

Aventurischer Bote

Unabhängiges Nachrichtenblatt für die kaiserlichen Provinzen des Mittelreiches, die Freie Stadt Havena, die Freie Stadt Beilunk und das Land Nostria; Offizieller Anzeiger für den Kontinent Aventurien und angrenzende Gebiete; Kurier des

Kaisers von Gareth; Mitteilungsblatt der Magierrilden Aventuriens; Organ der Geschichtsschreiber und Chronisten. Einzelpreise: Gareth kostenlos; Havena kostenlos; Nostria kostenlos; Beilunk kostenlos; alle anderen Städte und Ort-

schaften des Mittelreiches 1 Dukaten, außerhalb des Mittelreiches 2 Dukaten. Erscheint nach Ablauf zweier Monde erneut und unterliegt der redaktionellen Verantwortung berufener Schriftgelehrter des Hofes zu Gareth.

Der Verleger übernimmt keine Garantie für die Zulieferung in entfernte Landstriche und Gefahrenggebiete. Der Aventurische Bote wird nicht nach Thorwal, Al'Anfa und ins Ork-Land geliefert. Ihre kaiserliche Hoheit. Hal I. von Gareth

2

Herren der Berge: Aventuriens Zwerge

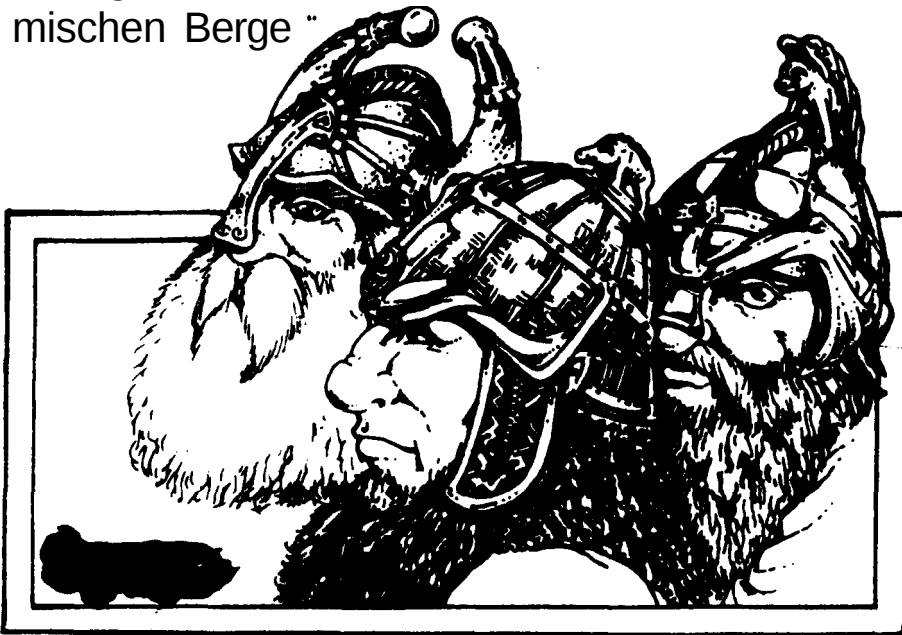
»Gestatten, Alberich, Sohn des Torben, Urenkel Dins, aus dem Oberen Kosch. Wenn Ihr Wissen über unser Leben und Brauchtum sucht, stehe ich gern zu Euren Diensten.« - Trotz der höflichen Anrede zuckte ich zusammen, denn der Zwerg, der mich so aus meinen Aufzeichnungen über sein Volk riß, war mehr als doppelt so breit wie ich und lehnte sich auf eine schartige Streitaxt, die ihm bis ans Kinn reichte. Er grinste mich freundlich an. »Ja, ja, die Angst der Menschen vor allem Fremden! Es wird höchste Zeit, daß unsere Völker einander besser kennenlernen. Ich war auf dem Weg zum Tempel des Ingerimm, um mich diesem Gott zu weihen, der uns ja gemeinsam ist, als ich hörte, daß jemand Nachforschungen über unsere Lebensweise anstellt.« Ich stellte mich vor, orderte einen großen Krug Bier und ließ mein Gegenüber reden - die Entkräftung der über seine Leute kursierenden Gerüchte lag ihm offenbar schon lange am Herzen: »Euch Menschen sind wir auch nach so vielen Jahren noch unheimlich, weil wir nicht Eurer Vorstellung entsprechen, daß klein auch schwach und harmlos bedeute. Natürlich sind auch Eure von der Natur weniger begünstigte Vетtern« (er sah bescheiden-stolz an sich herunter) »kräftiger und geschickter als ein normaler Mensch; und für Eure Begriffe werden wir ja wirklich»steinalt«. Deswegen aber zu behaupten, wir seien nichts als belebter Fels, ist einfach Unsinn!« Alberich krempelte seinen Ärmel hoch: »Hier, behält Fels vielleicht Narben zurück?« »- Dann habt ihr also Eltern wie Menschen auch; ich habe aber noch nie eine Zwergenfrau gesehen.«

