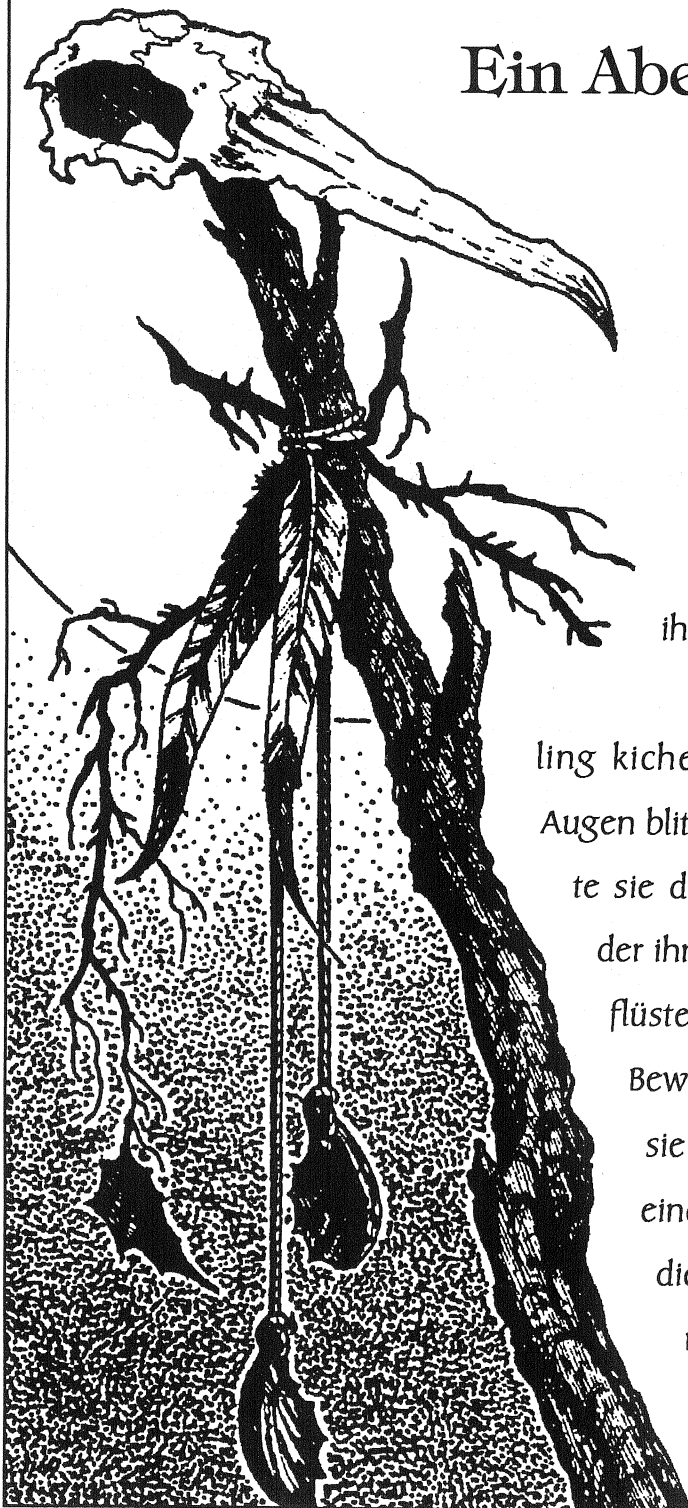


# Schwanentanz

---

## Ein Abenteuer in Walschwacht von Oliver Baeck



Die junge Frau hatte ihr Kind in eine wärmende Decke gewickelt. Noch einmal schüttelte sie ihm ihre Haare ins Gesicht, ihre wilde Mähne aus weißen und kupferroten Strähnen. Der Säugling kicherte vergnügt, und seine bernsteinfarbenen Augen blitzten. Iloinen zögerte kurz, doch dann überreichte sie das kleine Bündel dem nivesischen Schamanen, der ihren Blick ernst erwiderte. "Gebt gut auf ihn acht", flüsterte sie. "Er ist Yyams Kind." Mit einer raschen Bewegung löste sie ihre Halskette. Zärtlich legte sie sie dem Kind an, ein Amulett aus Mondsilber mit einem Schwan aus lauterem Bernstein. "Ifirn möge dich schützen, mein Wolfskind", sagte die Schwanentochter, dann wandte sie sich ab, damit niemand ihre Tränen sehen konnte.

**M**ehr als zwanzig Jahre hatten keine Spur in Iloinens Gesicht hinterlassen. Wieder zog die junge Frau durch die nördlichen Wälder, ein stiller Dienst am göttlichen Vater ihrer Mutter. Verstohlen blickte sie zu Pakko hinüber, dem jungen Jäger, der ihr Lager teilte und dessen Kind sie unter dem Herzen trug. Der Nivese hatte sich im Schlaf zu ihr gewandt. Sein Hemd aus grober Wolle klaffte über der sehnigen Brust, es gab den Blick frei auf seinen Talisman. Das Mondsilber blitzte im Feuerschein, der Bernstein verstrahlte warmen Glanz...

**I**lyam war der beste Jäger seiner Sippe, aber auch der grausamste. Der Schamane hatte ihn aufgezogen, nachdem seine Mutter ihn in seiner Obhut zurückgelassen hatte. Eine schier unmenschliche Gier hatte ihn ergriffen. Er mußte das Amulett besitzen, das er bei einem Jäger der anderen Sippe gesehen hatte... Sein geheimer Plan war aufgegangen. Allmählich, aber unaufhörlich hatte er Zwietracht gesät zwischen seiner Sippe und den Ynjauttä, zu denen Pakko gehörte. Und heute war die Nacht der Blutfehde: die Taltteippa würden über ihre vermeintlichen Feinde herfallen...

**P**akko hielt die Hände seiner jungen Frau. Steppa biß die Zähne zusammen, um die Schmerzen der Geburt nicht in die Liskanacht hinauszuschreien. Noch während eine alte Nivesin den neugeborenen Knaben wusch, drangen Kampfessehreie in das Zelt. Pakko wußte, daß seine Zeit gekommen war. Er legte das Amulett, das ihn sein Leben lang begleitet hatte, um den Hals seines Sohnes. "Möge Ifirn dich schützen", wisperte er, bevor sich die Amme davonschlich. Er warf einen letzten Blick auf Steppa, dann ging er, um sich Ilyam entgegenzustellen.

**L**ethe kehrte von der Jagd zurück. Mehrere Tage hatte die Geweihte sich in der Wildnis aufgehalten, um Firun zu dienen, doch nun war sie auf dem Weg zurück zum Walsenwachter Tempel. Ein leises Wimmern ließ sie innehalten. Auf der Türschwelle des Gotteshauses entdeckte sie einen zitternden Säugling. Sie nahm das Findelkind auf und trug es hinein. Bei allen Zwölfen, es war der erste Tag des Namenlosen! Ob es das Kind einer Matrosin war? Die letzten Tage hatte wieder ein Schiff aus dem Süden hier geankert. Drinnen untersuchte sie das Bündel genauer. Es war ein kräftiges Kind. Nachdenklich betrachtete Lethe das Amulett und die Schriftrolle, die mit in das Bündel gewickelt war. Sie konnte den Sinn des Textes nicht ergründen, doch der Talisman zeigte ihr, daß der Säugling trotz des unseligen Tages seiner Geburt unter dem Schutz ihres Gottes stand. "Ich werde ihn Firunian nennen", dachte sie, während sie Amulett und Schriftrolle in ihrer Truhe versteckte, "Firunian, das Wedekind".

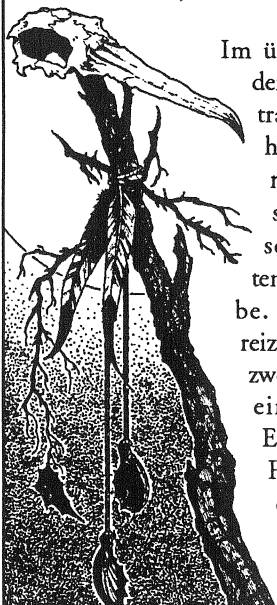


# Das Abenteuer

Es klingt nach einem Routineauftrag: die Helden sollen zwei Festumer Kaufleute in das Dorf Walserwacht im nördlichen Bornland eskortieren. Doch am Ziel wird die Gruppe in eine finstere Geschichte verwickelt: wie schon einmal über 25 Jahre vorher steuern zwei Nivesensippen auf eine verheerende Blutfehde zu, und der geheimnisvolle Firunian Wedekind scheint eine wichtige Rolle zu spielen.

Tatsächlich dreht es sich in diesem Abenteuer vor allem um die mysteriöse Vergangenheit Firunians, auch wenn dies den Helden erst sehr spät auffallen wird. Der junge Geweihte ist in dem Glauben aufgewachsen, seine Mutter sei Matrosin auf einem Flußsegler gewesen - außerdem hat Lethe seinen Geburtstag im Tempelregister von dem unheilbringenden ersten Tag des Namenlosen um eine Woche vorverlegt. Da Finn keine ausgeprägt nivesischen Gesichtszüge hat, brachte Lethe sein Auftauchen nie mit der Blutfehde in Verbindung.

Finn gerät nach dem Tod seiner Zieh-mutter Lethe wieder in den Besitz des Amulettes, um dessentwillen sein Vetter Ilyam Finns Vater Pakko ermordet hat. Das Amulett hat göttliche Kräfte, denn es geht auf Ifirn zurück, die Tochter des Firun. Sie ist Iloinens Mutter und damit Firunians Urgroßmutter. 27 Jahre nach der ersten Fehde sieht Ilyam endlich wieder eine Möglichkeit, an das Amulett zu kommen, und dazu ist ihm jedes Mittel recht: durch gezielte Provokationen will er wieder Zwietracht zwischen Taltteippa und Ynjauttä säen.



Im übrigen erfordert der eigentliche Auftrag typische Stadthelden, denn neben der Eskorte sind auch Repräsentationspflichten Teil der Aufgabe. Es dürfte recht reizvoll sein, die verzweifelten Versuche eines Helden mit Etikette 12 und Fahrtsuche -3 darzustellen, eine Spur zu lesen. Interessante

Situationen können sich ergeben, wenn die Helden nur gebrochen Nivesisch sprechen - Mißverständnisse auf beiden Seiten werden dann nicht ausbleiben. Übrigens sollten die Spieler die nivesische Schöpfungsgeschichte kennen ("Einst war das Land flach wie der Fladen in der Pfanne auf dem Herd..."), vielleicht wird sie den Helden auf der Reise erzählt.

Vieles in diesem Abenteuer konnte nur skizziert werden. Der Meister sollte sich bemühen, die besondere Atmosphäre des Nordens - dunkle Wälder, weite Steppen und Flußauen - und seiner Menschen - besonders die fremdartige Denkweise der Nivesen - stimmungsvoll darzustellen. Nicht zuletzt dürfte es die Stimmung fördern, wenn die Helden auch Walserwachter kennenlernen, die mit der Handlung direkt nichts zu tun haben, und wenn es nur ein Besuch im nivesischen Schwitzbad ist.

Die zur Aufklärung der Ereignisse wichtigen Informationen sind im gesamten Text fettgedruckt.

## Ein ehrenvoller Auftrag

Das Abenteuer beginnt im spätsommerlichen Festum, am 27. Tag des Efferdmondes 1015. Die Helden haben eine Einladung der Adelsmarschallin erhalten, in der von einem wichtigen Auftrag für die Stadt Festum die Rede ist. Das Schreiben ist aber so nebulös gehalten, daß die Neugier der Gruppe geweckt sein dürfte.

Bei einem Empfang, bei dem neben der Adelsmarschallin auch ihr Mann Stane ter Sivering und fünf Festumer Patrizier zugegen sind, wird Tjeika von Jatlaskenau konkreter. Es geht um eine Eskorte für zwei Kaufleute, die dem Dorf Walserwacht im hohen Norden die Glückwünsche Festums zum 500. Gründertag übermitteln sollen und dabei auf das Anknüpfen von Geschäftsbeziehungen hoffen. Allerdings ist die Reise dorthin nicht ganz ungefährlich, auf dem Walsach treiben Piraten ihr Unwesen. Es sind also fähige Kämpfer vonnöten, andererseits aber auch Leute, die sich auf Verhandlungen und ähnliches verstehen. Die Helden werden hoffentlich beide Qualitäten vereinen. Die Kaufleute bieten den üblichen Söldnerlohn - einen Batzen pro Tag, dazu Spesen.

Der Auftrag wird, An- und Abreise eingeschlossen, etwa drei Wochen in Anspruch nehmen. Die Fahrt beginnt am 30. Efferd.

Bei Fragen über Walserwacht verweist die Adelsmarschallin an den Hesinde- und an den Firuntempel, dessen Leiterin, Iloinen Schwanentochter, eine profunde Kennerin des Nordens sein soll.

Die eigentlich interessante Frage ist allerdings: was kümmert der kleine Marktflecken Walserwacht das mehr als hundertfach größere Festum, die Metropole des Nordens? Zunächst werden die Auftraggeber nur zugeben, daß dem Ort auch ein auf der letzten Adelsversammlung beschlossener Zuschuß zum Ausbau des Hafens überbracht werden soll. Erst auf hartnäckiges Nachfragen wird eingestanden, daß sich Festum von dieser Reise auch politische Ergebnisse erhofft. Walserwacht ist der einzige Ort in Sewerien, der nicht unter der Knute von Adligen steht - irgendwann ist es den Walserwachtern gelungen, ihren Grafen zu entmachten, wie genau das geschehen ist, weiß man hier nicht. Über diese geheime Mission wird den Helden jedoch äußerstes Stillschweigen abverlangt.

Ist man handelseinig geworden, bleiben der Gruppe noch einige Tage Zeit, um sich die Stadt anzusehen, mit Ausrüstung einzudecken oder noch zusätzliche Informationen einzuholen.

Im Hesindetempel ist nach einiger Sucherei eine Ortsgeschichte bis ins Jahr 980 zu finden, zudem ein Stadtplan aus demselben Jahr (einige Gebäude auf dem Herdenfeld und im Fellstreifen fehlen). Noch längeres Wühlen fördert eine gestellte "Hesindegefällige Abhandlung über die mannichfaltigen Einflüsse der nivesischen Sprache auf die Garethi-Dialekte im östlichen Seweria" zutage. Ein Held, der für die Lektüre einen halben Tag opfert, wird weniger Schwierigkeiten haben, die Walserwachter zu verstehen: er hat sich einen TaP (Nivesisch) verdient.

Die Vorsteherin des Wintertempels ist tatsächlich eine Kennerin der Gegend um Walserwacht. Nähere Informationen über Iloinen Schwanentochter finden sich in den "Geheimnissen des Bornlandes" (SH 2). Die geheimnisvolle **junge Frau mit der wilden schneeweißen und kupferroten Mähne und einem bernsteinfarbe-**

nen und einem blauen Auge kennt die Geschichte Walserwachts bis 1005 und weiß auch einiges über die Nivesensippen zu erzählen. Die wichtigste Information jedoch werden die Helden erst spät als solche erkennen...

## Geheimnisvolle Freunde

Am frühen Morgen finden die Helden sich auf der "Stolz von Iltoken" ein. Dichte Nebelbänke ziehen über das Wasser, noch sind Praios' Strahlen nicht kräftig genug, sie aufzulösen. Kurz nach den Helden kommen die beiden Kaufleute in einer schlichten, aber edlen Kutsche zum Anleger gefahren. Die Patrizierin wird von ihrer etwa dreißigjährigen Zofe begleitet.

An Bord herrscht ein geschäftiges Treiben. Alle sind gut aufeinander eingespielt, jeder Handgriff sitzt. Auffällig ist ein Mann von etwa 25 Jahren, der mit unbewegter Miene am Bug des Schiffes steht und aufs Meer hinausblickt. Der Wind zerzaust seine dunkelblonden Haare, er hat sich in einen nivesischen Umhang aus grauer und eisblauer Wolle gewickelt.

Der Kapitän gibt das Zeichen zum Lichten des Ankers. Die beiden Kaufleute grüßen Euch mit einem knappen Nicken und verschwinden fröstelnd unter Deck. Das Schiff nimmt rasch Fahrt auf. Auch Euch ist ein wenig kühl, nur dem anderen Passagier scheint die Kälte nichts auszumachen.

Sowohl die eintägige Fahrt nach Neersand als auch die sechstägige Reise walsachaufwärts sind völlig ungefährlich. Die Helden sollten die Zeit nutzen, sich mit den beiden Kaufleuten näher bekannt zu machen, vielleicht auch, um etwas mehr über ihren Auftrag herauszufinden. Außerdem können sie sich ausgiebig über das seltsame Verhalten des anderen Passagiers wundern.

