

Eine weite Reise

Ein Kurzabenteuer
für 2-6 Helden
von Oliver Baeck

„Der eisige Wind wehte um unsere Nasen, und das Drachenschiff hatte schwer mit dem Wellengang zu kämpfen. Doch für uns gilt es, den Hafen von Olport zu erreichen, denn sonst frieren wir auf hoher See ein.“

Der Winter kam schnell in diesem Jahr, zu schnell. Einige der Reisenden, die dieses Schiff gewählt haben, um von Thorwal nach Olport zu kommen, liegen entkräftet an Bord, unfähig nur einen Ruderschlag zu tun. Doch jedermann muß rudern, es gilt, den Hafen zu erreichen.

Warum wollen diese nichtsnutzigen Magier auch immer in den unpassendsten Zeiten in Gegenden, in die man schon bei normalen Wetterverhältnissen schwerlich gelangt?

Sie wollen in der Akademie studieren, pah, als ob sie das nicht auch im Sommer machen könnten...”

Njorden Eiswind, 22 Hal



Eine weite Reise ist es in der Tat, die die Helden in diesem Abenteuer unternehmen: nach Ölport, die älteste Stadt der Thorwaler. Dort lenkt das merkwürdige Verhalten eines Kusliker Magiers die Aufmerksamkeit der Gruppe auf die Torstor-Om-Brücke, die hier den Fluß Nader überspannt. Der thorwalsche Sagenheld soll das Bauwerk einst im Lieblichen Feld gestohlen und hier wieder aufgebaut haben. Bei genauerer Untersuchung stellt sich heraus, daß die Brücke ursprünglich aus noch entfernteren Landen stammt und viel älter ist: sie trägt altechsische Hieroglyphen, möglicherweise Zeichen der Macht Pyrdacors. Ganz vollständig ist sie (glücklicherweise?) nicht, und um den fehlenden Stein können sich die Helden und ihr Gegenspieler ein Wettrennen liefern.

Zur Gruppe sollten neben wildniserefahrenen Helden auch ein oder zwei Magier gehören. Diese könnten zum einen die schwache Magie erkennen, die noch auf der Brücke liegt, zum anderen ließen sie sich durch die Ankündigung eines magietheoretischen Disputes noch am ehesten mitten im Winter in die frostige Kälte in den hohen Norden locken. Um die Atmosphäre überzeugend darzustellen, sollte sich der Spielleiter an die Beschreibung der Stadt Ölport in der Box *Thorwal - Die Seefahrt des Schwarzen Auges* halten.



gier begleiten, sie könnten aber auch auf anderen Wegen nach Ölport gelangen.

Auf dem Schiff hat ein weiterer Passagier Ölport als Ziel: Helmin von Aralzin, ein Magus aus Kuslik. Er ist etwa fünfzig Sommer alt, hat dichtes graues Haar und verwirrend grüne Augen. Wer sich im Lieblichen Feld auskennt, weiß, daß Helmin aus angesehenen Familie stammt und mit Fürstin Kusmina von Kuslik-Galahan und der Herzogin von Weiden verwandt ist. Er hat in Khunchom studiert, ist also ein Spezialist für Artefaktmagie - das Seminar ist für ihn eigentlich uninteressant. Wird er darauf angesprochen, reagiert er sehr verschlossen und wird den Helden künftig mißtrauisch gegenüberzutreten.

Helmin reist nicht wegen des Seminares nach Ölport, auch wenn er diese Fassade so lang wie möglich aufrechtzuerhalten trachtet. In Wirklichkeit haben ihn Berichte von der Torstor-Om-Brücke nach Ölport gelockt. Diese Brücke soll der thorwalsche Sagenheld dreisterweise nächtens im Lieblichen Feld abgebaut und mitgenommen haben. Diese Geschichte ist mehr oder minder wahr - die Brücke gehörte damals der Familie von Aralzin, wie Helmin einer uralten Chronik entnehmen konnte.

Während seiner Studien in Khunchom ist er aber einer noch viel ungeheuerlicheren Sache auf die Spur gekommen: ursprünglich spannte sich die Brücke über einen Mündungsarm des Mhanadi - als die Stadt im Delta noch nicht Khunchom hieß, sondern Yash'Hualay, die Stadt der Echsen. Sie hat irgendwie den Fall des Echsenreiches überstanden und wurde dann von den güldenländischen Eroberern während der Regierungszeit Hela-Horas zum Yaquir gebracht. Da die Brückengefeiler Zwerge darstellen, stammt das Bauwerk wahrscheinlich aus der Zeit der Kriege zwischen Zwergen und Echsen. Helmin vermutet zu Recht, daß die Brücke mit mächtiger Echsenmagie belegt war.

Dabei hat der Magier keinerlei finsternen Absichten mit der (fast erloschenen) Kraft der Brücke. Sein Ehrgeiz besteht nur darin, der Wissenschaftler zu sein, der die Brücke und ihre Geschichte erforscht und darüber berichtet. Diese Sensation will er sich nicht nehmen lassen, und so ist er verständlicherweise sehr mißtrauisch gegenüber eventuellen Konkurrenten, den Spielern. Fühlt er sich beschattet, wird er das eine oder andere harmlose, aber wirkungsvolle Artefakt einsetzen, um seine Spuren zu verwischen oder die Verfolger kurzzeitig außer Gefecht zu setzen - dies sei ganz Ihrer meisterlichen Phantasie überlassen.

Da es im Verlauf des Abenteuers zu keiner direkten Konfrontation der Helden mit ihm kommen soll, wird auf die Angabe von Werten für den Magus verzichtet. Als Richtwert sollte gelten, daß Helmin zwar etwas erfahrener als die einzelnen Helden sein sollte - schätzungsweise 9.-12. Stufe -, aber kein gefährlicher Gegner für die gesamte Gruppe.

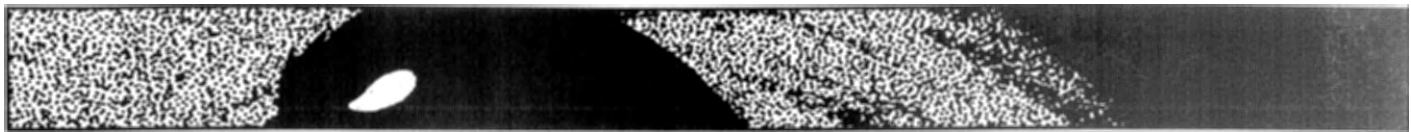
Vor grimmigen Bergen - ein Winterland

Das Seminar findet in der zweiten Hälfte des Hesindemondes statt. Das Schiff der Helden dürfte damit eines der letzten sein, das überhaupt noch vor dem tiefsten Win-

Das Abenteuer beginnt

Die Magier der Gruppe erfahren (im Hesindespiegel, in ihrer Akademie oder wo immer es Ihnen in den Kram paßt) von einem magietheoretischen Disput in der Halle des Windes zu Ölport. Das Thema des Seminares sollte eine Verbindung der Verwandlung von Unbelebtem mit den Spezialgebieten der Spielermagier darstellen und deswegen ihr Interesse wecken. Und da derzeit kein Abenteuer ruft...

Die Anreise dürfte per Schiff über das Meer der Sieben Winde erfolgen, also ab Salza, Havena, Grangor oder Kuslik. Die anderen Helden können den oder die Ma-



ter den Weg nordwärts findet. Im Ölporter Hafen ist bereits nur noch eine schmale Fahrrinne freigehalten, der Nader ist völlig zugefroren, der Schnee liegt schon einen halben Schritt hoch.

Die Magier der Gruppe werden selbstverständlich in der Akademie untergebracht, ebenso ihre Begleiter. Andere Helden (die übrigens auch später eintreffen können, so richtig fängt das Abenteuer nämlich erst am Ende des Hesindemondes an) werden unten in der Stadt nächtigen müssen - aber die Ölporter sind sehr gastfreundlich.

In dieser Zeit sollte der Spielleiter hauptsächlich die Atmosphäre des tief verschneiten Nordens und seiner Menschen darstellen. Klare, klirrend kalte Tage bei strahlend blauem Himmel sollten sich mit heftigen Schneestürmen, bei denen man keinen Fuß vor die Tür setzen kann, abwechseln. Die Ölporter amüsieren sich beim Kufenlaufen, einige besonders Verwegene schwimmen sogar im eisigen Wasser. Besondere Erwähnung verdient natürlich die thorwalsche Kochkunst - die Helden werden Wochen brauchen, bis sie sich an essigsaurer Birnen und leuchtend grüne Fischsuppe gewöhnt haben (wenn überhaupt). Neben dem Disput - wenn Ihre Spielergruppe daran Spaß hat, können Sie gerne einige abwegige magische Theorien zur Diskussion stellen - bleibt noch genügend Zeit, sich die Stadt anzuschauen.

Helmin glänzt bei dem Disput eher durch Abwesenheit, er stöbert statt dessen in der Bibliothek der Akademie nach weiteren Hinweisen über die Brücke und möchte dabei natürlich nicht gestört werden. Bis zum Ende des Hesindemondes hat er genug herausgefunden, um die ungewöhnliche Geschichte der Brücke zu belegen. Gleichzeitig untersucht er auch das Bauwerk selbst auf Magie, allerdings braucht er einige Versuche, um die fast nicht mehr erkennbaren Spuren zu entdecken.



Zur Mittwinternacht in Ölports Hallen

Am 30. Hesinde wird das Erleuchtungsfest gefeiert, der höchste Feiertag der Wissensgöttin. Sicherlich werden auch die Magier der Gruppe an der Zeremonie teilnehmen wollen, beispielsweise indem sie einen Tanz der Mada aufführen.

Helmin nimmt an den Feiern teil und betet voll Inbrunst, da er kurz vor dem entscheidenden Durchbruch steht.

Der 1. Firun ist dagegen der Feiertag der Jugend, die johlend in Gruppen in die Wildnis hinausziehen, um das Wintermonster zu fangen - auch daran können sich die Helden beteiligen, allerdings ist es nicht ganz ungefährlich.

Die älteren Ölporter arbeiten auch fleißig: an den Wegen von der Akademie und der Burg hinunter zur Torstor-Om-Brücke werden Fackeln in den Schnee gesteckt. In der Mittwinternacht des ersten Jahres der Hjaldinger in Aventurien starb Jurga Tjalfsdotter, die sie hierher geleitet hatte, und jedes Jahr erinnern die Ölporter daran.

Zwei Stunden vor Mitternacht - die Jugendlichen sind mit einigen bösen Kratzern, aber erfolgreich von der Jagd auf das Wintermonster zurückgekehrt - beginnt der Jurgamarsch. Die beiden besten Skalden Ölports tragen das traditionelle Jurgalied (abgedruckt im Anhang des Thorwal-Hefes) vor, einer beginnt in der Burg des Hetmans, der andere in der Halle der Magierakademie.

Mit dem XV. Sang verlassen sie die Gebäude und führen langsame Prozessionen hinunter zur Torstor-Om-Brücke. Beim XC. Sang treffen sich die beiden Züge, und während die Skalden von Jurga Tod und Vermächtnis singen, wird ein brennendes Drachenboot aufs Meer hinausgeschickt. Da allerdings echten Thorwalern mehr als drei Stunden respektvollen Schweigens kaum zuzumuten sind, geht die ehrwürdige Zeremonie in ein fröhliches Besäufnis über, kaum daß das Schiff verschwunden ist.

Das entstehende Durcheinander gedenkt auch Helmin zu nutzen. Bei allen seinen Forschungen fehlt ihm nämlich noch ein letzter Mosaikstein - durchaus wörtlich zu nehmen, denn tatsächlich ist einer der ornamentverzierten Steine des Brückengeländers vor nicht allzulanger Zeit entfernt worden.

Hetman Raskir dem Roten scheint dies etwas peinlich zu sein, jedenfalls hat er Helmin den Zugang zu den Chroniken rundheraus abgeschlagen. Deshalb wartet der Magier auf die Nachlässigkeit der Wachen an der Burg, um sich heimlich ins Archiv zu schleichen und dem Stein auf die Spur zu kommen.

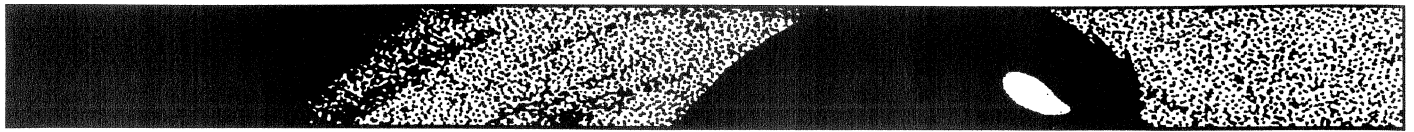


Geheimnisvolles Bauwerk

Es ist recht wahrscheinlich, daß die Helden in ihrer Neugier auch über Helmins Interesse an der Brücke stolpern und eigene Nachforschungen anzustellen beginnen. Beschrieben ist die Brücke ebenfalls im Thorwal-Heft. Von innen ist das Geländer mit fast völlig abgeschliffenen Reliefs verziert, darunter lassen sich zwei lange Bänder mit fremdartigen Schriftzeichen finden. Dies allerdings nur, wenn man den Schnee beiseite räumt; Helmin hat da zwar Vorarbeit geleistet, aber vielleicht hat es ja inzwischen wieder geschneit.

Das obere Band ist bei entsprechenden Kenntnissen als Text in Ur-Tulamidyda zu erkennen, das untere besteht aus altechsischen Hieroglyphen. Das sollte bei einer Brücke, die aus dem Lieblichen Feld gestohlen wurde, doch gehörig verblüffen.

Den alttulamidischen Text kann sicherlich auch ein Magier aus der Akademie



übersetzen, wenn keiner der Helden dazu in der Lage ist. Er lautet

“Es lebt nicht, es ist nicht golden, es hat keine Macht und es sei verflucht. Dies ist keine Brücke, und sie gehört nicht ihm, denn er hat keine Macht. Niemals wird einem Wesen, dessen Blut nicht kalt ist, dieser Weg verwehrt. Niemals sei die Macht, die er nicht hat, in niemandem. Nichts möge man ihm lassen, denn er hat keine Macht und ist verflucht. Nie wird er niemanden verfolgen können, und niemals wird er Blut vergießen, das nicht kalt ist, denn ... (etwa ein Achtel des Textes fehlt) ...und es ist nicht golden, hat keine Macht und sei verflucht.”