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

»- Barte haben sie doch aber nicht?«

»- Nein, gewiß nicht, auch wenn manche im Alter zu stärkerem Haarwuchs neigen... Früher allerdings trugen sie oft falsche Bärte, um eine Entführung durch einen anderen Stamm zu vermeiden, wenn sie auf Reisen gehen mußten.

Unsere Frauen sind nämlich unser größter Schatz, wie der weise Bodril gesagt hat: Zwillingsgeburten von Jungen waren schon immer sehr häufig, kommen bei Mädchen jedoch nie vor. so daß auf sechs männliche Zwerge nur drei oder vier Frauen kommen. Die allermeisten Zwerginnen bleiben deshalb im Schutz der heimischen Berge.



»- Da seid Ihr also in diesem Punkt rückständiger als wir: Immerhin haben nördlich der Khom Frauen die gleichen Rechte wie Männer.«

»- Rückständig? Ganz und gar nicht! Innerhalb des Stammes haben unsere Frauen sogar viele Vorrechte, wo es um ihre Sicherheit und Bequemlichkeit geht. Die meisten üben nebenbei ein Handwerk aus, alle stimmen im Stammesrat mit ab, über Umzüge der Sippe entscheiden sie sogar allein. Na, und ihren Mann wählt eine Zwergin selbständig aus - genug Auswahl hat sie ja! Wer da nicht mit prächtigen Geschenken wirbt und ein gutes Handwerk und eine schöne Wohnung sein eigen nennt, hat kaum eine Chance. Nein, die Häuslichkeit dient nur dem sicheren Fortbestand des Stammes.«

»- Stamm und Sippe - was ist das eigentlich genau?«

»- Die Abstammung ist für den einfachsten Bergmann bei uns so wichtig wie für Eure Könige und Krieger. Die ursprünglichen neunundvierzig Stämme gehen auf die jeweils sieben Söhne der sieben Urväter zurück, die diese schufen und Ingerimm anvertrauten, als sie erkannten, daß sie nicht ewig leben würden. Der Gott schuf den Söhnen dann Gefährtinnen, auf daß sein Volk fortan aus sich selbst Bestand habe. Alle, die ihre Abstammung auf denselben Sohn der Urväter zurückführen, bilden einen Stamm. Die Zugehörigkeit bezeichnen wir mit dem Wort für »Urenkel«. Da wir, wie gesagt, erst spät heiraten, wenn für ein Auskommen gesorgt ist, kennt so gut wie niemand seinen leiblichen Urgroßvater. Die Sippen sind kleinere Zusammenschlüsse der engeren Verwandten, die dieselbe Halle bewohnen.«

»- Und wie wird der Stamm registriert?«

»- Stammesfürst ist immer der älteste Sohn des ältesten Zweiges - keine Frau, denn der Fürst ist vor allem Richter und reist viel umher zwischen den Sippen, die oft verschiedene Hochtäler bewohnen. Er vertritt den Stamm auch nach außen und erledigt die laufenden Angelegenheiten. Im Gegensatz zu Euren Fürsten ist er seinen

Verwandten jedoch Rechenschaft schuldig: Zur Tagundnachtgleiche im Frühjahr und Herbst, und wenn es sonst notwendig erscheint, tritt der Stammesrat aller Erwachsenen zusammen. Er überprüft die Entscheidungen des Fürsten und entscheidet über Grundsatzfragen wie Krieg und Frieden oder die Verbannung eines Mitglieds, das ein anderes getötet oder einen schweren Diebstahl begangen hat: Eine Todesstrafe gibt es bei uns nicht.«