## Personen an Bord: Pamela Sniderwindt

Die grauhaarige Patrizierin von etwa 50 Jahren ist ohne Zweifel die Leiterin der Delegation. Ihr resolutes Auftreten läßt kaum einen Widerspruch zu. Allerdings

ist sie gegenüber den "Angestellten" durchaus korrekt, und ihren Posten hat sie aufgrund ihres Verhandlungsgeschicks mehr als verdient. Ihre Zofe Priska ist vor acht Jahren aus der Leibeigenschaft des Grafen von Notmark geflohen. Die Schauergeschichten des Mädchens haben die Händlerin in ihrer Abneigung gegen die Leibeigenschaft nur bestärkt, so daß sie durchaus willens ist, mit den Walserwachtern politisch gemeinsame Sache zu machen.



## Mirko ter Stappen

Der untersetzte Kaufherr ist einen halben Kopf kleiner als Pamela Sniderwindt, und auch in der Delegation wird er wohl eher die zweite Geige spielen. Von seinem behäbig wirkenden Äußeren sollte man sich allerdings nicht täuschen lassen: Mirko hat als junger Mann sämtliche Weltmeere bereist und einiges an Erfahrung gesammelt. Er spricht fließend Nivesisch, Alaanii und Isdira, was auch der Grund für seine Teilnahme an der Fahrt ist. Die Helden werden ihn nicht unbedingt ernst nehmen, dann aber soll er sie ab und zu verblüffen: im Messerwerfen beispielsweise hat die Besatzung nicht den Hauch einer Chance gegen ihn.

## Priska Turikjew

Die 31 Winter alte Zofe Pamelas hat wirklich schon einiges durchgemacht. Ihre

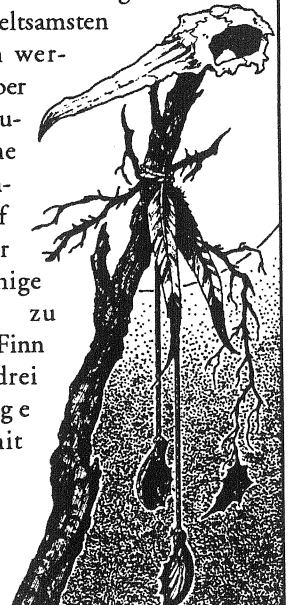
ganze Familie hatte unter Graf Uriel von Notmark zu leiden. Was genau vorgefallen ist, erzählt sie nicht. Auf ihrer Flucht gelangte sie völlig entkräftet nach Walserwacht, wo die Travia-Geweihete Turiken sie einige Wochen versteckte und ihre Wunden pflegte. Durch Turikens Hilfe kam Priska nach Festum. Sie ist ihrer Herrin gegenüber absolut loyal, und was Pamelas Interesse an einer Zusammenarbeit mit Walserwacht betrifft, ist Priska sogar die treibende Kraft. Sie freut sich auf ein Wiedersehen mit Mutter Turiken und den anderen Walserwachtern, die ihr damals geholfen haben.

## Firunian Wedekind

Der junge, äußerst verschlossene Firun-Geweihete ist die Hauptperson dieses Abenteuers, wobei die Helden ihn ruhig für den Hauptverdächtigen halten dürfen. Der hochgewachsene Mann, der sich nie von seinem Bogen zu trennen scheint, versucht aber auch gar nicht erst, den Helden sympathisch zu erscheinen. Wird er angesprochen, reagiert er wortkarg, meist reicht ein finsterer Blick seiner eisgrauen Augen, um das Gespräch zu beenden. Er erwähnt mit keinem Wort, daß er Geweiheter ist, und schon gar nicht spricht er über den Grund seiner Reise.

Der Grund ist traurig: Vor wenigen Tagen erreichte Firunian mittels der Wunderbaren Verständigung ein Ruf seiner Zieh Mutter Lethe von Walden. Sie fühlte, daß sie bald an Firuns Tafel gerufen werde, und wollte sich von Finn verabschieden.

Da die Helden erfahrungsgemäß auf die seltsamsten Ideen kommen werden, um mehr über Firunian herauszufinden (z.B. eine magische Durchleuchtung), darf der Meister ihnen ruhig einige harte Nüsse zu knacken geben. Finn trägt nämlich drei merkwürdige Gegenstände mit sich herum:



1. Sein Bogen leuchtet bei

einem ODEM ARCANUM orange auf, ein ANALÜS ARKANSTRUKTUR zeigt Spuren eines SCHARFES AUG' und sehr starker, vermutlich göttlicher Magie. Die Waffe ist von Travia gesegnet. Firunian hat ihr den Namen "Kunnia" (nivesisch "Ehre") gegeben.

2. ein etwa faustgroßes Feuerzeug. ANALÜS weist auf KOMM, KOBOLD, KOMM und FORAMEN hin. Betätigt man das Feuerzeug, kommt ein winziger Kobold mit einem riesigen Schlüsselbund heraus.

3. ein fingerlanges Holzstück. Zauber sind nicht zu erkennen, wohl aber Bearbeitungsspuren. Es handelt sich um ein völlig mißlungenes Ifirnfigürchen. Finn versucht mit allen Mitteln zu vermeiden, daß die Helden die Figur sehen. Da es sich immerhin um seine Schutzgöttin handelt, wagt er nicht, sie fortzuwerfen.

## Ereignisse an Bord

Die Helden sollten Finn, der übrigens nach seinem Fundort benannt ist (wede = bornld. Türschwelle), mehrmals in geheimnisvollen Situationen ertappen. Sei es, daß er mit seinem Langbogen im Morgengrauen Pfeile vom Bug des Schiffes aus nach Norden schießt (ein Opfer für Firun), sei es, daß er wunderschöne, aber melancholische nivesische Weisen auf seiner Holzflöte spielt.

Einen Hinweis auf den Grund seiner Reise können die Helden aus einer Szene ziehen, die sich während eines Abendessens abspielt: Alle essen mit Appetit, plötzlich läßt Finn seinen Löffel fallen. Er preßt die Hände an die Schläfen, so fest, daß die Fingerknöchel weiß hervortreten.

Schweiß läuft ihm über die Stirn. Kaum hörbar murmelt er: "Ich bin unterwegs... Ich bin doch schon unterwegs!!!". Als er wieder zu sich kommt, mustert er die neugierig blickenden Gäste mit versteinerten Miene, dann verläßt er die Tafel. Geweihte in der Gruppe werden erkennen, daß Firunian eine Botschaft empfangen hat, sie können sich aber nicht erinnern, jemals eine so starke Reaktion erlebt zu haben.

Es kann nicht schaden, auch einen gewissen Verdacht auf Priska zu lenken: beim gemeinsamen Abendessen könnte sie so nach der Butter greifen, daß ihr Ärmel hochrutscht und schlimme Narben sichtbar werden..

Am interessantesten werden diese Verdachtsmomente, wenn immer nur einzelne Helden sie bemerken und dann später in Diskussionen mit dem Rest der Gruppe die abenteuerlichsten Spekulationen entwickeln können...

## Die Herberge "Ifirns"

### Gemeinschaftsunterkunft

Hier ist Platz für sieben Gäste, die sich die beiden Schränke für ihre Sachen teilen müssen. Kosten: 2 ST pro Nacht pro Person.

### Einzelzimmer

Dieser Raum ist vornehmeren Gästen vorbehalten, die sich allerdings selten hier einfinden. Kosten: 1 Batzen pro Nacht, mit einem Frühstück.

### Doppelzimmer

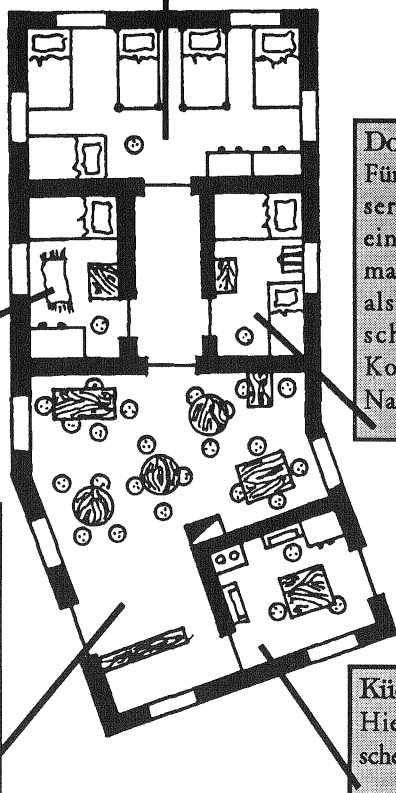
Für zwei Gäste ist dieser Raum vielleicht ein wenig eng, aber man liegt hier besser als in der Gemeinschaftsunterkunft. Kosten: 3 ST pro Nacht pro Person.

### Gastraum

Am Abend ist hier oft einiges los. Ausgeschenkt werden viele lokale Getränke-spezialitäten. Ein Kamin sorgt im Winter für wohlige Wärme.

### Küche

Hier werden nivesische Speisen zubereitet



## Unangenehme Nachrichten

(Der erste Tag in Walserwacht)

Am frühen Abend des 6. Travia erreicht das Flußschiff den Hafen von Walserwacht. Am Landesteg wird die Festumer Delegation von einigen Walserwachtern Honoratioren begrüßt: die "Adligen" des Dorfes, dazu die Mutter des Travia-Tempels. Firunian geht noch vor den Helden von Bord und legt einen Silbergroschen in die Schale auf dem Efferdschrein am Ende des Steges. Mit raschen Schritten geht er über den Torkelplatz und wechselt nur einen kurzen Blick mit dem Empfangskomitee. Die Travia-Geweihte schaut ihm mitleidig hinterher, als er in der Dämmerung in Richtung des Herdenfeldes verschwindet.

Die Helden werden allerdings sofort von den Walserwachtern mit Beschlag belegt. Turgo von Hinzk und Kunzk hält eine kurze Ansprache und lädt danach die gesamte Delegation ins "Sechs Kelche" ein. Die Kneipe ist wirklich gemütlich, und das Bier ist erstklassig. Turgo und die Travia-Geweihte Turiken haben Pamela und Mirko binnen kürzester Zeit in ein angeregtes Gespräch verwickelt, während die Helden sich vor neugierigen Dörflern kaum retten können. An den kuriosen

Dialekt der Walserwächter wird sich Gruppe allerdings erst nach Stunden gewöhnt haben, so daß sie viele Fragen schlicht und einfach nicht verstehen werden. Sobald sie das bemerken, bemühen sich die Walserwächter aber um eine verständlichere Aussprache. Kurz vor Mitternacht hat die Gemütlichkeit ein jähes Ende:

*“Halb Walserwacht muß in der Kneipe versammelt sein. Das ‘Sechs Kelche’ - ihr habt Euch erklären lassen, woher der Name stammt - platzt aus allen Nähten, und ein fröhliches Stimmengewirr erfüllt den Raum. Plötzlich aber sehen Eure Gesprächspartner zur Eingangstür und verstummen. Auch an den anderen Tischen wird es still. Als Ihr Eure Köpfe in die Richtung wendet, seht Ihr Euren seltsamen Mitreisenden. Er trägt dieselbe versteinerte Miene zur Schau, die Ihr von ihm gewohnt seid. Neben ihm steht eine äußerst hübsche junge Frau mit langen blonden Haaren. Sie trägt die Kluft einer Jägerin. Auch sie macht ein ernstes Gesicht. Firunian wartet, bis der letzte Zecher verstummt ist, dann spricht er in seinem kalten, beherrschten Tonfall: ‘Ich habe Euch eine Mitteilung zu machen... Es hat Firun gefallen, Lethe an seine Tafel zu rufen. Sie ist sanft entschlafen. Ich werde mich um ihre Bestattung und die Verwaltung des Tempels kümmern.’ Ohne abzuwarten, verläßt er die Schenke. Die junge Frau folgt ihm, verstohlen wischt sie sich eine Träne aus dem Augenwinkel.”*

Helden mit überdurchschnittlicher Menschenkenntnis werden bemerken, daß Finns Selbstbeherrschung diesmal nur Fassade war. Kaum haben Finn Wedekind und Winja Eelkinnen, die Laienpriesterin des Firun, die Schenke verlassen, setzt Gemurmel ein. Die Helden können Bemerkungen wie: “Der arme Finn...”, “...wenigstens ist er noch rechtzeitig gemarßt”, “..war ja schon über sechzig Winter alt...” aufschnappen. Einige rasche Fragen klären folgendes: Lethe von Walden war die Vorsteherin des hiesigen Firuntempels. **Vor gut 25 Jahren hat sie Finn als Findelkind entdeckt** und ihn aufgezogen. Er hat vor einigen Jahren die Weihen empfangen, war danach aber in ganz Nordaventurien unterwegs. Finns Begleiterin war Winja Eelkinnen, die älteste Tochter eines Jägers und Laienpriesterin des Firun. Sie hat Lethe in den letzten Tagen gepflegt. Winja ist die hübscheste Frau in Walserwacht und wird mit Sicherheit “Schöne Paale”, d.h. bei dem Schau-

# Schwanentanz

(für meinen Sohn)

Leben ist Kampf, Kampf will Blut - auch deins!

(Am Ort des Traums schaust du die Tiefe einer Macht, die in dir ist.)

Kampf ist Freiheit, Freiheit will Blut - auch deins!

(Auf leiser Pfote will er schleichen - fürcht' den Zorn, der an ihm frißt!)

Freiheit ist Liebe, Liebe will Blut - auch deins!

(Die zarte Schwinge schimmert seidig, Zauber wohl, der gut dir ist.)

Liebe ist Leben

Leben

ist ein Tanz.

spiel zur Feier des Gründertags die Rolle der Gräfin übernehmen.

Eine Verfolgung Finns und Winjas hat nur teilweise Erfolg. Die junge Frau ist noch einmal in den Tempel zurückgekehrt, um ein Gebet für Lethe zu sprechen. Nach Mitternacht geht sie nach Hause. Finn begibt sich zum Jotzenweiher und verbringt dort den Rest der Nacht. Gegen drei Uhr dringt Ilyam auf der Suche nach dem Amulett in den Tempel ein. Er wird jedoch nicht fündig, denn Finn hat alles, was Lethe ihm auf dem Sterbebett gab - neben dem **Talisman noch ein Pergament mit einem geheimnisvollen Gedicht** und die Decke, in der sie damals den Säugling gefunden hat -, mit zum Weiher genommen, um über alles nachzudenken. Gegen Morgen entschließt er sich, den alten Hirten Nipka, der sein Ziehvater war, um Rat zu fragen.

## Blut auf dem Schnee

(Der zweite Tag in Walserwacht)

## Der Morgen

Finn trifft etwa gegen 7.00 Uhr bei Nipka ein, dessen Hütte auf freiem Feld westlich des Dorfes steht. Er unterhält sich lange mit ihm und bekommt einige Hinweise: 1. **Die Decke trägt typische**

## Ornamente der Sippe der Ynjauttää. 2.

Das Gedicht “Schwanentanz” ist zusammengesetzt aus der Übersetzung eines alten **nivesischen Liedes** namens “Tanz des Lebens” und dazwischengeschobenen Strophen, die sich auf Finn beziehen müssen. Was das Amulett angeht, solle Finn Berwin, den Schmied, um Rat fragen. Gegen 8.00 macht Finn sich auf den Weg dorthin. Auf diesen Moment hat Ilyam nur gewartet. Kaum ist Finn außer Sichtweite, überfällt er den alten Nipka und läßt ihn von seinen Wölfen (die er durch seine halb göttlichen Kräfte beherrscht) töten. Nipkas Karene läßt er danach von den Wölfen zum Lager der Ynjauttää treiben. Er selbst schleicht sich zur Schmiede.

Die Helden erwachen - etwa um dieselbe Zeit - mit einem ziemlichen Brummschädel in der Herberge “Ifirn”, obwohl nach der Todesnachricht das fröhliche Beisammensein doch recht bald endete. Nach einem herzhaften Frühstück können sie sich ein wenig im Ort umsehen.

Finn hat Berwin gegen 8.15 erreicht. Er fragt ihn nach dem Amulett und



erfährt, daß dieses Kunstwerk Berwins Fähigkeiten bei weitem übersteigt. Finn muß dem neugierigen Berwin haarklein erzählen, wie er an das Amulett gelangt ist. Der draußen heimlich lauschende Ilyam wird von Berwins nivesischer Frau Hopea ertappt und - da sie wie Ilyam der Sippe der Taltteippa angehört - erkannt. Er schlägt die hochschwangere Frau nieder und flieht in die Wälder. Finn verläßt den Schmied gegen 9.00 und begibt sich erneut zum Gebet zum Jotzenweiher. Berwin findet seine blutüberströmte Frau um 9.15 und bringt sie zum Travia-Tempel. Sie erwacht nur einmal kurz aus ihrer Bewußtlosigkeit und murmelt "Ilyam". Berwin erkennt das Wort nicht als Namen, sondern übersetzt es (übrigens durchaus richtig) mit "Blut auf dem Schnee".

