

Bankinstitut: _____

Vertretergarantie: Mir ist bekannt, dass ich diese Bestellung innerhalb von 14 Tagen schriftlich bei der VKG Verlagsvertriebs KG; "Aventurischer Bote"; Brieffach 4204; 20086 Hamburg widerrufen kann. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs (Datum des Poststempels). Dieses bestätige ich mit meiner Unterschrift

Datum, 1. Unterschrift
(bei Minderjährigen Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Datum, 2. Unterschrift
(bei Minderjährigen Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Zum Verbleib beim Abonnenten:

Abonnementsbestellung für die Zeitschrift AVENTURISCHER BOTE am _____ abgeschickt.

Vertretergarantie: Mir ist bekannt, dass ich diese Bestellung innerhalb von 14 Tagen schriftlich bei der VKG Verlagsvertriebs KG; "Aventurischer Bote"; Brieffach 4204; 20086 Hamburg widerrufen kann. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs (Datum des Poststempels).



Impressum

Herausgeber: Fantasy Productions GmbH,
Postfach 1517, 40675 Erkrath

Redaktion: Mechthild Henschel und Michael Meyhöfer

Ständige Mitarbeiter: L. Falkenhagen, B. Herz, H. Kamaris, J. Raddatz, T. Römer, G.-B. Tödter, H. v. Wieser und K.-H. Witzko

Mitarbeiter dieser Ausgabe: F. Bartels, B. Berghausen, M. Drieling, F. "Jay" Hagenhoff, T. Hagner, C. Hötting, G. Kluge, U. Kneiphof, T. Leutenantsmeyer, J. Matheuszik, J. "Hampi" Middendorf, M. Motsch, D. Richter, G. Rot, W. Scholger, M. Stauffer, A. Weste u.v.a.

Illustrationen: Caryad (2), Dayrac (1)

Satz: MIM Satz & Layout

Der **Aventurische Bote** erscheint zweimonatlich.

Copyright ©2001 by Fantasy Productions GmbH, Germany

Nachdruck von Artikeln (auch auszugsweise) nur mit vorheriger schriftlicher Genehmigung des Herausgebers. Ähnlichkeiten mit lebenden oder verstorbenen Personen wären rein zufällig und unbeabsichtigt. Abonnementbedingungen siehe nebenstehend.

Redaktionsanschrift

(postalische Anfragen nur mit RP!):

Mechthild Henschel
Meidingerstr. 9
76137 Karlsruhe

oder per email an:

Michael Meyhöfer (AVBOTE@aol.com)

Fragen zum Boten-Abonnement:
Sven Peters (sven@fanpro.com)

Aventurische Kleinanzeigen

Anmerkung der Redaktion: Für alle Fanzine- und sonstige Verkaufsanzeigen gilt, dass Lieferung nur gegen Vorkasse erfolgt. Bei Überweisung bitte deutlich den Absender auf dem Vordruck angeben. Bei Bezahlung in Briefmarken bitte nur Marken bis zu einem Wert von DM1,10 verwenden.

Darpatischer Landbote

– Gazette für Darpation! –

Wer mehr erfahren möchte über das Land zwischen Garetien und den Schwarzen Horden, über die Intrigen seiner Barone und das Leben im Lande am Darpat, der lese den *Darpatischen Landboten*! 24 Seiten Nachrichten und Geschichten aus den Baronien; aktuell in DL 18: vom Adelsrat zu Randolphshall u. das Edikt zur Neuordnung des Fsl. Cron-Heeres. 4,50 DM pro Heft, Abo (3 Ausgaben) 13,50 DM (Ausland: 5,- DM und 15,-DM), je incl. Porto. Noch erhältlich: ab DL 13. Zahlbar in bar und/oder kleinstwertigen Briefmarken, bei: **Friederike Stein, Käsenbachstr. 19, 72076 Tübingen; E-Mail: friederike.stein@tue.maus.de; www.maus-tuebingen.de** (Darp. Landbote)

Liebster V.,
das Bier wird langsam schal. Habe keine Lust, mich allein zu betrinken. Oder wartest Du nur auf eine gute (oder diese) Gelegenheit?
GrubD.

Hesinde zum Grube,
Ihr, die Ihr die arkane Kunst der weißen, grauen oder auch schwarzen Lehren wirkt! Mein Name ist Magister Aberdan, Bibliothekar aus Trallop, und ich hatte Euch vor der Schlacht an der Trollpfote aufgefordert, mir Euer arkane Wissen zukommen zu lassen, um es vor der schon damals gemeinhin bekannten Bedrohung zu schützen. Viele Geheimnisse habe ich bis dato erhalten, und es ist mir gelungen, einige davon zu kompilieren und zu vervollständigen - aber es reicht noch nicht aus, um meinen Folianten zu füllen. Darum bitte ich Euch abermals, in Hesindes Namen: Schenkt mir Eure Gunst und schickt mir Euer gesammeltes Wissen per Beilunker Reiter!

Folgende Projekte sind in Vorbereitung:

- 1) *Mysteria Arkana Bd. II*
 - 2) *Codex Cantiones Bd. II*
 - 3) *Magie d. Schwarzen Auges* - neue und alte magische Heldentypen, Regelhintergrund etc.. Sollten Sie passendes Hintergrundmaterial besitzen, dann schreiben Sie an: **Kennwort DSA - Hesindes Macht und Kraft, PF 109317, 40030 Düsseldorf.** Möglichst Disketten oder aber sauberer Ausdruck!
- Vorab ein herzliches Dankeschön und in froher Erwartung der zahlreichen Einsendungen,
Nikolaj-Andreas Rost

Leicht und bekömmlich muss es sein -
Wie der Engasaler Wein!

Es stimmt schon, dass das Sturmbanner ein paar Magier in ihren Reihen hat. Aber deswegen mit angeblichen "magischen Kräften" zu prahlen, die der Söldnerhaufen angeblich habe, ist eine Irreführung der Kundschaft und ein Verstoß gegen die guten Sitten!
Adepta Dythlind Alruna Sewerski

Das Schweinsfoid-Projekt
Manche Baronien sind bekannter, andere bestimmt schöner. Doch auf keiner ruht so sehr die Gnade des Herrn Phex! Wer dazu beitragen will, Schweinsfoid zur Perle der Nordmarken zu machen, wende sich an **Daniel Ivsic, PF 15, 73278 Schlierbach.**

Hallo und Hydiehoh 2. Rudel, Thorwaler, Norbarden,
alle wackeren Kämpfer, die gemeinsam mit Eirik Atmansson und Rudelführer Vatarello quer durchs Mittelreich gezogen sind, um den Pump-hosenpupern Hjalding zu Lehren!
Die Reise gilt nun auch offiziell als beendet, alle sind mehr oder weniger wohlbehalten zurückgekehrt, Beute wurde gemacht, und den Thorwalern an der Grenze zu Nostría wurde beigestanden. Denn dorthin ging die Reise, die in vielen Provinzen des Reiches für Aufruhr und Panik sorgte.

Nicht überall ward ihr erfolgreich, doch ihr hattet euren Spaß! Stutzer verdreschen, nackt ausgezogen durch die Städte oder die Reichsstraßen jagend. Ihr habt es ihnen gezeigt, dass man nicht ungestraft Thorwal niederbrennt! Mit dabei waren:

- **Eirik Atmansson** als Auftraggeber und Anführer;
- **Vatarello** als Rudelführer 2. Rudel und Anführer (ja, beide sprechen sich ab!);
- **Das 2. Rudel: Gorn Denning, Isebaile Ni Kilchuilian, Sheyla Bjarnsdottir, Jatro Akker Darnfeld, Marlek Ordin, Phexfest Hammerschlag, Luca Moreo, Neesdan Notjes, Sieglind Wollbinder;**
- sowie **Algrid Bearhildottir** (1. Rudel), **Gochter Breukelen** (3. Rudel), **Björg Fenwarsson** (3. Rudel), **Daswadan Nolgeff** (4. Rudel), **Rhyn pa Sion** (6. Rudel), **Kendrane Gerindottir** (6. Rudel), **Tjalf Gunnarsson** (8. Rudel), **Bjornson Hayerdahl** (Stadtwachenerudel)

Der Mutter der Weisheit San Ra II. zum Grube!

Nun, da ich Euer Buch durchgearbeitet und die Siegel gebrochen habe, habe ich Euer Haus verlassen, um mein Wissen zu mehren und Eure Lehren zu vertreten.
Da Ihr Euch auf einer sehr persönlichen Queste befindet und es bei den Zwölfen liegt, ob ich Euch je wiedersehe, hoffe ich, dass Ihr diese Zeilen mit Stolz lesen könnt.
Mögen die Zwölfe es fügen, dass wir uns bald wieder begegnen. Bis dahin sind all meine Gebete mit Euch!
Euer stolzer Schüler Adeptus Gorben Tolp., Absolvent der Halle der Metamorphosen zu Kuslik

Windwimpel - die etwas anderen Söldner.



Der *Gareth & Märker Herold*: die Postille für das Königreich Garetien und die Mark Greifenfurt - berichtet in ihrer 15. Ausgabe von:

- den jüngsten Ereignissen in der Kaiserstadt • einer Ganovenhatz im Greifenfurtchen • unerwarteter Beute in Perrium • ... und vielerley mehr aus Königreich und Mark.
Erhältlich ist dieses treffliche, 20 Seiten starke Werk aus der Capitale des Neuen Reiches bei **Christoph Daether, Birkhuhnweg 1-3, 23879 Mölln, christoph@daether.de**, für 4,00 DM inkl. P&V, Abos sind für 20,00 DM zu haben. Bankverbindung: 6 340 798 bei der NORD/LB Schöningen (BLZ 250 500 00).
Noch lieferbar: 4, 8, 9, 121/2 (je 2,50 DM), 10, 11, 12, 14 (je 3,50 DM) sowie die Sonderausgabe 1 (0,50 DM), zuzüglich 1,50 DM für P&V je Bestellung. Der *Herold* im Internet: <http://www.garetien.de/herold/>
E-Mail: herold@garetien.de

Söhne Caldaia's!
Zu lange war unsere Heimat geteilt. Weder Garetien noch Almada hegen die Absicht, die Trennung unserer Grafschaft zu beenden. Deshalb bleibt uns nur ein Weg: Macht Caldaia zu einer nordmärkischen Grafschaft!
Patrioten Caldaia's, meldet euch bei den bekannten Sammelstellen in Elenvina und Gratenfels!

Bei Swafnir - darf das wahr sein?
Was ist aus unserem einst so göttertreuen Land geworden? Was aus unseren Tapferen Kriegern und unserem unbeugsamen Mut? Während wir von den Spitzentuchfuchtlern und dem Arschkriechergeschmeiß aus dem Nostrianischen den Hintern versohlt bekommen, streiten sich unsere eigenen Männer und Frauen um das Thorwaler Land, um Trondes Politik. Es wird hitzköpfig über den anekelnden Engasal-Wein disputiert, und der Aufbruch in die alte Heimat, Hjaldingard, wird als feige Flucht dargestellt. Womöglich droht auch noch ein Bruderkrieg unser Land zu zersprengen, während wir von den Canterern langsam, aber sicher aufgerieben werden. Verdammst noch mal, hat Hranngar euch allen ins Him geschissen? Skjörn Garulfson, Thomar Skännervarison! Seid ihr wirklich so dumm, wie ihr euch stellt? Was soll dieser dämliche Einfall mit dem geteilten, schwächlichen Thorwal? Seid ihr nur zu stur, um euch auf ein geeintes Thorwal unter Trondes Politik einzulassen? In diesen schweren Zeiten solltet ihr lieber aktiv gegen den Feind aus dem Süden vorgehen, ihr törichteren sturen Böcke!
Adeptus Liskolf Kjaskarson



Fantholist der Name der Gazette für das Herzogtum Weiden, die es sich zur Aufgabe gemacht hat, über Politik, Kultur, seltsame Vorkommnisse, Neuigkeiten aus den einzelnen Lehnen u.v.a.m. aus dem mitnächtlichen Herzogtum zu berichten.
*Fantholiers*cheint alle drei Monate und ein Einzelheft kostet 3 DM incl. Porto, aber auch die Einrichtung eines Abos ist möglich. Jedes Heft hat ca. 20 Seiten auf denen ausschließlich aventurische Nachrichten zu sind. Redaktionelles und Irdisches zu Weiden ist auf den Redaktionsseiten zu finden, ein Extrablatt, welches dem Heft beigelegt ist. Für weitere Informationen sowie Bestellungen wende man sich an:

Jens Arne Klingsöhr, Nelkenstr. 20, 30167 Hannover, eMail: jarne@htp-tel.de

Söhne Caldaia's!
Zu lange war unsere Heimat geteilt. Weder Garetien noch Almada hegen die Absicht, die Trennung unserer Grafschaft zu beenden. Deshalb bleibt uns nur ein Weg: Macht Caldaia zu einer nordmärkischen Grafschaft!
Patrioten Caldaia's, meldet euch bei den bekannten Sammelstellen in Elenvina und Gratenfels!