»- Aber wovon lebt Euer Volk - doch nicht nur von Bergbau und Schmiedekunst?«

»- Immerhin zu einem großen Teil, und nicht nur von Gold, Silber und Erzen, die wir roh oder in Werkstücken verkaufen: Unsere Grob- und Goldschmiede. Steinmetze und Bergleute sind bei Eurem Volk sehr beliebt, wie Ihr wohl wißt. Viele Junggesellen wandern so für eine Zeit herum und legen den Grundstock für ein kleines Vermögen. Denn erst als wohlhabende Handwerksmeister haben sie Aussichten auf eine Heirat. Aber von Erz allein werden auch wir nicht satt. In unseren Hochtälern, wo kaum ein Menschje hinkam, wird in Terrassen Gerste und Gemüse angebaut, auf den Hängen weiden Schaf- und Ziegenherden, die Milch. Fleisch und Wolle liefern. Auch Esel züchten wir, als Packtiere - mit dem Reiten haben wir es nicht so sehr; dafür sind wir im Gebirge besser zu Fuß als Ihr großen Leute... Unser Handwerk ist sehr vielfältig, neben Stein und Erz wird vor allem Wolle verarbeitet. Unsere Baumeister treiben mit großen Wasserrädern in den Tobeln nicht nur Mühlen an, sondern auch Pumpen in den Minen, Hammerwerke in den Erzhütten und Walkgänge in den Filzwerkstätten. Und was wir in unseren Bergen nicht finden, tauschen wir gegen Erze. Waffen. Geschmeide. Wolltuche und Filz ein: Grubenholz für die Bergwerke, gutes Leder (Schafsfleder ist für Rüstungen nicht zu gebrauchen). Fleisch, Obst und andere Abwechslungen für den Speisezettel, Pelzwerk und feine Stoffe... Nur die Edelsteine behalten wir meist für uns, und seit einem Gesetz König Swerkas aus der Zeit der Elfenkriege auch das Bier, das uns Mut gibt.«

»- Nach den legendären Zwergenkönigen wollte ich gerade fragen. Es gab sie also wirklich?«

»- Natürlich! Allerdings nicht so wie bei Euch, als Dynastie: Sie wurden sozusagen als Über-Stammesfürsten von den Räten gewählt, wenn es eine Aufgabe oder Gefahr zu bewältigen gab. mit der ein Stamm allein nicht fertig geworden wäre: Zur Schlichtung von innerem Zwist, vor allem aber bei einer Bedrohung von außen.«

»- Ja, wenn es Eurem Volk so gut geht, hat es bestimmt auch viele Feinde und Neider. Sind Eure Täler denn nie angegriffen worden?«

»- Oh, an Versuchen hat es nicht gefehlt: Die Kämpfe zwischen Menschen und Zwergen am Yaquir sind bei uns noch nicht vergessen, und auch mancher Feldzug der Elfen gegen uns nahm Waldfrevel bei unserer ständigen Suche nach Grubenholz wohl nur zum Vorwand für

Impressum

Herausgeber:
Schmidt Spiel+Freizeit GmbH
Freisinger Str. 29
8057 Eching

Redaktionsleitung: Frank Lassak
Redaktionsassistent: Ulrich Kiesow
Mitarbeiter in dieser Ausgabe:
Werner Öckl
Stefan Schulz
Kent Gürel
G. le Noir

Nachdruck (auch auszugsweise) nur mit vorheriger schriftlicher Genehmigung des Herausgebers gestattet. Ähnlichkeiten mit lebenden oder bereits verstorbenen Personen wären rein zufällig und nicht in der Absicht des Herausgebers.
Abonnementsbedingungen siehe Coupon an anderer Stelle in dieser Ausgabe.
Copyright © 1985 by

Schmidt Spiel+Freizeit GmbH.
Germany.