## Der Vormittag

Wenn die Helden sich um 9.15 in der Nähe des Travia-Tempels aufhalten, wird Berwin ihnen begegnen. Der Anblick des thorwalschen Riesen, der behutsam eine leblose kleine Frau in seinen blutverschmierten Händen trägt, sollte die Gruppe ordentlich erschrecken. Falls sie ihm helfen, indem sie z.B. vorausseilen und im Tempel alles vorbereiten, wird Berwin ihnen sehr dankbar sein. Im Tempel werden die Helden auch Priska Turikjew begegnen, die sich dort mit Mutter Turiken getroffen hat. Noch während die Geweihte die Nivesin verarztet, bringt Novize Daanje eine weitere bestürzende Nachricht: **Die Schnitte im Karenfell, der Reliquie im Tempel, sind wieder zu sehen!** Allen Walserwachtern ist klar, daß das Gefahr bedeutet. Sollten die

Helden nicht direkt Zeuge der Geschehnisse sein: die Nachricht verbreitet sich wie ein Lauffeuer, spätestens um 10.00 weiß auch der letzte Dorfbewohner davon. Einige behaupten zwar, die Schnitte im Fell würden nur auf Hopea hindeuten, doch die meisten Walserwachter fürchten noch mehr Unheil. Sollten die Hel-

den kein Interesse zeigen, in dieser seltsamen Sache Nachforschungen anzustellen, wird Pamela Sniderwindt sie darauf hinweisen, daß solche Ereignisse den Erfolg der Reise gefährden könnten und aufgeklärt werden sollten.

Folgendes können die Helden von den Dorfbewohnern erfahren: Berwin Berwinsson ist der Schmied. Seine Frau Hopea ist Nivesin, sie gehört zu der nördlich von Walserwacht ansässigen **Sippe der Taltteippa und spricht nur ihre Muttersprache**. Angeblich (Berwin bestätigt dies) soll Firunian Wedekind die Schmiede besucht haben. Kurz nachdem er sich verabschiedet hatte, fand Berwin seine bewußtlose Frau. Gegen Mittag stellt sich heraus, daß Hopea nicht lebensgefährlich verletzt ist, auch ihrem Kind ist nichts passiert. Allerdings verordnet die Travia-Geweihte strikte Ruhe - und Berwin achtet darauf, daß sie eingehalten wird. Nur er hat Hopeas Hinweis gehört: sie sprach von "**Blut auf dem Schnee**". Berwin kann sich keinen Reim darauf machen: Schnee gibt es gewöhnlich frühestens Ende Travia. Wenn die Gruppe den Ort der Tat näher untersuchen will, findet sie hinter der Schmiede die **Spuren von Schuhen mit weicher Sohle** (Ilyams nivesische Mokassins). Der Träger scheint sich längere Zeit hier aufgehalten zu haben und ist dann über die steile Flußseite des Finkensteins geflohen.

Falls die Helden jetzt dem Firun-Tempel einen Besuch abstatten wollen, finden sie diesen verlassen vor. Lethes ist im Hauptraum aufgebahrt. Merkwürdig sind die Spuren auf dem Anger, die jeder halbwegs Kundige als **Wolfsfährten** identifiziert. Nur bei sehr guter Fährtensuche-Probierprobe entdecken die Helden auch hier Spuren von **Schuhen mit weicher Sohle**. Der unverschlossene Anbau ist durchsucht worden: alles ist durcheinander. Bei der Untersuchung des Tempels werden die Helden von Finn überrascht, der verständlicherweise ziemliches Mißtrauen empfindet. Er macht die Gruppe für den Einbruch verantwortlich und ist nicht leicht vom Gegenteil zu überzeugen. Die Wolfsspuren hält er für ein Zeichen Firuns: Wölfe kommen normalerweise nur in strengen Wintern in die Nähe des Ortes, diese hier müssen vom Wintergott gesandt worden sein, um Lethes Seele an seine Tafel zu geleiten. Die Mokassinspur (die er ebenfalls entdeckt hat) schreibt er dem Einbrecher zu, kennt aber niemanden,

dem er einen Einbruch in einen Tempel zutraute.

## Der Nachmittag

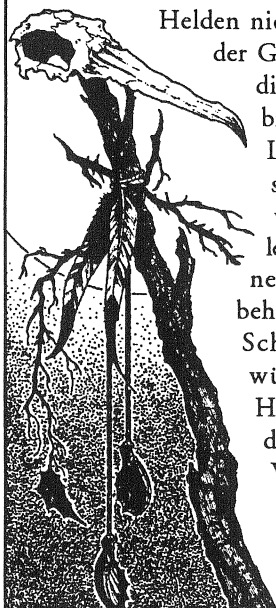
Die frohe Kunde von Lethes Entrückung und die bestürzende Nachricht vom Einbruch verbreitet Finn gegen 13.30 im Dorf.

Um 15.30 bestellt Pamela Sniderwindt die Gruppe zum Rapport. Sie will erfahren, ob die Helden schon etwas herausgefunden haben. Ist sie mit den Informationen zufrieden - wenn die Helden erkannt haben, daß Einbruch und Anschlag von derselben Person begangen wurden -, gibt sie der Gruppe den Auftrag, das Gelände zu erkunden. Sie sucht nach einem geeigneten Bauplatz für ein Lagerhaus. Die Bauplatzsuche soll die Helden nur ein wenig ablenken. Sie werden eine geeignete Stelle finden: südlich des Dorfangers, wo ein schmaler Pfad zum Ufer führt. Nach ihrer Rückkehr zum "Sechs Kelche" erwartet sie aber eine weitere üble Nachricht.

## Der Abend

*Die Gruppe und die beiden Kaufleute schmieden gerade über ihren Bierhumpen Pläne für den nächsten Tag, als die Travia-Geweihte Mutter Turiken hereinkommt. Sie wird von einer hageren Frau begleitet, die noch ziemlich jung ist, aber ein verhärmtes Gesicht hat. Im Arm hält sie ein etwa zehnjähriges Mädchen in alter, aber sauber geflickter Kleidung. Das Kind schluchzt und wimmert und ist nicht zu beruhigen. Die Wirtin Jadwine und Pamelas Zofe Priska stürzen sich besorgt auf die junge Frau und ihre Tochter: "Freya, was ist passiert? Irinja sieht ja aus, als wäre sie einem Dämonen-" Ein scharfer Blick der Geweihten bringt die beiden zum Schweigen. Dann berichtet Turiken knapp, aber mit Besorgnis in der Stimme: "Irinja ist die Tochter von Freya Kurzijan, der Schneiderin. Sie sollte dem Hirten Nipka einen geflickten Mantel vorbeibringen. Sie fand Nipka tot, gräßlich zugerichtet, als wäre er von Wölfen zerfleischt worden..."*

Falls die Helden es nicht schon auf der Anreise erfahren haben, könnten sie nun feststellen, daß die Zofe sich in Walserwacht gut auszukennen scheint. Vielleicht erregt das ja den Verdacht der Gruppe.



Den Schauplatz des grausamen Geschehens können die Helden noch untersuchen, bevor die Nacht hereinbricht. Sie finden alles so vor, wie Turiken es beschrieben hat. Nipkas wenige persönliche Habe ist nicht angerührt worden. **Wieder sind die Spuren von Wölfen und von Schuhen mit weicher Sohle zu entdecken.** Die Schafe sind alle in ihrem

*Kaufmann - der ehrenwerte Festumer Patri-  
zier - lächelt freundlich und tupft Irinjas  
Tränen mit dem letzten Tuchfetzen fort.*

An diesem Abend haben die Helden noch Gelegenheit, die Walserwächter nach Nipka zu befragen. **Der alte Hirt gehörte zur Sippe der Talteippa,** hat aber vor fast fünfzig Wintern eine Walserwächterin geheiratet. Seine Frau, die Tante der Heilerin Alvida Hogensen, ist vor zwanzig Jahren gestorben, die beiden hatten keine Kinder. In den letzten Jahren hat Nipka wenig mit seiner Sippe zu tun gehabt, er hütete die Mutter- und Jungtiere, aber auch Schafe von Walserwächtern. Niemand hat eine Idee, warum er getötet wurde, was das mit dem Angriff auf Hopea und Lethes Tod zu tun hat - und ob das Unheil damit ein Ende hat. **Ein Bauer behauptet aber, früh am Morgen Finn Wedekind auf dem Weg zu Nipkas Hütte gesehen zu haben.** Allerdings weigern sich alle, Finn zu verdächtigen. Nipkas sei für ihn doch wie ein Vater gewesen. Den Geweihten zu befragen, ist nicht möglich: wieder verbringt Finn die Nacht am Jotzenweiher.



Pferch, ängstlich in einer Ecke zusammengedrängt. Von Nipkas Karenen ist nichts zu sehen, nicht einmal abgenagte Knochen. Eine Verfolgung etwaiger Spuren scheidet an der einbrechenden Nacht. Zurück im "Sechs Kelche" stellen die Helden fest, daß die arme Irinja in guten Händen ist:

*Der kleine, untersetzte Mirko ter Stappen hat sich vor dem Mädchen aufgebaut und betrachtet es mitleidig. "Mir scheint", sagt er munter, "die junge Dame bedarf eines Taschentuches. Darf ich Euch meines verehren?". Er zieht ein weißes Tüchlein aus seiner Rocktasche. Aber das Stoffstück will schier kein Ende nehmen, schon über einen Schritt ist es lang. Daran festgeknotet ist ein rotes Tuch, ein blaues, ein gelbes... Mirko steht bis zu den Knöcheln in bunten Tüchern und rollt die Augen in gespielter Verzweiflung. Irinja schaut ungläubig zu, dann zucken ihre Mundwinkel verdächtig. Schließlich beginnt sie zu kichern - und sie ist nicht die einzige in der Gaststube. Der*

## Verwischte Spuren

(Der dritte Tag in Walserwacht)

### Der Vormittag

Am Morgen macht sich Finn, der nicht von Nipkas Tod weiß, auf den Weg zu den Ynjauttä, um sie über die Decke zu befragen. Die Sippe feiert ein Fest: die heiligen Wölfe haben gestern Abend ein Dutzend trächtige Karene und noch einmal so viele Jungtiere auf die Lichtung getrieben - ein Geschenk der Himmelswölfe. Auch Finn sieht darin ein Zeichen, da er glaubt, die Wölfe hätten die Seele seiner Zieh Mutter entrückt. Er hält die Tiere für eine Verbindung zwischen dem Tempel und den Ynjauttä - seiner Sippe?

Die Helden können sich bei Tageslicht daran machen, die Spuren um Nipkas Hütte genauer zu untersuchen. Bei nähe-

rem Hinsehen entdeckt man eine Spur in den Wald, fast genau in nordwestlicher Richtung. Die Fährten von einem kleinen Rudel Karene und etwa einem halben Dutzend Wölfe sind zu erkennen. Die Spur verläuft fast geradeaus, manchmal durch dichtes Unterholz, auch wenn keine zehn Schritt weiter eine Lichtung oder der eine oder andere Trampelpfad zu finden sind. Des öfteren scheinen Karene ausgebrochen zu sein, wurden aber von den Wölfen wieder zurückgetrieben.

Währenddessen kommt Finn bei den Ynjauttä auf den eigentlichen Grund seines Besuches zu sprechen: er zeigt der Sippe die Decke. Steppas jüngere Schwester Sulka erkennt das Muster ihrer Familie wieder. Sie erzählt Finn, daß ihre Schwester in der Liskanacht vor 27 Jahren, in der die Blutfehde begann, kurz nach der Geburt ihres Kindes ermordet wurde. Eine Amme sollte das Kind vor den Kämpfen in Sicherheit bringen, aber beide sind nicht zurückgekommen. Finn kann nicht glauben, daß er dieses Kind sein könnte - dann müßte Lethe ihn ja Zeit seines Lebens belogen haben.

### Bei den Ynjauttä

Inzwischen haben sich die Helden eine gute Stunde durch dichtes Unterholz gekämpft. Zerkratzt und zerschunden stolpern sie auf eine weitläufige Lichtung hinaus, auf der sich ein nivesisches Lager befindet. Die Nivesen scheinen fröhlich zu feiern, und Finn ist unter ihnen zu entdecken - wieder ein Verdachtsmoment mehr.

Auf die Nachricht von Nipkas Tod reagiert Finn aber ehrlich bestürzt. **Die Ynjauttä bleiben unberührt, schließlich war Nipka ein Talteippa: offensichtlich scheint ein sehr kühles Verhältnis zwischen den beiden Sippen zu herrschen.** Auch der Hinweis, daß die Karene eigentlich den Talteippa gehören, läßt die Sippe kalt: die Tiere seien





ein Geschenk der Himmelswölfe, und wenn es den Wölfen gefalle, sie zu den Ynjauttäa zu treiben, müßten sich die Taltteippa damit abfinden.

Finn wird jede Verdächtigung von sich weisen. Er erzählt den Helden sogar, was er von den Ynjauttäa erfahren hat - allerdings etwas ungenau und verworren, immerhin kann er es selbst kaum glauben. Zumindest sollte es ihm noch nicht gelingen, jeden Zweifel an seiner Unschuld auszuräumen. Gemeinsam mit den Helden versucht er dann, mehr über seine Herkunft herauszufinden.

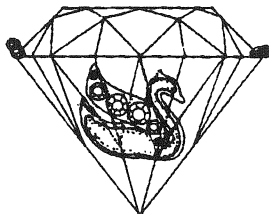
Über Finns Vater, ein Jäger namens Pakko, wissen die Nivesen (vor allem Sulka) viel zu berichten. Ob es nun die der Himmelswölfe oder - was Finn annimmt - Ifirns Gnade war: Pakko war ein hervorragender Jäger, und er hat unzählige Gefahren überstanden. Die Sippenmitglieder überboten sich gegenseitig mit Geschichten, wie der Jäger allein einen Bären besiegte oder einen dreitägigen Schneesturm überstand. Pakko starb in derselben Nacht wie seine Frau. Obschon über fünfzig Winter alt, stellte er sich dem stärksten Kämpfer der Taltteippa, der ihn mit höhnischen Worten herausforderte. Es gelang ihm, seinen Gegner solange aufzuhalten, bis sein Kind in Sicherheit sein mußte, doch dann empfang er den tödlichen Schlag. **Noch bevor er seinen letzten Atemzug getan hatte, riß der Taltteippa Pakkos Hemd auf, dann durchwühlte er seine Taschen.**

**Mit einem triumphierenden Lächeln flüsterte Pakko ihm etwas zu, dann sank er zurück.** Der Taltteippa heulte zornentbrannt auf, der Schrei klang so unheimlich, daß selbst seine Sippenmitglieder erschrocken innehielten.



*Bei den letzten Sätzen hat Finn aufgehört. "Er hat etwas gesucht... Ob es das hier war?" Mit diesen Worten öffnet er sein Hemd und zeigt das Amulett, das er um den Hals trägt. Es ist ein wundervolles Kunstwerk, geformt wie ein handtellergroßer Diamant aus*

*Mondsilber, darin ein Schwan aus Bernstein. Von den Nivesen sind erstaunte Rufe zu hören: "Das ist Pakkos Talisman!"*



Fragt sich nur, wie Pakko an dieses Schmuckstück gekommen ist. Alle Ynjauttäa, die ihn kannten, können sich nur erinnern, daß er es immer getragen hat. Selbst der Schamane ist zu jung, immerhin wurde Pakko vor achtzig Wintern geboren. Nachdem er aber Finn und die Helden lange schweigend gemustert hat, spricht er:

*"Was vergangen ist, ist vergangen und sollte vergangen bleiben", sagt der alte Nivese bedächtig, "aber vielleicht ist es das nicht, vielleicht erwacht das Vergangene doch zu neuem Leben. Schließlich kehrt alles einmal wieder, Regen und Sonne, Tag und Nacht, Frühling und Winter. Die Antworten für Eure Fragen von heute mögen Euch die geben, die gestern - waren..." Er blickt Euch noch einmal prüfend in die Augen, dann steht er auf. "Nun, ich werde mich ihnen stellen." Mit festen Schritten geht er in sein Zelt und schließt die Zeltbahnen hinter sich.*

Finn kann den Helden ein wenig über den nivesischen Glauben erzählen. Er vermutet, der Schamane wolle jetzt die Geister beschwören. Während der stundenlangen Zeremonie darf er auf keinen Fall gestört werden. Finn berichtet den Helden nun alles, was er in Walserwacht erfahren hat, und zeigt ihnen Decke, Amulett und Pergament. Im übrigen sollten die Helden die Zeit nutzen, um Pamela und Mirko zu melden, wo sie sind - ansonsten wird es morgen ein ziemliches Donnerwetter geben.