Höret, Ihr tapferen Thorwaler!
Hiemit seien alle rachtsüchtigen, wackeren Thorwaler dazu aufgerufen, sich an der Befreiung unseres Landes zu beteiligen, indem sie mit ihrer ganzen Kampfeskraft die Swafnir verfluchten Stutzer aus unserem Lande, von den Olportsteinen vertreiben. Der verhasste Feind darf sich hier im Norden, auf unserem Hoheitsgebiet, nicht festsetzen, zumal uns noch viel schlimmere Verluste an Land und Blutsverwandten bevorstehen könnten. Jeder Hetzmann sei aufgerufen, sich mit seiner Ottajasko und einigen Schiffen alsbald im Muryer Hafen einzufinden. Von dort wird man aufbrechen, dem Horasier zu zeigen, wer die wahren Herren der Meere sind. Auch magische Unterstützung wird benötigt - speziell die allseits beliebte Kapermagie der Runajasko könnten wir gut gebrauchen. Bis dahin sei Swafnir euch stets gewogen, Wind und Wellen mit euch!
Adeptus Liskolf Kjaskarson
(Irdisch: Sendet eine kurze Beschreibung eurer Ottajasko oder eures Thorwalers sowie ein gut durchdachte Angriffsstrategie an folgende Adresse: **Malte Berndt, Stegmannstr. 4, 31655 Stadthagen**)

- In die farbenprächtigen Welten des MOR-
- GENLANDs und weiterführen die Erzählungen um eine Karawane durch einen verzauerten Dschungel, die Suche einer Nomadin
- nach dem größten Schatz ihres Volkes oder
- die Legende von den feigen Brüdern. - Oder:
- Lasst euch in eine mittelalterliche Welt entführen! Erfahrt die Geheimnisse von Spielern und Gauklern, oder lasst euch vom
- Runenparadox verzaubern! Ein Junge aus dem Volk der Fahrenden besiegt einen Dämon ... Diese u.a. Geschichten findet ihr in
- HISTORIA. Die Hefte kosten jeweils 5 DM,
- zusammen 9,00 DM und sind erhältlich bei:
- **Christel Scheja,**
- **Lenbachstraße 8, 42719 Solingen.**

He, Helmchen von Ulmenklau!
Wenn Du da in Schweinsbold so Deine Hochzeit feiern tust, dann kommen wir auch gerne kommen tun. Das wird ein lustiges Fesch!
Karilbjert Bommelmuetz, Großkleister des Kunterbunten Ordensbandes vom Eiligen Karabustier (Karabustier)

Jetzt neu: NASKHEIMER extra. "Müssen es wirklich drei Honigtropfen sein?" - "Ja." - "Wirklich?" - "Absolut." - "Und man kann nicht vielleicht ..." - "Nein."

Der Sphärenwanderer 5
Die Ausgabe Nr. 5 präsentiert euch auf knapp 40 DIN-A4-Seiten allerlei Interessantes zum Thema Rollenspiel, erbauliche Geschichten und zahlreiche Hintergrundinformationen. Für nur 6,- DM als Überweisung auf das Konto: Maximilian Diener, Sparkasse Dieburg, BLZ 508 526 51, Kto.Nr.: 46102 935; könnt ihr die neueste Ausgabe bestellen bei: **Maximilian Diener, Im Brückengarten 9, 63322 Rödermark.** Wenn ihr noch unentschieden seid, könnt ihr euch unter <http://www.sphaerenwanderer.de> weiter informieren.

Ihr seid ein törichter tala, mein Freund.
Ihr sprecht von Angelegenheiten, die ein tala vor sechshundert Götterläufen Euch übertragen haben will? Ein tala, mit dem die fey nie sprachen? Der Euch etwas gab, was ihm nie gehörte? Wir leben hier seit Anbeginn der Zeit, etwas, was der Verstand eines tala nie wird fassen können. Um es Euch verständlich zu machen: Wir lebten schon hier, als Eure Vorfahren noch auf der anderen Seite des Meeres lebten, als andere tala sich noch in den Höhen der Berge vor den Unausprechlichen verbargen. Seid vernünftig und geht freiwillig, denn ob Eurer Rede und Eures Handels ist Eure Anwesenheit nicht länger erwünscht. Ihr droht uns mit einem schmachtvollen Tod und zeigt damit Euer wahres Gesicht. Ihr seid kein Herrscher und Ihr besitzt auch dieses Land nicht. Niemand hat Euch erlaubt, dort zu leben. Geht innerhalb der nächsten sechs Tage und es wird Friede sein.
Fincoll Auenfeil, Waldelf aus Quillyana



Angbar in Farbe - ein A3-Stadtplan samt Beschreibung der Reichs- und Fürstenstadt schmückt die 30. Ausgabe des *Kosch-Kuriers* vortrefflich. Weiterhin berichtet der neue Kurier über den Heerzug der Nordmärker durch den Kosch (Von freudlichem Willkommen und plötzlichen Schwierigkeiten), dem skandalösen Baihr zu Bredenhag (Von kurzen Barten und langen Reden) und der Hexenhatz im Metenarschen und anderem mehr. Ausführlich vorgestellt werden die Abtei der Hl. Ilpelta Ingramsim, die 7 Künste Ingerimms und das Koscher Militärwesen.
Erhältlich ist der *Kosch-Kurier* #30 samt Farbkarte für 6 DM (Abonnenten 5 DM) bei **Stephan Schulze, Westerheideweg 4, 59077 Hamm, stsfedok@aol.com.** Im Internet: <http://www.vinsalt.de/Kosch>



Vinsalts DSA-Service- <http://www.vinsalt.de/>

Weit über 900.000 Besucher können sich wohl nicht irren... für alle Freunde des Schwarzen Auges dürfte Vinsalts DSA-Service eine der ersten Anlaufstationen in Sachen Das Schwarze Auge im Internet sein. Hier gibt es u.a. folgende Angebote:

Foren für Regelfragen (sowie die dazugehörigen Antworten) und Diskussionen, Hesinde-Bibliothek mit aventurischen Geschichten, Liedern, Sagen und einer kleinen aber feinen Download-Abteilung, Online-Ausgaben von renommierten DSA-Fanzines wie z.B. dem Bosparanischen Blatt, dem Hesinde-Spiegel, dem Kosch-Kurier, dem Sheniloer Hesindeblatt u.v.m., interaktiver Tavernen-Chat, avent. Grußpostkarten, virtuelle Stadtbeschreibung der Horasstadt Vinsalt, jeden Monat Umfragen zu aktuellen Themen, Armalion-Ecke, ausführliche Produktbeschreibungen inkl. der Möglichkeit, Abenteuer, Boxen etc.pp. mit einem kurzen Kommentar zu bewerten... und und und.

Die RPG-Matrix - www.RPGM.de

Neben einer Vielzahl anderer Rollenspielsysteme befasst sich die RPGM natürlich auch mit DEM deutschen Rollenspiel Nummer eins, dem Schwarzen Auge. In einer stetig umfangreicher werdenden Rubrik zu diesem Thema stehen jede Menge Abenteuervorschläge, Geschichten, Regelergänzungen, Rezensionen und vieles mehr allen interessierten Spielern kostenlos zur Verfügung. Als weitere Besonderheit ist alles auf der RPGM verfügbare Material einzigartig und *nur dort* zu finden. Für jeden interessierten DSA-Spieler und auch für Spieler anderer Systeme sollte die RPG-Matrix somit einer der ersten Anlaufpunkte sein...

Besuchtsbeider Armalion-Nachtkampagne beim RatCon 2001!

DSA-Club "Die Reisenden"

- Der Fanclub für DSA in Bayern. Wir organisieren bayernweit Spielerinnen. Für die Zukunft planen wir Cons für den Süddeutschen Raum (inkl. Österreich/Schweiz). Zu einer kostenlosen Mitgliedschaft bieten wir eine neue Webseite (Augenmerk auf Inhalt) mit Möglichkeit zur Präsentation der eigenen Gruppe, Up- und Download von spielunterstützendem Material, Spielerbörse, uvm.

<http://www.die-reisenden.de>; Tel.: 0821/5072-0302; email: info@die-reisenden.de

Das Nostria-Projekt

Seit einigen Monden arbeiten hier mehrere DSA-Begeisterte an der inoffiziellen Beschreibung des Königreiches Nostria. Viele lesenswerte Texte für Spielleiter und Spieler sind im Rahmen des Projekts bereits entstanden, aber es gibt noch immer viel zu tun. <http://www.nostria.de/>

Jetzt ist Schluss mit lustig!

Beim *Schwarzen Ohr* (www.das-schwarze-ohr.de) wird nicht nur die ganze Wahrheit über die Elfen aufgedeckt, nein, es gibt auch die allseits bekannten DSA-Links von Daniworm sowie als Höhepunkt das Hörspiel "Putzi - der Herr der Rache". Das ist die Vertonung des von uns geklauten Drehbuchs zu dem heiß erwarteten Kinoknüller "Der Herr der Ringe". Natürlich gibt es noch unzählige andere Dinge bei uns zu finden (z.B. Urlaubsberichte mit wirklich erlebten Abenteuern, ein Soloabenteuer mit einem Elf und einem Goblin für dich und deinen besten Freund, sowie den neuen Heldentyp "Blauelf"). Aber Achtung, diese Seite hat auf ihrem Bibertotem ganz groß "Humor" stehen. Längerweil sollten lieberindem üblichen Downloadarchiven kramen...

Mailingliste für alle aventurischen Adligen

Wer sich irdisch wie aventurisch über das Lehensspiel und alles was dazu gehört mit Gleichgesinnten über eine Mailingliste austauschen will, für den ist diese Mailingliste auf jeden Fall etwas. Adlige aus beiden Reichen sind hier versammelt und diskutieren natürlich nicht nur über ihre Lehnen, sondern auch über die große aventurische Politik usw.usf.

Falls Ihr daran interessiert seid, dann sendet doch eine eMail an jens@vinsalt.de mit dem Betreff "Adelsliste", in der ihr euren Namen sowie den Namen des Lehens und dessen Kennziffer angebt. Danach werdet ihr dann auf die Mailingliste aufgenommen und könnt mit euren aventurischen Nachbarn über die verschiedensten Dinge diskutieren.

Der Sphärenwanderer

Unter <http://www.sphaerenwanderer.de> findet der geeignete Besucher eine Menge Hintergrundinformationen und Quellentexte zu rontra- und hesindegefälligen Institutionen sowie zwei Online-Dörfer, die DSA-Globule Tharn und mehrere Rezensionen. Doch einiges über Myranor, die schwarzen Lande, gutes Rollenspiel und Armalion ist hier ebenfalls zu finden. Weiterhin besteht die Möglichkeit, die Gazette „Der Sphärenwanderer“ zu bestellen. Der erschöpfte Reisende kann sich aber auch im Wirtshaus erholen und an Speis und Trank laben, einige Dinge mitnehmen und über unsere Linkliste oder den Webring andere Seiten erreichen. Es lohnt sich also auf jeden Fall, einmal vorbeizuschauen beim *Sphärenwanderer*.