Formgebung: Madhouse
Auflage: 3.000

Das Schwarze Auge
Fantastische Fantasie-Spiele



Goldgier... Aber in unsere Täler ist noch keiner eingedrungen, es sei denn, er könnte fliegen! Die hineinführenden Pässe sind durch massive Bastionen mit ehernen Toren gedeckt, auf denen immer genug Krieger Dienst tun, um einen Überraschungsangriff aufzuhalten. Zur Verteidigung unserer Werke haben wir Zwerge auch die Armbrust entwickelt: Da Langbögen zu groß und kürzere nicht stark genug sind, haben wir mit Bögen aus Stahl experimentiert. Die können natürlich selbst wir nicht mit der Hand spannen und halten, also wurde ein Schaft mit mechanischem Auslöser angebracht. So entstand eine schwere Armbrust, die zwar umständlicher zu spannen ist, dafür jedoch eine höhere Durchschlagskraft als ein Langbogen hat. Da durch den Schaft außerdem die Zielgenauigkeit wuchs, wurden bald auch leichtere Modelle für die Jagd hergestellt, die von Hand zu spannen sind und etwa einem Kurzbogen entsprechen, aber besser treffen. - Und ein Angreifer, der durch den Bolzenhagel tatsächlich bis zur Mauerkrone gelangte, bekäme es mit unseren Streitaxten und Kriegshämmern zu tun, deren längere Schäfte unsere geringere Reichweite mehr als ausgleichen... So haben Menschen wie Elfen bald eingesehen, daß es besser ist, unsere Waffen zu kaufen, als gegen sie anzurennen. Auch den Grottschratzen, die uns in der Frühzeit manchmal die Hügel streitig machten, lag im Grunde mehr am Graben selbst als am Ergebnis. Für ein paar Silberstücke erledigen sie noch heute oft die groben Tunnelarbeiten für uns. Nur die diebischen, - - - Orks und Goblins.« (aus Rücksicht auf die Leserschaft verzichte ich auf eine Wiedergabe von Alberichs eindrucksvoller Schimpfkanonade; er war beim vierten Krug Bier und redete sich allmählich in Rage) »die versuchen immer wieder, sich durch irgendwelche Gänge einzuschleichen und unsere Hallen zu plündern. Seit den Ork-Kriegen vor vierhundert Jahren kommen allerdings immer nur kleine Banden, auf die unsere jungen Krieger dann Jagd machen...«

»- Auch unter den Kobolden hat Euer Volk zu leiden, hörte ich?«

»- Ja, inzwischen ist es wohl auch zu Euch vorge- drungen: Die Kobolde stehlen unsere Söhne, wohl um ihre Zahl zu ergänzen, wenn sie in den ersten sieben Tagen nach der Geburt an sie her- ankommen. Was genau geschieht, weiß bis heute niemand, jedenfalls lassen sie nach einem solchen Besuch stets ein Amulett zurück, das auf der einen Seite einen Zwerg, auf der anderen einen Kobold zeigt, beide von einem Strahlen- kranz umgeben. So ein unglückliches Zwergen- kind entwickelt sich unaufhaltsam zu einem bössartigen kleinen Kobold, der bald die ganze Sippe terrorisiert. Es wird deshalb meist sofort nach der Entdeckung des Amuletts ausgesetzt. Die ausgesetzten Kinder verschwinden, ohne daß die Jäger Raubtierspuren fänden, und so nehmen wir an, daß die Kobolde sie holen und aufziehen.«

»- Gibt es denn keinen Schutz dagegen?«

»- Wir tun, was wir können: Die Wiege wird zu- gehängt und die Kinderstube so hell wie möglich ausgeleuchtet. Denn die Kobolde mit ihren roten Augen mögen kein grelles Licht; oft wird auch die Geburt erst nach einer Woche bekanntge- geben, falls ein Kobold lauschen sollte. Aber un- ser Volk ist durch die Kobolde - mögen sie ewig schmoren! - nicht in Gefahr. Überhaupt hat keine äußere Bedrohung unsje bezwungen - ei- ne viel größere Gefährdung sind die zahllosen Fehden zwischen Sippen oder Stämmen, um Eigentum, Ehre, oft nur um der Streitlust willen. Da wurde manchmal sogar der Schiedsspruch eines Königs von beiden Seiten einmütig ver- worfen! Ganze Stammesweige gingen an solchen Fehden zugrunde, von denen manche heute noch weiterschwelen... Ja, es ist eine trau- rigere Geschichte mit vielen dunklen Episoden - wir sprechen nicht gern darüber.«

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

»- Ingerimm hat uns im Feuer seiner Esse erschaffen und uns unsere Künste gelehrt. Des- wegen ist er unser höchster Gott. Wir sind das Volk des Großen Schmiedes. Für Euch mögen Praios, Efferd und die anderen wichtig sein - die meisten von uns kümmern sich nicht um sie, weil auch sie sich nie um uns gekümmert haben.«

»- Was hat es denn mit Euren Druiden auf sich? Unter uns Menschen sind das ja etwas unheim- liche Wesen...«

»- Oh, auch uns sind sie nicht ganz geheuer, glaubt mir: Zwerge, die kein Eisen verwenden und weitaus die meiste Zeit unter freiem Him- mel umherstreifen... Immerhin verdanken wir einem von ihnen, Kerdig, die Erfindung der Sackpfeife, heißt es. Und wenn ihre mächtigen Zaubrer auch gefährlich sind, so sind sie doch oft eine Hilfe in der Not, wenn sie zum Beispiel eine Wolkenwand platzen lassen, bevor sie unsere Terrassenfelder erreicht. Außerdem sind sie kundige Heiler, die im Gegensatz zu uns anderen für alles ein Kräutlein oder Gebräu wissen. Sicher stehen sie mit den Geistern um uns herum in Verbindung - manche von diesen helfen uns ja, die Waldfee zum Beispiel oder der Wassermann. Es gibt aber auch solche, die uns das Leben schwermachen, wie der Bosnickel, der Stollen einbrechen und Höhlengas ausströmen läßt, Krankheiten über uns bringt und durch Geiz, Neid und Habgier Zwietracht sät.«