## Der Abend

Bis der Schamane seine Beschwörung beendet hat, ist schon die Dämmerung hereingebrochen. Der alte Nivese wankt aus seinem Zelt und geht mit schweren Schritten zum Lagerfeuer. Seine starren Augen glänzen im Schein der Flammen,

während er zusammenhanglose Wortketten auf nivesisch stammelt. Finn übersetzt leise: **"Wolf und Mensch.. Blut und Freude.. - Wolf und Mensch.. Frau und Kind... Freude und Frost... - Frau und Kind... rotes Haar und weißes Haar - blaues Auge und gelbes Auge.. Schwan und Silber.. Freude und Frost."** Finn hält erstaunt inne: "Nein, nicht Frost - Pakko! Pakko ist das nivesische Wort für Frost.." Das Murmeln des Schamanen wird unverständlich, schließlich verstummt er ganz. Er schließt die Augen und sinkt in die Knie, dann fällt er auf die Seite und bleibt reglos liegen. Bevor sich die Helden um ihn kümmern können, sind schon einige Nivesen aufgesprungen, um den Alten in sein Zelt zu tragen.

Der Schamane hat den Geist seines Vorgängers nach den Geschehnissen um Pakkos Geburt befragt, und der Sinn dieser Fragmente ist nicht schwer zu entschlüsseln. Pakko ist das Kind einer Verbindung eines Wolfes namens Yyam (nivesisch für "Blut") mit einer Menschenfrau, und **diese Frau hat rotes und weißes Haar und ein blaues und ein bernsteinfarbenes Auge. Sie hat Pakko das Amulett gegeben, als sie ihn in der Obhut des Stammes zurückließ.** Wenn die Helden den Festumer Wintertempel besucht haben, müßte ihnen diese Beschreibung etwas sagen. Dann fällt es auch Finn auf: **"Iloinen Schwanentochter ist Pakkos Mutter!"** - Außerdem ist Iloinen das nivesische Wort für "Freude". Daß die Leiterin des Festumer Tempels offensichtlich seine Großmutter ist, muß Finn erst einmal verdauen. Aber dann faßt er sich und betrachtet erneut das Pergament: "Man sagt", sagt er, "daß Iloinen besonders unter Ifirns Schutz steht. Die letzte Strophe heißt vielleicht, daß dies auch für mich gelten mag." Die anderen beiden eingeschobenen Strophen lassen sich nicht so einfach deuten. Möglicherweise erkennen die Helden, daß "auf leiser Pfote" auf einen Wolf hindeutet und das Auftauchen der Wölfe mit Finn zusammenhängt. Was der "Ort des Traums" sein könnte, weiß der Geweihte nicht, und die Nivesen werden Liskankynsi, ihre heilige Stätte, nicht verraten.

Etwas später am Abend - die Helden sollten sich überlegen, ob sie im Lager übernachten oder in stockfinsterner Nacht nach Walserwacht zurückgehen - passiert noch etwas: eine Gestalt kommt in den Lichtkreis des Lagerfeuers gewankt. Der

## Tanz des Lebens

(nivesisches Volkslied)

Leben ist Kampf,  
Kampf will Blut  
- auch deins!

Kampf ist Freiheit,  
Freiheit will Blut  
- auch deins!

Freiheit ist Liebe,  
Liebe will Blut  
- auch deins!

Liebe ist Leben,  
Leben will Blut  
- auch deins!

Leben ist Kampf, Kampf ist Freiheit,  
Freiheit ist Liebe, Liebe ist Leben,  
Leben ist Kampf, Kampf ist Freiheit,  
Freiheit ist Liebe, Liebe ist Leben,

Leben ist Kampf ist Freiheit ist Liebe ist  
Leben ist Kampf ist Freiheit ist Liebe ist

Leben - Kampf - Freiheit - Liebe -  
Leben - Kampf - Freiheit - Liebe -

Leben  
ist ein Tanz.

## Trügerischer Frieden

(Der vierte Tag in Walserwacht)

Das Lager der Taltteippa liegt versteckt in einem dunklen Teil des Tannicht. Den Helden sollte recht mulmig werden bei dem Gedanken daran, daß sie sich jetzt sozusagen direkt in den Bau des Wolfes begeben. Um so überraschender sollte dann der Empfang sein, den die Nivesen den Helden bereiten: zwar nicht übermäßig freundlich, aber immerhin nicht feindselig. Im Lager befinden sich allerdings nur der Schamane, einige Frauen und die Kinder, die Männer sind auf der Jagd. Auch für sie ist die Lage klar: der Tod Nipkas und der "Diebstahl" seiner Karene ist durch die gestern geraubten Tiere wieder gesühnt, und damit ist die Sache erledigt. Mit einem solchen Ergebnis können die Helden natürlich nicht zu den Ynjauttä zurückkehren. Allerdings dürfte es schwierig sein, die Taltteippa umzustimmen. Das klappt nur dann, wenn die Helden fragen, woher die Sippe wußte, daß die Karene bei den Ynjauttä sind. Dann erhalten sie nämlich freimütig die Antwort: "Ilyam hat es uns gesagt. Er hat es gesehen." Bei dieser Antwort werden Finns Augen groß wie Teller. Er übersetzt den Helden und fügt hinzu: "Wißt Ihr noch, was Hopea gesagt hat?" Das sollten die Helden: "Blut auf dem Schnee". Aber da haben sie eine Sache übersehen: Hopea spricht nur ihre Muttersprache. **Sie kann nicht 'Blut auf dem Schnee' gesagt haben, sondern das nivesische Wort dafür: Ilyam.**

Damit sollte das Geheimnis gelüftet sein. Ilyam hat Hopea niedergeschlagen, Nipka ermordet und den Tempel durchwühlt. Aber weshalb? Die Antwort erhalten die Helden, wenn sie den Schamanen nach Ilyam befragen.

*"Was geschehen ist, ist vergangen, und viele Duzend Male hat der Schnee die Steppe bedeckt, seit es vergangen ist. Damals war mein Abne (Vorgänger) noch der Älteste der Sippe, und ich nur sein Schüler. Eines Abends kurz nach der Hohen Sonne (Sommersonnenwende) kam eine Frau zu uns. Ich hatte sie schon einmal gesehen, zusammen mit einem kräftigen Jäger der Ynjauttä. Sie brachte uns einen Säugling. 'Gebt gut auf ihm acht', sagte sie, 'er ist ein Kind der Liskanacht'. Der Junge wuchs bei*

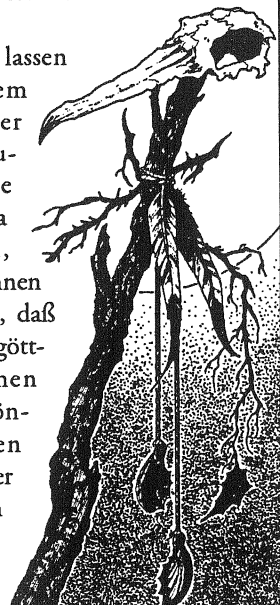
*uns auf, er war ein guter, doch grausamer Jäger. Die Frau habe ich nie wiedergesehen, obwohl ich es gewünscht hätte... Sie hatte Haar wie Schnee und Kupfer und Augen wie Wasser und Bernstein."*

Erneut eine schlimme Nachricht für Finn: Ilyam ist also offensichtlich Iloinens und Pakkos Sohn. Hoffentlich befindet sich kein Travia-Geweihter unter den Helden: er wird wohl kaum gutheißen, daß Iloinen ein Kind von ihrem eigenen Sohn hat. Wenn die Gruppe den Schamanen nach der Blutfehde vor 27 Jahren (Ilyam war damals etwa 20 Winter alt) befragt, erzählt er den Hergang - natürlich aus der Sicht der Taltteippa. Er gleicht auffällig den jüngsten Geschehnissen: Ermordung eines Sippenmitglieds, die Karene werden bei den Ynjauttä gesehen. **Ilyam hat also wohl auch schon die erste Blutfehde ausgelöst** - nur, um an das Amulett zu kommen. Kurz nach der Fehde hat Ilyam die Sippe verlassen. **Auch den Taltteippa sind jedoch in letzter Zeit Spuren von Wölfen und eines einzelnen Menschen aufgefallen.** Wenn die Helden dem Schamanen diese Zusammenhänge klarmachen können, erkennt er Ilyams üblen Plan und verspricht, die Karene zurückzugeben, wenn die Ynjauttä dasselbe tun. Die Gruppe verabschiedet sich freundlich von den Taltteippa.

## Am Mittag

Auf dem Rückweg zu den Ynjauttä sagt Finn, daß Nipka jetzt bestattet werden kann, da man seinen Mörder kennt. Nach der Verbrennung will der Geweihte sich auf die Suche nach seinem Halbbruder begeben und ihn stellen.

Die Ynjauttä lassen sich nach einem längeren Palaver davon überzeugen, die Karene den Taltteippa zu überlassen, nachdem man ihnen klargemacht hat, daß die Wölfe kein göttliches Zeichen waren. Jetzt können die Helden und Finn mit der beruhigenden Nachricht nach Walserwacht



etwa sechzehnjährige Junge hat eine Wunde am Hinterkopf. Finn hört den aufgeregten Rufen der Nivesen zu und erklärt den Helden: "Das ist Paimo, ein Hirte. Er sollte auf die Karene aufpassen, aber ein paar Taltteippa haben ihn niedergeschlagen und die Tiere weggetrieben, bestimmt fünfzig Stück." Einige Sippenmitglieder stoßen wilde Drohungen aus und scheinen sich auf den Weg machen zu wollen. Für die Ynjauttä ist die Sache klar: Nipkas Karene sind ein Geschenk der Götter, und die Taltteippa müssen die Entscheidung der Himmelswölfe akzeptieren. Es ist Sache der Helden - zur Not mit Finn als Dolmetscher -, die Sippe zu beruhigen und einen Kampf zu verhindern. Dieser Beschwichtigungsversuch sollte damit enden, daß die Gruppe verspricht, am nächsten Morgen selbst zu den Taltteippa zu gehen und die Sache zu klären. Bis dahin sollten sie sich vielleicht überlegen, woher die Taltteippa überhaupt wußten, daß ihre Karene bei den Ynjauttä sind.

zurückkehren, Nipkas Mörder entlarvt und eine Fehde unter den Nivesen verhindert zu haben.

## Der Nachmittag

Diese Nachricht wird in Walserwacht hocheifrig aufgenommen. Besonders Pamela spricht den Helden ihr Lob aus; ihre Geschäfte im Ort verlaufen sehr zufriedenstellend. Die kleine Irinja hat sich mit "Onkel" Mirko ter Stappen angefreundet und führt ihn stolz im Dorf herum.

Finn verbringt den Nachmittag damit, die Verbrennung von Lethe und Nipka für morgen vorzubereiten. Zusammen mit Winja Eelkinnen und einigen anderen Walserwachtern schichtet er am Brandplatz zwei Scheiterhaufen auf.

Aber der Frieden trügt, und die Fehde ist längst nicht abgewendet: kaum hat die Gruppe das Lager der Taltteippa verlassen, schleicht sich Ilyam in das Zelt des Schamanen und ermordet ihn mit einem Dolch, den er den Ynjauttä gestohlen hat und den er neben der Leiche liegenläßt.

## Die Nacht

Nach getaner Arbeit kommen auch Finn und Winja ins "Sechs Kelche". Der Geweihte ist umgänglicher denn je (besonders wenn Helden beim Bau der Scheiterhaufen geholfen haben), er erzählt von Lethe und Nipka. Die hübsche Laienpriesterin Winja hört meist nur zu, die Blicke, die sie Finn zuwirft, lassen auf mehr als nur religiöse Verbundenheit schließen. Nach etwa zwei Stunden verabschiedet sich die junge Frau. Finn geht etwas später.

Die Helden sind eine Viertelstunde später in angeregte Gespräche vertieft, da fliegt die Tür wieder auf. Der Firungeweihte bittet die Helden, herauszukommen. Draußen steht die leise schluchzende Winja - ihre schönen, langen blonden Haare



sind abgeschnitten, nur einige wirre Strähnen hängen in ihr Gesicht. Finn fand sie auf dem Weg, der zum Herdenfeld führt. Mit stockender Stimme erzählt sie, daß sie auf dem Weg nach Hause Schritte hinter sich hörte. Bevor sie sich umdrehen konnte, wurde sie von hinten gepackt. Jemand hielt ihr den Mund zu und verband ihre Augen, dann wurde sie an den Händen gefesselt. Dann griff jemand grob an ihren Kopf, schnitt ihr die Haare ab und ließ sie liegen. Wenig später habe Finn sie gefunden.

Das alles hat mit Ilyams Plänen nichts zu tun. Die Lösung des Rätsels: die Täter waren Arja Pescheleijew, die Tochter des Wirtes vom "Piratennest", und ihr Freund Elborn Gremder-von Sjepengurken. Arja ist Winjas schärfste Konkurrentin um die Rolle der Schönen Paale bei der Feier zum Gründertag, und sie wollte so ihre Rivalin ausschalten. Die Helden sollten sich über den seltsamen Anschlag ein wenig wundern, aber es dürfte nicht allzu schwer sein, die Geschichte aufzuklären. Arja ist ziemlich hübsch, aber nicht sehr helle, und wird sich schnell verplappern. Zumal hat ihr Plan keinen Erfolg: nachdem die Helden längere Zeit draußen bei Finn und Winja waren, kommen Pamela und ihre Zofe nachsehen, was los ist. Die Kauffrau blickt Winja mitleidig an, meint dann aber: "Na, was ist, Priska? Meinst du, wir können dem Mädchen helfen?" Sie können: am nächsten Morgen überrascht Winja die Walserwachter - besonders Arja - mit einer hübschen Kurzhaarfrisur nach der neuesten Festtunier Mode.

In der Nacht wird ein Held mit hoher Sinnenscharfe aufwachen. Er meint, von fern Wolfsgeheul zu hören. Es sind Ilyam und sein Rudel, die in einem unheimlichen Ritual ein magisches Band zueinander weben.

## Am Ort des Traums

(Der fünfte Tag in Walserwacht)

## Der Vormittag

Zwei Stunden nach Sonnenaufgang ziehen die Walserwachter in einem stummen Marsch zum Brandplatz. Die kleine Irinja Kurzijan geht zwischen ihrer Mutter und

Mirko ter Stappen. Die Leichen Lethes und Nipkas werden auf Bahren aus Weidengeflecht getragen. Auf der Sandbank am Walsachufer werden die beiden Toten auf die vorbereiteten Scheiterhaufen gelegt. Während die Flammen am Holz zu züngeln beginnen, sprechen Finn und Mutter Turiken kurze Gebete für die Verstorbenen. Als das Feuer die Leiber umhüllt, wenden sich die ersten Walserwachter mit gesenkten Köpfen zum Gehen. Finn und Winja harren aus, bis die Flammen erlöschen und der Wind die Asche flußabwärts zu treiben beginnt.

Gegen Mittag entdecken die Taltteippa die Leiche ihres Schamanen. Ilyam lenkt ihren Zorn auf die Ynjauttä. Den Rest des Tages verbringt die Sippe mit der Vorbereitung des Kriegszuges.

## Der Nachmittag

Für die Walserwachter sind die unheimlichen Geschehnisse mit der Bestattung der beiden Toten überstanden. Sie teilen die nivesische Auffassung, daß vorbei ist, was vorbei ist. So können sie nun auch einfach wieder zur Tagesordnung übergehen.

Nach dem Mittagessen versammeln sich alle Dorfbewohner auf dem Anger zur Wahl der diesjährigen Schönen Paale. Einige der älteren Walserwachter sind zwar enttäuscht, daß Winjas Haarpracht verschwunden ist, aber die junge Laienpriesterin gewinnt trotzdem haushoch.

## Der Abend

Die Vorbereitungen für das morgige Fest sind in vollem Gange. Eine girlandengeschmückte Bühne wird auf dem Dorfanger aufgestellt, Tische und Bänke aufgebaut. Kurz vor Einbruch der Dämmerung sind die Walserwachter beinahe fertig. Da kommt ein Jäger, völlig außer Atem, auf den Anger gerannt. Er klettert auf die Bühne und ruft: "Die Nivesen marßen auf die Fehde!"

Finn stürzt sofort zu dem Mann, der ihm im breitesten Walserwachter Dialekt erzählt, was er gesehen hat: auf dem Rückweg von der Jagd sei er am Lager der Taltteippa vorbeigekommen. Am Lagerfeuer war die Leiche des Schamanen zu sehen. Ein Mann von etwa fünfzig Wintern,

umgeben von Wölfen, beschuldigte die Ynjauttä. Die Taltteippa hätten Kriegsrufe ausgestoßen und ihre Dolche gezückt. Das ganze sei vielleicht eine halbe Stunde her, möglicherweise sind sie schon losgezogen.