Das Kampfregel-Projekt

Mit Engagement arbeiten mehr als 50 erfahrene Rollenspieler an der Entwicklung von *zwei* schnellen, einfachen und sehr ausgewogenen Kampfsystemen: Ein Teil der Optionalregeln befindet sich in Fertigstellung. Die Basisregeln werden seit mehr als einem Jahr getestet und gespielt von einer großen und stetig wachsenden Spielerschaft. Das Feedback ist überwiegend positiv! Gelobt werden Schnelligkeit, Interpretierbarkeit sowie die ausführliche Dokumentation, in der die Regeln anschaulich erklärt werden. Dazu bieten wir noch Einsteiger- und Fortgeschrittenen-Hilfen zum Rollenspiel. Eine weitere Gruppe befasst sich mit einer logischeren Charakter-Generierung und Talentsteigerung. Vorbeischaun und Ausprobieren lohnt sich! Die Homepage: <http://www.kampfregel-projekt.de>; Um ja kein Update der Regeln zu verpassen, der Newsletter: leere Mail an KR-INFO-subscribe@egroups.de

Das Aventurium - DSA-Nachrichten

Erwähnt sei hier auch einmal *Das Aventurium*, eine der mittlerweile beliebtesten DSA-Seiten mittagesaktuellen DSA-Nachrichten, Forum, Chat, Downloads, Abenteurerkalender, Conkalender, Datenbanken, Rezensionen, saisonalen Aktionen u.v.m. <http://www.aventurium.de/>

DSA-Updates

Diejenigen Reisenden im Limbus, die wenig geneigt sind, jeden Reisepunkt nach Neuerungen abzusuchen, mögen jetzt aufhorchen. Denn seitdem einige Magi und Magae aus Punin die Theses <http://www.dsa-updates.de> zu Pergament gebracht haben, ist das Reisen durch den Limbus unglaublich einfach zu bestehen. Vor allem, wenn der Reisende nach Neuigkeiten sucht.

Sprecht also die Theses <http://www.dsa-updates.de>.

Irdisch: Auf DS4-tpc/ates findet ihr die Updates der DSA-Seiten im Internet. Zur besseren Funktionalität seien hier nochmals alle Webmaster aufgerufen, sich zu beteiligen.

Die PGalerie - Galerie der Powergamer

Hier werden die PowerGamer aufs Korn genommen! Viele leid-geprüfte Spieler berichten von ihren persönlichen Erfahrungen mit schlechten Rollenspielen.

<http://homepage.ruhr-uni-bochum.de/Martin.Kind/dsa/pg.htm>

Waiden - Ein Dorf im Bornland

Jetzt mit neuem Layout-Quizshow, Lieder, Gedichte, Rätsel für Meister, Fortsetzungsgeschichte, Fortsetzungsroman, Helden-geschichten, Brazoragh-Rubrik, Beschreibungen unserer erlebten Abenteuer, PC-Level für Fantasy-Spiele, eigene neue und nur hier erhältliche Heldentypen, ein Archiv mit Berichten usw., ein e-mail-Rollenspiel, ein Award, ein Baron wird beschrieben und dazu natürlich noch die Beschreibungen von Waiden: Häuser, Einwohner, Geschichte, Borananger, Imman, Fechtsschule ...

PS: Die Seite wird mindestens alle zwei Wochen, meistens aber mehrmals pro Woche aktualisiert, also: <http://www.datenlimbus.de/walden/>

Mögen die Zwölfe Euch beschützen!

In Arsinging, das liegt eine Tagesreise westlich von Lowangen, ist nunendlich der Marktplatz fertig gestellt worden. In dem sonst so kleinen Dorf ist an jedem Markttag der Bär los. Es sind zahlreiche kleinere Stände aus Brettern und Leinen, auf denen von Kräutern bis Schwertern alles zu finden ist. Etwas außerhalb von Arsinging liegen zwei Tempel. Einer der Rondra und einer des Angrosch ... Wenn ihr mehr über Arsinging erfahren wollt, dann schaut doch mal vorbei:

<http://tharius.mainchat.de> oder demnächst in www.arsinging.de



Hilfe!

Begeisterter, 16-jähriger DSA-Fan aus Hildesheim sucht eine neue Gruppe zum stimmungsvollen Rollenspiel! **Jens, Tel: 0162/3144829**

Wir (20 und 23 J.) suchen im Großraum Bergisches Land (Remscheid, Wuppertal) noch ein paar Mitspieler, die regelmäßig Zeit und Lust haben, sich für ein paar Stunden nach Aventurien zu begeben. Ich spiele seit ca. 7 Jahren DSA und habe die meiste Zeit davon auch geleitet. Spielmateriale wäre komplett vorhanden. Da wir ein Auto besitzen, sind wir flexibel. Wenn Ihr also Lust bekommen habt und ebenfalls um die 20 J. alt seid, meldet Euch bei: **Jens Engelmann, Remscheider Str. 81,42899 Remscheid, Tel. 02191/953880.**

Zwei DSA-Spieler (beide 19 J.) suchen Anschluss an eine Spielrunde bzw. Mitspieler zwecks Gründung einer Runde in Osnabrück

und Umgebung. Meldet Euch bei: **Clemens Volmer, Mozartstr. 39,49076 Osnabrück.**

An die Recken im Raum Köln!

Ich suche eine bestehende Heldengruppe in Köln oder näherer Umgebung, die an ernsthaftem Rollenspiel interessiert ist. Ich spiele neben DSA auch noch Shadowrun, und Ihr solltet im Alter von 14-18 Jahren sein. Habe genügend Erfahrung und würde mich freuen, wenn Ihr Euch melden würdet, unter der Nummer: **0221/5907315.**

Sven, bitte ruf nochmal an,

wir mussten noch ein paar wichtige Sachen klären, z.B. wann du genau hierhin ziehst...

Patrick Körner, 59469 Ense-Hünningen, Fichtenerstraße 30, Tel: 02938/9789303, Mobil: 0178/6835471, waagh@freenet.de

Ich (13 J.) heiße Dirk P. und suche eine Spielrunde (Alter egal), die noch einen Magier sucht und in der Umgebung von Darmstadt Abenteuerpunkte sammelt. Wenn es Euch nicht stört, dass ich noch ein Anfänger bin, dann ruf doch einmal an: **Tel. 06151/56880.**

Suche Rollenspieler im Raum Stuttgart!

Ihr solltet zwischen 12 und 13 Jahre alt sein und ein wenig Erfahrung im Rollenspiel haben (nur zur Info, ich bin Anfänger!). Bitte mailt einfach an **Jan Merkatz, jan-vm@gmx.net** oder ruft an **unter07026/3808.**

Ein einsamer Spieler huscht durch dunkle Gassen,

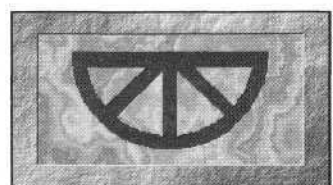
die ihn anstarrenden Augen im Dunkel sind nicht die seiner Gefährten...Der DSA-Club "Die Reisenden" - Der Fanclub für DSA in Bayern! Wir managen zahlreiche Spieler/Gruppen. Unterkommen sollte kein Problem sein!

<http://www.die-reisenden.de>; Tel.: 0821/5072-0302; email: info@die-reisenden.de

Thorwalerin (27) ist in Eching bei München gestrandet!

Seit Monden wandert sie ziellos durch die Dörfer auf der Suche nach abenteuerlustigen Landratten in der Nähe, mit denen sie zünftig saufen, spielen und Abenteuer erleben kann. Bei Interesse meldet Euch bitte per magischer Post bei **Bianca, beezly@gmx.de**

Einsamer Spieler (19) mit sechs Jahren DSA-Erfahrung sucht Mitspieler im Raum Schweinfurt und Umgebung. Also meldet euch bei **galotta@gmx.de**



Hiermit gebe ich den traurigen Verlust von **Zoltan Rodiak** und **Greven Baldurin** bekannt. Sie gingen in die Hallen Borons ein, als sie sich mit ihrer ganzen Macht gegen die Kräfte Asfaloths und ihrer Paktierer stellten.

Zoltan Rodiak war ein aufstrebendes Talent der Magica Combattiva. Mögest Du nun den ewigen Frieden finden.

Greven Baldurin war Absolvent der Bannakademie zu Ysilia. Mögest Du nun in die schützenden Arme Deiner Götter fallen.

Adeptus Minor Jirkan Destamil von Beilunk

Thorwal Standard

„Diesmal voll fett“

Der TS 15 setzt die gewohnte Berichterstattung um die Geschehnisse in Thorwal fort. Schwerpunkt ist diesmal die Schifffahrt in Thorwal mit allen Schiffstypen und Betrachtungen zum Langschiffbau und Geschützbau. Der 1. Teil eines zweiteiligen Abenteuers führt einige thoralische Schiffe in den tiefen Süden. Weiterhin wird die Amanthallas Kampagne von Udo Kaiser mit dem 3. Teil fortgesetzt.

Abgerundet wird die aktuelle Ausgabe mit dem Söldner Heute, dem Wahren Boten und aventurischem Liedgut. 76 Seiten: 7,80 DM
Ragnar Schwefel, Bastianstr. 24, 13357 Berlin, ragnar@thorwal-standard.de

Wir sind auch aufrechte Pilger. Und deswegen kommen wir gerne nach Gut Hörnerfort in Alhambra. Noch lieber aber, weil wir da essen, trinken und baden können, soviel wir wollen. Und den Deppel von Erp machen wir zu unserem Ährenmitglied!

Lomirus der Schelm, im Auftrag des Ordens vom Kunterbunten Ordensband vom Eiligen Karabustel (Karabustier)

"Bartelbaumbier - des basst scho."

Bartelbaumbier - nur echt mit dem grummelnden Greifenfurter.

Delilahsab, Schwester Sarissas von Tuzak, ich entschuldige mich in aller Form für meine Worte im vorletzten Av. Boten. Es war sicher Unrecht von mir, Euch zu unterstellen, Ihr habet nie wahre Freundschaft kennengelernt. Ihr habt, so ich es Euren Worten entnehme, einst schlechte Erfahrungen mit meinesgleichen gemacht. Das tut mir aufrichtig leid. Aber verurteilt Ihr deshalb gleich ein ganzes Volk? Ich bitte Euch aufs Höflichste: beschmutzet nie wieder die Ehre meiner Familie und Sippe und die Freundschaft zwischen Eurer verehrten Schwester Sarissa und meinem Großonkel Madafey (Madayaron) - mögen sich ihre Wege so schnell als möglich wieder kreuzen und wir von ihrem Verbleib und Wohlbehalt erfahren. Letzte Nacht hatte ich einen Traum...

Es grüßet Euch aufrichtigst
Madoc Brannon Eichbogengruß vom Finsterbach, Halbfelf und Barde seines Zeichens (und stolz darauf!)

An Kjaskar Korinson und alle Thorwaler!

Boron straft Euch nicht, Kjaskar Korinson! Niemals würde sein Helfer Bishdariel so etwas zulassen. Boron würde eher den strafen, der seine göttlichen Gaben missbrauchte, um Euch zu verfluchen. Doch vielleicht seid Ihr auch Opfereines Anschlags mit Angstgift geworden. Passt jedenfalls auf mit dem, was Ihr über den Gott der ewigen Ruhe sagt!

Aber Euch Thorwalern ist doch nicht einmal mit göttlicher Hilfe zu helfen. Bekriegt Euch nun schon gegenseitig - bei Boron, wo soll das hinführen! Ihr seid einfach ein götterloses, versoffenes und streitsüchtiges Volk, und allzu viele von Euch können nicht Feind von Freund unterscheiden.