»- Was hält denn Euer zukünftiger Orden von den Druiden?«

»- Man kann ihnen eigentlich nichts vorwerfen: Sie erkennen Ingerimm ja durchaus als unseren Gott an, meinen aber, daß die Erde und ihre Kräfte, aus denen auch der Gott schöpfte, älter seien als er. Ich kann mir auch nicht denken, daß es sie noch gäbe, wenn ihre Suche nach Weisheit Ingerimm mißfiel. Im allgemeinen kommt man sich also nicht ins Gehege; nur als die Priester- schaft die Schriftzeichen einführte, suchten die Druiden, die ja selbst nichts aufzeichnen, dies

nach Kräften zu verhindern. Es gelang ihnen na- türlich nicht, aber immerhin konnten sie durch- setzen, daß die Geheimnisse jeder Handwerks- zunft nur in einer eigenen Schrift niederge- schrieben werden dürfen, die niemand außer den jeweiligen Meistern kennt.«

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

- Reisende Aventuriens, die Ihr ihm begegnen solltet, überbringt ihm Gruß und Dank von Mei- ster Senta, Chronist der Nostrischen Könige.

Zwergenrunen

Die Runen geben die gebräuchlichen Laute der Zwergensprache wieder und werden für Inschriften in Stein, Erz und Holz ver- wendet die häufig zweisprachig in Zwer- gisch und in der Sprache des Mittelreiches gehalten sind, wenn sich auch einige Schwierigkeiten ergeben.

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

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

M N H R K L X

U = O • A • E < I "

Die Selbstlaute wirken eher wie Beizeichen: Sie werden auch in der gesprochenen Spra- che oft verschluckt weshalb die Elfen in ihrem melodischen Idiom den Spitznamen »Boroborino« (Kleine Brummler), für die Zwerge geprägt haben. Für unser S gibt es zwei Varianten, stimmlos und stimmhaft. Wo ein Aventurischer Laut fehlt wird er auf Inschriften durch den nächstliegenden ver- treten:

Y K • M • S • L K S • Y • M • K • Y • K • H

Armbrust

Leichte A.: W+3, Gew. 150 Uz., Preis 100 ST. Das Spannen mit dem sog. »Geißfuß«- Hebel dauert 7 KR, auch bei sorgfältigem Zielen können also drei Bolzen in der Minu- te abgeschossen werden.

Schwere A.: W+5, Gew. 200 Uz., Preis 150 ST u. mehr. Das Spannen mit einer klei- nen Seilwinde dauert 17 KR, man kann also in zwei Minuten 3 Bolzen abschießen. Reichweite für beide: 60 m; GE-Proben wie nach Treffertabelle »Armbrust«.

Aventurische Schöpfung

Los, der in der Unendlichkeit allein herrschte, kämpfte mit Sumu, der Erdriesin (wörtl. übersetzt bedeutet Sumu: »Land, das sich aus dem Wasser hebt«) und tötete sie. Doch bevor sie starb, verletzte sie Los, und aus der Wunde, die sie ihm schlug, fielen zwölf Blutstropfen auf die tote Sumu herab, und von seiner Stirn rannen 20 Schweißstropfen. Doch Los bereute, was er getan hatte. Er bedauerte die erschlagene Sumu und begann plötzlich zu weinen. Wohl über tausend Tränen mochte Los geweint haben, die allesamt auf den Leib der toten Erdriesin herabregneten. Von seinem Kopf sanken zwölf silberne Haare, die er im Kampf verloren hatte, auf Sumu hernieder.

Aus den Schweißstropfen entstanden die 20 Riesen, aus den tausend Tränen aber entstanden alle Menschen, Tiere und sämtliche weiteren lebenden Kreaturen, während alle Pflanzen wie Haare aus dem Körper Sumus wuchsen.

Aus den letzten beiden Tränen, die Los über Sumu weinte, entstanden Frau und Mann. Doch aus den zwölf Blutstropfen, die aus Los' Wunde rannen, wurden zwölf Götter, die nun über die neugeborene Welt herrschen sollten.

