

Thorwal



Standard

Waterländisch, Kriegerisch, Traditionsbewußt, Zupackend, Treu, Tapfer

Preise: 1 SE, 1 Schilling, 2 Groschen, 0,1 Zwergentaler, 1 Dinar, 0,1 Amazonenkrone, 1 Schrumpfkopf
Auslandspreise: Kleinguldenland 2 Pfund, Großfernguldenland 3 \$, Postehernenschwertzien 5000 Rubel, Westlicher Zwergbergstaat 5 SEK, Südlicher Zwergbergstaat 35 SE, Froschland 20 FG, Burkland 6 Gulden, Öreländer 20 Kronen, Caesarien 5000 Lire, Knobiland 200 SE Balkanische Zwergstaaten 15 Orden

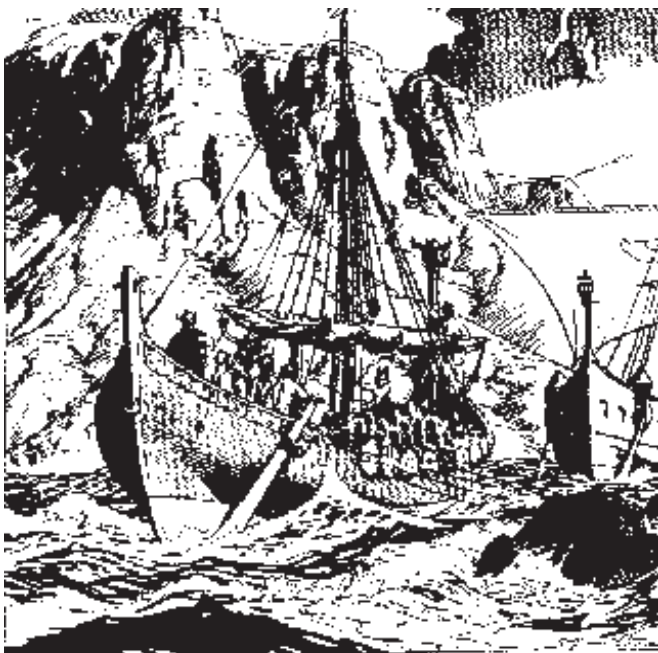
Thorwal, im Hesinde 18 Hal, irgendwann lange nach Bosparans Fall

Sieg an allen Fronten

**Thorwaler Ottas rauschen durch Nostris!
Geschichte wird gemacht, es geht voran!**

Wie im ärgsten Sturm sprüht die Gischt der Siegesmeldungen über das glückliche Thorwal hinweg, aus der Vielzahl der korrespondenzen haben wir eine repräsentative Auswahl getroffen:

Vom Eroberungszug auf dem Ingval und Rokal: "Wir kamen, sahen und siegten!" Schwarzkopf Nörmensen über die Operation "Flußsturm". Dazu meinte Ole Lebensbörnsen:



"Als wir skrajäschwingend landeten, war plötzlich kein Schwein mehr da!" Dreier Gumpertsen, Alerin aus Serske: "Wir kamen nach Flußburg ohne Hornissen und Rotzen, jetzt hab' ich mehr, als ich bedienen kann."

Mörben Plätzken, Steuermann auf dem wohl ersten und einzigen thorwaler Streitwagen nach der Schlacht vor Trondsand: "Wiss'n 'se, alle ham 'se über mir jelacht, weil ick imma beie Pferde im Stall vonne Heimdahl war. Wissen'se, der wo da in Serske die Pferde sich vermehren läßt. Na ja, jedenfalls ick seh' die Streitkarre da steh'n, mit die fetten Glenwinern vorne drann. Wissen'se, bislang war der Kriech nich so juut. Ick bin 'nen bißchen langsam mit die Füße mein ick! Und ick hau' keine Leute von hinten um, auch keene Nostriganer. Jedenfalls, bislang sind diese immer schneller vor mich wechjeloofen, undick konnt' se nich vonne Angesicht her mitte Skraja kriejen. Na, ick dann nix wie rauf auf's Steuerdeck vonne Streitwagen, den Heubäuchen die Peitsche jegeben und volle Kanne die Nostriganer ausgesprintet. Unn' wie die jeslotzt hamm, wenn dann auf'm Sulk'i sonn' ollscher Thorwaler gestanden ist. Die war'n vielleicht platt, vorher unn' nachher.