Heron von Weissenfels, Feind aller Leichen-schändung undgottgesandter Boron-Ritter

- Der Fuchs im Lande des Greifen
- **Schweinsfelder Herold - Notausgabe # 7**
- Für DM 3,50 in kleinen Briefmarken kann ein
- jeder die neuesten Geschehnisse aus der
- Baronie am Rande der Nordmarken erfahren.
- ren. Steht eine Hochzeit mit dem Hochadel
- ins Haus? Allerlei Interessantes und wunderbare Kurzgeschichte erwarten den Leser,
- und es gilt wie immer:
- Neuigkeit um Neuigkeit, // macht sich auf all
- den Seiten breit, // oh wie gut, dass ich sie
- habe, // die gerrgeles'ne Notausgabe.
- Zu bestellen bei: **Uwe Gehrke, Weberstr. 44, 30449 Hannover.**

| Der LEBENSBAUM erzählt nachdenkliche und mystische Geschichten zwischen Realität und Phantasie, wie über die "Katze, die die Sonne stahl" oder die Fee "Im Schatten des Holunderbaumes" Das Heft kostet nur 5 DM - und gibt es bei: **Christel Scheja, I Lenbachstraße 8, 42719 Solingen.**

Hiermit sei ein Jeder, der den Zwölfen wohlgefällig ist, herzlich eingeladen, am 12. HES (welch göttergefällige Zahl!) des Jahres 1024 BF in der Kusliker Residenz der Gräfin Hesindiane von Bethana-Aralzin der Magisterweihe des Bogomil Serpentine beizuwohnen. Für das leibliche Wohl ist gesorgt. Es werden hochrangige Gäste aus dem ganzen göttergefälligen Aventurien erwartet.

Dinosophos

Nachdem ich, Silk, in letzter Zeit einige Missverständnisse mit diversen Behörden hatte, habe ich mich entschlossen, mich der penetranten Aufsicht der Städte und Staaten zu entziehen. Zu diesem Zwecke werde ich einen eigenen Hafen mit angeschlossener Siedlung gründen. - Wer wie ich denkt und sich mir anschließen möchte, ist herzlich dazu eingeladen. Auch finanziell dürfte es sich durchaus lohnen, da ich Steuern, Zölle und Hafengebühren extrem niedrig halten werde. Neben freischaffenden Händlern, Handwerkern, die sich mir anschließen, suche ich noch nach einige Söldner, die Interesse an einer Einstellung in der Stadtwache haben. Bewerber melden sich einfach in einem meiner Kontore oder bei: **Felix Tauchert, Einsteinstraße 24, 59558 Lippstadt, felixtauchert@gmx.de**

Handelshaus in Nöten

Gutgehendes Handelshaus in Nordmarken sucht vermögenden Investor. Anfragen an die Redaktion unter der Chiffre *Selinde*.

Dem Hetmann das letzte Bier vor der Nase weggetrunken? Mach's wieder gut - mit einem NASKHEIMER!

Bosparanisches Blatt

Patriotisch horasisch und cayslerlich privilegiert - die brandneue Nummer 21 des **Bosparanischen Blattes!** Auf 32 Seiten A4 präsentiert die Vinsalter Redaktionsstube unter anderem:

Kaiserin Amene erkennt Prinz Romins Ansprüche an! • *Trauer und Freude in Arivor* • *Chababische Hochzeit* • *Die Frauendes Schwarzen Auges* • *Neetha Teil2- Die Geschichte der Stadt.*

Zu beziehen ist das Heft bei **Gregor Rot, Gonzagagasse 12/18, A - 1010 Wien (Bosparanisches.Blatt@vinsalt.de)** für nur 5 DM oder 40 ATS inkl. Porto und Versand. Zahlung in bar oder auf eines der folgenden Konten (Verwendungszweck: *BB21 NAME*- deutlich schreiben!): in ATS auf **Gregor Rot, Österreichische Postsparkasse, BLZ 60 000, Konto 00074392005** oder in DM auf **Jens Matheuszik, Sparkasse Coesfeld, BLZ 401 545 30, Konto 15 67 379** (wir übernehmen keinerlei Spesen!). Auf Anfrage sind auch die Ausgaben #18-20 noch erhältlich, Leseproben und Abo-Informationen sind auf der Seite www.vinsalt.de/Blatt/ zu finden.

Wenn rohe Kräfte sinnlos walten, bestellen wir nach Engasal-Wein 'nen Kalten! Sturmbanner und Engasal-Wein - gemeinsam noch besser, noch stärker!

BITTE BEACHTEN !

Anzeigenschluss für den AB #91

Freitag, 22. Juni 2001



Die Zwölf zum Grube!

**Aventurische Helden aufgepasst:
Dieses Ereignis dürft Ihr nicht verpassen!**



Miniaturen-Bemal-Wettbewerb



**Einzelfiguren
Großfiguren
Armation-Einheiten
Vignetten 6 Dioramen**



Wertvolle Sachpreise im Wert von über 5000.- DM zu gewinnen!



**Autorenspielrunden, Workshops, Seminare.
Diskussionen mit der DSA-Redaktion.
aventurischen Kanzlern und Regionalmeistern**
Vor Ort: Thomas Römer, Florian Don-Schauen,
Britta Herz, Heike Kamaris, Jörg Raddatz,
Gun-Britt Tödter ...

Multiparalleles Abenteuer

Freund oder Feind?

**Mehrere Heldengruppen versuchen,
dieses Abenteuer zu bestehen.
Doch welcher wird es gelingen?**

Artshow

Signierstunden mit den DSA-Illustratoren



"Palast der Elemente"

**3. Deutsche Armalion-Meisterschaft
Leitung: Oberdämon Christian Lonsing
Wertvolle Sachpreise warten auf die Gewinner!**

18. - 20. August 2000 - Dortmund
Email-Kontakt: RatCon@fanpro.com



NACHBESTELLUNG von Av. Boten (ab # 88)

1-2 Ausgaben (gegen je
DM 4.- in Briefmarken)

bei:

**Fantasy Productions,
Postfach 1517
40675 Erkrath**

3 oder mehr Ausgaben
(per Lastschrift portofrei /
bei NN DM 10.- Porto + 3.-
DM Zahlkartengebühr) bei:

**Fantastic Shop, Postfach
1509, 40675 Erkrath,
Tel.: 0211-9243202**

Abonnenten bestellen
die letzten 6 Ausgaben
direkt bei;

**VKG Hamburg
Tel.: 0180-5313939**
(werktags 8-20h; DM 024/min)

Fax: 040-30198182

Mail:

Kundenservice@bauerverlag.de

FRAGEN ZUM ABO

einzig und allein an:

Sven Peters

sven@fanpro.com

**REGELFRAGEN
ZUDSA
telefonisch**

einzig und allein an:

DSA-Regeltelefon

0211-9243408

(nur Mi 18-20 h)

oder per email an

dsaregeln@fanpro.com

**KLEINANZEIGEN
einzig und allein an:**

Mechthild Henschel

Meidingerstr. 9

76137 Karlsruhe

oder per email an

Michael Meyhöfer

AVBOTE@aol.com



Kurzmeldung:

In Thalusa fiel dieser Tage ein Sack Reis um. Hochrangige Magier beraten seitdem, auf welches arkane Phänomen dieses Ereignis zurückzuführen sein könnte.

Mitteilung aus dem Nonionitenkloster

Schweinsfeld: Die Rationen feinen Büttenpapiers werden ab sofort auf die Hälfte reduziert. Grund dieser Maßnahme ist die bedauerliche Entwicklung, dass immer mehr unserer Patienten dazu übergingen, das Papier mit Beiträgen für diverse Provinzgazetten zu füllen, anstatt ordentliche Tüten zu kleben, wie es eigentlich vorgesehen war. Boron mit uns allen,
Wahntrude Seelenfried



**Franziska Keller, Bernstr. 6, CH-3125 Toffen,
Schweiz; Tel.: (CH) 031/819 08 83,
(D) 0041/31 81908 83;**

e-mail: ShirKhan@student.unibe.ch

Suche B18, Kommando Olachtai (Original, vollständig und gut erhalten). Zahle 50 DM.

Suche Abenteuer Tödlicher Wein (B20) und Die Schwarze Sichel (B14) als Originale. Zahle je nach Zustand. Meldet Euch bitte bei **Rüdiger Jarosch 0171/5892508, 020177291851** oder **Phexdur@gmx.de**

Robin Klaus, dw2000@gmx.net

Suche dringend den DSA-Roman "Im Farindevwald". Zahle angemessen.

Tel. 06151/56880: Ich suche das Aventurische Kartenwerk und würde bis um die DM 30.- zahlen (zzgl. Porto, falls nötig).



Anmerkung der Redaktion: Zum Schutz des Copyrights dürfen wir keine Anzeigen veröffentlichten, in denen Kopien von DSA-Abenteuern feilgeboten werden. Verkaufsanzeigen werden nur dann abgedruckt, wenn sie eine Preisvorstellung des Verkäufers enthalten.

Alexander Heinzmann, Tel. 07121/144584. e-Mail: alexander.heinzmann@web.de

Verkaufe komplette DSA-Sammlung. Alte Kästen (leider ohne Verpackung, also nur noch Regelbücher) und Abenteuer: B1 - A71. Jeweils für 25.- DM. Ab A60 für 20.- DM. Natürlich sind alle Abenteuer vollständig und in gutem bis sehr gutem Zustand.

Verkaufe *Romane* Legende von Assarbad, Gabe der Amazonen, Der Dämonenmeister, Der Göttergleiche, Steppenwind, Der Lichtvogel, Treib-

gut, Der Scharlatan (alle Schmidt-Cover), Und Altaia brannte (FanPro-Cover), Das Jahr des Greifen I-III (Bastei-Lübbe) für je 5.-, DSA-Boxen Lanze, Helm und Federkiel (1994, inkl. Karten aus Horasbox!) und Abenteuer-Basis-Spiel (1992) für je 15.-, *Abenteuer Bishdarial* Fluch für 10.-, *Inoffizielle Spielhilfe* Das Fürstentum Almada (1992/93) für 10.-, *WuWeM*, 42, 44, 45, 46, 47, 48 und 50 einzeln für je 4.- oder alle zusammen für 30.-, *DSA-Computerspiele* Sternenschweif und Schicksalsklinge (Bestseller Games Version) zusammen für 5.-, Alles vollständig und in gutem Zustand, Preise zzgl. Porto. Interessenten wenden sich an **steffen.popp@cross-art.de**

Nikolai Jarre, Gasselstiege 34, 48159 Münster, Tel.: 0251/531756, email: jarre@uni-muenster.de

Verkaufe Abenteuer 64 "Goldene Blüten auf Blauem Grund" (Zustand sehr gut, 19.- DM) und Roman 28 "Aus dunkler Tiefe" (Zustand gut bis sehr gut, 8.- DM) Beides zusammen 24.- DM. Dazu kommt noch 2,50 DM für Porto und Verpackung.

Ich verkaufe auch noch diverse Bücher von anderen Rollenspielen: Sehr viel GURPS und außerdem Car Wars, Autoduel Quarterly und Mega Traveller. Bei Interesse verschicke ich gerne eine komplette Liste per EMail!

Wg. Doppelkaufes zu veräußern:

Komplett neuwertiges (nie benutzt) Aventurien - das Lexikon des Schwarzen Auges (NP 90 DM) zu verkaufen für 50 Mark.

Interessenten bitte bei **Christoph Diehl, 06131-21998** oder per Mail **cddergrosse@t-online** melden.