Als erster fiel Praios, der Götterfürst auf die Welt. Ihm war es bestimmt über die anderen elf zu herrschen und Gesetze für die Menschen und anderen Lebewesen zu schaffen. Von nun an zog Praios in Greifengestalt als Sonne täglich seine Bahn über den Himmel.

Rondra, die Göttin des Kampfes, des Krieges und der blutigen Schlachten, war die Gemahlin Praios'. Sie stieg aus dem zweiten Blutstropfen hervor. Im Augenblick, da Rondra ihr blitzendes Schwert aus der Scheide zog, durchzuckten gleißende Blitze die Dunkelheit, ohrenbetäubender Donner erfüllte die heiße, glühende Luft und gewaltige Stürme tobten über den Planeten.

Doch Efferd, der dritte Blutstropfen, verschaffte dem Lande und der Luft Kühlung, indem er in einer großen Sintflut gewaltige Wassermassen herabregnen ließ. Fortan herrschte Efferd als Gott über Wasser, Meere, Fische und Regen.

Im Gegensatz zur stürmischen Natur Rondras war Travia, die dem vierten Blutstropfen entstieg, eher ernst und besonnen. Sie gilt als Göttin des Herdfeuers, der Gastfreundschaft, der Treue und der reinen Liebe.

Als der fünfte Tropfen auf die Welt fiel, stieg ein Rabe in den Himmel empor, dessen Gefieder so schwarz war wie der dunkle Abgrund zwischen den Sternen. Boron, der Todesgott, ließ sich im Geäst eines Weißdornbusches nieder, der sofort verdorrte und ihm so seine göttliche Macht offenbarte.

Hesinde, die Göttin der Kunst Wissenschaft, Alchimie und Magie, der sechste Tropfen aus dem Blute Los', fand zu Beginn ihres Daseins Trika, die Schlange, zu ihren Füßen vor, ergriff, sie und hob sie beschwörend Los entgegen. Ihre Gunst galt besonders den unermeßlichen Schätzen und den funkelnden Edelsteinen.

Im Norden des Landes, das bedeckt war von Eis und Schnee, entstand als siebter Gott Firun, der Gebieter des Winters und der Jagd. Wenn Firun zornig wurde, tobten eisige, wilde Schneestürme und Blizzards durch das Land; war er jedoch milde gestimmt schenkte er dem Lande meist einen leichten Winter.

Als aus dem achten Tropfen Tsä entstand, erblickte diese eine sich gerade häutende Eidechse. Da wurde sie sich ihrer ewigen Jugend gewahr und erkannte, daß sie die Schutzgöttin der Geburt und der Erneuerung war.

Als neunter Blutstropfen fiel der verschlagene, listige Phex herab, der in der Nacht wenn Praios seine Bahn über den Himmel beendet hat und ihn nicht sehen kann, als Mond aufsteigt und Ausschau nach Raubzügen hält. Er gilt als Gott der Diebe und Händler.

Peraine, der zehnte Blutstropfen, war die Göttin der Kräuter, der Heilkunde und des Ackerbaus. Bei ihrer Entstehung fand sie drei Ähren vor, die sie in die Erde steckte und so das Land mit weiten, wogenden Kornfeldern überzog.

Aus dem schwersten der zwölf Blutstropfen, dem elften, wurde Ingerimm, der als Zeichen für seine Macht Hammer und Amboß nahm. Sofort fachte Ingerimm ein mächtiges Schmiedefeuer in seiner Esse an, das ihm jedoch hin und wieder außer Kontrolle geriet, wodurch er den Zorn Praios' auf sich zog. Wenn der Himmel sich glühend färbte, arbeitete Ingerimm in seiner Schmiede, und die Zwerge, die Wesen die er am liebsten mochte, schlossen sich ihm mit Begeisterung an, denn Ingerimm war der Schmiedegott

Als zwölfter und letzter Blutstropfen fiel ein sehr heller und zarter Tropfen zu Boden. Ihm entstieg Raija, die Göttin des Rausches und der Ekstase. Raija erblickte Trista, die Stute, die als Symbol der Fruchtbarkeit ihre Gefährtin wurde und für immer bei ihr blieb.

So herrschten nun die zwölf Götter Ober das von Los geschaffene Land.

Eines Tages fand Praios die zwölf Haare des Urgottes und er erkannte, daß jedes von ihnen die Verkörperung der gesamten Macht eines Gottes in sich trug. Praios trug Ingerimm auf, diese Macht zu vereinigen und so schmiedete Ingerimm aus Tropa, dem Weltenbaum, sowie aus Gold und Silber des Planeten eine wundervolle Harfe.