Na dann, viel Spaß beim Rätseln.

Eine wichtige Hilfe wird eine magische Untersuchung sein. Ein ODEM ARCANUM +10 ergibt, daß vor kurzem Magie auf die Brücke angewendet wurde, +20 zeigt mehrere dicht aufeinanderfolgende Zauber in der jüngsten Vergangenheit (Helmins zum Teil erfolglose ANALÜS-Versuche), +30 und eine Sinnenschärfe-Probe enthüllt unter all dem noch einen zarten, uralten Schleier von ehemals sehr mächtiger Magie.

Mit ANALÜS läßt sich Genaueres feststellen - **normal gelungen**: mehrere Hell-
sichtzauber in den letzten Tagen;

+10 gelungen: die Inschriften enthalten magische Kraftlinien;

+20 gelungen: die alttulamidische besteht hauptsächlich aus Antimagie;

+30 gelungen: die magischen Muster der beiden Inschriften würden sich übereinandergelegt völlig auslöschen, eine Meisterleistung filigraner Antimagie;

+40 gelungen (das hat Helmin nicht geschafft): der echsische Text enthält einen starken Zauber zur Beherrschung von Warmblütern. Wer einst über diese Brücke ging, wurde ein Sklave Pyrdacors, so daß der Güldene über jeden seiner Schritte informiert war - hat er so vielleicht die Zwerge gefunden?

Der echsische Text ist übrigens das genaue Gegenteil des tulamidischen: “Gepriesen sei der Güldene, seine Macht ist groß, und diese Brücke ist sein.” usw.

Wie Zauber und Gegenzauber genau funktionieren, wird wahrscheinlich ausgerechnet auf dem fehlenden Stein stehen. Doch wo ist der zu finden?

Helmin weiß es: sein Einbruch in die Burg war erfolgreich. Der Stein fehlt erst seit einigen Jahren, und die Geschichte seines Abhandenkommens ist für den Hetman tatsächlich etwas peinlich:

Raskir hatte einem Steinmetz - Hanko Haukesson aus Hjedan - den Auftrag erteilt, die Gänge der Burg mit Ornamenten zu verschönern. Nach getaner Arbeit war er dummerweise etwas knapp bei Kasse und konnte ihn nicht bezahlen. Hanko

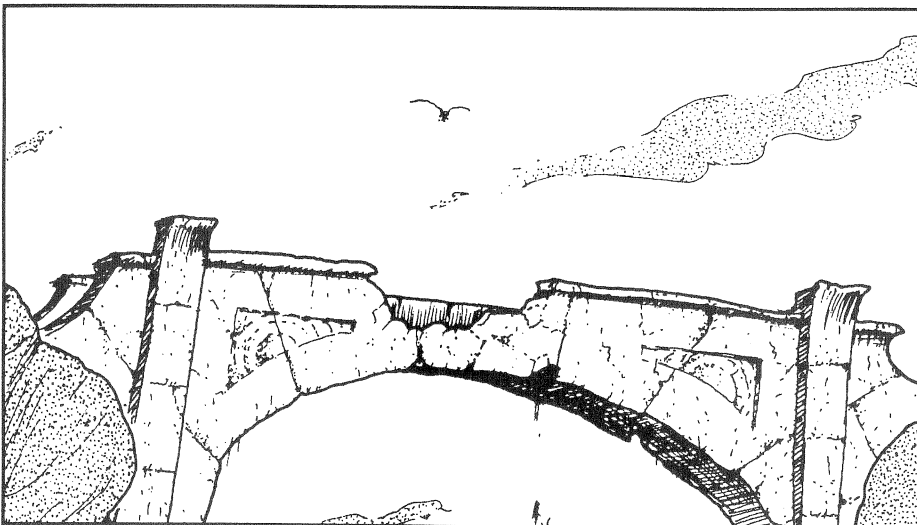
wollte sich mit dem besten Stein zufriedengeben, den er in Ölport auftreiben konnte. Der Hetman war der Meinung, ein gutes Geschäft gemacht zu haben, doch Hanko entschied sich ausgerechnet für einen Stein aus der Brücke, hauptsächlich wohl, um den Hetman zu ärgern.

Der Stein wurde rasch erneuert; um von der Peinlichkeit abzulenken, streute Raskir einige wilde Gerüchte unter den Ölportern aus. Hier kann der Meister seiner Phantasie freien Lauf lassen!

Nichtsdestotrotz sollte aber allein die bloße Tatsache, daß Helmin die Stadt verlassen hat, darauf hindeuten, daß ihm der Verbleib des Steines bekannt ist. Nun können die Helden entweder seinen Spuren in Ölport folgen und wie er einen Einbruch in der Burg des Hetmanns versuchen.

Tatsächlich sind die Wachen ziemlich angetrunken - was allerdings bekanntlich bei Thorwalern nicht allzuviel heißen muß, außerdem handelt es sich um höchst kampferfahrene Hünen mit eindrucksvollen Äxten. Ein Eindringen in die Burg könnte somit zu einem spannenden Abenteuer werden, das aber nur dann Erfolg verspricht, wenn die Helden genau wie ihr Gegenspieler wissen, wonach sie suchen müssen - dem Verbleib des fehlenden Steines. Bleiben sie länger, um beispielsweise hier die Geschichte der Brücke im ganzen zu erforschen, ist eine Begegnung mit den Wachen so gut wie unvermeidlich.

Es wäre aber auch einen Versuch wert, herauszufinden, wie und wohin der Magier abgereist ist. Letzteres ist nicht sonderlich schwierig: er hat bei dem Schneedachszüchter Nikku Rangoldson einen Schlitten gemietet und die Stadt naderaufwärts verlassen. Wenn die Helden herausgefunden haben, was es mit der Brücke und dem fehlenden Stein auf sich hat, werden sie schleunigst die Verfolgung aufnehmen wollen. Bei Nikku können sie Schlitten und Schlittenführer (seine Kinder) bekommen; die Dachse sind zwar langsamer, aber erheblich ausdauernder als die nivesischen Schlittenhunde der Züchterin Aukianni. Diese lassen sich dafür leichter bändigen, so daß die Gruppe nicht unbedingt auf die nivesischen Lenker angewiesen wäre.





Mit Schluchten und Flüssen aus spiegelndem Eise

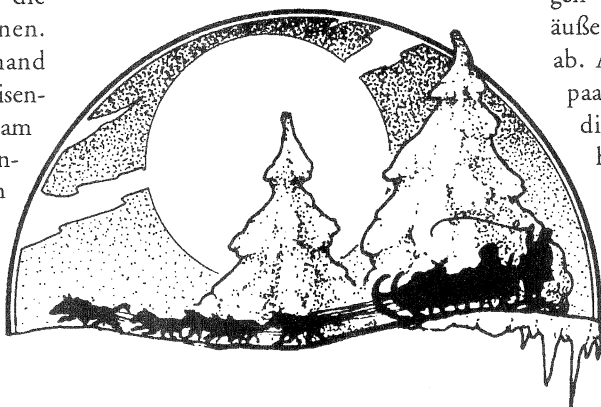
Es wäre ideal, wenn die Helden recht nervös wären: sind sie vielleicht einem skrupellosen Magier auf den Fersen, der sich nicht scheut, uralte Zauberei wieder zu unheiligem Leben zu erwecken? Um so stärker sollte dann nämlich die Beschreibung der Landschaft wirken, durch die die Gruppe sich bewegt: ein tiefverschnittenes Flußtal in blendendem Weiß, zauberhaft und lebensbedrohlich zugleich. Über die Hügel pfeift eisigkalter Wind und läßt die Augen tränen; gleichzeitig gleißt ein gefrorener Wasserfall in größerer Pracht als ein Kronleuchter im Vinsalter Thronsaal. Die dicke Schneedecke verschluckt jedes Geräusch.

Sollte sich die Gruppe nivesische Schlittenführer geleistet haben, verlaufen die Reisetage ohne nennenswerte Pannen. Zufallsbegegnungen können Sie anhand der Tabelle im "Handbuch für den Reisen" auswürfeln. Die Strecke verläuft am zugefrorenen Nader entlang. In Abständen von etwa einer Tagesreise liegen kleine Siedlungen auf dem Weg. Überall wird die Gruppe freundlich begrüßt; man teilt ihnen bereitwillig mit, daß vor nicht allzu langer Zeit schon ein anderer Südländer durch

den Ort gekommen sei. Übrigens sprechen die hier lebenden Thorwaler als Zweitsprache eher Nivesisch als Garethi, so daß eine Verständigung nicht gerade leicht fallen sollte.

Nach einer mehrtägigen Verfolgungsjagd - nachts vom Nordlicht begleitet, ein unvergeßliches Erlebnis für die Helden - gelangt die Gruppe nach Hjedan, wo der Weg endet. Hier holen sie auch Helmin ein. Effektiv wäre ein "Finale", bei dem die Helden - spät am Abend eingetroffen - den friedlich schlummernden Magier zu überwältigen versuchen. Irgendwann werden sie sich davon überzeugen lassen müssen, daß der Kusliker keine bösen Absichten verfolgt. Schlußendlich wird man am nächsten Morgen gemeinsam und hoffentlich versöhnt dem Steinmetz einen Besuch abstatten können.

Hanko - ein Bär von einem Mann mit den schräggestellten Augen eines Nivesen



und sehr geschickten Händen - erinnert sich noch bestens an den Stein, den er damals Hetmann Raskir abgeluchst hat. Er ist auch gerne bereit, ihn den Helden zu zeigen. Da gibt es nur ein klitzekleines Problem: er hat ihn - wozu ist er Steinmetz? - bereits zu wunderschönen filigranen Figuren verarbeitet.

Tja.

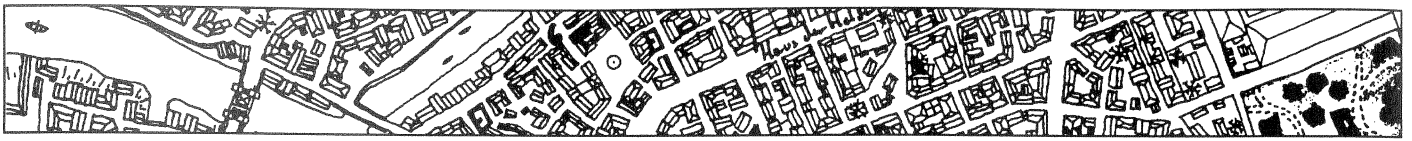
Um das Jurga-Lied zu zitieren: *"Oh, welches Ende der schrecklichen Reise! Keinen Trost das Auge rings fand."* Irgendwelche verwertbaren magischen Hinweise kann man in diesen Statuetten nicht mehr finden.

Allenfalls als ein schönes Andenken sind sie tauglich - an ein Abenteuer, das die Helden ausnahmsweise mal nicht mit vollem Erfolg beenden konnten. Helmin nimmt es gelassen; er wird auch so recht viel Aufsehen mit seinen Forschungen erregen - und er kauft Hanko eine spannlange, äußerst lebenssechte Figur eines Drachen ab. Auch für die Helden sind noch ein paar Tierfiguren zu haben. Dann kann die Gruppe die Rückreise durch die herrliche verschneite Landschaft antreten und sich den Winter in Ölport vergnügen. Eines sei nicht vergessen: Magische 121 AP haben sich die Helden verdient, und hoffentlich hat es allen ein wenig Spaß gemacht.

Das Abenteuer auf Morh-Khaddur

Auf Morh-Khaddur ist das Abenteuer auf der Insel Skorgwod, auf der es allerdings keine Kleinstädte mit Akademie gibt, angesiedelt. Die Helden könnten gezwungen sein, den Hafen einer 200 Seelen-Siedlung anzulaufen, weil ein Wintersturm das Schiff fast zum Kentern gebracht hat. Während des Aufenthalts entdeckt dann ein mitreisender Zauberer, daß es in der Nähe der Siedlung eine Brücke mit magischen Spuren gibt. Mit allen Mitteln versucht er, das Geheimnis zu lüften, woran die Helden ihn zu hindern versuchen, auch wenn ihr Gegenspieler nichts wirklich Böses im Sinn. Der fehlende Stein wurde von einer anderen Sippe gestohlen, was dem Anführer der gastgebenden Gemeinschaft natürlich peinlich ist. Deshalb ist es schwer, an Informationen zu kommen





Stadtgeflüster



Geschäftsleben
in Havena
von Andreas Michaelis

Teil 1 Handwerker

"In Havena gibt es eine Vielzahl von Handwerkern, die ihre Arbeit aufs vorzüglichste auszuführen verstehen. Sie haben sich zu Zünften zusammengeslossen, um produktiver arbeiten zu können, doch merkten sie nicht, daß es eines Anreizes bedurfte, um die Qualität der Waren ständig zu verbessern.

Wie gut, daß Fürst Cuanu-Ui-Bennain weise genug war, die Preis- und Produktionspolitik der einzelnen Zünfte zu durchbrechen."

(aus dem Bericht des Stadtverordneten Khuhuin, Elenvina, 18 Hal)

Nachdem bisher im Stadtgeflüster die Organisationen Havenas behandelt wurden, wollen wir euch in den nächsten Teilen ein wenig vom Geschäftsleben in den Straßen der Stadt berichten, um einen Eindruck davon zu vermitteln, welchen Tätigkeiten die Havener so nachgehen.

Den Anfang sollen einige Handwerker machen, die nicht unbedingt von Helden aufgesucht werden, da sie keine Waren produzieren, die von Gruppen auf Abenteuern gebraucht werden.