Ich biete folgende DSA-Abenteuer: Die Attentäter, Staub und Sterne für jeweils 15 DM + Porto an, sowie weiteres universales Rollenspielmaterial, dafür bitte Liste gegen Rückporto oder per Email anfordern: **Christel Scheja, Lenbachstraße 8, 42719 Solingen, kris.scheja@t-online.de**



Christoph Baumann, Tel. 02065/836747, 0160/2940395 oder Mail an: **FantasyOffice@gmx.de**

Verkaufe die Aventurischen Boten 1-60 (ca. 3-5 DM), sowie diverses Rollenspielmaterial: DSA-Tools de luxe (20.- DM), DSA-Musik-CD (15.- DM); Shadowrun-Musik-CD (15.- DM), Poster, Zinnfiguren (Shadowrun); Science-Fictions-/Fantasybücher aus der Heyne-Serie; Elfentanz von Wolfgang Hohlbein (signiert). Einfach nachfragen oder per Mail die komplette Liste anfordern!

Christian Bock, krischen@lycosmail.com - Verkaufte DSA-Sammlung:

Boxen (Schmidt): Basis, Khom, Thorwal, Orkland, Mantel/Schwert, Kreaturen, Helm/Lanze, Dunkle Städte, alte Magiebox je 30.- DM, Al Anfa, neue Magiebox je 50.- DM, Albemia 20.- DM; *Spielhilfen*: Götter/Geweihte, Königreich am Yaquir, Weiden, Bormland je 10.- DM; *Solo* Elfenkönigs Zauber macht 10.- DM; *Aventurische Boten*: 48, 52, 53, 55-89 je 3.- DM; Umfangreiche Dark Force Sammlung

Höret, höret, höret!

In Seiner Weisheit und Güte haben Dero Hoheit Garf I. Herzog von Engasal zu Hohenengasal auf Hohenengasal, Herzog der Engasaler, Oberbefehlshaber der Engasalischen Streitkräfte, Beschützer des Volkes, gesalbter und geliebter Herrscher über die engasalischen Länder und Provinzen, Träger zahlreicher Ehrenbekundungen und Titel, fürderhin beschlossen:

Zum Zwecke der Verwaltung und Förderung des Herzogtums Engasal, zur Erbauung und als glorreiches Vorbild dem engasalischen Volke, zu Schild und Schutz des engasalischen Territoriums und zur Unterstützung Seiner Hoheit höchstselbstens sei hiermit verkündet die große engasalische Lehenreform, wonach alle engasalischen Länderereien aufgeteilt werden in Grafschaften und Baronien. Zu diesem Behufe seien alle wackeren Männer und Frauen, welche gewillt sind, dem Herzog und Herzogtum Engasal in Treue zu dienen, den Lehenleid dem Herzog der Engasaler zu leisten und mit ihrem ganzen Streben, Können und Vermögen der engasalischen Sache zu dienen, aufgerufen, sich zu bewerben und mitzuteilen, welche besonderen Eigenschaften, Qualifikationen und Heldentaten sie auszeichnen und befähigen, ein solch hohes Amt zu bekleiden. Auch sollen diese Bewerberden Verlauf ihres bisherigen Lebens ohne Scheu offenlegen und nicht verschweigen, wer für sie bürge als guter Leumund, welche gute Taten und Dinge sie zum Wohle Engasals mit einzubringen gedenken und welcher Art gute Gründe auch immer für sie sprechen. Verbunden mit der Erhebung in den engasalischen Adelsstand ist die obligatorische Erlangung des engasalischen Bürgerrechtes.

Irdische Anmerkungen:

Ihr habt richtig gelesen, ein Lehen im Herzogtum Engasal ist in greifbare Nähe gerückt! Engasal soll lebendiger werden durch Eure Mitarbeit. - **Was also ist zu tun?** Bewertet Euch mit einem aussagekräftigen Beitrag. Dies kann eine kleine Geschichte, ein Abenteuer oder auch ein halber Roman sein. Wichtig ist, dass es zum Herzogtum Engasal passt, humorig angelegt ist und erkennen lässt, in welcher Form Ihr Euch in Zukunft am „Projekt Engasal“ beteiligen wollt. Dass Ihr Euch in Engasal auskennt, setze ich dabei mal voraus ...

Bitte für die Bewerbung um ein engasalisches Lehen zusammenstellen:

- eine kleine irdische Vorstellung (Wer bin ich und, wenn ja, wie viele?)
- „Lebenslauf“ eures Helden
- Bericht, Kurzgeschichte, Abenteuer oder was auch immer rund um Euren Helden und das Herzogtum Engasal aus dem auch hervorgehen sollte, warum gerade dieser Charakter so unverzichtbar ist für die Engasaler.

Was gibt es dafür?

Verliehen bei diesem Spielerprojekt wird eine Reihe von Lehen in Engasal - Grafen, Barone oder Vögte gilt es zu besetzen. Aber auch die Rolle eines engasalischen Ministers oder eines Mitgliedes im Kronrat könnte übernommen werden. Ihr macht Euch nichts aus Titeln, würdet aber liebend gern einen waschechten Engasaler spielen? Prima, denn wer gern jemanden aus dem „einfachen Volk“ spielen möchte, ist ebenso herzlich eingeladen, sich rege zu beteiligen!

Noch eine Anmerkung: Das „Engasal-Projekt“ läuft überwiegend über die Engasal-Mailingliste. Ein eMail-Account wäre daher überaus nützlich, ist aber nicht Bedingung. Und wohin mit der Bewerbung? - **Email: engasal@web.de, Snailmail: Holger Ruhloff, Drieschweg 8, 53604 Bad Honnef** Einsendeschluß: 15 Tage nach Erscheinen des AB #90

Einsendeschluss
für den
Av. Boten Nr. 91

2.: Juni 20m

Tage des Donners

Wie das Herzogtum Weiden aufbricht, den Sichelstieg zu befreien

Trallop/Perainefurten. Wie unserer Redaktion erst jetzt bekannt wurde, führten zum vergangenen Wechsel des Götterlaufes vereinte Streiter des Herzogtums Weiden, der Rondrakirche und des Herzogtums Tobrien einen gut koordinierten Schlag gegen die verfluchten Knechte des Dämonenmeisters und seiner speichelleckerischen Gefolgsleute, die sich selbst Heptarchen heißen. Im Verlauf der Kämpfe wurde der stets vom Feind belagerte Sichelstieg, die Lebensader des Zwölfgöttlichen Tobrien, zur Gänze befreit und somit einem jedem Reisenden oder Händler die unbehelligte Reise nach und von Tobrien ermöglicht. Selbst gegen den grausamen Drachen Lessankan und seine Gefolgschaft gelang es der mutigen Schar, einen großen Sieg zu erringen. Aber wir wollen nicht vorgreifen und lassen daher der Einfachheit halber den mitreisenden Chronisten und Schreiberlingen das Wort. Nachfolgend also einige Einträge aus dem Kriegstagebuch eines Weidener Ritters, so wie es uns übermittelt wurde.

€15. Ingerimm 30 Hal

Mächtig thronte die Feste Aarkopf über der Grafenstadt Salthel. Auf ihren Zinnen und Türmen flatterten Dutzende von Bannern im Wind, die von Tag zu Tag immer mehr geworden waren. Darunter die stolzen Wappen von Avon Nordfalk, dem mächtigen Burggrafen von Baliho, oder das von Pagol von Löwenhaupt, der gekommen war, um das Banner der Herzogin in ihrem Namen in die Schlacht zu führen. Um sie herum die farbenprächtigen Wappen vieler Barone, Vögte und Junker aus den Weidener Landen.

Es schien, als sei das ganze Herzogtum hier versammelt, um noch einmal alle Kraft aufzubieten, um sie dem Feind im Osten entgegen zu werfen. Nicht weniger als 75 Panzerreiter hatte der Adel aufgeboden; Ritter, die gewillt waren, alles zu geben, um dem leidenden tobrischen Bruder ihre Hilfe zuteil werden zu lassen.

Als am Nachmittag die Streiter der Rondrakirche Salthel erreichten, stieg die Stimmung ins Euphorische, beinahe so wie vor zwei Jahren. An der Spitze der Kirchentruppen, mit dem rot-weißen Löwenbanner in der Hand, ritt niemand geringeres als der Heermeister der Hohen Kirche der Rondra. Rondrasil Löwenbrand. In seinem Gefolge ein Banner des Ordens der Hohen Wacht. 1 Lanze vom Orden der Schwerter zu Gareth. 1 Lanze vom Orden vom Zorn Rondras. 1 Lanze Ardariten sowie 1 Lanze vom Rhodenstein. Am frühen Abend traf dann noch eine Schwadron Rundhelme ein, und jeder Weidener erkannte sie sofort als jene ehemaligen Knappen, die beim Gestampfe während der Tralloper Turney als Kipper für Aufsehen gesorgt hatten. Jedoch legten sie äußersten Wert auf die Tatsache, dass sie nicht auf Befehl des Soldgrafen, sondern vielmehr vom Dienst befreit und auf freiwilliger Basis hier seien, um am Feldzug nach Eisenrath teilzunehmen.

Von den Zwergen war an diesem Tage noch nichts zu sehen ...

€17. Ingerimm 30 Hal

Nach zwei Tagen ungeduldigen Wartens dröhnte endlich das Horn des Wachpostens auf dem Bergfried der Feste Aarkopf über die Dächer von Salthel, so dass die Gipfel der Sichel ein dumpfes Echo zurückwarfen. Unter einer für diese Jahreszeit schon ungewöhnlich heiß brennenden Praiosscheibe rollten vier schwere Karren, drei Kasten- und ein Planwagen, gezogen von jeweils vier kräftigen Zwergenponys auf die Grafenstadt zu.

Auf den Kutschböcken und den drei mit dicken Holzbohlen abgedeckten Ladeflächen der Kastenwagen saßen 15 jener Zwerge, die unter König Albrax seit nun fast einem Götterlauf in Donnerschalk eine neue Heimat gefunden hatten. Angeführt wurden sie von Garalm Sohn des Gillim, dem Herzoglichen Schützmeister.

€19. Ingerimm 30 Hal

Morgen soll es los gehen! Fast stündlich treffen vor Tagen ausgesandte Späher ein, die über die Lage auf dem Sichelstieg berichten. Alles ist ruhig, zu ruhig.

Während sich beim Weidener Adel Nervosität breit macht, suchen die Rondrianer in Gebeten und Meditation nach Ruhe. Nur die jungen Rundhelme, die vom gerissenen Soldgrafen nur vom Dienst befreit wurden, um ihnen so ohne Schwierigkeiten mit Gareth das Überschreiten der Weidener Grenze zu ermöglichen, sprühen vor Ungeduld. Sie sind heiß, heiß auf ihre Feuertaufe.

Den Zwergen ist nichts anzumerken. Eifersüchtig hüten sie das Geheimnis ihrer Karren, lassen niemanden auch nur in ihre Nähe. Lediglich Kyra, die Amazone mit der trollischen Wurfaxt des tobrischen Herzogen-



hauses, hat Zugang zu dem Planwagen. Immer wieder klettert sie mit dem mächtigen 'Karfunkelspalter' auf das Gefährt. Welches Mysterium mögen Angroschs Kinder bloß hüten?

€ in der Nacht vom 19. zum 20. Ingerimm 30 Hal

Es war kurz nach Mitternacht, als das Horn der Wachposten über der Feste Aarkopf Alarm blies. In Windeseile war Leben in das Heerlager gekommen. Das sonst silberne Licht des Madamals am Himmel nahm immer mehr einen rötlichen, kupfern schimmernden Ton an, der sich von Augenblick zu Augenblick mehr zu intensivieren schien. Auch der Rand des Gestirns verschwamm mehr und mehr. Immer weiter färbte sich die inzwischen kupferne Scheibe am Himmel, bis sie in einem dunklen, düsteren Blutrot über der Grafenstadt Salthel zu sehen war. Die Stimmung im Heerlager wurde unruhig, angespannt. Was mochte das in düsteres, Unheil verheißendes Rot getauchte Madamal bedeuten? War es ein Zeichen der Götter oder eine Warnung der niederhöllischen Paktierer jenseits der Sichelgebirge? Erst nach Ewigkeiten, so schien es, verblasste das drohende Rot, und alles schien langsam wieder in seine praiosefällige Ordnung zurückgekehrt zu sein, als das Madamal wieder in seinem gewohnt silbernen Licht erstrahlte. Alles, was blieb, war ein ungutes Gefühl, was denn dieses Zeichen wohl zu bedeuten hatte. An Schlaf war nicht mehr zu denken ...