Als Praios schließlich die 12 Saiten anschlug, erklangen Töne, die von der Kraft und Macht der Götter erfüllt waren. Doch Praios wurde beobachtet.

Thonna, der finstere Erzdämon, sah, wie Praios auf dem Götterhort Nebos die Harfe spielte. Von diesem Augenblick an war Thonna von der Harfe besessen. Als Praios sich eines Nachts zur Ruhe begab, raubte er die Harfe.

Doch als Thonna die Saiten anspielte, brachen Sturm, Donner und Blitz los, wie sie die Welt noch nicht erlebt hatten. Die zwölf Götter wollten diesen Frevel auf keinen Fall ungestraft hinnehmen, und es entbrannte ein Kampf, der mehr als tausend Jahre andauern sollte. Thonna verlor den größten Teil seiner Macht und wurde in den dunkelsten Winkel des Landes verbannt. Doch die Götterharfe fiel im Kampf auf den Planeten und verschwand im Schmelztiegel der Menschen, Tiere und Monster. So sehr sich die Götter auch bemühten, sie konnten die Harfe nicht finden und mußten damit den größten Teil ihrer Macht dem Besitz derjenigen Wesen preisgeben, die Los als letztes geschaffen hatte. Nur noch vereinzelt drang Kunde an eines Gelehrten Ohr, die auf den Verbleib der Götterharfe schließen ließ.

W. Öckl, Taufkirchen

Ja, ich möchte den Aventurischen Boten sechsmal im Jahr jetzt direkt beziehen. Hiermit bestelle ich ein Jahresabonnement (6 Hefte) beginnend mit der nächsten Ausgabe zum Preis von DM 10,- inkl. Versandkosten.

☐ Den Betrag habe ich auf das Konto 698 500 bei der Bayerischen Vereinsbank in München heute überwiesen.

☐ Der Betrag liegt als Verrechnungsscheck diesem Coupon bei.

Coupon bitte einsenden an:
DAS SCHWARZE AUGE
Postfach 1165 · 8057 ECHING

Meine Adresse:

Name, Vorname _____

Straße, Hausnummer _____

PLZ, Ort _____

Unterschrift _____
bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter

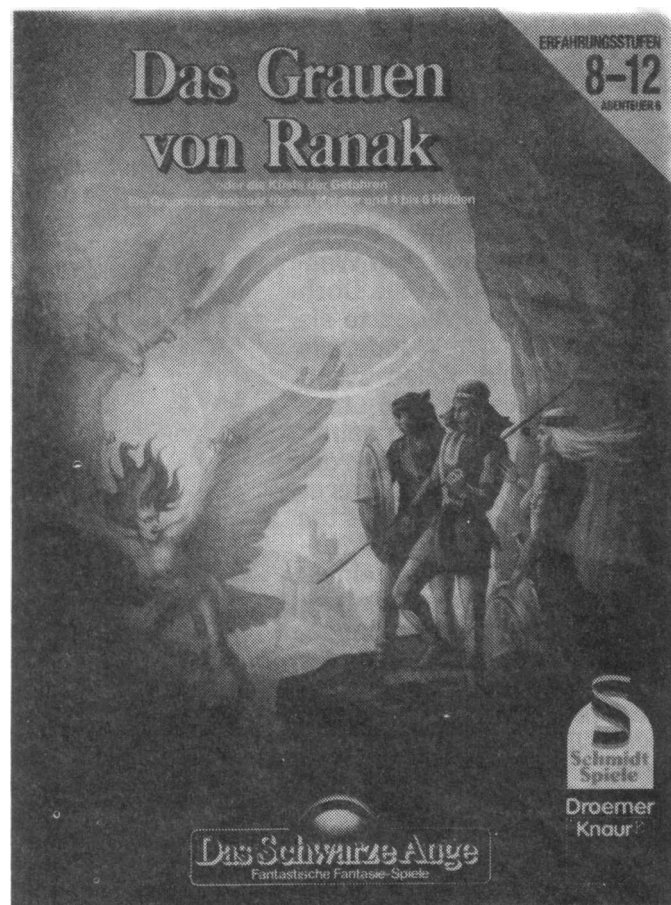
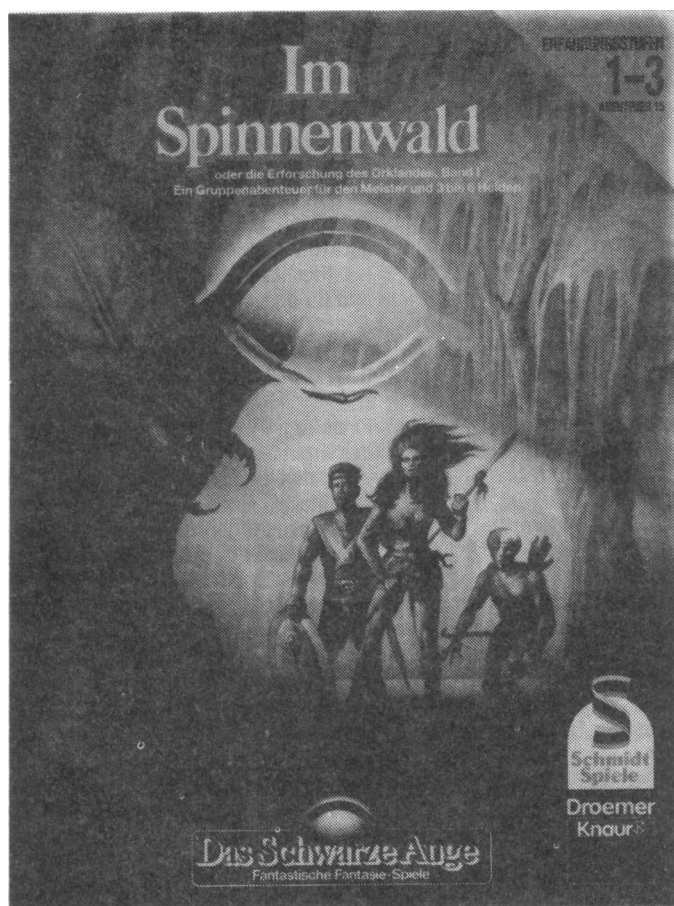
 Ich bin Clubmitglied