Eja, so sind sie, unsere tapferen Männer und Frauen. Wir sind Tag und Nacht bei ihnen, voran mit Euch, voran, voran!

Dies ist die die 3. überarbeitete Auflage des Thorwal Standard
Nr. 2, ergänzt um das Beste der Nr. 1(Online-Version)

Gespräch mit Hetmann Eldgrimm

Anlässlich der Frontberichterstattung unseres Kriegshelden Hetmann Eldgrimm beim obersten Hetmann Fronde gelang es unserer bewährten Redakteurin Eva-Maria Slime-Beutel-Schüberling dem kühnen Recken ein Exklusiv Interview abzurufen. Aufgrund seiner ausgeprägten Bescheidenheit war Eldgrimm bislang nicht bereit, Interviews zu geben.



Eldgrimm, die Friedensbedingungen diktierend

Beutelschneidern in Salzahaven, wenn wir das Holz unserer andergastischen Kumpels abholen wollten. Wir Thormaler sind zwar friedliche Rauffahrer geworden. Doch niemand kann uns das Recht auf Notwehr absprechen. Keiner überläßt seinen Hinterhof einer Bande von Halsabschneidern.

ES: Dies war auch immer die Meinung unserer Redaktion. Sollte man das Problem Nostria endgültig lösen?

Eld: Nun, es wurde ja einiges besprochen. Man könnte Andergast das Gebiet bis zum Ostufer des Flusses Urian und zum Nordufer des der Tommel zugestehen. Es gibt dort zwar Spuren alter thormal'scher Besiedlung, aber das kann ja durch Gelehrte entschieden werden. Wir bekommen das Gebiet vom westufer des Urian bis zum Nordufer der Tommel. Das gebiet muß zur Landnahme für die Söhne armer Bauern, heit- und ottaloser Thormaler freigegeben werden. Thormal braucht Boden. Die Region südlich der Tommel steht Alberniss zu. Wir

ES: Zuerst einmal möchten wir Dir den Dank unserer Leser übermitteln, für Dein Lehrstück thormal'scher Entschlossenheit. Ihr habt durch die denkwürdige Erstürmung des Hafenamtes ein Zeichen gesetzt.

Eld: Was heißt Entschlossenheit, war auch kein zeichen, daß Maß war voll, übertoll. Wir haben nur zurückgeschossen. wir fingen mit den schon lange nötigen Züchtigungen an. Die Anmache dieser Nostrier, Schlappsäcke allesamt, konnten wir uns nicht länger gefallen lassen. Das Holz war und ist Garant der thormal'schen Seemacht. Uns die Eichen zu nehmen, war eine miese Kriegserklärung. Typisch, so hintenrum, wie sie es immer gemacht haben. Immer wieder gab es Dreistigkeiten von der Ingvalschen Handelscompagnie und den

sollten diesen jungen selbstständigen Staat natürlich stützen.

Den Rokal mit dem befestigten Ort Flußburg/Peilinen haben wir ja schon in Besitz genommen, die Söldner der JHC haben sich verpikt, als zwei Ottas ankamen. Uns wird ein starkes Andergast hilfreicher Verbündeter sein im Kampf mit den stinkenden Schwarzpelzen und den Truppen dieses neuen Bernegroß Answin.

ES: Damit wären wir ja schon beim nächsten Thema: Wie schätzt Du die Drohung des Mittelreiches ein, Nostria zur Hilfe zu eilen?

Eld: Die haben genügend eigene Probleme, mit uns als Problem wäre es aus für diese Empormeuchler. Die sollten sich hüten. Es ist mir sowieso ein Rätsel, wie

dieser Giftmischer Answin Krähenschnabel (Eldgrimm lacht lange) (wieso? - der Setzer) es schaffen konnte,



die Familie des Ui Benain so auszuspielen. Der Benain, das ist ein Kerl aus echten Schrot und Korn, ganz nach meinem Geschmack. Umso weniger verstehe ich, daß er sich sein Fürstentum abnehmen ließ. Auch komisch, daß er seinen Schwiegersohn Brin nicht besser schützen konnte.