Finn, Winja und den Helden - niemand kommt auf die Idee, die Soldaten zu Hilfe zu holen - bleibt gerade noch genug Zeit, sich zu bewaffnen und zu den Ynjauttä zu ziehen, um sie zu warnen. Vielleicht kann ein Blutvergießen verhindert werden. Im Lager der Ynjauttä - die Sichel des Madamals ist schon zwischen den Wolken auszumachen - wird die Gruppe aber unfreundlich empfangen. Die Nivesen bezichtigen sie der Lüge: die Taltteippa hätten die Karene nicht zurückgegeben. Statt dessen fand man den verstümmelten Kadaver eines Tieres. Auch mit der Erklärung, dies alles sei doch wieder Ilyams Werk, kann man die Ynjauttä nicht mehr beschwichtigen. Auf die Nachricht, die Taltteippa seien schon auf dem Weg, reagiert die Sippe mit grimmi-ger Kampflust. Nach weiteren vergeblichen Versuchen, die Nivesen umzustimmen, zuckt Finn die Schultern. Da er sie nicht vom Losziehen abhalten kann, will er mitgehen. Vielleicht läßt sich der Kampf im letzten Moment verhindern.

Das genau ist Ilyams Plan! Wenn die beiden Sippen aufeinandertreffen, will er Finn herausfordern und ihn zum Liskankynsi locken. Er kennt die Macht, die dieser Ort auf Menschen ausübt, die wie er und Finn in einer Liskanacht geboren sind - er hat sie schon genutzt, und er will Finn damit überrumpeln.

Und so geschieht es auch: gar nicht weit nördlich von ihrem Lager werden die Ynjauttä bereits erwartet. Etwa dreißig mit langen Dolchen bewaffnete Taltteippa stehen ebensovielen Ynjauttä gegenüber. Angeführt wird die Schar der Gegner von einem hageren, hochgewachsenen Nivesen. Mit einem Schaudern bemerken die Helden, wie sehr er den Wölfen gleicht, die ihn begleiten. Zum ersten Mal stehen sie ihm Auge in Auge gegenüber - Ilyam. Mit rauher, triumphierender Stimme spricht er auf nivesisch: "Endlich, Firunian - oder soll ich dich lieber Feigling nennen? Ich habe lange

gewartet, gib mir jetzt, was mir gehört!" Finn steht einige Augenblicke stumm und zornbevend da, dann brüllt er: "Mörder! Gottloser Mörder!" und will sich auf seinen Feind werfen. Doch der weicht aus und verschwindet im Dickicht. Finn stürzt ihm wutentbrannt hinterher.

## Die Fehde

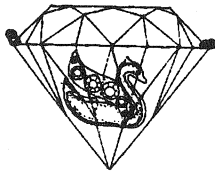
Nun befinden die Helden sich in einer prekären Situation: Möglicherweise haben sie wegen fehlender Nivesischkenntnisse schon nicht verstanden, was Finn und Ilyam gesagt haben. Jetzt stehen sie zwischen zwei Nivesensippen, die kurz davor sind, aufeinander loszugehen, und ein halbes Dutzend Wölfe knurrt sie an. Wenn sie hierbleiben, um einen Kampf zu verhindern, läuft Finn vielleicht in sein Verderben... Erstes Ziel der Helden muß wohl doch sein, die Nivesen zu besänftigen. Dies wird sich nicht allzu einfach gestalten. Denkbar sind Überredungsversuche (auf Nivesisch!) oder auch magische Tricks. Sollte den Helden beides nicht

möglich sein, bleibt als letzte Trumpfkarte vielleicht noch Winja, die zwischen den Sippen vermitteln kann. Auf jeden Fall sollten Methoden, die der nivesischen Denkweise entsprechen ("Die Fehde war vor vielen Wintern, sie ist vergangen und sollte vergangen bleiben!") eher Erfolg haben als der Versuch, den Nivesen die Geschehnisse detektivisch genau zu erklären. Nach einer nervenzermürbenden Viertelstunde sollte es soweit sein: die Nivesen wenden sich widerstrebend ab und kehren zu ihren Lagern zurück. Jetzt können die Helden versuchen, den Spuren Ilyams und Finns zu folgen. Dabei werden sie immer wieder von den Wölfen aufgehalten, die sich ihnen in den Weg stellen. Sie fliehen, bevor sie ernstlichen Schaden nehmen, kehren aber immer wieder zurück und attackieren die Gruppe auch einmal von hinten. Während sie der Spur folgt, wird Winja immer unruhiger: "Sie sind in Liskankynsi", murmelt sie, und hastig erklärt sie den Helden, was sie über diesen Ort weiß. Es ist eine Bodensenke, eine Fährte der Himmelswölfin Liska und ein heiliger Ort für die Nivesen.



Die Macht der Himmelswölfe soll Menschen dort seltsame Kräfte verleihen.

*Tatsächlich gelangt Ihr, nachdem Ihr Euch noch einige hundert Schritt durch dichtes Unterholz gekämpft habt, an eine Bodensenke. Nebelschwaden ziehen über das Gras darin, aber sie reichen nicht über den Rand der Mulde hinaus. Sie tauchen den Ort in ein gespenstisches Licht. "Am Ort des Traums", zitiert Winja leise Pakkos Gedicht. Mitten auf der Lichtung, vielleicht zehn Schritt von Euch entfernt, stehen sich Ilyam und Finn gegenüber. Sie haben ihre Dolche gezückt und mustern sich mit haßerfüllten Blicken. Ihr stoßweises Atmen läßt weiße Wolken in die kühle Nachtluft aufsteigen. Winja macht einen Schritt vorwärts, um Finn zu Hilfe zu kommen, doch in diesem Moment stürzen die Wölfe wieder aus dem Unterholz hervor!"*



Die Wölfe tun alles, um die Gruppe am Betreten von Liskankynsi zu hindern, und diesmal kämpfen sie bis zum Tod. Im dramaturgisch geeignetsten Moment, nämlich wenn die Helden drauf und dran sind, die Senke zu betreten, passiert etwas:

*Die beiden Kämpfer haben sich gegenseitig belauert, ein ums andere Mal Scheinattacken geführt, auf Schwächen des Gegners gelauert. Als Ihr die Vertiefung betretet, wirft Finn Euch einen kurzen Seitenblick zu. Diesen Moment nutzt Ilyam*

*sofort aus - sein Dolch schnell*

*nach vorne, Firunian*

*schreit auf und*

*sinkt in die Knie.*

*Gerade will Ilyam*

*den tödlichen Stoß*

*führen, da reißen*

*die Wolken auf,*

*die über der Lichtung*

*hingen, und das volle*

*Madamal strahlt gleißend hell*

*auf Euch hinab. Das volle Madamal? Ihr seid Euch*

*sicher, daß in dieser Nacht nur*

*eine schmale*

*Sichel am Firmament steht... Das Mondlicht läßt die Nebelschwaden silbrig schimmern. Ilyam steht mit erhobenem Dolch in der Mitte der Lichtung, einen Kriegsschrei auf den Lippen. Doch als die Strahlen des Madamals ihn treffen, windet sich die Klinge aus seiner Hand und fällt ins Gras. Seine Gesichtszüge verzerren sich, der Kriegsruf verwandelt sich in ein langgezogenes Heulen. Auch er fällt zu Boden, sein Körper beginnt zu zucken. Durch die Nebelschwaden meint ihr, merkwürdige Veränderungen ausmachen zu können. Einige Atemzüge lang betrachtet Ihr gebannt die unheimliche Verwandlung, dann erkennt Ihr die seltsame Kreatur: Ilyam ist zu einem Wolf geworden, einem großen Wolf mit grauschwarzem Fell. Er zieht die Lefzen hoch, knurrt Euch an, Ihr könnt den Haß in seinen Augen sehen. Noch immer knurrend schleicht er einige Schritte rückwärts, dann wendet er sich um, springt aus der Senke und ist im dichten Wald verschwunden.*

*Winja läuft zu Finn, der noch immer zusammengekrümmt am Boden liegt. Als Ihr neben ihm niederkniet, um Euch um ihn zu kümmern, schlägt er die Augen auf. Ihr könnt einen überraschten Aufschrei nicht ganz unterdrücken: seine Augen sind nicht mehr kühl und eisgrau, sie sind bernsteinfarben wie die eines Wolfes! Finn schaut zum Himmel. "Am Ort des Traums", zitiert er leise, "spürst du die Tiefe einer Macht, die in dir ist." Dann blickt er Euch in Gesicht. "Ich habe Ifirns göttliche Kraft gespürt."*

## Freudige Anlässe

(Der sechste Tag in Walserwacht)

Nachdem Finns Wunde notdürftig behandelt ist, kann sich die Gruppe auf den Weg ins Dorf machen. Obwohl kaum die ersten Strahlen Praios' über den Walbergen zu sehen sind, ist halb Walserwacht auf den Beinen, gebannt hatten die Einwohner auf die Rückkehr der Gruppe gewartet.

Daß ein Blutvergießen verhindert werden konnte, erleichtert die Walserwacher ungemein. Den ganzen Vormittag müssen Finn, Winja und die Helden erzählen, was in der letzten Nacht passiert ist. Irgendwann fallen ihnen vor Müdigkeit die Augen zu. Als sie wieder erwachen, ist es schon später Nachmittag. Während die Helden ein kräftiges Frühstück - Mitt-

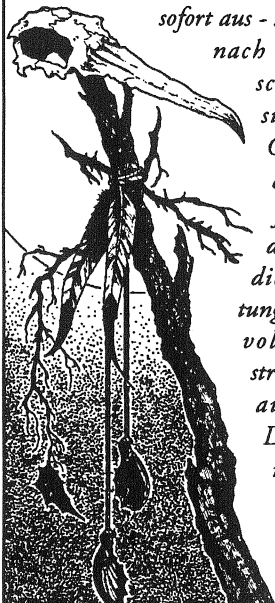
gessen? - verspeisen, kommen die Festumer Kaufleute. Pamela gratuliert zum Erfolg der Gruppe, dann fügt sie mit gewissem Stolz hinzu, daß auch sie nicht untätig war. Sie hat den Uferstreifen südwestlich des Finkensteins gekauft, um dort zusammen mit den Oljanoffs ein neues Kontor zu bauen. Sie will vor allem mit nivesischen Decken, Schmuckstücken, Waffen usw. handeln. Mirko - übrigens weicht Irinja ihm noch immer nicht von der Seite - hat ein Grundstück im Fellstreifen gekauft und will dort eine Herberge errichten. Alles in allem ist es den Festumern wohl gelungen, Walserwacht fester an sich zu binden: der Zweck der Mission ist erfüllt.

Am frühen Abend versammeln sich die Einwohner vor der Bühne auf dem Dorfanger. Natürlich haben die Festumer Delegation, Finn und Winja Ehrenplätze. Die Travia-Geweihte Mutter Turiken eröffnet das Fest mit einer Ansprache:

*"... Zur fünfhundertsten Wiederkehr unseres Gründertages haben wir uns heute hier versammelt. Als Gräfin Paale unserem Ort den Namen Walserwacht verlieh, wußten unsere Vorfahren, daß ihnen Unheil bevorstehen möge, aber daß immer auch Hoffnung bestand, denn die Zwölf halten ihre schützende Hand über uns. Wer von uns hätte gedacht, daß das Unglück uns ausge-rechnet vor diesem frohen Tage treffen könnte? Doch was gibt es an besseren Zeichen für neue Hoffnung als ein neues Leben? Unsere liebe Hoepa hat vor einer Stunde einem kleinen Mädchen das Leben geschenkt..."*

Fröhlicher Jubel begleitet diese Nachricht und den Rest der Rede. Danach beginnt das Schauspiel, das die wichtigsten Begebenheiten aus dem Leben der Gründerin Paale darstellt: die Vertreibung des Praiospriesters, Paales Heirat, die Rückkehr der Nivesen, die feierliche Gründung unter dem Namen Walserwacht, die Ansiedlung der Norbarden und Paales Tod. Winja spielt ihre Rolle hervorragend, nach Meinung der Einwohner ist sie die beste Paale seit vielen Jahren. Arja Peschelejew übernimmt die undankbare Rolle der stämmigen Wera Oljanoff, der Mutter der Norbardensippe, Elborn Gremder-von Sjepengurken muß gar den bösen Praiosgeweihten Zidon spielen.

Nach dem Spiel fließen Bier, Meskinnes, Kwassetz und Torkelvogt in Strömen. Das



Gastgeschenk der Festumer Kaufleute, ein Faß Premer Feuer, wird begeistert geleert. Den Brummschädel am nächsten Morgen haben sich die Helden (und alle Walschwacher) redlich verdient.

## Ausklang

Den Tag der Treue verbringt die Delegation noch in Walschwacht. Falls sich in der Gruppe ein Held mit Händlerambitionen befindet, könnte ihm Pamela anbieten, in Walschwacht zu bleiben und den Aufbau des Kontors zu leiten. Das wäre ein sicherer, gutbezahlter Posten und das Ende jeder Abenteuerkarriere - es sei denn, der Meister plant weitere Abenteuer in Walschwacht. Ansonsten geht es am 13. Travia mit den besten Wünschen der Walschwacher auf die Heimreise. Stromabwärts geht es natürlich schneller, so daß Festum am 18. Travia erreicht wird. Damit wäre eigentlich ein Söldnerlohn von 19 Batzen pro Kopf fällig. Aber Pamela und Mirko sind wegen ihrer guten Geschäftsabschlüsse bester Laune, außerdem erkennen sie an, daß der Auftrag für die Helden doch gefährlicher war als gedacht. So sind sie durchaus zu einem Extrabonus bereit.

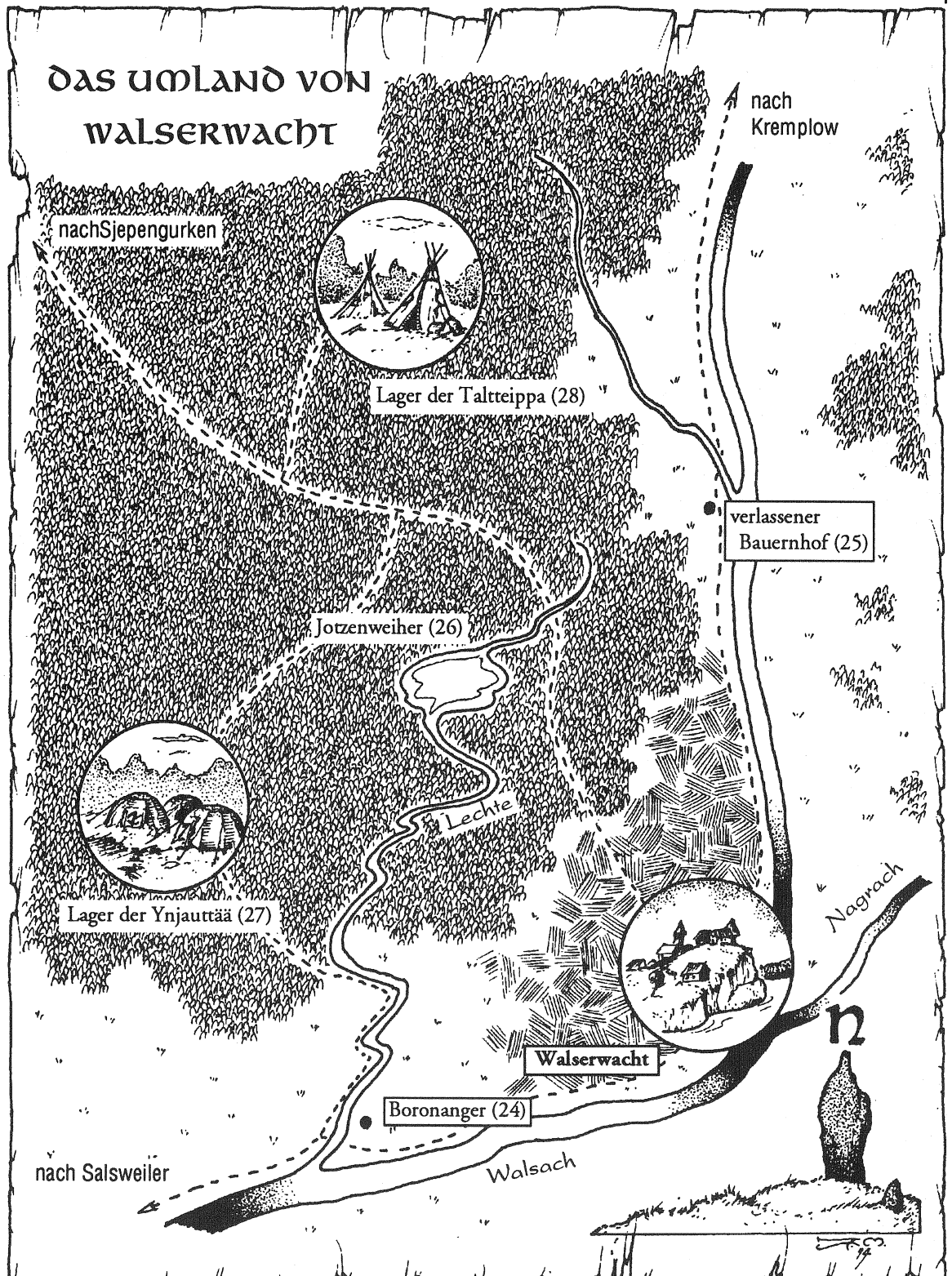
Auch AP haben sich die Helden natürlich verdient. Die Punktzahl sollte vom Verhalten der Gruppe abhängen: Respekt vor

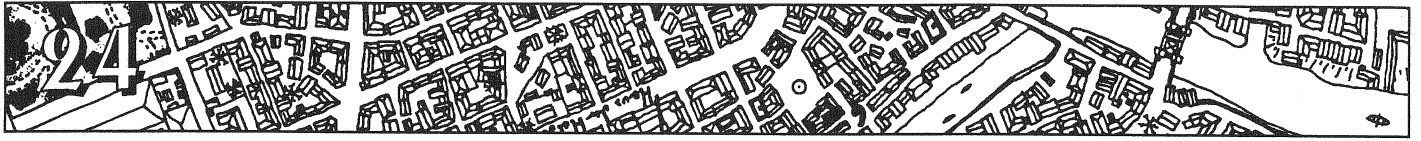
den Patriziern, Freundlichkeit gegenüber den Walschwachtern, Interesse an den Nivesen, Ehrfurcht bei dem Wunder der Ifirn und stimmungsvolles Rollenspiel allgemein sollten eine Punktzahl (ca. 200-400 AP) bringen, mit der mindestens die Hälfte der Helden um eine Stufe aufsteigt.