☐ ja

☐ nein

wenn ja: Clubnummer ☐☐☐





Am Anfang saht ihr einen Aushang in eurer Heimatstadt: _____

Thorwal sucht junge ungebundene Männer und Frauen, die bereit sind, große Opfer zu bringen, um der Wissenschaft einen Dienst zu erweisen.

Ein knapper Text ohne die üblichen Versprechungen, und doch hat er eure Neugier geweckt: Wie kommt die Stadt Thorwal, der berühmte Piratenhafen, dazu, Fremde in ihre Mauern einzuladen? Seit wann scheren sich die Nordland-Korsaren um die Wissenschaft? Also seid ihr nach Thorwal gereist, habt euch der Stadtwache vorgestellt und wurdet sogleich in das riesige Landhaus des Fürsten geführt. Aber es war nicht der Korsaren-Hetmann Tronde, der euch erwartete, sondern seine Mutter Garhelt, eine weißhaarige Frau, die die uneingeschränkte Verehrung aller Thorwal-Piraten genießt. Garhelt geleitete euch zu einem steinernen Nebengebäude, zündete eine Laterne an und wies mit einer feierlichen Geste in den großen Saal, den einzigen Raum, den das Gebäude enthielt. »Das ist mein Geschenk an Aventurien«, sagte sie.

In der südlichsten Region Aventuriens liegt an der Mündung des Mysob die Hafenstadt Brabak. Brabak ist ein Stadtstaat, dessen König Mizirion III. auch oberster Herr über weite Teile des umliegenden Sumpflandes ist. Mizirions Einflußbereich erstreckt sich etwa 100 km ins Hinterland, während seine Flotte die ganze Südwestspitze von Aventurien kontrolliert. Dazu gehören nördlich von Brabak die Fischerdörfer Plesse und Nagra, im Südosten der Hafenstadt die Fischerdörfer Ranak und Chutal. Weitere wichtige Ansiedlungen sind Vinay an der Südküste und Silphur am Mysob auf halber Strecke nach H'Rabaal.

Während das Hinterland Brabaks durch den wasserreichen Mysob und seine Nebenflüsse fast völlig versumpft und zum großen Teil unerschlossen ist, bieten die Küstenstriche bestellbares Ackerland. Nördlich und südlich von Brabak ist die Küste jedoch ausgesprochen felsig, mit Steilklippen, die stellenweise bis zu 100 m hoch sind.

Die Steilküste im Süden von Brabak ist auch Schauplatz des vorliegenden Abenteuers. Hier befindet sich ein klosterähnlicher Tempel, der sich hoch über dem Meer an eine senkrecht abfallende Klippe klammert. Erbaut wurde dieser Tempel etwa um 945-50 alter Zeitrechnung von Geweihten des Efferd, die sich von ihren Brüdern in Brabak losgesagt hatten, weil diese mit ihrer ganzen Macht den damaligen König Peleiston ...

Auf ins Abenteuer