Erganas Bechtol Böttcher

Erganas Bechtol fertigt in seiner Werkstatt im Fischerort Fässer in allen Größen an, wobei ihm zwei Gesellen und drei Lehrlinge zur Hand gehen. Der engagierte Mann, der den Betrieb erst vor wenigen Monden von seinem Vater geerbt hat, gehört zu den Hauptlieferanten der Bierbrauerzunft, mit der er einen sehr gewinnträchtigen Vertrag abgeschlossen hat. Die-

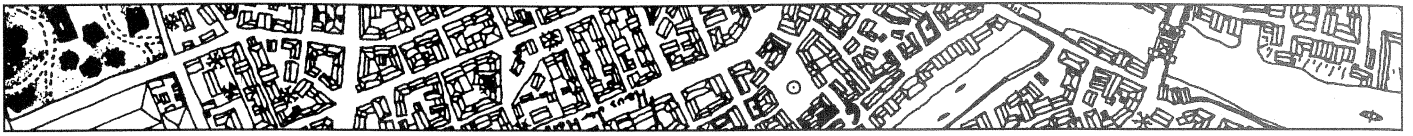
ser vergräunte allerdings einige andere havenische Böttcher, die ihm seitdem recht feindselig gegenüberstehen. Es gab bereits einen Brandanschlag auf seine Werkstatt, der allerdings rechtzeitig vereitelt werden konnte.

Erganas ist ein geschäftstüchtiger Mann, der nicht davor zurücksteckt, das ein oder andere Ratsmitglied aus den Zünften zu bestechen, um seinen Zielen näher zu kommen. Die zunehmende Ablehnung unter seinen Böttcherkollegen bereitet ihm allerdings Kopfschmerzen, denn langsam nimmt deren Feindschaft gefährlich Ausmaße an.

Auf offener Straße zeigt er sich nur noch mit einem Leibwächter, und die Fenster an seinem Haus sind alle vergittert

Abenteuervorschlag:

Die Helden stehen an Bord eines Fernhandelsschiffes aus Kuslik, Grangor oder Thorwal und freuen sich schon darauf, endlich wieder in ihrer Lieblingskneipe in



Havena einkehren zu können, als sie ein Faß entdecken, das mit Strömung des Großen Flusses in Richtung Meer treibt. Schnell beschließt man, es zu bergen. An Bord staunen die Helden nicht schlecht, denn ein Mann, mit einer böse blutenden Wunde am Kopf steckt darin.

Natürlich handelt es sich bei dem Mann um Erganas, der seinem Schicksal überlassen werden sollte. Erbstot erteilt er den Helden den Auftrag, die Missetäter zu finden, koste es, was es wolle.

Fragor Hil Korbflechter

Der Korbflechter Fragor Hil ist ein alter Mann aus einer alteingesessenen Handwerkerfamilie Havenas, dessen Waren von außergewöhnlicher Qualität sind, ohne dabei zu teuer zu sein. Diese Qualität hat ihre Ursache darin, daß Fragor vor vielen Jahren allmählich erblindete. Doch je weniger er sehen konnte, desto geschickter wurden seine Hände, so daß seine Flechtarbeiten von Mond zu Mond besser und begehrter wurden.

Da Fragor seine Waren allerdings nicht selbst verkaufen kann, hat er einen sechzehnjährigen Jungen aus einer armen orkendorfschen Familie angestellt. Er heißt Giraig Parrha und ist mit einer Größe von 1,90 Schritt eine stattliche Erscheinung, die man sich nicht so schnell übers Ohr zu hauen traut.

Auch wenn Giraig einen Körper hat, der für einen Krieger oder Immanspieler gebaut wurde, sehnt sich der Junge danach, einen anständigen Handwerksberuf zu erlernen. Meister Hil war der einzige, der dem heruntergekommenen Burschen eine Chance dazu gegeben hatte, weshalb Giraig ihn wie einen Vater liebt.

Traurige Berühmtheit erlangte das Haus Hil durch Fragors einzigen Sohn Tamon. Er gehörte einst der Diebesgilde Havenas an und wurde des Mordes an einen hohen Ratsherren überführt. Neun Jahre seiner fünfzehnjährigen Strafe in der Moorborg sind inzwischen vergangen, und nicht ein-

mal Fragor weiß, ob er noch am Leben oder inzwischen irgendwo im Moor versunken ist.

Tamon hatte übrigens bis zum letzten Hammerschlag des Richter seine Unschuld beteuert. Er war fest davon überzeugt, die Zunft hätte ihn verkauft, um ein hohes Mitglied zu decken.

Tsaingla Tridhain Zimmerei

In der Zimmerei Tridhain arbeiten neben der Besitzerin Tsaingla noch zwei ihrer Brüder, ihr Ehemann, ein Geselle und zwei Lehrlinge. In einer Stadt wie Havena, in der seit einigen Jahren ständig neue Häuser gebaut und alte ausgebessert werden, können sich die Zimmerleute nicht über mangelnde Arbeit beklagen. Da dies nicht immer so war, hatte sich die Zimmerei Tridhain auf den Schiffsbau spezialisiert, wobei sie lange Zeit für die Werft Marai- che gearbeitet hat.

Seit einigen Jahren geht das Geschäft aber wieder recht gut, so daß in der Werkstatt nicht mehr für Schiffsbauer gearbeitet wird. In der Zimmerei von Tsaingla werden vorrangig kleine Ruderboote gebaut, aber seit etwa einem Jahr arbeitet sie auch im Auftrag der Stadtväter und baut verkommene Dachstühle aus.

Bei Arbeiten im Orkendorf stieß die engagierte Tsaingla auf einem alten Dachboden eine mit Samt ausgelegte Schatulle, in der sich ein merkwürdiger Anhänger in Form eines Delphins befand. Das Kleinod ist mit kleinen Aquamarinen besetzt und hat gewiß einen hohen Wert. Die Zimmerfrau hat allerdings niemandem von diesem Fund berichtet und hält den kleinen Schatz in einem Geheimfach in ihrem Zimmer versteckt.

Tsaingla Tridhain ist die einzige Meisterin in der Zunft der Zimmerleute, und auf dem Weg, das Erbe ihres Vaters anzutreten hat sie es nicht immer leicht gehabt. So mußte sie sich lange mit ihren Brüdern um die Familienwerkstatt streiten, bevor diese einsahen, daß sie die bessere Handwerkerin

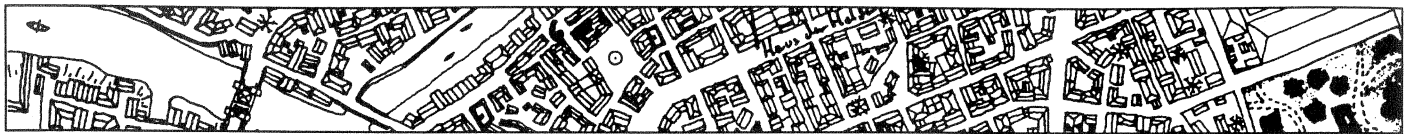


ist. Aber auch innerhalb der Zunft wurde ihr das Leben schwer gemacht, da sich die dort sitzenden Herren zu reaktionär waren, als daß sie sich hätten vorstellen können, daß eine Frau ein Werkstatt führt.

Niando Ruanail Seiler

Einzigartig in Havena ist der Seiler Niando Ruanail. In seinem Laden trägt er ständig eine alte, schmierig wirkende Kutte, die allerdings keine schadhafte Stellen aufweist und nirgendwo geflickt ist. Seine Füße stecken in einem Paar alte Filzpantoffeln, mit denen er durch den Verkaufsraum schlurft. Niandos Haut ist faltig, sein weißes Haar ist dünn und er trägt einen dünnen Spitzbart. In der rechten Hand hält er ständig einen langen Stab was überhaupt nicht verwunderlich ist, denn er scheint sehr gebrechlich zu sein.

Dies ist die normale äußere Erscheinung Niandos, bei der es sich allerdings nur um eine perfekte Tarnung handelt. Niando ist



ein Magier aus Kuslik und kam vor etwa vierzig Jahren nach Havena, um ein altes Artefakt des Meergottes Efferd zu suchen, welches er in der Unterstadt zu finden trachtet. Doch all sein Suchen blieb erfolglos. Wie soll er auch ahnen, daß das begehrte Stück bereits vor einiger Zeit gefunden wurde und sich nun im Besitz der Zimmerfrau Tsaingla Tridhain befindet.

Niando, dessen richtiger Name Gathor Rabenstein ist, braucht das Artefakt, um einen Fluch, der auf ihm lastet zu brechen. Er bekam ihn vor vielen Jahren von einer heute längst verstorbenen Hexe, und seitdem leidet er Nacht für Nacht unter grauenhaften Alpträumen. Oftmals ist Niando durch die Träume so verängstigt, daß er mehrere Tage hintereinander nicht schläft. Um dies zu schaffen benutzt er dementprechende Drogen.

Wer die Seilerei aufsucht, um etwas zu kaufen, wird feststellen, daß die Arbeiten des Seilers, seitdem er einige brauchbare Gesellen angestellt hat, von guter Qualität sind. Er hat viele Kunden unter der Flußschiffen.

Galenion Silberblüte Bogenbauer

Bei dem Bogenbauer handelt es sich um einen der wenigen in Havena lebenden Elfen aus dem Auenvolk. Galenion Silberblüte kam vor mehreren Jahrzehnten in die Stadt am Großen Fluß und richtete sich

eine kleine Werkstatt in der Brückstraße, im Stadtviertel Unterfluren ein.

Diese Werkstatt ist für Havena denkbar untypisch, denn sie hat nur sehr selten geöffnet, da Galenion die meiste Zeit damit beschäftigt ist, die Umgebung der Stadt zu erkunden. Insbesondere, so versicherte er einmal dem Hochgeweihten des Hesindetempels, interessieren ihn die Tore in die Feenwelt, von denen es in "Albernia mehr gibt, als allgemein geglaubt wird."

Und so kommt der Elf eigentlich nur im Winter dazu, Bögen zu bauen und diese dann gegen irgendwelche andere Dinge - Geld nimmt er nur in Ausnahmefällen einzutauschen.

Bögen von Galenion haben immer eine sehr hohe Qualität, und je nachdem, wie sympatisch der Käufer dem Elfen ist, sind sie unglaublich billig zu haben. Dazu gibt es wunderschöne Köcher und makellose Pfeile, die allesamt mit Blumenmotiven versehen sind.

Der Bogenbauer ist nicht nur in der näheren Umgebung den Spuren der Feen gefolgt, sondern hat deren Tore in ganz Albernia und den angrenzenden Provinzen untersucht. Dabei lernte er viele verborgene Pfade und Ruinen kennen. Während ein menschlicher Magier all sein Wissen sofort aufgeschrieben hätte, merkt sich der Elf all die entdeckten Geheimnisse. Nur manchmal erzählt er seinem Freund Domnall Dalpert einige seiner Erlebnisse, und der bringt sie dann zu Papier. So gibt es in

der kleinen Bibliothek des Hesindetempels schon einige kleine Büchlein des Bogenbauers, die der Hochgeweihte allerdings an niemanden ausleiht.

Lhurna Oggain Kerzenzieherin

Die dünnbesiedelte Feldmark ist die Heimat der Kerzenzieherin Lhurna Oggain, die auf den Marktplätzen dafür bekannt ist, die buntesten Kerzen in ganz Havena zu verkaufen. Wie die Frau die Kerzen färbt, entzieht sich selbst dem Wissen der Kerzenzieherzunft und wird ein Geheimnis von Frau Oggain bleiben, denn sie betreibt den kleinen Betrieb allein und hat keinerlei Verwandte.

Der kleine Laden in der Feldmark ist nur gegen Abend geöffnet, denn Lhurna verkauft ihre Waren fast ausschließlich auf dem Markt. Sie ist Mitte Vierzig, sieht aber deutlich älter aus. Ihre Haare sind schneeweiß und ihre Haut faltig. An ihren Händen klebt immer ein wenig Kerzenwachs, und wenn sie sich bückt, um etwas aufzuheben, hat sie Probleme, sich wieder aufzurichten, da sie unter starken Rückenschmerzen leidet.

Bei Tsaingla bestellen alle havenischen Tempel ihre Kerzen, weshalb es niemand verstehen kann, weshalb sie immer noch in der Feldmark lebt. Sie müßte genug Geld haben, um von dort wegzuziehen.



Handwerker in der Übersicht

Nr.	Quadrat	Handwerker	Eigentümer	B	A	Q	P
169	F/2	Böttcher	Erganas Bechtol	3	5	8	7
128	H/15-X	Bogenbauer	Galenion Silberblüte	1	-	9	?
170	J/10	Korbflechter	Fragtor Hil	1	1	7	4
150	K/0-X	Seiler	Niando Ruanail	5	4	7	5
151	K/9-O	Zimmerei	Tsaingla Tridhain	7	3	6	5
171	L/14	Kerzenzieher	Lhurna Oggain	1	-	8	5

Havena Fanfare

Für König & Marktvogt

23. Travia 26 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.

Geisterhafte Frau gesichtet

Die Bewohner Unterflurens haben in den letzten Tagen vermehrt eine seltsame Erscheinung gesehen. Es handelt sich um eine hübsche Frau, die scheinbar ziellos durch die Straßen des Stadtviertels ging. Als einige übermütige Jungen sie ansprachen, abkam sie ein seltsames Schwindelgefühl, und noch ehe sie richtig wußten, was geschehen war, war die Frau verschwunden. Die schnell herbeigerufene

Stadtwache suchte alle Straßen vergebens nach der Dame ab, die zunächst einmal verschwunden blieb. Wenige Stunden später wollten Fischer aus dem Fischerort eine Frau gesehen haben, die auf dem Bennain-Damm gestanden haben soll, um von dort sehnsüchtig in die Unterstadt zu blicken. Zunächst schenkten sie ihr keine Beachtung, doch dann betrat sie die Ruinenfelder

und verschwand im dichten Nebel. Tags darauf streifte die Frau wieder durch Unterfluren und wurde vermehrt dabei beobachtet, wie sie kräftige Männer ansprach. Thorwig Nobelis, einer der Männer, die mit der Frau gesprochen haben wollen, erzählte uns, sie hätte ihn einladen wollen, mit zu ihr zu gehen. Als er fragte, wohin es denn ginge, vernahm er ein seltsames Prickeln

unter der Haut und ihm war, als hätte er plötzlich einen hellen Lichtblitz gesehen, so daß er die Augen schloß. Nachdem er wieder sehen konnte, war die Frau abermals verschwunden. Nun bittet die Stadtwache jeden, der eine seltsam erscheinende Frau erblickt, die offensichtlich ziellos durch die Straßen geht, dies sofort zu melden, damit die Gardisten einschreiten können. ami

Tiere gestohlen

In der vergangenen Nacht sind aus dem Garten des Patriziers Zuligg Tasdru fünf wertvolle Singvögel aus ihren Käfigen gestohlen worden. Wie uns Herr Tasdru mitteilte, sind die Diebe über die Mauer in seinen Garten gesprungen, haben eine Wache niedergeschlagen und dann die Tiere aus den Käfigen genommen. Dem Wachmann geht es inzwischen den Umständen entsprechend gut.