Wie wird es weitergehen? Kehrt Ilyam in Wolfsgestalt zurück, wird es Frieden zwischen den Sippen geben, was werden

Walschwacht und Notmark tun? Die Helden sind wohl nicht zum letzten Mal dort gewesen...

Die Umgebungskarte für Walschwacht bezieht sich neben diesem Abenteuer auch auf den Artikel „Walschwacht“ im Letzten Helden 26. Dort finden sich auch die Nummern, die in der Karte auftauchen.





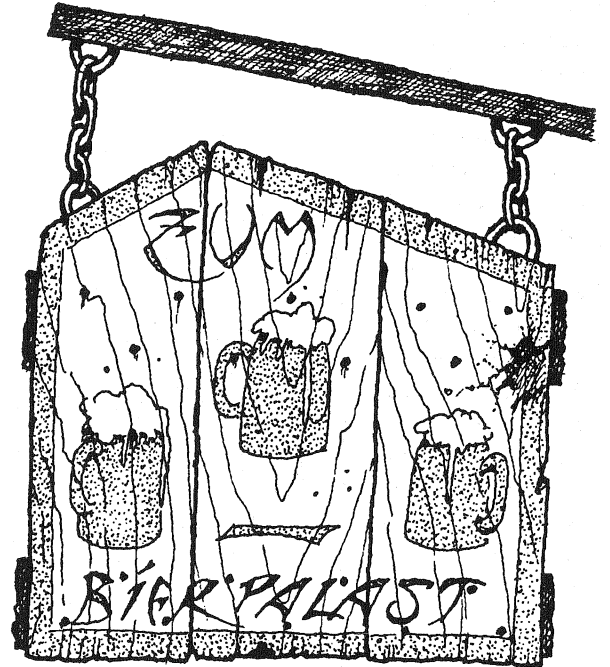
# Der "Bier-Palast"

## Eine Havena-Ergänzung von Andreas Michaelis

**O**bwohl mir aus immer die Haare zu Berge stehen, wenn ich das Orkendorf betrete, hat mich dieser Stadtteil doch verzaubert. Zwar muß man sich ständig vorsehen, nicht ausgeraubt oder gar erstochen zu werden, aber andererseits pulsiert hier das wahre Nachtleben, dem ich mich nicht entziehen kann.

**G**estern Abend wurde ich von zwei Bettlern - sie laufen mir ständig hinterher, nur weil ich ihnen einmal einen Taler gab - in ein Gebäude mitgenommen, in dem allabendlich die abenteuerlichsten Tierkämpfe stattfinden. Möge Dhex die Bettler segnen, denn an diesem Abend gewann ich einen netten Batzen Geld, den ich sogar unbehelligt aus dem Orkendorf heraus bekommen habe..."

(aus dem Brief eines Reisenden, 3 Hal)



Für gewöhnlich ist es seit einem Edikt von 107 vor Hal strengstens verboten, innerhalb der Stadtmauern Tiere gegeneinander kämpfen zu lassen, um Wetten auf sie abzuschließen. Doch im Orkendorf hält man sich nur selten an die Stadtordnung, und so wundert es dort niemanden, daß es eine Tierkampfarena gibt.

Selbstverständlich wissen auch die Gardisten um dieses illegale Haus, aber getreu dem alten Motto "was ich nicht weiß, das macht mich reich" belieben die Soldaten, diese Brutstätte des Verbrechens zu übersehen. Es soll sogar manchmal vorkommen, daß Soldaten ihren Patrouillengang in der Nähe des "Bier-Palastes" unterbrechen, um hier ein kühles Bier zu trinken.



Die Tierkampfarena des Bard Ihrymgid befindet sich im *Schmalen Stieg* (alt: K/20;

neu: D/7), welche im Gebiet der Diebesbande *Orkendorf-Krähen* liegt, die natürlich ihre Hände im Spiel haben und kräftig an den Einnahmen des Besitzers beteiligt sind.

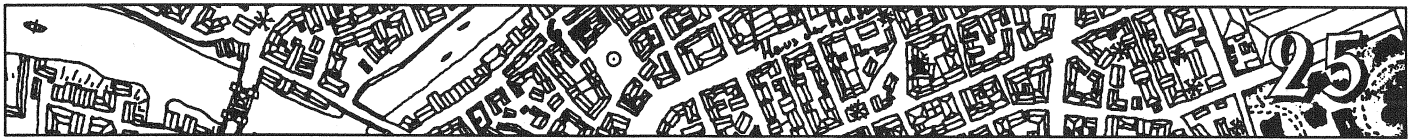
## Das Gebäude

Das Haus, in dem sich die Tierarena befindet, gehört zu den jüngeren Gebäuden des Orkendorfes. Es wurde rund 100 Jahre nach dem Großen Beben gebaut und diente lange Zeit als Lagerhaus. Mit der zunehmenden Verarmung dieses Stadtviertels, zogen aber die meisten Händler und Krämer von hier fort, so daß das Lager nicht mehr benötigt wurde. So diente das Haus hungrigen Ratten und obdachlosen Bettlern als Bleibe und verkam zunehmend. Vor 12 Jahren kaufte dann Bard Ihrymgid das halb verrottete Haus für wenige hundert Dukaten von der Stadt und richtete in einem kleinen Teil eine schäbige Kneipe mit Namen "Bier-Palast" ein.

Es dauerte nicht lange, und die damalige Diebesgilde bat den jungen Mann darum, sie an seinen Umsätzen zu beteiligen, auf daß dem netten Lokal keine Leid widerfahren würde. Zwar war Bard davon nicht angetan, aber er fügt sich und trat der Gilde nur weniger Monate später bei, so daß sich die Abgaben in Grenzen hielten.

Im Jahr 16 Hal baute Bard Ihrymgid das alte Gebäude weiter aus und richtete eine Tierkampfarena ein. Wahrscheinlich hätte die Stadtgarde das Haus sofort wieder geschlossen, aber seiner Zugehörigkeit zum Gebiet der *Orkendorf-Krähen* verdankte er es, daß der Laden geöffnet blieb.

Heute sieht man dem Haus nicht mehr an, daß es einmal dem völligen Zerfall sehr nahe gewesen war. Das mit Holz verkleidete Gebäude wurde sorgsam renoviert und anschließend rot gestrichen. Die Fenster bekamen neue Läden und wurden mit Blumentöpfen versehen, in denen im Frühjahr und Sommer die herrlichsten und bunten-



sten Blumen Albernias wachsen. Über dem Eingang wurde ein Schild angebracht, das einen Bierhumpen zeigt und welches daraufhinweist, daß es den bitteren Gersten-saft hier zu Genüge gibt.

## Das Erdgeschoß

Das Erdgeschoß des Hauses ist dem gewöhnlichen Publikum zugedacht. Alle Fensterläden zum Arenaraum sind ständig geschlossen und werden nur kurzzeitig zum Lüften geöffnet.

### E1 Schankraum

Der Schankraum besticht durch sein Schlichtheit, denn neben dem vier Schritt langen Tresen, einem Regal, das mit Holzkrügen und Zinnbechern gefüllt ist, und mehreren Stehtischen, die an den tragenden Säulen angebracht wurde, ist er einrichtungslos.

Zwei Türen führen in den Arenabereich, sie sind aber abgeschlossen, solange keine Kämpfe stattfinden. Über die Treppe gelangt man ins Obergeschoß, daß allerdings besonderen Persönlichkeiten vorbehalten ist. Auf dem Absatz steht ständig eine "Wache", die keinen Unbefugten passieren lassen.

An der Südwand sind leere und volle Bierfässer gestapelte, von denen immer drei zum Zapfen auf dem Tresen stehen.

In diesem Raum werden ausschließlich Bier und Schnaps ausgeschenkt, wobei ein Humpen Bier (etwa 0,7 l) 8 Heller und ein Becher Schnaps 1 ST kostet. Beide Getränke sind von eher minderer Qualität, was die Besucher aber nicht stört.

Im Schankraum herrscht ständig reges Treiben, und manchmal ist es hier schon am Mittag so voll, daß sich die ersten Gäste mit ihrem Bier auf die Straße stellen. Fremde müssen immer damit rechnen, in diesem Raum das Opfer von geschickten Dieben der *Orkendorf-Krähen* zu werden.

### E2 Zuschauerränge

Hier versammeln sich zweimal in der Woche Schaulustige, Kampftierbesitzer,

Trunkenbolde und Wettsüchtige, um den Kämpfen beizuwohnen. Der Raum wurde etwas tiefer gelegt, und die eigentliche Arena wird von einer ein Schritt hohen Bretterwand umgeben. Gewöhnlich stehen hier die meisten Zuschauer.

### E3 Arena

In diesem etwa 4 mal 3 Quadratschritt großen Areal finden an zwei Abenden in der Woche die atemberaubendsten Kämpfe statt. Der Boden besteht aus lockerer Erde und ausgestreutem Stroh, das einmal im Monat erneuert wird. In der nördlichen Wand befinden sich drei kleine Luken und eine Tür.

### E4 Umkleideraum

Hier ziehen sich die menschlichen Kämpfer und Ringer um. Ihre Ausrüstung befindet sich in dem kleinen Schrank. Eine schmale Geheimtür führt in die Zuschauerränge.

### E5 Tierkäfige

In diesem Raum befinden sich drei Tierboxen, die mit einem Gitter nach oben geschlossen sind. Zur Zeit werden hier ein orkischer Kriegshund und eine junge Riesenspinne gehalten, die dem Besitzer des Hauses gehören.

Die Gitter können nach oben hin geöffnet werden. Die dritte Box steht momentan leer.

### E6 Abstellkammer

Hinter der ständig verschlossenen Tür werden Lampenöle, Stroh, Schaufeln, Besen und Fackeln gelagert.

## Das Obergeschoß

Im Obergeschoß halten sich die etwas betuchteren Gäste des Lokals auf, bei denen es sich um Händler, Handwerker und Krämer, aber auch um einige "wohlhabende" Orkendorfer handelt. Auch in diesem Teil des Gebäudes ist die Einrichtung einfach, aber an den Wänden hängen ab und an schön anzusehende Bilder, und die Besucher, die sich hier oben aufhalten,

brauchen sich nicht zum Tresen durchzudrängeln, um ein Bier zu bekommen, sondern werden zuvorkommend bedient.

### O1 Vorraum

Diesen Raum erreicht man über die bewachte Treppe. Drei Türen führen auf die Tribüne, wobei die mittlere dem Besitzer und Teanna Lamh, der Anführerin der *Orkendorf-Krähen*, vorbehalten ist.

Desweiteren kann man hier an zwei Wettbüros seine Einsätze abgeben. Die Statue an der Südwand stellt einen Menschen mit Fuchskopf dar (Phex - der Gott der Diebe und Händler).

### O2/3 Wettbüros

Hier können die "besseren Herrschaften" ihre Wetten abgeben. Die Büros werden von zwei angestellten Buchhaltern geführt.

Die Fenster zu diesen Räumen sind vergittert und die Tür ist mit schweren Schlössern gesichert. Das Fenster zum Vorraum kann mit eisenbeschlagenen Läden verschlossen werden.

In den Schränken werden verschiedenen Bücher mit den Auflistungen der Einnahmen und Ausgaben aufbewahrt. In den Truhen befindet sich Geld.

### O4 Privatraum

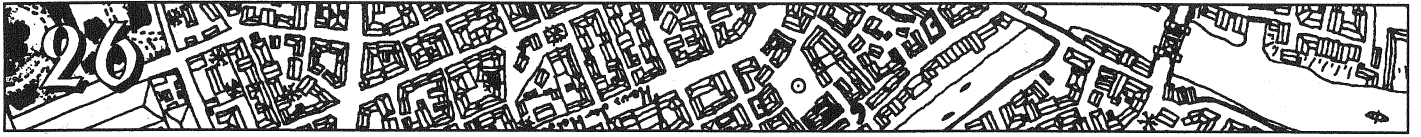
In diesem Raum hält sich für gewöhnlich der Besitzer Bard Ihrymgid mit seinen Freunden, zu denen neben Teanna Lamh auch der Phex-Priester Imo Wolter und der thorwalsche Abgesandte Iskir Olvirson gehören auf.

### O5 Empore

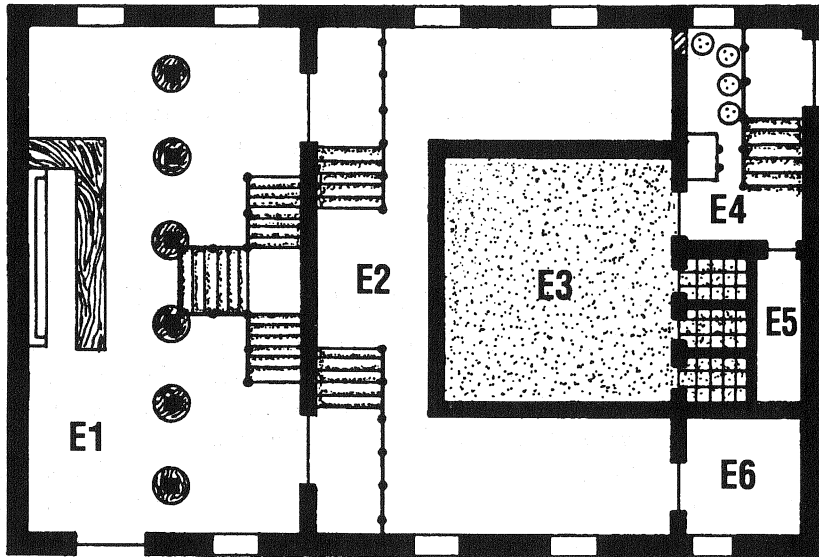
Die Empore ist auch geöffnet, wenn keine Kämpfe stattfinden. Dann werden hier die wohlhabenderen Gäste einfach nur bewirtet. Allerdings ist hier oben an kampflösen Tagen nicht besonders viel los.

Finden hingegen Kämpfe statt, ist kaum ein Platz zu bekommen. Alle Tische sind besetzt und viele Gäste stehen, da einige Händler Stammtische haben, an die sich kein anderer setzen darf.

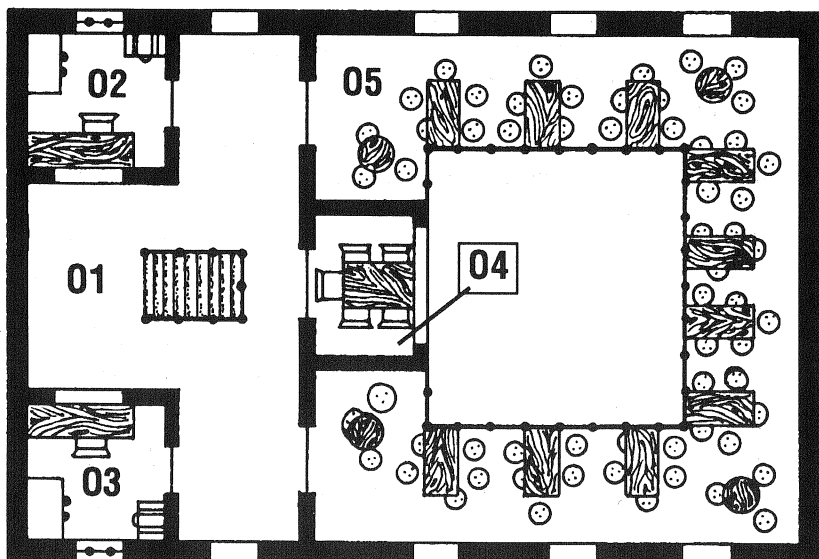




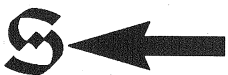
# Der "Bier-Palast"



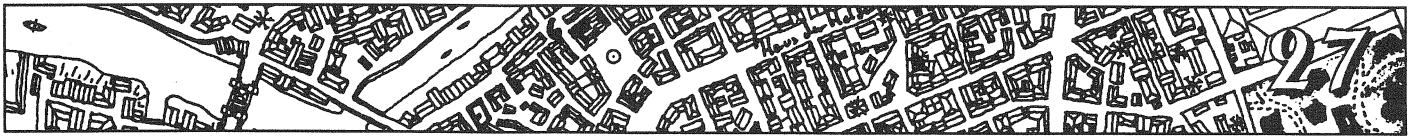
Erdgeschoß



Obergeschoß



1 cm = 1 Schritt



## Die Kämpfe

Zweimal in der Woche (Erds- und Feuer-tag) finden im "Bier-Palast" die wunderbarsten Kämpfe statt, bei denen nahezu alle Tierrassen zugelassen sind.