€24. Ingerimm 30 Hal

Vier Tage später als geplant brachen wir von Salthel aus auf. Das nächtliche Ereignis hatte uns mehr beunruhigt, als wir zugeben mochten. Lediglich die Zwerge schienen - mal wieder - völlig unbeeindruckt; im Gegenteil, sie hatten diese zusätzliche Zeit genutzt, um sich ihrem Geheimnis im Planwagen zu widmen. Doch nun endlich war es so weit! Mit den ersten Strahlen der Praiosscheibe begann der Aufbruch. Für die Weidener war dieser Kriegszug etwas ganz Besonderes: Nicht die Herzogin, das Reich

Tage des Donners

Fortsetzung von Seite 23

oder Tobrien hatte gerufen. Nein, es war das ritterliche Herz, das die letzten wahren Streiter Weidens bewog, die für ihre Brüder so wichtige Lebensader zurückzuerobern. So trat auch ein jeder in seinen eigenen Farben an und nicht unter dem Bärenbanner Weidens. Der Anblick der abmarschierenden Streiter zu Salthel war unvorstellbar: Ritter, Rondrianer, ausgewählte Zwergenstreiter und eine Amazone, alle stolz und mit blank geputzten Harnischen oder Kettenhemden, die in der Sonne funkelten. Die Kämpfer voller Erwartung und im festen Willen, der Leuin (oder Ingerimm) zu dienen und dabei ihr Bestes zu geben. Die Knappen zwar aufgeregt, aber mehr als stolz darauf, in diesem wahrhaft edlen Aufgebot dabei sein zu dürfen. Als dann endlich das Hornsignal zum Aufbruch ertönte, begann die Erde zu beben! Es schien, als würde ein ganz zarter Hauch göttlicher Magie dieses Aufgebot umgeben...

€28. Ingerimm 30 Hal

Am Vormittag passierten wir die Grenze nach Tobrien. Nun waren wir in der Baronie Eisenrath, in Feindesland. Seit zwei Tagen schon berichteten unsere Späher von Goblins, die unseren Heerzug in den Hängen der Sichel begleiteten.

Nur wenige Blockaden versperrten uns bisher den Weg. Zu stümperhaft waren sie errichtet worden, als dass sie unseren Vormarsch wirklich hätten verzögern können. Kurz nach Mittag war es dann endlich soweit. Der Angriff, mit dem wir stündlich gerechnet hatten, traf uns nicht überraschend. Es war die erste Barrikade, die uns merklich aufhielt. Sieben Meilen hinter der Grenze - der Sichelstieg führte nun in die sogenannte Bärenschlucht - blockierte ein Felssturz den Pass. Als die Rondrianer vorrückten, tauchten die vermaledeiten Goblins in Massen auf den Hängen auf und belegten die Unserigen mit heftigem, gleichwohl - den Göttern sei Dank - recht wirkungslosem Geschosshagel.

Bedrohlicher war jedoch das, was sich über der Bärenschlucht abspielte: Aus der Praiosscheibe heraus brach ein Perldrache aus dem Gefolge Lessankans. Drohend kreiste er über der Schlucht, und wenig später war es der Güldene Herr der Sichel selbst, der hoch droben am efferdblauen Himmel über den Verbündeten auftauchte. Auf den Tag genau vor zwei Götterläufen war es, als er mit urtümlicher Gewalt über den Heerbann Weidens hereinbrach, um damit seinen blutigen Untergang einzuläuten.

Doch dieses Mal, du Verfluchter, dieses mal waren wir vorbereitet! An der Spitze des Zu-

ges waren die Rondrianer jedoch machtlos. Die Herrin um Schutz anrufend, hofften sie vergeblich, dass sich die geflügelten Gegner zum Kampfe stellen würden. Doch diese blieben in respektabler Entfernung. Schon begann ihr grausiger Feuerodem erste Opfer unter den Geweihten zu fordern. Weiter hinten im Pass, unter den Weidenern und bei den Trosswagen, herrschte indes rege Betriebsamkeit. Einige Zwerge verschwanden unter dem Leintuch ihres Planwagens und enthüllten wenig später ein seltsam anmutendes Gebilde, eine Art Geschütz.

Es war keines dieser 'modernen' Torsionskonstrukte, vielmehr erinnerte es ein wenig an eine gigantische Schleuder.

Während sich Garalm Sohn des Gillim in den Sitz schwang, der an einer Seite des Kriegsgerätes angebracht war, mühten sich drei andere Zwerge, die von der Amazone mit geführte trollische Wurfaxt in die Konstruktion einzufügen. Anschließend drehten sie an diversen Kurbeln, und das Geschütz richtete seine gefährliche Landung gen Himmel. *"Drei Strich weiter hoch!"*, zischte der Herzogliche Geschützmeister, und durch weiteres Schrauben an den Winden erhob sich das Geschütz immer steiler. *"Vier Strich nach rechts! Nein, zwei zurück!"*, bellte Garalm weiter.

Die Lage der Rondrianer spitzte sich währenddessen immer weiter zu. Während der feurige Odem der Geschuppten mehr und mehr Tod und Verderben brachte, fanden auch die ein oder anderen Geschosse der Rotpelze ihr Ziel. Die Weidener wurden zunehmend nervöser, konnten doch auch sie nicht das Geringste unternehmen.

Die Geweihten mühten sich redlich, wenigstens den Rotpelzen zuzusetzen, doch unter dem anhaltenden Feueratem der Drachen war es schier unmöglich, die Hänge zu erklimmen. *"Bei Rondra, jetzt schießt doch endlich!"*, fluchte der Junker von Krudenburg. Schweiß stand ihm auf der Stirn und sein Ross tänzelte unruhig. Erneut setzten die Drachen im Sturzflug zu einer weiteren Attacke an. *"Schuss!!!"*

Mit einem gewaltigen Krachen verschwand das Geschütz in einer Wolke aus Staub, Splittern und Geröll. Es herrschte eine Todesstille in der Schlucht. Dann, ein wuchtiger



Schlag warf einen der Drachen aus seiner Flugbahn. Von 'Karfunkelspalter' tödlich getroffen, stürzte er vom Himmel und schlug auf einem nahem Hang auf. Jubel brandete auf, doch der Getroffene war nicht des Apeps verräterischer Sohn. Dieser wiederum suchte, mit kräftigen Flügelschlägen an Höhe zu gewinnen, um dann - nach kurzem Kreisen und unter infernalischem schrillumem Geschrei - gen Osten zu verschwinden. *"Für Löwin, Wolf und Bär!"*, hallte es aus vielen hundert Kehlen durch die schmalen Klamm, und die Gipfel der Schwarzen Sichel warfen ein donnerndes Echo.

Die Rotpelze aber gerieten in Panik und flohen in alle Richtungen. Nur die wenigsten von ihnen sollten entkommen. Aus einem hölzernen Trümmerhaufen indes rasselte sich Garalm Sohn des Gillim auf. Die Gewalt des Schusses hatte das zwergische Geschütz völlig auseinander gerissen. *"Ein guter Schuß!"*, lobte der Junker von Mandelühr. *"Ein mieser Schuss!"*, fluchte der Zwerg mürrisch zurück. *"Ich habe auf den großen Goldenen gezielt ...!"*

29. Ingerimm 30 Hal

Nach dem ersten Teilerfolg ging es dann schließlich weiter den Sichelstieg entlang. Der Angriff der Drachen und Goblins hatte zwar nur wenige Opfer gefordert, allerdings war kaum einer der Geweihten ohne Blessuren davon gekommen. Dennoch war die Stim-

mung im Heerzug auf Grund des gestrigen Erfolges so hochmotiviert, wie es besser kaum sein konnte. Als die Verbündeten am späten Nachmittag eine Abzweigung der Tobrischen Straße erreichten, wurde Nachtlager befohlen. Dieser Weg führte nach Süden, direkt in ein Hochtal, das den einzigen Zugang zur Feste Tobelstein in der gleichnamigen, vom Feind besetzten Baronie darstellte, so berichteten es die Späher und tobrischen Freischärler, die inzwischen mit dem Heerbann Kontakt aufgenommen hatten. Dieses flache Hochtal stellte die alleinige Möglichkeit für den Feind dar, Entsatz nach Eisenrath zu be-

ordern oder sich zurück zu ziehen. Der einstimmige Entschluss lautete also, dass sich eine Schwadron der Weidener Panzerreiter dorthin begeben würde, um eben diese beiden Möglichkeiten zu unterlaufen: entweder abziehende Einheiten aufreiben oder rechtzeitig melden, wenn Verstärkung vom Tobelstein unterwegs sei. Eine durchaus wichtige Aufgabe, und sie fiel den jungen Rundhelmen zu. So blieben knapp 200 Mann, um den Eisenrather Turm in Meilersruh, den Hauptort der Baronie, zu nehmen ...

€30. Ingerimm 30 Hal

Morgen erreichen wir endlich Meilersruh! Dann wird es zu einer Entscheidung kommen, so oder so...

Einstweilen endet hier die Berichterstattung des Ritters. Der Aventurische Bote wird jedoch auch weiterhin getreulich berichten, was sich im Monde des alveranischen Schmiedes des vergangenen Götterlaufs im Gebirge der Schwarzen Sichel zutrug.

Christian Hötting, Guido Kluge, Marc Motsch und Walter Scholger

Anmerkung der Autoren:

Der vorstehende Text ist der erste Teil des Ergebnisses einer gemeinsamen Spieleraktion verschiedener Briefspielprojekte. Wenn auch du Lust darauf hast, einmal an einem ähnlichen dieser Projekte beteiligt zu sein, oder wenn du dich anderweitig in eines der vielen Briefspielprojekte einbringen möchtest, dann wende dich vertrauensvoll an eine der nachfolgenden Kontaktadressen:

Das Weidener Briefspielprojekt "Sichelstieg"

Kontakt: Guido Kluge, Einigkeitstraße 37, 45133 Essen, eMail: guidokluge@addcom.de

Orden der Schwerter zu Gareth

Kontakt: Armin Harzenetter, Ampoer Str. 11, 87764 Legau-Maria Steinbach, eMail: cleo@schwerterorden.de

Orden vom Zorn Rondras

Kontakt: Alexander Zdralk. Espenstraße 46, 65933 Frankfurt/Main, eMail: Adran.vonBredenhag@RondrasZorn.de

Orden der Hohen Wacht

Kontakt: Walter Scholger, Handelstrasse 20/2/11, A-8052 Graz /

Austria, eMail: scholger@gewi.kfunigraz.ac.at

Spielerprojekt des tobrischen Militärs

Kontakt: Christian Hötting, Buschkamp 3, 46514 Schermbeck, eMail: gerdenwald@herzogtum-tobrien.de

Das weidensche Adels-Briefspielprojekt

Kontakt: Daniel Richter, Feldmannstraße 31, 46045 Oberhausen, eMail: daniel.richter@uni-duisburg.de

Das tobrische Adels-Briefspielprojekt

Kontakt: Ulrich Kneiphof, Eichsfeldstraße 27, 46147 Oberhausen, eMail: kanzler@herzogtum-tobrien.de

Schwerster Frevel gegen Geweihte Rondras und Efferds

Paktierer wüten im Tobrischen

Heidlingen/Schwürzhofen/Perainefurten. Wieder einmal führt uns der zwölfmal verfluchte Feind vor, wie grausam und wie unerbittlich er in der Wahl seiner Mittel ist. In der tobrischen Baronie Heidlingen, die vor gut einem Götterlauf von den Verteidigern der Zwölfgöttlichkeit aus den Klauen der Schergen des Dämonenmeisters entrissen war, trug sich eine unheilige Sache zu, die uns weiterhin daran gemahnt, nicht voreilig den Krieg als beendet anzusehen. Immer noch werden im Nordosten des Reiches Menschen unterjocht und immer noch vergeht man sich dort an allen Dingen, die uns heilig und wichtig sind. So auch an einem Mitglied der Bruderschaft von Wind und Wogen und einem Ritter des Schwertbundes, beide bis dato Legaten der Erhabenheiten im Zwölfgöttlichen Konzil zu Perainefurten.