Nun werden die fünf Vögel aus dem Gebiet der Wüste Khom verzweifelt gesucht,

denn der kleinen Emer, die Tochter des Patriziers, haben diese Tiere einen neuen Sinn zum Leben gegeben, nachdem vor einem Jahr ihre Mutter bei der Geburt eines Kindes ums Leben kam.

Die Vögel sind einzigartig für Havena, so daß man sie schnell erkennen kann, wenn man sie sieht. Ihre Lieder sind so lieblich, daß sie auffallen müßten, so sie gehört werden.

Herr Tasdru hat für jeden Vogel einen Preis von 15 Dukaten versprochen, wenn er zurückgebracht wird. ghb

Vergifteter Fisch

Immer wieder klagen die Leute von der Krakeninsel darüber, ihnen wäre schlecht. Einige von ihnen bekommen Schüttelfrost, Fieber oder leiden unter Krämpfen.

Waren die Ärzte zunächst davon ausgegangen, daß es sich um eine rätselhafte Krankheit handelte, fanden sie nun heraus, daß es am Genuß von Fisch lag.

In den Körben vieler Fischer wurden ungeheure Mengen von vergifteten Fischen gefunden, so daß sich vielen Bürgern der Krakeninsel die

Frage aufdrängt, wer auf so gemeine Art und Weise das Leben anderer Menschen aufs Spiel setze.

Doch die Fischer sind sich nicht sicher, daß die Fische von Menschenhand zum Krankheitsträger wurden. Viele von ihnen berichteten, daß das Wasser, in dem sie gefischt hätten, eine schwarze Farbe gehabt hätte. Sie fahren jetzt nur noch mit Schiffen zur Arbeit hinaus, an denen eine Unzahl von Schutzsymbolen angebracht wurde. Für sie steht fest, daß der Einfluß der Unterstadt Schuld ist. jag

Nachrichten aus Albernia

Pferderennen

Honingen. In Honingen laufen zur Zeit Planungen, ein Pferderennen von Havena über Abilacht nach Honingen zu veranstalten. Teilnahmeberechtigt soll jeder sein, der im Besitz eines Pferdes ist und der die Gebühr von 10 Dukaten aufbringen kann.

In Havena wurde die Idee vom Ältestenrat eher skeptisch aufgegriffen. Mehrere Abgeordnete sprachen sich dagegen aus.

Sammlung

Abilacht. In Abilacht wird dieser Tage unter der städtischen Bevölkerung eine Sammlung durchgeführt. Sie soll der Aufstellung eines Denkmals für König Cuanu-Ui-Bennain dienen, mit der die Abilachter die Bewunderung ihrem König gegenüber ausdrücken wollen.

Schmähschrift

Havena. In der Hauptstadt Albernias tauchte in der letzten Zeit eine Schmähschrift auf unseren Markvoigt auf, die seine Excellenz einen Esel nennt. Der Besitz dieses Pamphletes wird strikt verboten. Bei Zuwiderhandlungen drohen schwere Geldstrafen.

Piraten

Havena. Vor der Küste Albernias treiben in letzter Zeit immer häufiger Piraten ihr Unwesen, die bereits mehrere Handelsschiffe aufgebracht haben, die Waren für Havena geladen hatten. Nun soll, ähnlich wie vor 15 Jahren, ein bewaffnetes Kommando zusammengestellt werden, das von der Gilde der Kaufleute finanziert wird. Noch werden mutige Männer und Frauen gesucht.

Auch wenn die Hafenwehr mit den kaufmännischen Bestrebungen nicht einverstanden ist, sollte das Engagement der Händler in der Augen der Bürger Achtung hervorrufen.

Flucht

Moorburg. Aus dem bestbeachteten Gefängnis unseres Landes konnte vor einem Monat der Mörder Tamon Hil entfliehen. Erst jetzt wurde unsere Reaktion davon in Kenntnis gesetzt. Die Garde vermutet, daß sich der Verbrecher inzwischen in Havena aufhält, es ist aber auch denkbar, daß er sich nach Norden abgesetzt hat. An allen Wachen der Stadt hängen Bilder der Mörder, und alle Bürger Albernias werden aufgefordert, bei der Ergreifung mitzuhelfen. 30 Dukaten winken als Belohnung.

Bauarbeiten in der Brückstraße

Oberfluren soll nun nach einem in der Bevölkerung der Stadt nicht unumstrittenen Beschluß des Ältestenrates eine Kanalisation bekommen, in die die Abwässer aus Häusern und Straßenrinnen fließen sollen. Damals hatte es geheißen, daß es eine Schande für Havena sei, daß die Straßen des Vorzeigebiertels bei jedem Regen ständig unter Wasser stünden. Der von einigen Patriziern eingebrachte Antrag wurde mit einer

Dreistimmenmehrheit zugunsten des Kanalnetzes befürwortet (wir berichteten). Nun sollen die ersten Kanalaröhren gebaut werden, bevor der Winter einbricht. Zunächst soll die Brückstraße aufgerissen werden, über die dann unterirdisch die Abwässer in den großen Fluß fließen werden. Diese Arbeiten, die voraussichtlich zwei Monate in Anspruch nehmen, wurden von Leonardo geplant.

Abschied

Nach langjähriger Mitarbeit wird uns nun unser treuer Mitarbeiter Fran Jagerain verlassen, um in Gareth für den Aventurischen Boten zu arbeiten.

Wie uns mitgeteilt wurde soll er dort Nachrichten über die Aktivitäten der örtlichen Magierakademien übernehmen, eine Arbeit, die viel Erfahrung und Geschick erfordert.

Dies wird nun die letzte Ausgabe sein, an der unser geschätztes Redaktionsmitglied mitgearbeitet hat. Von nun an werden alle Leser auf seine oftmals abenteuerlich anmutenden Artikel, die sich immer höchsten Interesses erfreut haben, ver-

zichten müssen, so sehr es auch schmerzt.

Nach Ersatz für ihn wird unterdessen verzeifelt gesucht, doch wer auch immer seinen Posten übernimmt, die Fanfare wird nicht mehr das sein, was sie einmal war.

Trotzdem wünschen wir Fran natürlich viel Glück und Erfolg bei seiner neuen Arbeit in der Reichshauptstadt. Hesinde sei dank, kann man den Aventurischen Boten auch in Havena erwerben, so daß wir nicht ganz auf seine Artikel und Geschichten verzichten müssen.

Fran, danke für die vielen Jahre und viel Glück.



Saravhae

die dunkle Frau

"..., da wandte ich mich wieder um, und mit einem Mal stand sie vor mir, wo vorher niemand zu sehen gewesen war – gerade so, als habe der Erdboden sie ausgespieen. Mein Herz drohte mir, vor Schreck stehenzubleiben, wie sie da so einfach aufgetaucht war, und ich wollte schon davonlaufen, denn man kann ja nie wissen, was so eine im Schilde führt, als sie mich plötzlich anlächelte, und da waren all meine Ängst wie fortgeblasen.

Es ist schwer zu beschreiben, wie sie aussah. Groß und schlank war sie, und dunkle Haare hat sie gehabt. Ihr Kleid war irgendwie merkwürdig geschnitten – vollkommen aus schwarzem Samt, der einen leichten, bläulichen Schimmer hatte. Ganz im Gegensatz zu ihrer Haut, die war nämlich so weiß wie Milch.

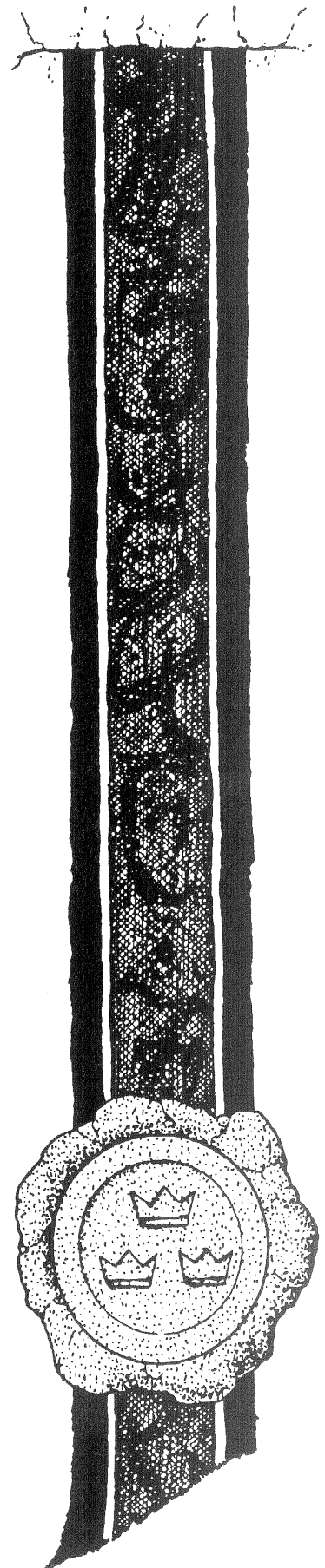
Ich bin mit ihr gegangen, und wir haben viel geredet und gelacht. Ich kann mich nicht genau erinnern, wovon wir gesprochen haben, und auch nicht, welchen Weg wir genommen haben. Es ist seltsam, wenn ich jetzt versuche, mich an Einzelheiten zu entsinnen, ist es, als versinken meine Erinnerungen mehr und mehr in einem undurchdringlichen Nebel, der alles unwiederbringlich verschlingt.

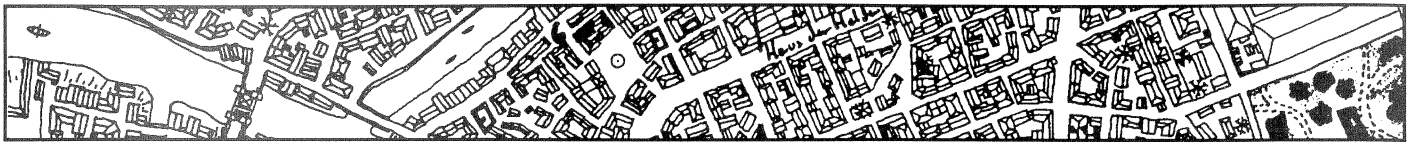
Das einzige, an das ich mich mit aller Deutlichkeit entsinnen kann, ist ein bronzenes Schlangenamulett, das die Frau schließlich an einer feingliedrigen Kette unter ihrem Kleid hervorgezogen hat, und der nahezu schon aufdringliche Geruch nach Rosen.

Dies ist auch gleichzeitig meine letzte Erinnerung dieses eigentümlichen Abends.

Als ich wieder zu mir kam, lag ich da, mit stinkendem Schlamm besudelt inmitten all dieser Ratten."

(aus dem Vernehmungsprotokoll des Hafenarbeiters Gander Brambon, 19 Hal)





Beinahe schon ein Jahrhundert lang kommt es in Havena in unregelmäßigen Abständen zu Vorfällen wie dem nebenseitig beschriebenen. Selten ereignen sich mehr als einer innerhalb des Zeitraumes von zwei Monden, doch ist auch kein Jahr verstrichen, in dem nicht mindestens ein Mann auf die geheimnisvolle Frau gestoßen ist, die niemand zu kennen scheint.

Es ist nicht gesichert, ob es sich bei diesen

Vorfällen immer um ein und dieselbe Frau handelt, da die meisten Beschreibungen der Opfer ziemlich oberflächlich sind und sich zum Teil auch widersprechen. Doch gibt es zu viele auffällige Übereinstimmungen in den Vorfällen, als daß es wahrscheinlich wäre, daß es nicht ein und dieselbe Person ist, der die Männer zu später Stunde in den dunklen Gassen Havenas begegnen – wenn es sich bei ihr überhaupt um ein menschliches Wesen und keine verderbte Kreatur der Finsternis handelt, denn die Unheimliche scheint über die Jahre hinweg nicht um einen Tag gealtert zu sein.

Die unbescholtenen Bürger waren in der Regel stets mehrere Tage lang spurlos verschwunden, wenn sie der Dunklen begegnet waren, und erwachten bar jeglicher Erinnerung in erbarmungswürdigem Zustand, jedoch körperlich unversehrt, irgendwo inmitten der verwunschenen Ruinen der Altstadt. Niemand von ihnen konnte jemals erklären, wie er dorthin gekommen, geschweige denn, was zuvor vorgefallen war.

Selbst ihr Gold und andere Kostbarkeiten, die sie gegebenenfalls mit sich geführt hatten, blieben stets unangetastet – wenn sie nicht vor ihrem Erwachen bereits Besuch von anderen, unangenehmen Zeitgenossen gehabt hatten, deren es in den Ruinenfeldern bekannterweise zuhauf gibt, und von denen in ihrer hilflosen Lage schamlos ausgeraubt worden waren. In diesem Fall konnten deren Stiefelspuren im allgegenwärtigen Schlamm entdeckt werden, während ansonsten nur die Spur des

Opfers zu dem unfreiwilligen Ruheort führte. Von der geheimnisvollen Unbekannten war jedoch niemals eine Spur ihres Verbleibs zu entdecken gewesen.