Bestes Beispiel hierfür ist die Höhlenspinne Thorkra, die Ihrymgid von dem Kreaturenhändler Jhorgin Jhessak (siehe DLH 28) gekauft hat. Obwohl sie noch recht jung ist, hat ihr Rumpf schon einen Durchmesser von einem halben Schritt.

Zumeist bringen die Gäste des Hauses ihre Tiere mit, um sie gegen andere antreten zu lassen, so daß kleine Raubkatzen gegen Hunde, Hunde gegen exotische Echsen und auch Hähne gegeneinander kämpfen.

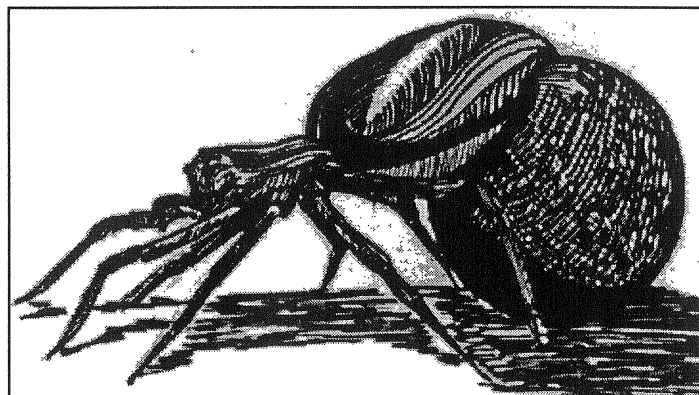
Neben den Tier- finden aber jedesmal auch zwei Ringkämpfe zwischen Menschen statt. Insgesamt bezahlt Bard Ihrymgid sechs Nahkämpfer und -kämpferinnen, die häufig gegen irgendwelche mutige Gäste oder Fremde in den Ring steigen. Erlaubt sind sämtliche Nahkampftechniken.

## Die Tiere

Es sind sicherlich nicht alle Tiere - ob nun Champion oder nicht - bekannt, so daß an dieser Stelle nur die beiden Kreaturen des Besitzers aufgeführt werden sollen. Alles weitere möge dem Spielleiter überlassen sein.

## Thorkra die Spinne

Bei Thorkra handelt es sich um eine junge Höhlenspinne, die gelegentlich gegen die Tiere der Gäste kämpft. Sie sollte



immer ein überlegener Gegner sein, auch wenn der Spielleiter beim Würfeln ein wenig schummeln muß.

Die Quoten für die Spinne liegen zwischen 10 : 12 und 10 : 20, die ihrer Gegner nicht selten bei 1 : 50. Nachdem sie ihren Kontrahenten getötet hat, zerrt sie ihn in ihre Box, um ihn zu verspeisen.

### Thorkra der Spinne

MU:	10	AT:	9	PA:	0
LE:	30	RS:	0	TP:	1W+3
AU:	20	MR:	6	MK:	18

*Besonderheiten:* Jedesmal, wenn die Spinne ihrem Gegner Schaden zufügt, sinkt dessen AT-, PA- und GE-Werte um einen Punkt für 24 Stunden. Siehe auch *Kreaturen des Schwarzen Auges*, Seite 69.

## Gohach der Kriegshund

Gohach ist eine Kreuzung aus einem orkischen Kriegshund und einem Bornländer, was ihn aber nicht minder gefährlich macht. Er wurde an eine lange, starke Kette gelegt, mit deren Hilfe es gelingt, die Bestie in ihre Box zurückzuziehen und sie zu hindern, die Zuschauer anzufallen.

Der kraftstrotzende Hund wurde in eine bei den Orks üblichen Lederrüstung gezwängt, die zahllose Kampfspuren aufweist. Wird er in den Ring geschickt, kämpft er meist gegen zwei Gegner, die dennoch kaum eine Chance haben.

Seine Quoten ähneln der der Spinne, auch wenn 1 : 2 nur sehr sehr selten erreicht wird. Da es in letzter Zeit immer seltener vorkommt, daß ein Gast sein Tier gegen diese Bestie antreten lassen will, läßt Bard Ihrymgid Straßenkötter fangen und in Dreierpaketen in den Ring werfen.

Zutrauen hat der Hund nur zu Tob Knarring, der für die

Reinigung der Boxen und der Arena zuständig ist. Er muß das Tier auch füttern.

### Gohach der Kriegshund

MU:	18	AT:	13	PA:	4
LE:	25	RS:	4	TP:	1W+4
AU:	70	MR:	2	MK:	15

*Besonderheiten:* Wird bei der Attacke des Hundes eine 1 gewürfelt, und wird der Biß nicht pariert, so hat er einen Kehlenbiß (W20+5 SP) gelandet. Siehe auch *Das Orkland*, Seite 20.

## Die Kämpfer

Wie bereits erwähnt, bezahlt Ihrymgid sechs Leute dafür, daß sie zur Belustigung der Masse in den Ring steigen, um sich waffenlos zu bekämpfen. Vier von ihnen sollen hier kurz vorgestellt werden:

## Der schwarze Mann

MU: 15, IN: 16, GE: 14, KK: 14

*Hruruzat:* 16

Hierbei handelt es sich um einen Moha, der während des Kampfes eine schwarze Maske trägt. Was niemand weiß, bei diesem Kämpfer handelt es sich um Meister Ghum, der in Havena eine Ringerschule besitzt. Bis jetzt hat er st zwei Kämpfe verloren.

## Thorkar Frenjason

MU: 16, IN: 13, GE: 12, KK: 16

*Raufen:* 14

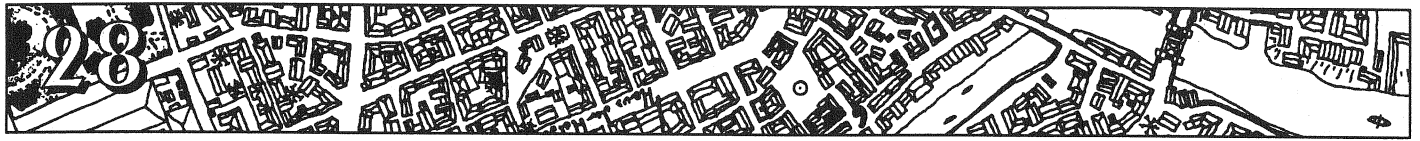
Der gebürtige Thorwaler ist von Beruf Tätowierer, aber da er sehr rauflostig ist, hat er sich von Bard Ihrymgid überreden lassen, an den Kämpfen teilzunehmen. Oftmals ist er so betrunken, daß er kaum noch auf den Beinen stehen kann.

## Karla die "Männliche"

MU: 12, IN: 14, GE: 13, KK: 13

*Ringen:* 12

Karla war früher Ringerin auf dem Marktplatz und ist ein wenig in die Tage gekommen, wovon ihr Körperumfang zeugt.



## Nala die Schlange

MU: 13, IN: 15, GE:17, KK: 10  
*Hruruzat*: 13, *Ringen*: 12

Nala ist eine zierliche Havenerin und zugleich Liebling des Publikums. Sie trägt ein enganliegendes grünes Kostüm und ihre tänzelnden Bewegungen haben ihr den Beinamen "Schlange" eingebracht. Ihre fehlende Körperkraft gleicht sie durch Schnellig- und Geschicklichkeit aus.

## Der Ablauf der Kämpfe

Für gewöhnlich werden alle Begegnungen vor dem ersten Kampf ausgerufen. Wer will, kann jetzt schon seine Wetten abgeben. Allerdings werden die Paarungen vor jedem Kampf erneut bekanntgegeben.

Zuerst finden immer einige Tierkämpfe statt und am Ende des Kampfabends kommt es dann zu den Ringerduellen. Der Spielleiter sollte sich Begegnungen ausdenken und den Ausgang des Kampfes vorher festlegen. Nur, wenn ein Held in den Ring steigt, sollte die Konfrontation ausgewürfelt werden, damit die Spieler die Chance haben zu gewinnen. Aber wahrscheinlich müssen sie erst einmal Lehrgeld zahlen.

## Die Wetten

Während die betuchteren Gäste ihre Wetten in zwei Büros abgeben können, werden die Einsätze der anderen Zuschauer von Mitgliedern der Orkendorf-Krähen angenommen. Diese sind im ganzen Zuschauerraum verteilt und bieten ihre Quoten an, wobei sie ganz genau wissen, wer die Favoriten eines Kampfes sind.

So herrscht vor jedem Kampf ein heilloser Durcheinander in den Zuschauerrängen, denn jeder möchte noch schnell seinen Einsatz loswerden.

Der Spielleiter sollte die Quoten frei erfinden, wobei Neulinge immer viel Geld bringen können, wenn sie gewinnen. Die meisten setzen jedoch auf die Champions, so daß die Gewinne nicht allzu hoch sind.

Von einigen Kämpfen wird gesagt, sie seien gekauft, aber bisher konnte das noch niemand beweisen.

## Die Personen

Im "Bier-Palast" sind viele Leute tätig, die wir nicht alle nennen können. Bei Bedarf sollte sich der Meister Bedienungen, Türsteher oder Buchmacher ausdenken.

### Bard Ihrymgid

Der Besitzer dieser ungewöhnlichen Kneipe ist ein Streuner, wie er im Buche steht. Er nimmt das Leben leicht und sieht zu, daß er auf möglichst einfache Art und Weise sein Geld verdient.

Mit dem "Bier-Palast" hat er eine wahre Goldgrube eröffnet. Innerhalb weniger Jahre wurde Bard zum gemachten und geachteten Mann, der Kontakte zu vielen wichtigen Personen der havenischen Öffentlichkeit hat. Bei den Frauen ist der hübsche Mann sehr begehrt, was sicherlich auch an seinem Reichtum liegt. Da Bard als waschechter Streuner allerdings nichts von festen Bindungen hält, sind alle Hoffnungen der Damenwelt vergebens.

Bard Ihrymgid ist gebürtiger Havener, der lange Jahre durch die Welt gereist ist, um verschiedenen Abenteuer zu erleben. Heute ist er seßhaft.

Er kleidet sich immer vornehm und trägt ständig einen Hut mit einer Feder. Um den Hals hängt ein seltsames Amulett, das ein weibliches Gesicht zeigt. Bard ist ein freundlicher Mensch, der aber auch sehr rabiat werden kann, wenn jemand seine Schulden nicht zahlen kann. Er lacht viel und scheint ständig gute Laune zu haben, was ihm viele Freundschaften einbrachte.

Allerdings hat er auch Feinde, die ihm den Erfolg neiden. Sicherlich wären sie

MU: 14	AG: 5	MR: 4	Stufe: 14
KL: 15	RA: 1	LE: 73	Größe: 1,74
IN: 13	HA: 2	AE: -	Haarfarbe:
CH: 15	TA: 2	KE: -	schwarz
FF: 16	JZ: 3	AT: 16	Augenfarbe:
GE: 14	NG: 5	PA: 17	blau-grau
KK: 13	GG: 6	Alter: 37 Jahre	

Herausragende Talente: Ringen 11, Stichwaffen 13, Betören 11, Feilschen 15, Lügen 15, Menschenkenntnis 17, Schätzen 13, Glücksspiel 14

schon gegen ihn vorgegangen, aber da Bard unter dem Schutz der Anführerin der *Orkendorf-Krähen* steht, droht ihm nur wenig Gefahr, denn die Diebesbande ist sehr gefürchtet (die *Orkendorf-Krähen* werden im *Stadtgeflüster* beschrieben, das im Herbst herauskommen soll. Eine erste Beschreibung befindet sich in der zweiten Auflage des *DLH 2*).



## Der "Bier-Palast" im Spiel

Für die Helden lohnt sich schon ein einfacher Besuch in dieser Spelunke, in der die seltsamsten Abenteuer ihren Anfang nehmen können. Vielleicht wetten sie, oder sie nehmen an einem der Kämpfe teil.

Es ist aber auch denkbar, daß sie den Auftrag bekommen, sich um den Besitzer der Kneipe zu kümmern, weil irgend jemand ihn nicht leiden kann.

Ein interessantes Abenteuer könnte auch entstehen, wenn der Kriegshund seine Fesseln sprengt, Tob Knarring tötet und sich verdrückt. Diese Bestie wäre ein Horror für die gesamte Stadt, die viel Unheil anrichten könnte.



# Havena Fanfare

Für König & Marktvogt

Markttag, 15. Ingerimm 22 Hal

Albernia & Havena

Die Havena-Fanfare erscheint vorrangig für das Gebiet des Albernischen Königreiches und Markgrafschaft Winhall, wird aber auch in viele Provinzen des Mittelreiches, das Liebliche Feld, Nostria und Andergast

gesandt. Die Auslieferung an Orks oder Goblins ist strengstens verboten. Für die rechte Moralität der gedruckten Artikel zeigt sich Kilmor A. Daffee verantwortlich. Die Fanfare kostet in Albernia und Winhall 12 SC, sonst 2D.

## Großer Sieg der Bullen

Winhall. Das in diesem Jahr zum ersten Mal ausgetragene Imman-Turnier von Winhall wurde glorreich von den Recken der Havena-Bullen gewonnen. Dabei stellte sich das stark verjüngte Team außerordentlich spielstark und -freudig vor.

An dem Turnier in Winhall nahmen neben den Bullen auch die Wölfe von Honingen, Orkan Thormal und die Winhaller Riesen teil.

Die ersten Paarungen lauteten Havena gegen Honingen und Thormal gegen Winhall.

Stellten die Wölfe im letzten Jahr noch eine Bedrohung für die Bullen dar, so wurden sie in Winhall im wahrsten Sinne des Wortes vom Platz gefegt. Mit einem deutlichen 21:2 empfahlen sich unsere Jungen eindrucksvoll als Favorit für den diesjährigen Kaiser-Retopokal. Erschreckend kann man die Leistung der

Thormaler bezeichnen, denn sie besiegten die Winhaller mit einem mäßigen 4:3, wobei die letzten beiden Punkte für den Orkan erst in der letzten Phase des Spiels erzielt wurden.

Damit kam es zu dem erwarteten Endspiel zwischen Havena und Thormal, in dem sich die "Piraten" in gesteigerter Form präsentierten. Nach der ersten Halbzeit stand es unentschieden 4:4,

doch in der zweiten Hälfte drehten die Bullen auf und gewannen schließlich durch vier Tore von Jhaino Bhernek mit 8:4. Bester Spieler war neben dem fünffachen Torschützen der Verteidiger Nhoulan Klerch, der gleich vier Thormaler auf die Verletztenbank schickte. Ihm ist es zu verdanken, daß der Orkan in der zweiten Hälfte keinen Punkt mehr erzielte.

ami

## Feuer in der Feldmark

In der vergangenen Nacht stand plötzlich das Wohnhaus der Krämerin Jherna Ilbendei in der Moortwete in Flammen. Der Schein des Feuers war bis auf die Krakeninsel zu sehen, und schnell eilten Bürger der Stadt zum Unglücksort, um bei den Löscharbeiten aufopferungsvoll zu helfen.

Doch jede Hilfe kam zu spät, denn das Holzhaus verbrannte schneller als die Löscheimer der Helfer gefüllt werden konnten.

Ingerimm sei Dank, daß die Krämerin noch in ihrem Laden zu arbeiten hatte, so daß sie nicht zu Hause war, als die lodernenden Flammen ihr Heim verschlangen.

Wie das Feuer überhaupt ausbrechen konnte, ist indes rätselhaft. Jherna Ilbendei versicherte der Garde, daß sie keine Feinde hätte, die für den Anschlag verantwortlich gemacht werden könnten, und so tappen die Gesetzeshüter vollkommen im Dunklen.

Einen Zusammenhang zu dem Feuer im Fischerort, bei dem sechs Fischerhütten verbrannten und drei Menschen ums Leben kamen, wollte Sergeant Vorghin nicht ausschließen, auch wenn er ihn für unwahrscheinlich hält. Seiner Meinung nach handelt es sich aber in beiden Fällen um Brandstiftungen. Dies hätte die Spurensuchen eindeutig gezeigt. ami

### Das Hotel "Zum Großen Fluß"

präsentiert in den kommenden Wochen die neusten Bilder von Urgan Juce zum Thema "Götter und Havena".