So wurde uns zugetragen, dass der Efferd-Geweihte Silvan Effardar während der Inspektion einer offensichtlich niederhöllisch verseuchten Quelle in Heidlingen durch die grausame Tat eines Dieners der Widersacherin des Herrn Efferd auf brutalste Weise gemeuchelt wurde. Allein der Gnade des Gottes des Wassers ist es zuzuschreiben, dass die heiligen Insignien des Geweihten auf wundersame Weise am Tage nach der niederträchtigen Bluttat in der Nähe des Tatortes aufgefunden wurden. Seine Hochwürden jedoch wurde von einer abscheulichen Kreatur, die laut Aussage eines Au-

genzeugen aus "unheiligem schwarz brennendem Wasser" zu bestehen schien, mitgerissen in die Tiefe des verseuchten Weihers. Möge der Launenhafte sich seiner Seele angenommen haben.

In der Nachbarbaronie Schwürzhofen trug sich indes ein weiteres Schicksal zu, und das unweit des Lagers des dortigen Barons Tremal von Dunkelstein und seiner Widersändler. Der Rondra-Geweihte und Ritter im Orden vom Heiligen Blute der Märtyrer vom Theater in Arivor zu Salzsteige, Periodan Drachensang, war mit einigen seiner Gefolgsleute aufgebrochen, das Ver-

schwinden dreier Laienbrüder des Heiligen Drachenordens zu ergründen und ihnen zur Hilfe zu eilen. Wie man später rekonstruieren konnte, geriet er dabei in einen abscheulichen Hinterhalt und wurde offensichtlich überwältigt. Dies diente nur einem Zweck: Der Leuinnenritter und seine Knappen sowie die Laienbrüder des Drachenordens mussten als Opfer für eine abgrundtief verachtenswerte Beschwörung herhalten und dabei ihr Leben lassen. Mögen die guten Götter sich ihrer angenommen haben.

Mit dem Tod der Geweihten und Ordensleute wurde der Herr der Rache und Zwie-

tracht angerufen, der im nahegelegenen Lager des Barons Unwahrheiten und Lügengespinnste errichtete, die schnell demoralisierende Wirkung zeigten. Mitglieder der verschiedenen heiligen Kirchen und Orden sowie der unterschiedlichsten arkanen Vereinigungen sind bereits vor Ort und versuchen mit mäßigem Erfolg, Abwehrzauber zu sprechen und Schutzmöglichkeiten zu errichten.

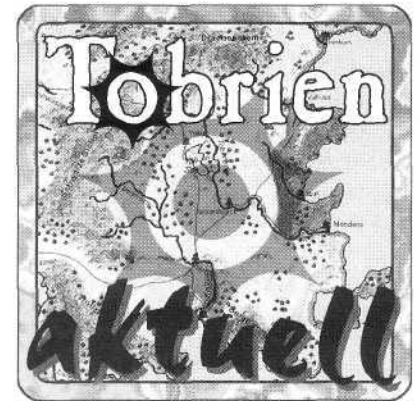
Offenbar ist der Feind dort nicht untätig und hat eine Möglichkeit gefunden, unerkannt weiterhin Angst und Schrecken zu verbreiten und seine widerwärtigen Unwahrheiten und Gerüchte zu streuen.

Baron Tremal ruft daher alle wagemutigen Männer und Frauen auf nach Schwürzhofen zu kommen und ihn im Kampf gegen die Niederhöhlen zu unterstützen. Auch Geweihte aller Kirchen seien jederzeit herzlich willkommen und würden hier mehr gebraucht denn jemals zuvor. Jeder, der sich seiner Hochgeboren anschließen möchte, solle sich mit Waffen und Rüstungen und reichlich Ver-

pflung sowie vollständiger Feldausrüstung in der Ortschaft Tjorbij's Heim, nahe der Grenzen zu Misafelden und dem Bornland, bei seiner Hochgeboren selbst melden.

Ihr guten Leute all, wenn ihr in der Lage seid dort zu helfen, dann helft, um der Götter Willen. Es scheint, die Niederhöhlen halten schleichenden und nahezu ungehinderter Einzug in die Zwölfgöttlichen Lande.

Ulrich Kneiphof



Spielinteressierte wenden sich bitte mit einer stimmungsvollen Beschreibung des Helden (keine Dokumente bitte) und der Motivation zur Reise nach Schwürzhofen ausschließlich per Post oder via Mail an:

Baron Tremal von Dunkelstein, c/o Kolja Behrens, Heinser Straße 6, 37647 Polle, eMail: trenial@herzogtum-tobrien.de

oder an

Kanzler Delo von Gernotsborn, c/o Ulrich Kneiphof, Eichsfeldstraße 27, 46147 Oberhausen, eMail: kanzler@herzogtum-tobrien.de

Horasischer Konvoi nach Zwischenfall sicher auf Gandar gelandet

HALLE DES WINDES AUF ABWIEGEN

Grangor/Neu-Goldenhelm. Nachdem die Horaskaiserlich Privilegierte Nordmeer-Compagnie (HPNC) sich erst vor kurzem gegründet hatte (siehe **Aventurischer Bote 89**, Seite 4), stach wenig später schon der erste große Konvoi in See. Der von Admiral Ralman Firdayon-Bethana zu Horasia, dem Sohn des Erzherzogs von Horasia, befehligte Konvoi wurde jedoch Opfer eines Hinterhalts, bei dem sich götterlose Thorwal-Piraten der Macht der dämonischen Widersacher der Zwölfe bedienten. Es gingen einige Schiffe verlustig, aber dennoch gelang es, den Konvoi der HPNC sicher in den Hafen von Neu-Goldenhelm zu lotsen.

Welch glücklicher Tag für die Anhänger der Zwölfe! Am 25. Praios dieses Jahres erreichte der erste große Konvoi der HPNC den Hafen von Neu-Goldenhelm auf dem von den verderbten Piraten befreiten Eiland Gandar. Die Freude war riesengroß, musste man doch enorme Gefahren überwinden. Einziger Wermutstropfen war der Verlust von zwei Begleitschiffen beim Angriff der Götterlosen.

Es war der 13. Praios dieses Jahres, als der Konvoi die Meerenge zwischen Dibrek und Metak erreichte. Die Kapitäne waren aber schon vorgewarnt und ahnten, dass die Thorwaler hier einen Angriff wagen würden. Deshalb ging die strikte Order an die Mannschaften, den Konvoi nicht zu verlas-

sen und sich schussbereit zu halten.

Schließlich tauchten dann auch wie erwartet am späten Nachmittag fünf Drachenboote auf. Und wie befohlen ließ man sich nicht aus dem Konvoi locken und in die Irre führen, sondern eröffnete den Beschuss auf die Piratenschiffe, von denen eines schwer getroffen wurde. Als die anderen diesem den Rückzug sichern wollten, scherten plötzlich zwei Karavellen gegen den ausdrücklichen Befehl Admirals Ralman von Firdayon-Bethana aus. Die Kapitäne der beiden Schiffe wollten wohl leichte Beute machen, und von Bord der Prinzregent Salman hörte man ein lautes "Rahha fyr GrangOr!" erschallen.

Daraufhin bekamen es die Thorwaler scheinbar mit der Angst zu tun und traten die Flucht an, das angeschlagene Boot zurücklassend. Dies nahmen die Kommandanten von den schnellen Großseglern, drei Schivonellen, zum Anlass sich auf eigene Faust den beiden Karavellen anzuschließen. Der Admiral hingegen, der auf seinem Flaggschiff und dem Rest der Flottille zurückblieb, fluchte laut aufgrund dieser direkten Befehlsverweigerung, blieb jedoch zurück, um gegen einen möglichen Hinterhalt der Thorwaler gewappnet zu sein.

Doch leider entpuppte sich die Jagd nach den Ottas als verhängnisvoller Fehler. Wie der Kapitän einer der verfolgenden Schivonellen berichten konnte, wurde es

nämlich auf einmal windstill, nicht ein leichtes Lüftchen regte sich mehr, und die Schiffe verloren dadurch sehr schnell an Fahrt, bis sie zum Stillstand kamen. Man hatte das Gefühl, keine Luft mehr zu atmen, weil diese um einen herum scheinbar verschwunden war. Das Atmen fiel sehr schwer.

In einiger Entfernung aber hatten die Thorwaler offenbar keine Probleme, unter vollen Segeln die Schiffe einzukreisen; neben den vielen Drachenbooten befand sich auch eine Schivone unter den Angreifern. Auf einmal gingen mehrere Geschosse auf die horasischen Schiffe nieder. Den Horasiern wurde schnell klar, dass sie in einen dämonischen Hinterhalt geraten waren, und schickten sich an, die Beiboote zu wassern, damit diese die Schiffe in eine günstigere Schussposition schleppen konnten. Die Thorwaler indes schienen diese Absicht erkannt zu haben und richteten ihre Geschütze nunmehr auf die Mannschaft, die gerade damit beschäftigt war, die Beiboote zu Wasser zu lassen. Dabei verwendeten sie Geschosse, die niederhöllischen Gestank verbreiteten, so dass sich die Matrosen auf Deck vor Schmerzen wanden.

Schließlich aber gelang es der Mannschaft der Schivonelle *Stern von Mhoremis* doch, das Schiff in eine günstigere Schussposition zu schleppen. Nun war es an der Zeit, den

Angriffen mit Feuer zu antworten; schnell wurden einige Granatäpfel aufgeladen und in Richtung der Piraten geschossen. Dabei erschien die Schivone ein besonders vielversprechendes Ziel zu sein. Nach einigen Schüssen brannte schon überall das Wasser um das Schiff, und es war nur noch eine Frage der Zeit, bist auch dieses getroffen würde, da geschah es: Auf einmal erhob sich, Efferds Element verachtend, eine riesige dämonische Wasserwand aus den Tiefen, eindeutig ein Werk der abtrünnigen Magier aus Olport !

Die Geschosse der dritten Salve prallten gegen das nachtblaue Gebilde, woraufhin einige zerplatzten. Das Brandöl ergoss sich über die Wand. Dampf stieg auf. Da leuchtete es in der Wassermasse auf einmal bedrohlich rot auf, wie die Augen eines Dämons, und die Schiffsbesatzung meinte, ein höhnisches Gelächter zu vernehmen. In diesem Augenblick rasten schon auch zwei riesige Feuerkugeln auf die *Stern von Mhoremis* zurück, schlugen auf dem Deck ein und hüllten das Schiff sofort in Flammen. Die qualvollen Schreie brennender Matrosen war zu hören, während andere versuchten, das Brandöl mit Sand zu löschen. Doch das alles nützte nichts - wer nicht in den Flammen umkam, starb, als das Schiff unterging und in die nachtblauen Tiefen gezogen werden sollte. Doch Efferd ließ dies nicht zu: Er stoppte den Untergang des Schiffes, als nur noch die Masten herausragten, und rettete so die Seelen der tapferen Seeleute.

Währenddessen schafften es die Thorwaler, die wehrlose Schivonelle *Santa Thalionmel* zu kapern. Laut Augenzeugen soll Hetmann Tronde als erstes von den Barbaren das Schiff bestiegen und just angefangen haben, den ersten Seeleuten die Schädel zu spalten. Die götterlosen Piraten konnten kein Erbarmen mit der wehrlosen Besatzung: einer nach dem anderen wurde niedergemacht, das Deck war von Blut getränkt.