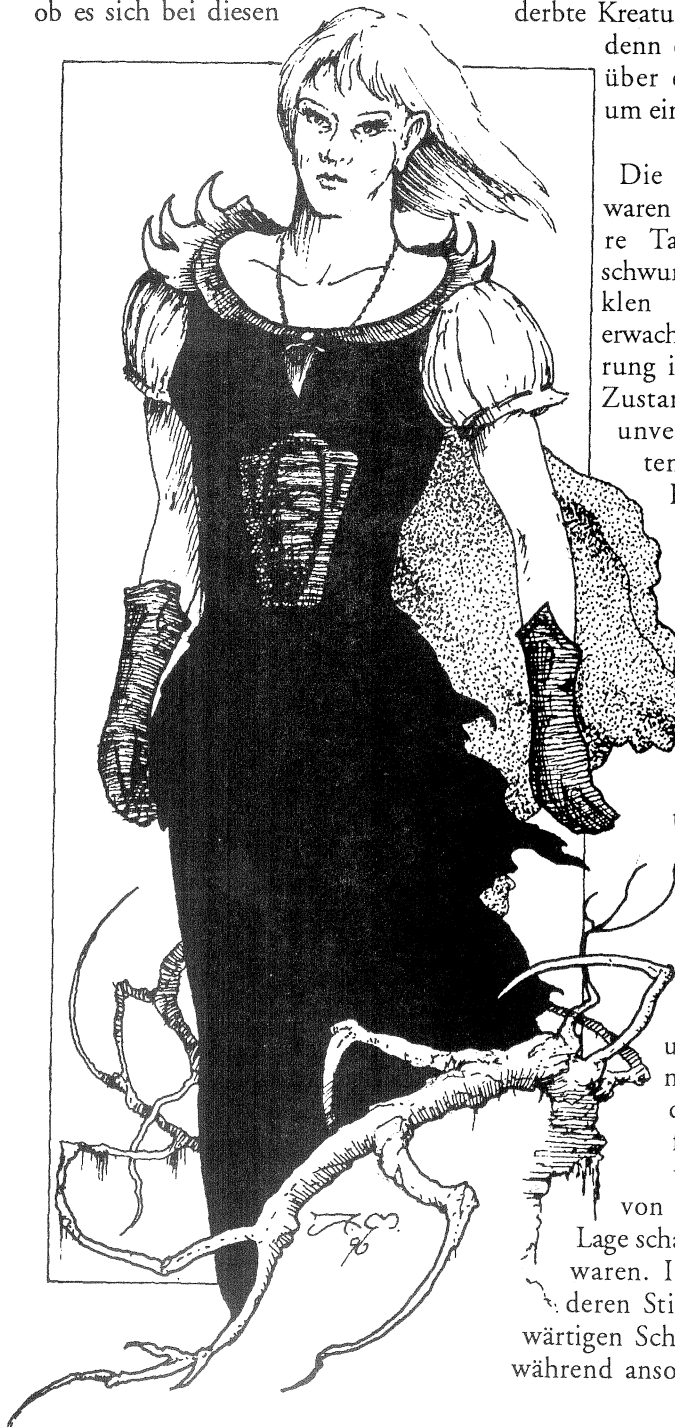
Die dunkle Frau

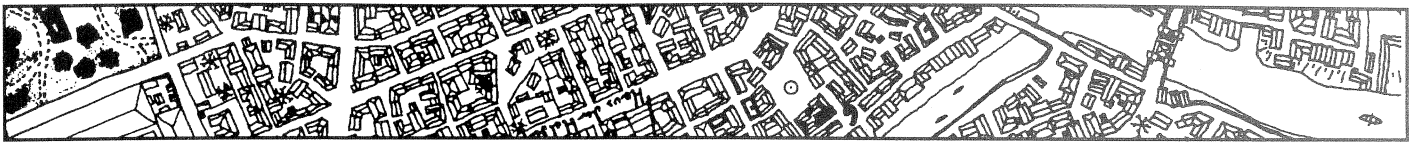
Nach den gesammelten Beschreibungen der letzten Jahre zählt die Unbekannte ungefähr dreißig Sommer und besitzt eine auffällig weiße Haut und ein Paar eindringlicher, gelbgrüner Augen, deren Blicke bis in die tiefsten Gründe der Seelen ihre Betrachter zu reichen scheinen. Sie haben bei allen Opfern der dunklen Frau den intensivsten Eindruck hinterlassen.

Ebenfalls wird von allen das eng anliegende, samtene Kleid der Frau erwähnt, in dessen Stoff die Schatten der Nacht verwoben zu sein scheinen. Es umschmeichelt laut den Berichten der Männer jede Bewegung der Frau in nahezu perfekter Weise und betont stets ihre betörende Figur, ohne dabei aufdringlich oder gar billig zu wirken, so daß es schwerfällt, den Blick von ihrer Gestalt zu nehmen.

Ein letztes Element, das in allen Berichten unweigerlich Erwähnung findet, ist ein geheimnisvoller Bronzeanhänger eines verschlungenen Schlangenbildnisses, den die dunkle Frau unter ihrem Kleid an einer feingliedrigen Kette trägt. Der Anblick dieses Kleinods ist für gewöhnlich das Letzte, an das sich die Männer erinnern können, weshalb davon ausgegangen werden kann, daß dieser ein besonderes Artefakt magischer Natur sein dürfte.

In den verschwommenen Erinnerungen jener Männer, die mit der geheimnisvollen Dame zusammengetroffen sind, fand sich desöfteren der Name 'Saravhae', so daß inzwischen angenommen wird, daß sie sich ihren Opfern derart vorstellt – wenngleich Saravhae kein gebräuchlicher Name ist, sondern vielmehr eine Verballhornung der Begriffe 'Syavha' und 'arvhaenued' zu sein scheint, was allerdings nur den Allerwenigsten bekannt sein





dürfte. Sie entstammen nämlich der geheimen Sprache der Zauberer und stehen für 'zyklische Wiederkehr' und 'das Gewähren von Schutz'.

Havenas Obrigkeit vertritt inzwischen die Meinung, daß es sich bei der geheimnisvollen Saravhae nicht um eine lebende Person, sondern vielmehr um einen ruhelosen Geist aus dem versunkenen Teil der Stadt handelt, der aus unerfindlichen Gründen immer wieder in die Gefilde der Lebenden gezogen wird und dort in den Nächten den Kontakt zu Männern unterschiedlichster Herkunft sucht. Allerdings konnte diese These niemals bestätigt werden, da keines der Opfer die untrüglichen Anzeichen aufwies, die bei von Geistern beherrschten oder besessenen Personen zu finden sind.

Andere mutmaßten hingegen, daß die Heimsuchung der friedfertigen Straßen Havenas durch die geheimnisvolle Saravhae auf das unheilvolle Wirken eines Vampirs zurückzuführen sei., da die Opfer zum Zeitpunkt ihres Auffindens vollkommen entkräftet gewesen seien. Doch auch die für einen Vampir charakteristischen Male ihres lebensberaubenden Bisses konnten niemals entdeckt werden, so daß dieser Erklärungsversuch ebenfalls ins Reich der Legenden verwiesen wurde.

Der Vermutung des altgedienten Hauptmannes *Thol Hembrogh*, die vor fünfzehn Jahren die Runde machte, nach der die Unbekannte der Geist einer in den Fluten ertrunkene, glücklose Hure ist, gilt heutzutage – zumindest in den Kreisen der Stadtwache – ebenfalls als unwahrscheinlich. Da jedoch niemand eine andere, plausible Erklärung bieten kann, wer oder was Saravhae wirklich ist und was den Männern in der Spanne zwischen ihrem Verschwinden und ihrem Erwachen in den Ruinen der Altstadt in vollkommen entkräftetem Zustand widerfährt, sind die Vermutungen Thol Hembroghs unter der Bevölkerung noch immer weit verbreitet.

Die Opfer

Über all die Jahre ließ sich auch beim besten Willen keine Regel feststellen, nach der die geisterhafte Frau diejenigen auswählt, die sie auf den nächtlichen Straßen aufsuchte – außer, daß sie ausnahmslos männlichen Geschlechts und im Augenblick ihres Zusammentreffens allein waren. Es sind schon alte Greise, die kaum noch einen Fuß vor den anderen setzen konnten, wie auch Botenjungen, denen gerade ihr erster Flaum am Kinn sproß, mit der dunklen Frau gegangen. Trunkenbolde, Diebe, Mitglieder der Stadtwache, Hafenarbeiter, Bettler, fremde Reisende und sogar ein Zwerg gehören zu den Opfern der schönen Unbekannten, und niemand von ihnen hat sie vorher gekannt oder zu einem späteren Zeitpunkt jemals wiedergesehen.

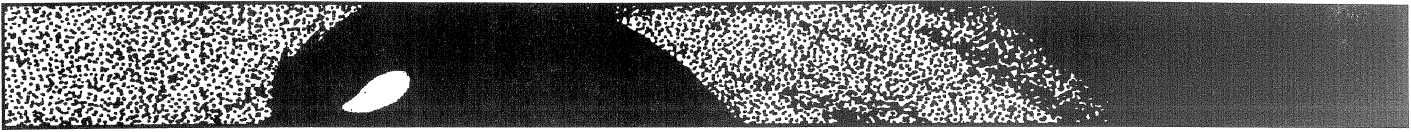
Zu den bekanntesten Männern, die jemals mit Saravhae zusammengetroffen sind, gehört übrigens der ehemalige Sternenkundler und jetzige Zwergenforscher *Tyros Prahe*, der sich aus reinem Wissensdurst lange Zeit mit dem Phänomen der dunklen Frau beschäftigt und sich im Zuge seiner Untersuchungen nächtelang in den Straßen Havenas herumgetrieben hat – von der Hoffnung beseelt, einmal selbst einen Blick von der Unbekannten erhaschen zu können. Daß er in dieser Zeit unglücklicherweise gleich zweimal in die Hände übler Gesellen geraten ist, die ihn ordentlich verprügelt und ausgeraubt haben, grämt den wissenschaftstüchtigen Mann nicht halb so sehr wie die Tatsache, selbst ein Opfer der Unbekannten

geworden zu sein, ohne dabei auch nur die geringste Erkenntnis errungen haben zu können. Er hat kurz nach dem unfreiwilligen Zusammentreffen mit Saravhae seine fruchtlosen Untersuchungen abgebrochen und sich neuen Zielen zugewandt. Er spricht nur ungern über diese Zeit.

Auch die Orte in Havena, an dem die Männer der unbekannten Frau begegneten, sowie die ihres Erwachens scheinen nur der absoluten Willkür unterworfen. So soll alten Berichten aus der Zeit des Beginns der Regentschaft Thorn Bennains zufolge sogar einmal ein Kämmerer in einem abgelegenen Teil des Palastgartens auf Saravhae getroffen und mit ihr gegangen sein, und keine Wache hatte die Gegenwart der Unbekannten oder das Verschwinden des Kämmerers bemerkt.

Andreas Mätzing





Mitten im Orkland

Beschreibung der Stadt Groenvelden von Andreas Michaelis

"Nur die Götter wissen, warum Menschen oftmals an Orten leben, wo sonst nicht einmal Wölfe ihr Jagdgebiet haben. Nun, ich habe versucht, solche Leute zu verstehen, habe mit ihnen geredet und ihre Lebensweise studiert. Danach habe ich zwei Antworten gefunden.

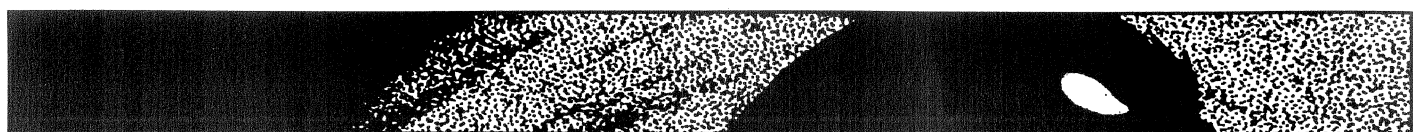
Zum einen suchen lichtscheue Gestalten, die in den meisten zivilisierten Gegenden gesucht werden, die Verborgenheit der Einöde. Oftmals schließen sie sich zusammen und beeinflussen so ganze Städte.

Zum anderen sind es göttliche Pfade, die Menschen in die Wildnis treiben. Sei es, um einen heiligen Ort zu beschützen, sei es, um Ungläubige zu bekehren.

Von beiden finden wir im Orkland Beispiele: Phexcaer und Groenvelden..."

Tyros Prahe, Orklandreise - 2 Hal





Die Geschichte

(erzählt von einem alten Mann)

„...Vor einer ganz langen Zeit gab es inmitten des Orklandes einen Troll, der nicht so dumm war wie all seine Artgenossen. Er nannte sich selbst Bhuur-Rhaak, und unter den anderen Trollen war er als Zaubermeister bekannt.

Eines Tages stand Bhuur-Rhaak an der Stelle des Bodirs, wo der Feldir in den gewaltigen Strom mündete und entdeckte dort eine Insel inmitten des Flusses. 'Dort soll meine Festung entstehen', sprach er und schickte seine Gefährten aus, Sklaven zu fangen, die die Festung bauen sollten.

Zunächst wurden ihm nur dumme Orks gebracht, doch diese eigneten sich nicht für dies Arbeit. Und so zogen die Trolle los, um Menschen oder Zwerge zu fangen.

So kamen die Menschen in diese Gegend des Orklandes und sie errichteten die stolze Festung Rhaakan, in der der Zaubertroll über weite Teile des Orklandes herrschte.

Immer wieder versuchten die Schwarzpelze, die Festung einzunehmen, aber der Zauberer war zu mächtig, als daß sie ihm etwas hätten anhaben können. Schließlich blieben sie der Burg fern und kümmerten sich um ihre eigenen Sachen.

Die Menschen indes, die die Sklaven der Trolle waren, mußten viel Leid ertragen. Viele starben, als sie einem finsternen Gott einen Tempel errichteten, und einige von denen die überlebten wurden diesem Gott geopfert.