Der Eintritt ist frei und jeder Besucher wird herzlich aufgefordert, die Küche des Hotels zu probieren.

### Schiff gesunken

Das vermiste Flußschiff "Duraggei" ist wahrscheinlich mit Mann und Maus gesunken. Der Rat der Kapitäne teilte mit, daß es sich auf dem Weg nach Kyndoch befunden hatte, wo es jedoch niemals angekommen ist. Eine umfangreiche Suche blieb erfolglos und wurde vor vier Tagen abgebrochen. Damit verschwand in diesem Jahr schon das dritte Flußschiff auf dem Großen Fluß. jag

### Firuntempel

Der Ältestenrat gab kürzlich bekannt, daß der Tempel des Wintergottes in Unterfluren errichtet werden wird. Bürgermeister Taranion Shuraic teilte unserer Redaktion mit, daß eine Abstimmung zu diesem Thema ein eindeutiges Ergebnis gebracht hätte, mit dem er sehr zufrieden sei. 46 der 49 Vertreter stimmten für Unterfluren, zwei Stimmen waren für die Feldmark und eine Stimme war ungültig. aom

## Debatte um Halplatz

Unter den geistlichen Vertretern des Ältestenrates soll eine Debatte um einen neuen Namen für den Halplatz entbrannt sein. Zwar äußerte sich niemand öffentlich, aber die Fanfare verfügt über genügend Informanten, die dieses Gerücht bestätigt haben.

Einige Stimmen sagen, daß der Platz nun den Namen Bennain-Platz bekommen müßte, andere votieren für Brin-Platz, Kaiserplatz oder Platz des Götterfürsten.

Wir sind der Meinung, daß der dahingeschiedene Kaiser Hal eine Ehrung verdient hat - lassen wir den Namen, wie er nun einmal ist. ghh

# Neuer Stadtpark

Auf einer der letzten Sitzungen des Ältestenrates, brachten einige ehrenwerte Bewohner Unterflurens einen Antrag ein, demnach in ihrem Stadtviertel ein neuer Stadtpark entstehen soll.

"Jeder Bürger unserer Stadt muß die Möglichkeit bekommen, sich in einer ruhigen Umgebung zu entspannen", erklärte der untadlige Ungrain Haraneigg, Mitglied des Ältestenrates, unserer Redaktion, "doch im alten Stadtpark, sei er nun fluchfrei oder nicht, ist dies zu unserem Bedauern nicht möglich. Deshalb haben wir Pläne erarbeitet, die einen Stadtpark am Großen Fluß, in der Nähe der Prinzessin Emer Brücke vorsehen."

Unserer Redaktion liegt einer dieser Pläne vor, und wir möchten ihn in unserer näch-

sten Ausgabe der Bevölkerung der Stadt präsentieren, auf daß sie selbst entscheiden möge, ob er zu verwirklichen sei.

Unserer Ansicht nach, hat der Plan eines neuen Parkes eine gewisse Dringlichkeit. Für die Hauptstadt einer Königsstadt ist der alte Park einfach zu klein, und häufig treibt sich dort Gesindel aus dem Orkendorf herum, so daß es ehrlichen Bürgern schon lange nicht mehr möglich ist, sich auf der grünen Insel im Herzen Havenas zu erholen.

Zudem ist noch immer nicht völlig geklärt, ob auf dem

Stadtpark fürderin ein Fluch lastet, der jeden Besucher bedroht. Erst kürzlich wurden dort merkwürdige Spuren im Schnee entdeckt, die sich nicht einmal die Zauberer unserer Akademie erklären können. Außerdem berichteten Gardisten, daß sie des Nachts seltsame Lichter im Park entdeckt hätten, die verschwanden, wenn man sich ihnen näherte.

Die Redaktion der Fanfare würde einen neuen Park begrüßen. In seine Nähe ließe sich dann auch der Tempel für den Wintergott errichten.

ami

### MITTEILUNG

Die Prinzessin Emer Brücke bleibt vom 20. bis 24. Ingerimm wegen Bauarbeiten gesperrt.

## Zauberschule zieht um

Wie uns erst jetzt bekannt wurde, haben die Zauberer aus der "Schule des Heilenden Hand" einen Bauernhof in der Feldmark gekauft, um ihren Sitz nach dort zu verlegen.

Wie uns Sprecher des Stadthauses versicherten, wurde die gesamte Kaufsumme in Bar vorgelegt, wobei sich die Stadtbeamten nicht erklären konnten, wie die Zauberer an dieses Geld kamen.

Wie man zu den Magiern der havenischen Akademie auch stehen mag, mit dem Kauf des Geländes in der Feldmark

haben sie ein gewaltiges Sümmchen in die Stadtkasse fließen lassen, das unsere Abgeordneten sicher gut gebrauchen können - wir denken hier nur an den geplanten Bau eines Firuntempels.

Archara Mylorion äußerte sich der Fanfare gegenüber dahingehend, daß ein reicher Alberrier den Umzug der Magierakademie bezahlt habe, um "der Königsstadt das zu geben, was ihr zusteht." Namen wollte sie in dem Zusammenhang nicht nennen.

ghh

### *Pralinen und feines Gebäck*

*gibt es bei der  
Hofbäckerei  
"Naropp"*

*direkt am  
Entenmarkt*

### Maskenmuseum

in der Nallesstraße  
ganztägig geöffnet  
Kinder 5 Heller  
Erwachsene 1 Silbertaler

Masken aller Art

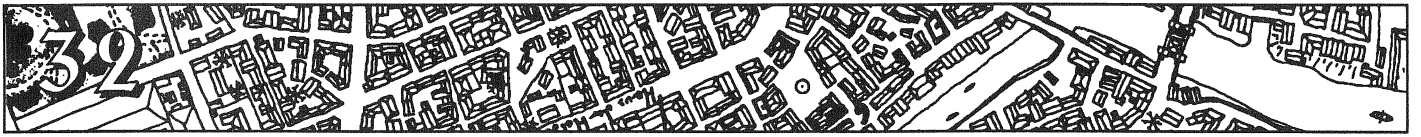
## Winterschäden

### beseitigt

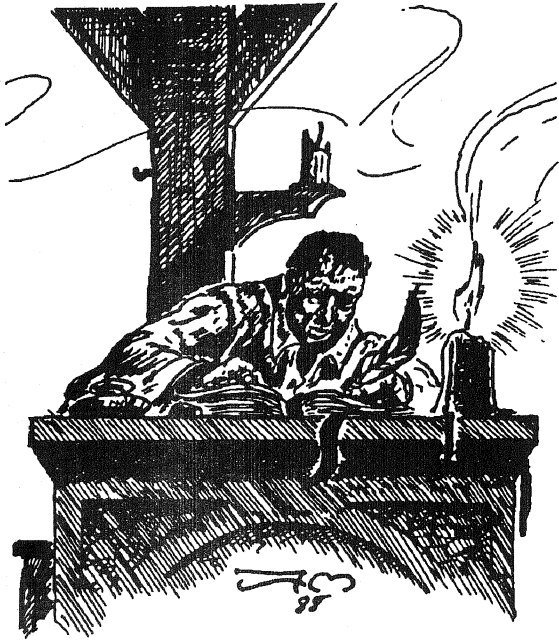
Wie uns Beamte der Stadt mitgeteilt haben, werden die Winterschäden am Knüppeldamm am Ende dieses Monats vollständig beseitigt sein.

Zur Zeit werden Reisende, die den Damm benutzen noch an vielen Stellen von Bauarbeiten behindert, wobei viele Schäden schon ausgebessert wurden.

Die schnellen Ausbauarbeiten verdanken die Bürger Havenas einer großzügigen Spende der Kaufleute Oreis Rastburger, Gerad Ongswin und Tino Stersond.



# Stadtgeflüster



Organisationen in Havena  
von Andreas Michaelis

Teil 3

## Tempelabgeordnete

*"Dringlichster Tagesordnungspunkt war die Debatte um den neu einzurichtenden Sitz für den Hochgeweihten des Tempels des Schmiede- und Feuergottes Ingerimm.*

*Als Gast sprach seine Durchlaucht der Herr Markvogt zu den Vertretern des Ältestenrates und empfahl diesen, dem Antrag des Ingerimtempels zuzustimmen.*

*Außerdem sprachen der Hochgeweihte Graustein (Efferdtempel) und der Bürgermeister Taranion Fhuraic zur Kammer und schlossen sich in ihren Reden den Worten des Markvogtes an. Lediglich der Hochgeweihte Greiffas (Praiostempel) hielt eine Rede wider der allgemeinen Haltung und hob die Tatsache hervor, daß die Zwerge den Bau des Tempels begonnen hatten, ohne den Rat um Erlaubnis zu fragen.*

*Die darauffolgende Abstimmung erbrachte folgendes Ergebnis: 32 Stimmen für den neuen Sitz, 12 Stimmen dagegen, 5 Enthaltungen. Daraus ergibt sich, daß zum ersten Praios des Jahres 23 Hal zwei neue Sitze einzurichten seien. Der eine soll besetzt werden vom Hochgeweihten des Ingerimtempels, der andere falle einem verdienten Bürger der Stadt Havena zu.*

*Der daraufhin von Yanna Nergard eingebrachte Antrag, gleich noch einen zusätzlichen Sitz für die geplante Gemeinde des Firun einzurichten, wurde von 27 Abgeordneten abgelehnt, der Rest sprach sich für diesen Antrag aus. Da der Bau des Firuntempels gerade erst in Planung ist, schlug der Herr Bürgermeister vor, das Thema erneut zu diskutieren, wenn das Gebäude fertiggestellt und ein Geweihter eingezogen sei."*

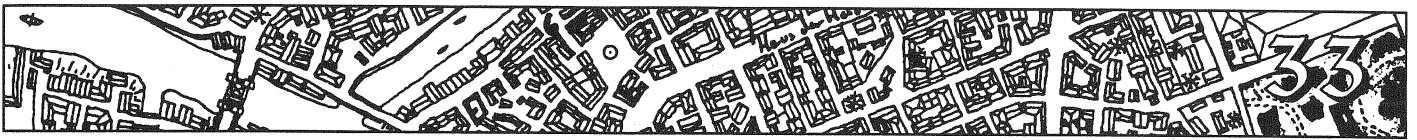
(Aus dem Protokoll der Ratssitzung vom 23. Ingerimm, 22 Hal)

Jeder in der Stadt vertretene Tempel - außer dem des Phex - ist im Ältestenrat vertreten, wobei allerdings die Gemeinschaften des Efferd, der Rahja und der Rondra zwei Vertreter stellen. Die verschiedenen Oberhäupter der Tempel, für die die Plätze im Ältestenrat eigentlich gedacht sind, schicken in den meisten Fällen ihren Vertreter zu den Versammlungen.

Der Einfluß der Götterhäuser sollte nicht unterschätzt werden, denn Drohungen wie "Diese Entscheidung wird den ewigen Zorn Efferds heraufbeschwören!" werden in der Regel seit der Flutkatastrophe ernst genommen.

Einig sind sich die Vertreter der Zwölf allerdings nur in den seltensten Fällen. Nahezu undenkbar ist es, daß ein Efferdgeweihter den Anträgen der Praiosgemeinde zustimmt und umgekehrt.

Für gewöhnlich bringen die Geweihten im Ältestenrat nur sehr selten Anträge ein, sieht man einmal von dem sozialen Engagement der Hochgeweihten der Peraine, Aife Heluit, ab. Sie stimmen für die Fraktion, die die meisten Spendengelder für die



Tempel bezahlen und weisen gelegentlich darauf hin, daß die Götter mit einem Gesetz zufrieden oder unzufrieden seien.

Immer wenn einer der Hochgeweihten den Sitzungen des Ältestenrates beiwohnt, wissen die übrigen Abgeordneten, daß ein Antrag von Kirchenseite zu debattieren ist. Meist werden diese Versammlungen allerdings irgendwann unterbrochen, da die Vertreter der anderen Tempeloberhäupter erst einmal bei ihren Vorgesetzten nachfragen müssen, wie sie denn nun abstimmen sollen. Als beispielsweise Praiosson Greiffas die Mitfinanzierung des Baus der Götteruhr von Seiten der Stadt beantragte, rann ten kurz vor der Abstimmung die anderen Geweihten in ihre Tempel zurück. Vier Stunden später - der Hochgeweihte des Efferd war endlich im Ratssaal erschienen - konnte die Sitzung dann mit der Stimmenabgabe fortgesetzt werden.

Einigen Abgeordneten des Ältestenrates sind die Geweihten ein Dorn im Auge, denn mit ihren auf Religion basierenden Drohungen schüchtern sie einen Großteil der Versammlung ein, so daß besonders fortschrittliche Gesetzentwürfe meistens an den reaktionären Haltungen der Tempelabgeordneten scheitern. Bis heute hat es aber noch niemand gewagt, die Trennung von Politik und Glauben zu fordern.

## Die Geweihten im Spiel

Die Abenteurer könnten von einer bedeutenden Persönlichkeit Havenas damit beauftragt werden, einigen Tempeln großzügige Spenden eines Abgeordnete, der unbekannt bleiben will, zu überbringen. Auf dem Weg zu einem der Gotteshäuser wird den Helden die Geldschatulle, die auch einen Brief des Spenders enthält, gestohlen. Auch wenn jedes Mitglied des Ältestenrates von der Spendentaktik Gebrauch macht, würde dies niemals in der Öffentlichkeit geschehen. Somit hat der betroffene Abgeordnete mit ernstesten Schwierigkeiten zu rechnen, wenn der Brief in die falschen Hände fällt. Da die Helden so dumm waren, sich das Geld stehlen zu lassen, müssen sie natürlich die Schatulle zurückbringen.



## Domnall Dalpert - Hochgeweihter der Hesinde

Domnall ist das einzige Tempeloberhaupt, das zu jeder Sitzung des Ältestenrates kommt, sofern er sich in der Stadt befindet. Dies liegt ganz einfach daran, daß es sich bei ihm um den einzigen Geweihten der Hesinde in Havena handelt. Er ist ein engagierter Abgeordneter, der auf keine besonders große Liebe unter den anderen Mitgliedern des Rates gestoßen ist, als er im Jahr 12 Hal den Tempel von Havena übernommen hatte. Wie die meisten Bürger der Stadt glauben sie an geheime magische Rituale, die im Tempel der Göttin der Magie und der Gelehrsamkeit vollführt werden, was ihre Abneigung erklärt.



Der Hesindepriester ist 40 Jahre alt und stammt aus Havena. Sein Vater, ein mittelloser Handwerker, war nach der Geburt des Jungen so verzweifelt über den damit verbundenen Tod seiner Frau, daß er seinen Sohn zur Erziehung zu seinem Bruder nach Kuslik schickte. Doch auch dieser vermochte nichts mit Domnall anzufangen, und so brachte er einiges Geld auf und ermöglichte ihm eine Ausbildung zum Geweihten der Hesinde.

Domnall war ein gelehrsamere Schüler der sich besonders gern in der riesigen Bibliothek in Kuslik aufhielt, wo er jedes Buch las, das ihm unter die Finger kam. Das so angeeignete Wissen ließ ihn innerhalb der Gemeinschaft der Schlange schnell aufsteigen, und als er im Jahr 12 Hal die Leitung des nahezu verwaisten Tempels von Havena angeboten bekam, sah er eine Chance gekommen, endlich wieder mit seinem Vater zusammenzukommen, den er nur sehr selten besucht hatte. Doch dazu sollte es nicht mehr kommen, denn Norman Dalpert war inzwischen gestorben, ohne seinem Sohn etwas hinterlassen zu haben.

Domnall traf es tief, sich nicht von seinem Vater verabschiedet zu haben, und so vertiefte er sich für mehrere Monate in die Bücher des Tempels, bis dato kein berauschender Schatz. Doch in einem alten Folianten entdeckte er ein Pergament mit der authentischen Handschrift Rohals des Weisen, die dem Tempel in der Gemeinschaft der Schlange einige Berühmtheit verschaffte, so daß einige Geweihte aber auch Magier in die Stadt am Großen Fluß pilgerten.

Der Hochgeweihte der Hesinde zu Havena ist ein freundlicher und zuvorkommender Mann, der seiner Bibliothek einen Großteil seines Lebens gewidmet hat. Für seltene Bücher zahlt er gut, er freut sich über jeden Besucher des kleinen Tempels.

MU:	12	AG:	1	MR:	12	Stufe:	9
KL:	16	RA:	2	LE:	56	Größe:	1,76
IN:	14	HA:	5	AE:	-	Haarfarbe:	
CH:	15	TA:	3	KE:	30	blond	
FF:	11	JZ:	1	AT:	11	Augenfarbe:	
GE:	12	NG:	5	PA:	9	grün	
KK:	10	GG:	2	Alter:	40 Jahre		

*Herausragende Talente:* Lehren 11, Schätzen 10, Alte Sprachen 13, Geschichtswissen 16, Götter/Kulte 10, Magiekunde 11, Sprachen kennen 17