So langsam aber frischte der Wind wieder auf; die restlichen drei Schiffe machten sich daran, sich zum Konvoi zurückzugeben, um dort die Unterstützung der anderen Begleitschiffe zu bekommen. Leider aber hatten die Barbaren wohl gerade ihr grausames Werk auf der *Santa Thalionmel* vollendet, denn sie bemannten wieder ihre Langboote und machten Jagd auf die fliehenden horasischen Schiffe. Dabei schafften sie es beinahe auch noch, die Karavelle *Prinzregent Salman* zu kapern, da diese recht langsam segelte, weil ein Teil ihrer Mannschaft immer noch mit dem Gestank des Dämonensuds zu kämpfen hatte.

Doch mit vereinten Kräften gelang es den Horasiern, die Äxteschwinger von ihrem Schiff wieder zu vertreiben, so dass die *Prinzregent Salman* mit schweren Schäden zu den anderen Schiffen aufschließen konnte.

Die anderen beiden Schiffe, die Schivonelle *Adalida* und die Karavelle *Kapitän Jastek*, erreichten indes unbeschadet den Konvoi, zum Glück. Denn gerade war dieser von drei Ottas angegriffen worden, doch die drei Begleitschiffe konnten ein Piratenschiff versenken und die anderen beiden in die Flucht schlagen; eine Verfolgung indes schien in Anbetracht der Vorfälle zu riskant; von daher war es nur noch ein Anliegen, den Konvoi möglichst schnell und sicher in den Hafen von Neu-Goldenhelm zu geleiten, wo man dann auch einige Tage später ohne weitere Zwischenfälle ankam. Dort sollte dann auch den gefangenen Piraten der Prozess gemacht werden.

Die Besatzungen der Schiffe, die sich nicht an die Befehle des Admirals gehalten hatten, erwartete jedoch eine deutliche Zurückweisung, und die Kommandanten wurden von ihren Posten entbunden und müssen sich wohl vor der Admiralität dafür verantworten.

Alricilian Sandfort, der General-Director der HPNC, wertete den ersten erfolgreichen Konvoi nach Gandar als einen Teilerfolg, denn schließlich sei der Konvoi in Neu-Goldenhelm gut angekommen, wiewohl in Zukunft bei den Begleitschiffen keine derartigen Verluste erfolgen dürften, doch inzwischen könne man sich auf die neue Taktiken der Thorwal-Piraten vorbereiten und geeignete Gegenmaßnahmen ergreifen.

Der *Aventurische Bote* konnte jedoch im *Löwenkeller* (einer Taverne, in der viele See-Offiziere der horasischen Kriegsflotte vom nahe gelegenen Kriegshafen Gran-

gorella ihre Freizeit verbringen) einige interessante Gerüchte erfahren, die den geneigten Leser unkommentiert weitergegeben werden:

- "Der Konvoi war doch ein voller Erfolg... die zwei Schiffe sind nur verloren gegangen, da sich deren Kommandanten - zweifelsohne Zivilisten - nicht an die Befehle gehalten haben."
- "Wo hat die HPNC nur ihre Kommandanten aufgelesen? Fallen auf die einfachsten Hinterhalte herein und halten sich nicht an die Befehle des Admirals..."
- "Fragt sich nur, was das Prinzlein ausgefressen hat, dass es die 'Ehre' des Kommandos übertragen bekommen hat..."
- "Die Thorwaler an sich sind ja schon schlimme Gegner, aber mit diesem magischen und gar dämonischen Zeugs sind sie eine große Gefahr für unsere Schiffe."
- "Der neue Staatsadmiral höchstselbst soll bei Landor Gerrano in Bethana vorgesprochen haben, um Unterstützung gegen die thorwalschen Magier zu erhalten."

Außerdem sollte es nun auch keine Frage mehr sein, ob die Halle des Windes aus der Großen Grauen Gilde des Geistes ausgeschlossen wird; nach den neuesten Ereignissen ist es nun Sache der Inquisition, zu prüfen, ob nicht wegen Frevels gegen die Götter ein Kopfgeld auf alle Olporter Magier ausgesetzt werden soll. Außerdem ist es wichtig, mögliche Verbindungen zwischen Thorwal und den Heptarchien aufzufindig zu machen. Der Vorfall hat gezeigt, dass die Thorwaler nicht nur von den Wegen der Götter abgekommen sind, sondern auch einen neuen zu ihren Widerparten gefunden haben.

Torben Leutenantsmeyer /
Jens Matheuszik

Hintergrundinformationen

Bei dem Angriff der Thorwaler sind mitnichten dämonische Mächte im Spiel gewesen, auch wenn es für die Horasier verständlicherweise so ausgesehen haben muss. Die Magie der Olporter Runajasko wurde erstmals in einem Seekampf effektiv genutzt, und durch den Einsatz von Windstille-Zaubern und einem Wasserelementar konnten die militärisch deutlich überlegenen Horasier ausgetrickst werden. Der niederhöllische Gestank mag vielleicht wirklich niederhöllisch sein, sein Ursprung ist jedoch derisch, denn die von den Thorwalern so genannten "Stinktöpfe", ihre neuesten Fernkampfgeschosse, bestehen vor allem aus Exkrementen, die nun mal nicht sehr rahjagefällig riechen - vor allem, wenn absolute Windstille herrscht und somit der außergewöhnliche Odem sich besonders entfalten kann. Die weitere Zusammensetzung ist streng geheim, obwohl man munkelt, dass neben Drachenkot wohl auch ranzige Butter, vergammeltes Fleisch und faule Eier zu den Hauptbestandteilen gehören dürften.

Es lässt sich ziemlich sicher sagen, dass die thorwalschen Angriffe nicht so einen durchschlagenden Erfolg gehabt hätten, wenn sich die horasischen Kommandanten an die Befehle des Admirals gehalten hätten, denn dieser hatte ja von Anfang an tückische Hinterhalte und Fallen befürchtet, für den Fall, dass sich die Flottille aufteilt.

**Aventurisches
Adels-Calendarium**



Addenda
&
Corrigenda

VKG, BRIT. ACH. 42
PSdc
00 10 10 Platz für
M
Ein Jahres-
erhalten Sie für 23.- DM.
Näheres in den Ausgaben finden Sie unter 18.

Königreich Almada
Alm-I-04 (Imrah); *korrigierte Anschrift*
Magnus EPPING > Römerstraße 68,69115
Heidelberg

**Königreich Garetien u.
Markgrafschaft Greifenfurt**
Gar-IV-05 (Syrrenholt); *korrigierte Anschrift*
Christian JEUB > c/o Silke Stephan, Bahnhof-
str. 46,53347 Alfter

Gre-I-07 (Dunkelsfam); *korrigierte Anschrift*
Volker WEINZHEIMER > Gartenstr. 33,54550
Daun

Einsendeschluss
für den
Av. Boten No. 91
ist Freitag, der
22. Juni 2001

In eigener Sache
Der *Aventurische Bote* freut sich bekannt-
geben zu dürfen, dass in Zukunft noch zu-
verlässiger aus den Nordlanden berichtet
wird, denn in Neu-Goldenhelm wird ab
sofort eine Außenstelle etabliert, die sich
kompetent den Ereignissen zwischen Riva
und Thorwal widmet.
Als Leiter der Außenstelle wird *Halman
ya Sandfort* betraut, bislang verantwort-
lich zu Kuslik tätig.

Gestaltloses Grauen

Die südlichen Tulamidenlande liegen fern der Druckerpressen und Redaktionshäuser des *Aventurischen Boten*. So manche Botenschaft, die uns nicht von einem unserer Korrespondenten vor Ort erreicht, will daher vor ihrer Veröffentlichung vielfach geprüft und verifiziert sein. Aus diesem Grunde mag es vorkommen, dass einige Nachrichten zeitversetzt erscheinen, doch vorenthalten wollen wie sie unseren treuen Lesern nicht.

Dass man insbesondere an den Randgebieten der Tulamidenlande die Götter nicht auf die Art und Weise ehrt, wie es angemessen wäre, ist bekannt. Vielleicht ist dies der Grund für die Ereignisse, die sich vor einigen Monden am Rande der Echsensümpfe zugetragen haben und von denen hier die Rede sein soll. Im äußersten Osten des geheimnisvollen Sumpfbereiches liegt am Eingang zur Tränenbucht Port Kellis, ein zu meist von Bornländern frequentierter, befestigter Posten für den Handel mit feuerfestem Iriyanleder, Kräutern und wesentlich seltsameren Gütern der Sümpfe. Fischer eines namenlosen Dörfchens, ein halbes Dutzend Meilen südlich von Port Kellis, berichteten von großen schuppigen Geschöpfen, vermutlich Seeschlangen, die vor der Küste gesichtet wurden. Innerhalb einer Woche wurden drei Netze zerrissen, ohne dass man der Kreatur, die dies verursacht hatte, ansichtig werden konnte. Als letztendlich gar ein ganzes Fischerboot mit Mann und Maus auf See verschwand, suchte man Beistand bei der Efferd-Geweihten eines nahegelegenen Dorfes - groß war das Entsetzen, als man es in Trümmern liegend vorfand: Zwei Hütten waren nur noch ausgekohlte Trümmerhaufen, einige andere Häuser und der Efferd-Schrein waren zer-

stört, ihre dünnen Wände aus Brabaker Rohr und Schilf lagen eingerissen nieder. Von den Bewohnern wurde keiner lebend vorgefunden, doch überall waren Kampfspuren zu sehen: Fischer, die mit einem Säbel in den todesstarrten Fingern in ihrem eigenen Blute lagen, die Augen und Wangen schon von Aasvögeln zerpickt; die notdürftig verbarrikadierte Tür einer Hütte mit eingerissener Wand; ein kopfloser Leichnam, der noch immer ein kleines Kind in Armen hielt.

Wie lange der Überfall zurücklag, war nicht zu erahnen, denn keiner der Fischer verstand sich auf das firungefällige Handwerk und die Fährtensuche. Zudem erschien ihnen jeder Augenblick des unnötigen Verweilens am Ort dieses Massakers wie ein Anbändeln mit Marbo. Wie schrecklich muss der Anblick für ihre armen Seelen gewesen sein, die derlei Greuel nicht gewohnt sind - und so kann man es ihnen nicht verdenken, dass sie Reißaus nahmen. Während sie von der Stätte des Grauens zu ihrem Dorf zurückeilten, wollen viele von ihnen das Gebrüll großer Tiere in den Bäumen jenseits des Strandgürtels gehört haben, doch wäre es auch nicht verwunderlich, wenn ihnen nur ihre gemarterten Sinne einen üblen Streich spielten.

Kaum drei Wochen später ist ein anderer Bericht aus dem Süden datiert, der erschreckend ähnliches berichtet. Während eines starken Sturms suchte die *Tigerhai*, eine Syl-laner Thalukke unter dem Kommando von Dendra Alschera, Zuflucht in einer felsigen Bucht der östlichen Echsensümpfe, etwa 60 Meilen südwestlich von Port Kellis. Als sich das Unwetter legte, beschloss man, die Uferlage zum Auffrischen des Wasservorrates zu nutzen, da hier ein kleines Bächlein Erfrischung versprach. Flugs wurde ein kleines Schinakel zu Wasser gelassen, mit leeren Fässern beladen und quellaufwärts gerudert. Während man auf die Rückkehr des Bootes wartete, wurden erste kleinere Schäden des Sturmes behoben. Doch als nach zwei Stunden noch immer kein Boot in Sicht kam, sandte die Kapitänin zwei Frauen auf Kundschaft. Kein leichtes Unterfangen, denn ohne Beiboot und in den trügerischen Wassern, über denen Schwärme an blutsaugenden Mücken schwebten, mussten sich die beiden schwimmend ans Ufer begeben. Auch von diesen beiden Matrosinnen blieb jede Spur aus - bis zum nächsten Morgen, an dem einige ihrer ausgebluteten Körperteile von der Strömung gegen die Bordwand getrieben wurden...

sk