Jahre später hatte sich die Macht des Trollzauberers sehr weit ausgedehnt, und immer mehr Sklaven mußten ihn bedienen und auf dem Opferaltar sterben. Da wurde die junge Firungeweihthe Nhuri gefangengenommen, die ob ihrer Schönheit gleich zu Bhuur-Rhaak gebracht wurde, damit sie seine Gespielin würde.

Doch als die Nacht einbrach, in der sich der Herrscher zu dem jungen Mädchen legen wollte, kam ein fürchterliches Unwetter auf. Eis regnete in so großen Stücken vom Himmel, daß die Mauern der Festung eingerissen wurde. Eine Kälte kam auf, die den Lebenden das Blut in den Adern gefrieren ließ. Wer gedankenlos sein schützendes Haus verließ, gefror sofort zu Eissäule.

Ein Schneesturm brach über den Ort herein, wie in Menschen noch nicht erlebt hatte, und mit dem Sturm kamen vier Eisriesen aus den Hallen Firuns und zertrümmerten den unseligen Tempel des Trollgottes. Als sie dieses Werk verrichtet hatten, bliesen sie zum Sturm auf die Festung, in der die Trolle um ihr Leben fürchteten. Niemand entkam ihren hungrigen Äxten, nur Bhuur-Rhaak konnte den Schergen des Wintergottes entkommen.

Als der ungeheure Sturm endlich vorbei war, stand Nhuri auf den Trümmern des und rief den verängstigten Menschen zu:

'Fürchtet euch nicht länger, der Tyrann ist für alle Zeiten verjagt. Der Riese GROEN und seine Brüder haben seine Brut im Namen Firuns vernichtet. Ihm zu Ehren wollen wir hier einen Ort errichten, den wir Groenvelden nennen. Er soll den Wintergott und dem Eisriesen geweiht sein, und wir wollen ihm hier treu sein und gottgefällig...'

Niemand weiß, ob es jemals einen Zaubertroll gegeben hat (in Akademiekreisen ist man sich sogar sicher, daß Trollen niemals die Kraft der Hesinde verliehen werden), aber auch sonst ist über den Ort Groenvelden und seine Gründung nichts wirklich bekannt. Viel zu oft wurde er von den Orks eingenommen und völlig zerstört. Nicht selten sind dabei alle Groenvelder ums Leben gekommen. Doch immer wieder fanden sich Jäger, Goldsucher, Glücksritter und vor allem treue Firungläubige, die den Ort aufbauten und neu besiedelten.

So geschah es auch vor wenigen Jahren, nachdem der Ort im Laufe des Krieges gegen die Orks erneut überrannt und geplündert wurde. Die Firungeweihthe Nhirmen Tharn sammelte an der aventurischen Westküste firungefällige Leute ein und zog mit ihnen über Phexcaer nach Groenvelden, um den Ort neu zu errichten, indem einst vier Eisriesen die Macht Firuns demonstrierten.

Groenvelden heute

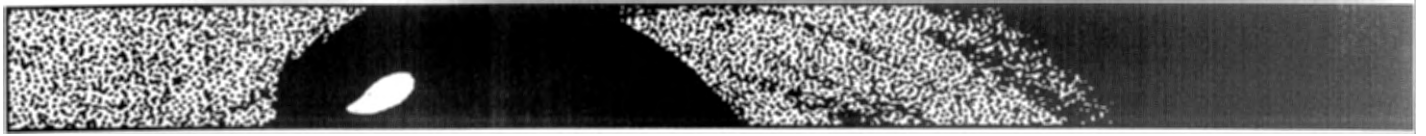
Nachdem die etwa fünfzigköpfige Siedlerschar in Groenvelden mit den Wiederaufbauarbeiten begonnen hatten, fanden sich auch schnell einige verwegene Abenteurer, die sich in dem Ort niederließen.

Die Groenvelder leben von dem, was ihnen das Orkland zu bieten hat. Einige bestellen den kargen Boden, andere gehen auf die Jagd oder bedienen sich am Fischreichtums des Bodirs. Goldsucher folgen immer noch den Gerüchten, daß es am Oberlauf des Feldirs Gold geben soll, doch wirklich reich ist in dieser Gegend noch niemand geworden.

Bei den Bewohnern Groenveldens handelt es sich größtenteils um einfache, hart arbeitende Menschen, die in erster Linie für ihren Schutzgott Firun arbeiten und ihm regelmäßig Opfer darbringen. Sie wissen um die Gefahr, die ihnen von den hier lebenden Orks droht, aber sie lassen sich davon nicht einschüchtern.

Fremden begegnen sie in der Regel freundlich, wobei sie natürlich immer von der Redlichkeit ihrer Gäste ausgehen. Für sie wurde das Haus Firun so angelegt, daß sie sich in Groenvelden wohl fühlen.

Regiert wird der Ort von der Geweihten Nhirmen Tharn, wobei das Wort regieren nicht ganz passend ist. Vielmehr achtet sie darauf, daß es allen gut geht und organisiert Arbeiten, die von allen Groenveldern gemeinsam erledigt werden müssen. Sie sorgt dafür, daß Streitigkeiten beigelegt werden oder erst gar nicht entstehen und



spricht recht, wenn es zu Straftaten kommt. Zudem ist sie für das Seelenheil der Leute verantwortlich.

Die meisten Bücher von Aventuriens wissen nichts von einem Ort namens Groenvelden, der allerdings bei den Anhängern des Firun und dessen Tochter Ifirn als heilig bekannt ist, da der Sage nach der Gott dort seine Macht gezeigt hat. Im Winter nehmen viele Firungläubige den strapaziösen und gefährlichen Weg nach Groenvelden in Kauf, um für wenige Tage an diesem gesegneten Ort zu verweilen. Viele hoffen auf eine erneute Manifestation des Gottes und bitten stundenlang um Eingebungen.

Die Gebäude der Stadt

Die meisten Häuser Groenveldens sind aus Holz gebaut, aber es gibt auch viele Steinhäuser, die aus den Trümmern des in den Orkkriegen zerstörten Groenveldens erbaut wurden. Ihnen allen haftet eine gewisse Nüchternheit und Prachtlosigkeit an. Die beiden Gasthäuser des Ortes besitzen nicht einmal Schilder, die die Häuser als Tavernen ausweisen.

1. Stadtmauer

Vor dem letzten Orküberfall bestand die Stadtmauer Groenveldens durchgehend aus Stein, doch die Wurfgeschosse der Schwarzpelze riß mächtige Lücken in sie hinein. Die Bewohner der Stadt haben diese Lücken vorerst mit einer Holzpalisade gefüllt, die die Orks davon abhalten soll, ungehindert in den Ort zu gelangen.

Unterbrochen wird die Mauer von drei Türmen, von denen mindestens einer ständig mit einer Wache besetzt ist, und zwei Toren, die mit dem Sonnenuntergang geschlossen werden. Wer Groenvelden in der Dunkelheit erreicht, wird meist von einem Nachtwächter eingelassen, der am Phexcaerer Tor Wache schiebt.

2. Nhorwid-Turm

„Alle waren gefallen, die Bauwerke standen in Flammen. Rings um die

Stadt lauerten die Orks darauf, daß sich der Rauch verzog, denn sie wollten auch die letzten Groenvelder dahinmetzeln. Sechs waren noch am Leben, darunter Nhorwid, der zu seinen Kameraden sagte: 'Fürchtet euch nicht. An diesem Ort, wo Firun stets auf die mutigsten Männer und Frauen blickt, kann uns nichts geschehen, denn er wird uns niemals allein lassen.'

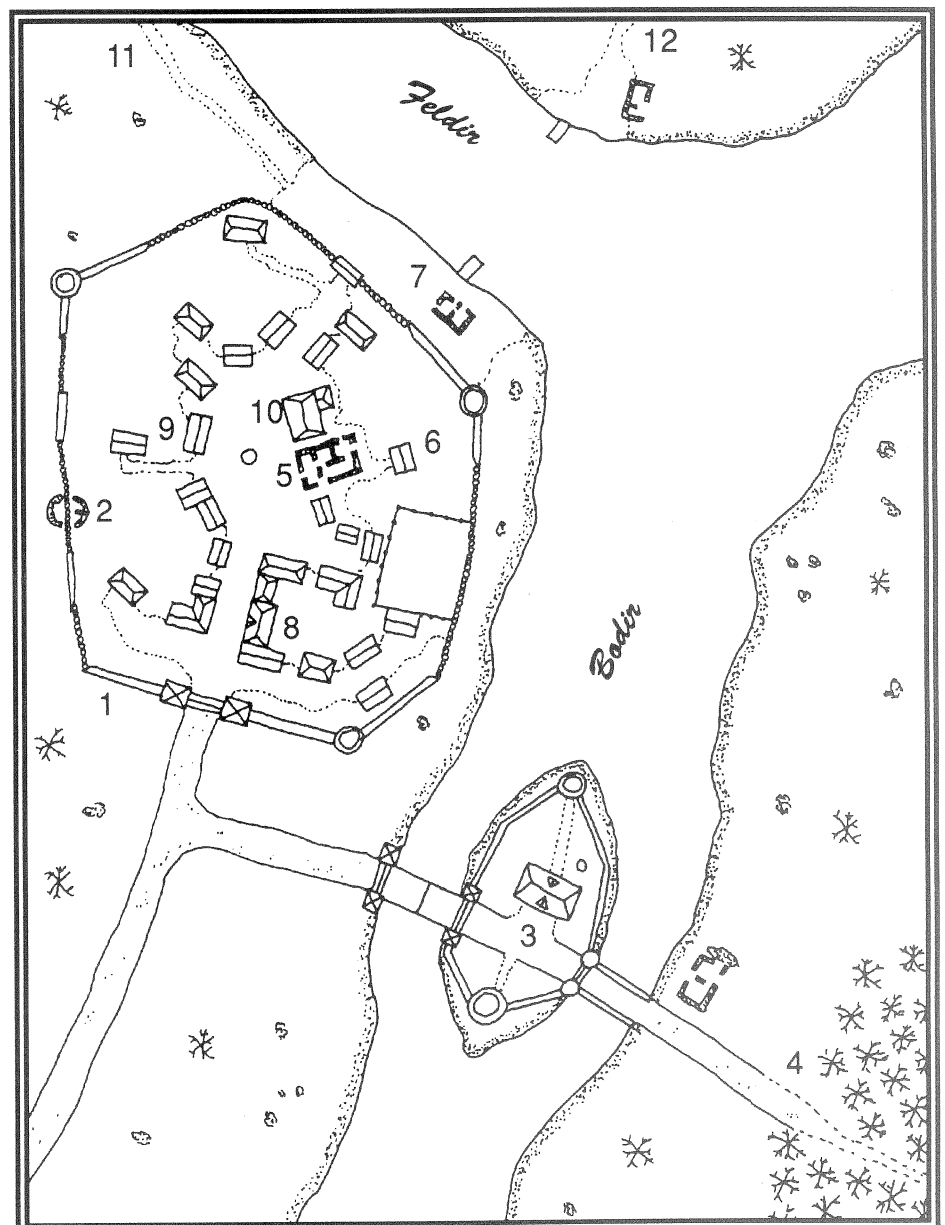
Und so zogen sie in den Turm um sich verbittert zu verteidigen. Bald schon rannten die Orks gegen den Turm an, doch die Pfeile der Gefährten hielten reiche Ernte unter ihnen. Sie töteten zum Gefallen des frostigen Gottes, der

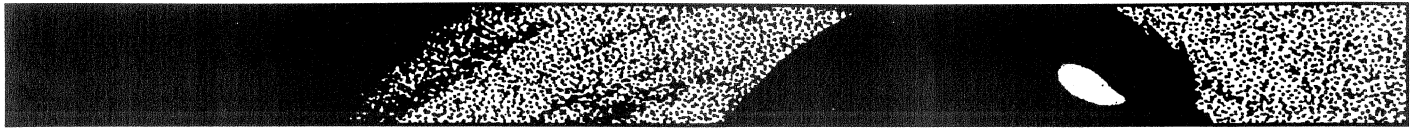
ihre Hand zu lenken schien. Schließlich waren alle Pfeile verschossen, und bald würde der Turm fallen. Da sprach Nhorwid erneut zu seinen Freunden: 'Es ist soweit, unser Vater erwartet uns in seinen heiligen Hallen. Die Eisriesen kommen, um an unserer Seite zu kämpfen.'

Da nahmen sie ihre Waffen und warfen sich auf den Feind."

Groenvelder Erzählung

Als die meisten Bewohner der Stadt während des Orkkrieges geflohen oder tot waren, hielten sich noch sechs wackere





Kempen unter der Führung des Firunge-weihten Nhorwid in diesem Turm verschanzi. Sie wehrten sich bis zum letzten Blutstropfen, und sollen sogar noch einen Ausfall gemacht haben, bevor sie vom Totenvogel geholt wurden.

Von Zeit zu Zeit legen die Groenvelder Blumen und sonstige Gaben in die Ruine des Turmes, um so dem gefallenen Helden zu gedenken. In der Stadt kursieren die wildesten Geschichten um Nhorwid und seinen Gefährten, von denen man nicht weiß, ob sie einen Funken Wahrheit enthalten.

3. Haus des Firuns

"Hol mich zurück an den Ort, wo Firun seine Wunder vollbringt. An den Ort, wo der grimmige Gott und seine liebliche Tochter den Menschen alles abverlangen. Dort, wo selten jemand lacht..."

Skaldenlied, 7 Hal

Seit weitaus mehr als 100 Jahren ist die wehrhafte Insel inmitten des Bodirs dem Wintergott geweiht. Seitdem wird hier immer wieder ein Haus für Firun und dessen Tochter Ifirn errichtet, das nicht einfach nur ein Tempel ist. Es vereint Gotteshaus, Herberge, Wohnhaus und Rückzugsmöglichkeit in einem Gebäude. Umgeben wird es von einer starken Steinmauer, die von zwei Toren und zwei Türmen, auf denen in der Dämmerung und bei Nebel Feuer entzündet werden. Die Brücke nach Groenvelden kann hochgezogen werden, um Schiffe passieren zu lassen, die andere ist aus Stein gebaut. Niemand weiß heute noch, warum es an dieser Stelle einen Übergang gibt. Verfolgt man aber den Weg auf der anderen Seite des Flusses, so trifft man früher oder später auf die Straße von Andergast nach Phexcaer (siehe auch *Weg nach Andergast*).

Ein nicht geringer Teil des Gebäudes wird als Tempelraum genutzt. Hier finden sich arg mitgenommene Statuen von Firun, Ifirn und dem Eisriesen Groen. Immer wieder haben die Orks versucht, diese Bildhauerarbeiten vollkommen zu zerschlagen, aber aus geheimnisvollen Gründen ist ihnen das niemals gelungen. Ansonsten

wird der Gottesraum von geopferten Bögen und Fellen geziert. Auf einem kleinen Altar steht eine Schale aus reinem Kristall, in dem sich heiliges Wasser befindet. Viele Jäger kommen hierher, um ihre Augen mit diesem Wasser zu waschen, hoffen sie doch, damit einen untrüblichen Blick zu bekommen.

Der Tempelraum steht immer offen und kann von den Groenveldern solange betreten werden, wie die Tore zu Insel geöffnet sind.

Den Großteil des Erdgeschosses macht der Gastraum und die Wohnung der Geweihten Nhirmen Tharn aus, während sich in den beiden Obergeschossen mehrere Schlafräume für Fremde und Pilger befinden. Sie sind alle karg eingerichtet und nur im Erdgeschoß befindet sich ein wärmender Kamin. Wer in den Räumen Firuns weilt, braucht kein wärmendes Feuer.

Die Kost, die Reisende in der Herberge bekommen können, wird von zwei Schülern von Nhirmen zubereitet. Wie alles in Groenvelden ist sie einfach, dafür aber auch sehr billig. Meistens reicht es hin, ein wenig Brennholz für das Haus zu besorgen, um einen Teller Suppe und einen Becher Wein zu bekommen.

Man mag zu den Legenden über den Zaubertroll stehen wie man will, eines ist auf jeden Fall klar. Die Grundmauern, dieser kleinen Inselfestung sind schon sehr alt. Viele Jäger und Goldsucher munkeln, daß es unter dem Haus des Firuns noch die finsternen Keller gibt, in denen der Zaubertroll einst nur zum Spaß Sklaven zu Tode foltern ließ.

Spricht man die Geweihte Nhirmen auf diese Keller an, so hüllt sie sich in tiefes Schweigen.

4. Weg nach Andergast

"Wir waren auf dem Weg von Andergast nach Phexcaer und hatten gerade den Nördlichen Steineichenwald hinter uns gelassen, als wir auf einen Weg stießen, der mitten in das Orkland zu führen schien. Er war völlig überwuchert

und kaum noch zu erkennen, dennoch macht ich mich auf, ihn ein wenig zu erkunden. Nach vielen Stunden traf ich auf ein verlassenes Wegehaus, in dem vor langer Zeit einmal Orks gehaust haben müssen, denn überall lagen abgenagte Tierknochen herum.

Nach einer weiteren Stunde wurde der Wald plötzlich so dicht, daß ich mir meinen Weg hätte freischlagen müssen. Gerade hatte ich dazu mein Schwert gezogen, als aus dem Wald ein fürchterliches Heulen kam..."

Aufzeichnungen eines andergastischen Kaufmannes, 3 Hal

Vermutlich waren die Groenvelder vor langer Zeit einmal neidisch auf die Bewohner von Phexcaer, die mit ihrer Brücke über den Bodir sehr viel Geld scheffelten. Deshalb versuchten sie, eine neue Straße einzurichten, die über Groenvelden nach Waskir und Andergast führen sollten. Von diesen Zeiten künden drei verlassene Wegestationen und einige Wegesteine, die den Reisenden nach Groenvelden führen sollten. In Richtung Waskir wurde die Straße niemals begonnen, denn kein Händler wollte über die Stadt am feldir reisen, da sie auf dieser Strecke oftmals von Orks überfallen wurden.

Heute führt der Weg nur noch bis zu einem kleinen Steinbruch, etwa 15 Meilen von Groenvelden entfernt, der aber nur noch sehr selten benutzt wird.

5. Tempelruine

"Wer immer es wagt, die Reste des frevlerischen Tempels zu betreten, braucht sich keine Hoffnungen mehr auf das Reich unseres Herren Firun zu machen."

Inschrift in einem Stein der Ruine

Mitten in dem kleinen Ort befindet sich eine auffallend große Ruine, deren Steine sehr alt zu sein scheinen. Niemand weiß heute noch, wer die Inschrift angebracht hat, aber sie verfehlt ihre Wirkung nicht. Kein Bewohner der Stadt würde es wagen, die Ruinen zu betreten, von denen man glaubt, sie stammten von dem ruchlosen Tempel der Zaubertrolls Bhuur-Rhaak.



Viele grausige Geschichten werden sich über diesen Ort erzählt, von denen viele aber nur die Kinder von dem einsturzgefährdeten Gemäuer fernhalten sollen.

Vor einigen Jahren soll sich einmal ein Betrunkener in die Ruine verlaufen haben. Man fand ihn am nächsten Morgen, als er sinnloses Zeug stammelte und keinen klaren Geist mehr zu haben schien. Panikartig rannte er aus der Stadt und verschwand in der Wildnis.

6. Kräuterhaus

"Bei Firun, sicherlich ist das, was sie tut, gotteslästerlich, aber verdammt noch mal, sie heilt jede Krankheit."

Thurn, Wirt des Stübchens

In dieser kleinen Holzhütte lebt Khirinda, eine alte Frau, die eines Tages in Groenvelden auftauchte und den Bewohnern der Stadt ihre Dienste anbot. Sie konnte sich mit Nhirmen Tharn einigen und versorgt seitdem die Kranken Groenveldens.

Während die Firun-geweihten nichts gegen die alte Frau, die oftmals tagelang in der Wildnis bleibt, hat, tuscheln die Groenvelder hinter ihrem Rücken. Sie können nicht glauben, daß die Kunst der Kräuterfrau mit rechten Dingen vor sich geht. Trotzdem fragen sie die 'Heilerin' oftmals um Rat.

Khirinda gibt sich tatsächlich sehr geheimnisvoll. Sie läßt niemanden zuschauen, wenn sie bei den Kranken ist, und für gewöhnlich lebt sie sehr zurückgezogen. Manche Groenvelder wollen aus ihrer Hütte seltsame Laute gehört haben, andere wiederum haben beobachtet, wie Hunde und Katzen bei ihr anklopfen und

eingelassen wurden. Keiner von ihnen hat jemals das Innere der Hütte gesehen, denn die Fensterläden sind immer verschlossen und Khirinda empfängt niemals Besucher.

7. Altes Fährhaus

"Tief ist der Feldir und ungebändigt. Niemand sollte versuchen, ihn schwimmend zu überqueren."

Nanob, der Jäger

Neben den Stegen am Feldir liegen noch Reste der Kette, die einst über dem Fluß gespannt war und einem kleinen Fährschiff half, den Feldir sicher zu überqueren. Von dem Schiff fehlt heute jede Spur. Es heißt, mit ihm seien Flüchtling nach Phexcaer gefahren, bevor die Orks angriffen. Dort weiß man allerdings nichts über dieses Schiff.



Das alte Fährhaus war während der Orkangriff eines der ersten Gebäude, das den Brandpfeilen der Schwarzpelze zum Opfer fiel. Zur Zeit haben sich zwei junge Männer aus Phexcaer daran gemacht, es wieder aufzubauen. Schon jetzt bringen Urgard North und Jerach Pilon Jäger und Glücksritter mit einen kleinen

Ruderboot über den Feldir. Sie verlangen dafür ein paar Kupfermünzen.

Warum Urgard und Jerach nach Groenvelden gekommen sind, ist unter den anderen Bewohnern der Stadt nicht bekannt. Da sie aber niemanden zur Last fallen,

durften sie auch bleiben, obwohl sie nicht den Glauben an Firun teilen. Merkwürdig ist auf jeden Fall, daß die beiden Männer nicht innerhalb der Stadtmauern übernachten. Sie verbringen die Nächte lieber in einem Zelt vor dem Tor.

Oftmals scheinen die beiden aber auch in der Wildnis ihr Nachtlager aufzuschlagen, denn als der Rhynia, die Wirtin des Eisriesen, ihnen einmal am späten Abend eine Suppe bringen wollte, waren sie nicht in ihrem Zelt. Am nächsten Morgen konnte man sie dann aber wieder dabei beobachten, wie sie an dem alten Haus arbeiteten.

8. Gasthaus 'Stübchen'

"Thurn ist ein Schuft, bei Firun. Aber er schenkt ein gutes Bier aus, der Mann."

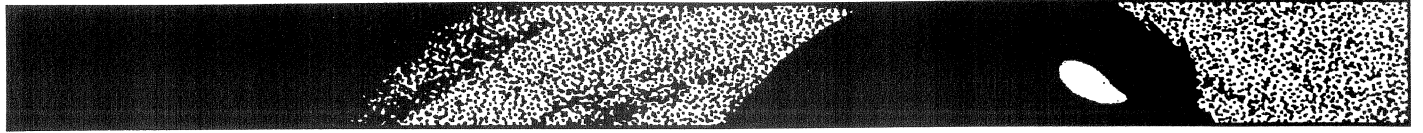
Nanob, der Jäger

Wer Groenvelden betritt und zielstrebig auf den Marktplatz zugeht, der wird nicht umhin kommen, mit Thurn Barenegg, dem Wirt des 'Stübchen' Bekanntschaft zu machen. Er achtet nämlich ständig darauf, ob nicht vielleicht Fremde in die Stadt kommen, denen er sein köstliches Bier anbieten kann.

Kaum erblickt, steht der stämmige Mann schon vor dem Besucher, begrüßt ihn freundlich und lädt ihn dann zu einem Becher Bier ein - natürlich auf Kosten des Hauses. Wer schließlich einmal von diesem Getränk probiert hat, möchte mehr davon haben, und so wird Thurn in wenigen Stunden einige Silberstücke verdienen.

Das Gasthaus selbst ist, verglichen mit den Wohnhäusern der anderen, sehr komfortable eingerichtet. Neben bequemen Stühlen sorgen kleine Schemel dafür, daß der Gast seine geschundenen Füße ein wenig hochlegen kann, und in einem Hinterzimmer steht eine Wanne, in der man ein warmes Bad nehmen kann. Dies ist durchaus ungewöhnlich, denn die Bewohner des Ortes baden zu jeder Jahreszeit im Bodir.

Auch wenn Thurn den großen Firun achtet und ihm ständig Opfer bringt, sieht er es nicht ein, nicht ab und an ein wenig zu



lachen. Da er bei den nüchternen Groenveldern nicht weit mit seiner Fröhlichkeit kommt, freut er sich über jeden Fremden, der es schätzt ein paar Bier mehr zu trinken und dabei ausgelassen zu feiern.

9. Gasthaus 'Eisriese'

"Groen und seine drei Brüder haben der Stadt nicht nur gegen den Troll geholfen. Vor langer Zeit einmal stieg aus den hohen Bergen ein Riesenlindwurm herab, um unsere Stadt heimzusuchen. Viele Häuser gingen in Flammen auf und dutzende Leute mußten ihr Leben lassen.

Da versammelten sie sich alle in Firuns Haus und beteten gemeinsam zu unserem Vater, er möge ihnen beistehen. Nachdem sie mehrere erjagte Tiere und gute Waffen geopfert hatten, kam mitten im Sommer ein heftiger Schneesturm auf - gerade als der Wurm im Anflug war. Aus dem Sturm traten die vier Eisriesen und packten das Ungeheuer. Mit ihren göttlichen Kräften zerrissensie den Wurm wie ein Blatt Pergament. Dann verschwanden sie wieder..."

eine Groenvelder Geschichte

Rhynia, die Wirtin des Eisriesen, kennt viele Geschichten von Groen und seinen Brüdern. Jeden Abend erzählt sie eine davon in dem kleinen Gasthaus, in dem noch nie ein Feuer die Gäste gewärmt hat. Dementsprechend wird es auch nur von firungefälligen Stadtbewohnern besucht. Jäger, Goldsucher und Fallensteller essen lieber im 'Stübchen' einen Teller Suppe.

Rhynia ist nicht nur die Wirtin des Gasthauses.

Sie geht jeden Tag auf die Jagd, kommt erst gegen Abend wieder und schenkt dann noch Getränke aus.

Das Gebäude selbst ist aus Holz gebaut und besitzt nur den großen Gastraum, in dem die Wirtin auf dem Boden schläft. Es zieht durch alle Ritzen und das Dach kann einem schweren Regen nicht standhalten. Besucher aus dem Mittelreich werden hier nicht glücklich.

Bemerkenswert in diesem Haus ist aber ein kleiner runder Tisch, an dem nur ein einzelner Schemel steht, auf dem niemals jemand sitzt. Jeden Abend stellt Rhynia einen Becher mit Wein darauf. Im Laufe des Abend kippt dieser dann aus unerfindlichen Gründen um, woraufhin die Wirtin den Tisch sauber wischt und den Becher zurück ins Regal stellt.

10. Lagerhaus

"Die Winter im Orkland sind lang und hart. Wohl dem, der es verstanden hat, sich im Sommer genügend Vorräte zur Seite zu legen."

Nanob, der Jäger

Für die Groenvelder gehört das Lagerhaus zu den wichtigsten Gebäuden des Ortes, denn die dort lagernden Vorräte gewährleisten, daß sie über den Winter kommen.

Verwaltet wird das Haus von Nhirmen Thaarn, die über alle Waren und Nahrungsmittel genaustens Buch führt. Ihr obliegt auch die Verteilung in den Wintermonaten.

Mehrmals in den Sommermona-

ten kommt ein Schiff aus Phexcaer nach Groenvelden, das dem Händler Dimosch Verstiger gehört. Er nutzt dann das Lagerhaus, um mit den Bewohnern der Stadt Waren zu tauschen, wobei er sie in erster Linie mit Stoffen versorgt.

Vor dem Lagerhaus befindet sich der sogenannte Marktplatz, auf dem einmal in der Woche die Groenvelder ihre Erträge präsentieren und diese gegen die Erzeugnisse ihrer Mitbewohner eintauschen.

11. Feldir aufwärts

"Besucht das Feldirtal und findet taubenei große Goldbrocken in seinem Bett."

Aushang, Nostria, 13 Hal

Von Groenvelden aus führt ein schmaler Pfad am Feldir entlang, der den Abenteurer tief in das Orkland hineinführt. Er wird nur von Jäger, Goldgräbern und Glücksrittern benutzt, so daß er oftmals kaum zu erkennen ist.

Nachdem man Groenvelden verlassen hat, stößt man nach etwa vier Stunden Fußmarsch auf eine kleine Schutzhütte, die noch aus der Zeit vor den Orkkriegen stammt und deshalb auch recht brüchig erscheint. Sie steht nahe am Fluß und ein hölzerner Steg kündigt davon, daß hier vor vielen Jahren Boote verkehrt sind.

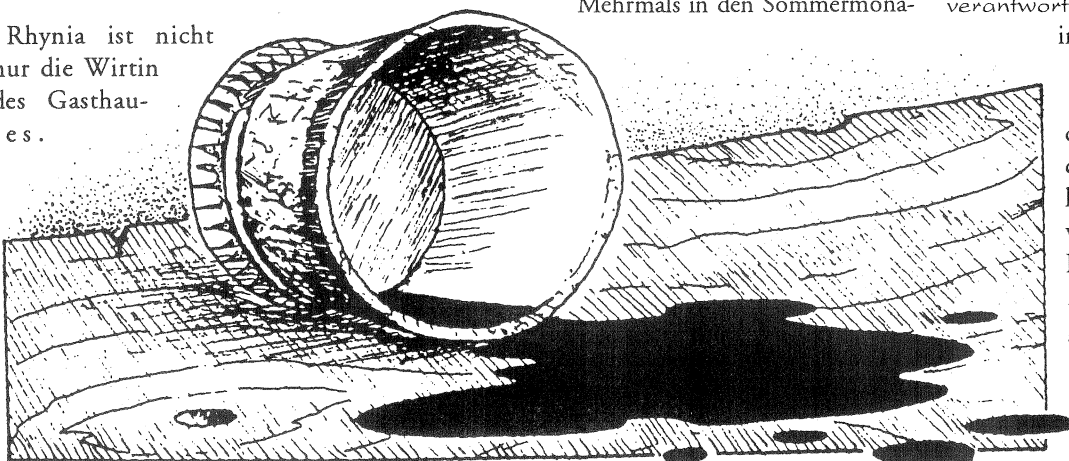
12. Ins Orkland

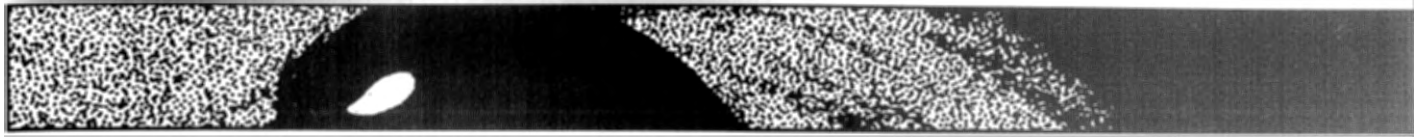
"Wir hatten uns über den Feldir setzen lassen, bestiegen die Pferde und folgten den Spuren der marodierenden Orks, die für den Tod zweier Jäger verantwortlich waren..."

in Groenvelden gefundener Text

Auf der anderen Seite des Feldirs begleitet ein kleiner Pfad den Lauf des Bodirs ins Orkland hinein. Viele sind in den vergangenen Zeiten in diese Richtung aufgebrochen, aber nur wenige sind jemals zurückgekommen.

Nach dreistündigem Fußmarsch erreicht der verwegene Wanderer die Ruine





eines Siedlerhauses. Ein nehegelegenes, verwildertes Kornfeld zeugt davon, daß hier einmal jemand der Zivilisation entkommen wollte.

Wohnhäuser

Bei den meisten anderen Gebäuden handelt es sich um schlichte Wohnhäuser, die sehr karg und schlicht eingerichtet sind. Die Fenster sind mit Läden versehen, die nur in der warmen Jahreszeit durchgehend geöffnet sind. In jedem dieser Häuser leben zwischen vier und acht Personen, die täglich ihrer Arbeit nachgehen.

Eine Legende —

“Der Zaubertroll aber konnte entkommen, und jeder fürchtete, er könne zurückkommen, um sich an den Menschen zu rächen. Doch Nhuri beruhigte die Bewohner der Stadt und sprach zu ihnen:

‘Ich will ausziehen, um wackere Helden zu finden, die unsere Stadt für alle Zeiten vor dem Troll beschützen werden.’

Zwei Jahre zog sie durch das Land und kam mit fünf Gefährten nach Groenvelden zurück. Diese bewachten die Stadt, und niemals wieder wurde Bhuur-Rhaak gesehen...”

Genau wie heute niemand mehr weiß, ob es jemals einen Zaubertroll gegeben hat, ist auch nicht mehr bekannt, ob Groenvelden in seinen ersten Jahren sechs Bewacher gehabt hat.

Doch es gibt viele andere merkwürdige Geschichten über den Ort, die man vorrangig in den Firuntempel des Nordens hören kann. Immer wieder tauchten nach diesen Erzählungen sechs wackere Kämpfer auf, die von einem Geweihten des Firuns angeführt wurden (siehe auch 2. Nhorwid-Turm). Einige Anhänger des Wintergottes, daß die Seelen der sechs Verteidiger ewig leben und immer wieder nach Groenvelden zurückkehren, um die Stadt vor dem Zaubertroll Bhuur.Rhaak zu schützen. Dieser

liegt irgendwo auf der Lauer, um sich zu rächen und um sich seinen Schatz, der noch immer in den verborgenen Gewölben der Inselfestung liegen soll, zu holen.

Spricht man Nhirmen auf diese Wächter an, wird sie jedem gern die bekannten Geschichten erzählen, aber jeder, der über etwas mehr Menschenkenntnis verfügt, merkt, daß die Firungeweichte nicht alles erzählt.

Wissenswertes —

In diesem Abschnitt möchten wir einige Schlagworte aufgreifen und sie in aller Kürze erläutern.

Feste

Neben den üblichen Festtage des Firun wird auch noch das Fest des Sieges begangen. Es findet am 17. Rahja statt, und zur Feier des Tages werden große Figuren gebaut, die den Zaubertroll und die vier Eisriesen darstellen. Nachdem diese einen ‘Kampf’ ausgetragen haben, mahnt Nhirmen die Groenvelder zur steten Wachsamkeit, denn noch immer lauert Bhuur-Rhaak irgendwo im Orkland.

Verglichen mit mittelaventurischen Siegesfeier ist das Fest des Sieges eher öde zu nennen. Es wird weder gelacht noch gesungen. Niemand spielt zum Tanz auf und als Zeichen der Enthaltbarkeit und Gottesfurcht trinken alle Groenvelder nur Wasser. Lediglich am Abend, wenn auf dem Platz vor dem Lagerhaus ein Schaf über dem Feuer zubereitet wird, kommt so etwas wie Geselligkeit auf.

Getränke

Neben Wasser und Milch gehören Himbeersaft und -wein zu den Getränken, die man in Groenvelden bekommen kann. Bier läßt sich lediglich Thurn, der Wirt des Stübchens aus Phexcaer mitbringen.

Hochwasser

Nur wenn die Schneeschmelze plötzlich einsetzt wird die Stadt Groenvelden von

Hochwassern bedroht. Zuletzt geschah dies ein Jahr nach dem Orküberfall, als niemand in dem Ort wohnte.

Insekten

Wie überall am Lauf des Bodir leben auch in der Nähe von Groenvelden unzählige Insekten, von denen viele gierig auf das Blut von Mensch und Tier sind. Die Groenvelder schützen sich mit einer grünlichen Paste, die sie Outon nennen. Sie lindert den Juckreiz und hält einige der stechwütigen Gesellen davon ab zuzustechen.

Speisen

Die Groenvelder leben vom dem, was die Natur und ihrer Hände Arbeit hergibt. Als einzige Spezialität könnte man eine fettige Getreidesuppe nennen, die in allen Haushalten gegessen wird.

Winter

Die Winter in Groenvelden sind mitunter echt lang. Es soll Jahre gegeben haben, in denen es schon in den letzten Tagen des Efferd geschneit hat, für gewöhnlich wird es aber erst im Travia richtig kalt. Die Jahreszeit des Firun dauert oftmals bis weit in den Phex hinein.

Der Bodir fließt aufgrund des Zustromes des Feldirs in der Nähe Groenveldens recht schnell, so daß er nur in sehr harten und kalten Wintern für längere Zeit vollkommen zufriert.

Personen —

Es gibt viele Charaktere in Groenvelden, die es zu beschreiben gälte, aber wir wollen uns an dieser Stelle auf zwei beschränken.

Nhirmen Thaarn

Die Firungeweichte ist Mitte dreißig und überragt mit ihrer Körpergröße so manchen Mann. Sie trägt die meiste Zeit Lederkleidung und flechtet ihr langes blondes Haar zu einem einzigen Zopf. Sie hat auf dem ganzen Körper Narben, die davon



an den Wintergott erzogen. Mit 17 Jahren erfuhr sie Weihe und bereiste anschließend mehrere Jahre lang den Norden Aventuriens, wo sie die Lebensart der Nivesen und Norbarden studierte. Schließlich kehrte sie nach Festum zurück und lebte dort im Dienste des Eisgottes und seiner Tochter. Während ihrer Studien stieß sie dann auf die Sagen und Geschichten um die Stadt Groenvelden und besuchte diese zwei Jahre vor Ausbruch des Orkkrieges.

Nachdem sie einige Zeit in Havena gelebt hatte - man hatte sie mit dem Aufbau eines Tempels für Firun in der Stadt am Großen Fluß betraut - hörte sie von dem Fall Groenveldens. Als gleich galt kam in ihr das Verlangen auf, dorthin zu ziehen, um die Stadt am Leben zu halten. Sie sammelte firungefäl-

lige Leute um sich und brach nach Beendigung der Orkkriege ins Orkland auf.

Nhirmen kümmert sich seitdem um alle Belange der Stadt, hilft den Menschen bei ihrer Arbeit und verwaltet das Erbe der Festung. Auch wenn sie nicht besonders hübsch ist, weckt sie mit ihren eisblauen Augen schnell das Interesse anderer Menschen, und es gibt niemanden, der ihr einen Wunsch abschlagen könnte. Trat man der verschlossen wirkenden Geweihten gegenüber, um etwas von ihr zu erfahren, wird man schon bald sehr überrascht sein, wieviel man ihr von seinem eigenen Leben erzählt hat.

Nanob, der Jäger

Zu den seltsamsten Besuchern der Stadt gehört zweifellos Nanob, ein Jäger, dessen Revier am Oberlauf des Feldirs zu finden ist. Er gehörte nicht zu den Siedlern, die zusammen mit Nhirmen Thaarn nach Groenvelden kamen, sondern lebte bereits vor den Orkkriegen in diesem Teil der Welt. Eines Tages tauchte er plötzlich in der kleinen Stadt auf, ging geradewegs ins Stübchen und verbrachte einen Abend bei

gutem Essen und reichlich Himbeerwein. Als Bezahlung legte er dem erstaunten Wirt einen Goldbrocken auf den Tisch. Dann ging er in Firuns Haus und redete dort eine Woche lang mit Nhirmen.

Anschließend verschwand er wieder in der Wildnis und wurde mehrere Monate lang nicht gesehen.

Nanob ist ein recht kleiner Mann, der ständig in Felle und Leder gekleidet ist. Zu seiner Ausrüstung gehören neben einem kleinen Rucksack, in dem alles zu sein scheint, was der Jäger benötigt, ein Dolch und ein nivesischer Kurzbogen. Sein Gesicht ist wettergegerbt und seine schwarzen Haare sind immer kurz geschnitten.

Während seiner Aufenthalte in Groenvelden, die unterschiedlich lang sind, findet man ihn entweder in einem der Gasthäuser oder auf der kleinen Insel, wo er mit der Firungeweiheten zusammen ist.

Nanob scheint für jede Lebenslage eine passende Weisheit zu haben, und viele Bewohner der Stadt suchen ihn auf, wenn sie einen Rat brauchen. In der Gegend von Groenvelden kennt er sich aus, und oftmals erzählt er von seinen Begegnungen mit wilden Tieren oder mit Orkstämmen. Fremde, die in den Ort kommen, lassen sich gern von ihm durch die Wildnis führen.



Nhirmen Thaarn

MU:	15	AG:	2	MR:	11
KL:	16	RA:	1	LE:	54
IN:	15	HA:	1	AE:	-
CH:	13	TA:	5	KE:	49
FF:	14	JZ:	1	AT:	14
GE:	16	NG:	3	PA:	13
KK:	12	GG:	1		

Stufe: 14 Größe: 1,83
Haarfarbe: blond Augenfarbe: blau
Alter: 37 Jahre Waffe: schw. Dolch

Herausragende Talente: Schußwaffen 17, Fährtsensuche 14, Wildnisleben 16, Götter und Kulte 15, Gefahreninstinkt 12

Nanob

MU:	13	AG:	4	MR:	6
KL:	16	RA:	5	LE:	76
IN:	18	HA:	2	AE:	-
CH:	12	TA:	1	KE:	-
FF:	14	JZ:	1	AT:	16
GE:	14	NG:	3	PA:	14
KK:	15	GG:	1		

Stufe: 17 Größe: 1,61
Haarfarbe: schwarz Augenfarbe: braun
Alter: etwa 45 Jahre Waffe: Dolch

Herausragende Talente: Schußwaffen 18, Tierkunde 14, Wildnisleben 18, Menschenkenntnis 15, Gefahreninstinkt 16, Sinnesschärfe 15