Wir sollten Albernia in seinem Kampf um Unabhängigkeit unterstützen. Dazu müßte man der neuen Machthaberin ein Angebot machen, den südlichen Teil Nostrias bis zum Tommel zu übernehmen. Gerade jetzt, wo das liebliche Feld wieder mit dem Hintern hochzukommen scheint, kann uns ein selbstständiges Albernia nur Recht sein,

Du siehst, bei diesen Problemen (das Orkgezücht im Norden darf auch nicht vergessen werden) ist es nichts als Maulheldentum, wenn die neuen Herren in Gareth uns drohen. Ihre Westflotte ist doch ein Witz, morsche Kolcher. Und jetzt wo Havena als Hafen verloren ist, kann ich über die Drohung nur lachen.

IS: Dank Deiner Entschlossenheit steht Thornwal vor und an neuen Ufern und kann in eine hoffnungsvolle Zukunft blicken. Nochmals vielen Dank für Deine Tatkraft. Möge Swafnir auch künftig mit Dir sein.

(Gespräch: Eva-Maria Glime-Beutel-Schüberling, Textdokumentation: Corfen Häpps, Zeichnungen: Frontzeichner Mjoldir Gänsekiel-Dürer, Kupferstecher: Birte Gänsekiel-Dürer-Cranach d.J. - auch bekannt als J. Foster)

Flußburg/Peilinen

Wie wichtig es war, daß in der Operation Flußstrom auch der befestigte Ort Flußburg/Peilinen eingenommen wurde, mag der folgende Brief aus dem Nachlaß des Händlers Mercator zeigen:

Peilinen/Flußburg, den 9. PKA 17 Hal

Hochverehrter Vater,
Peilinen würdest Du kaum wiedererkennen. Ca. 250 Einwohner beherbergt diese kleine Stadt inzwischen, Ja eine kleine Stadt ist es mittlerweile geworden und seine Bewohner nennen es nun Flußburg; zu recht. Ganz Flußburg ist von einer Palisade mit Wehrgang umgeben. Acht unterschiedlich große Türme vervollkommen den Schutzwall. Sogar in den Fluß hinein hat man noch zwei Türme mit Ketzen gebaut, gegen die Flußpiraten. Nach Nordwesten hin ist auf einem Turm eine Hornisse installiert worden. Diesen Aufschwung hat das Dorf dank der Ingvalschen Handelscompagnie genommen, die hier ihren nördlichsten Außenposten eingerichtet hat. Man kann es kaum glauben, aber 25 Söldner der Compagnie sind in einem Gebäude am Fluß untergebracht. Sie sorgen für die Sicherheit des Ortes und des Handelsweges nach Thornwal. Der Weg ist im Vergleich zu Deinen Erzählungen wesentlich sicherer geworden, auch wenn die Söldner nicht überall zugleich sein können. Mit der Compagnie kamen auch 15 Weberfamilien nach Flußburg. Sie verkaufen ihre Stoffbahnen, nachdem sie Die Wolle zuvor von der IHC kauften, wieder an die IHC. Sie verdienen nicht gerade viel. Bei den anderen Einwohnern sind sie unbeliebt, so daß sie ein eigenes Wirtshaus als Treffpunkt haben. Wohnen tun sie in zum Teil sehr heruntergekommenen Häusern, die ausnahmslos der Compagnie gehören. Einige Bauernfamilien und die Handwerker haben von der Entwicklung enorm profitiert. Sie versorgen die IHC mit Proviant, etc.; sogar Kartoffel werden angebaut, gehandelt und exportiert, allerdings auch nur durch die IHC. Viele der kleinen Bauern sind aber weggezogen (worden), ihr Grundbesitz wurde von der Compagnie zu Spottpreisen aufgekauft. Mit dem Wohlstand kamen auch die Götter an diesen aufstrebenden Ort: Die IHC baute einen Phextempel, in dem zwei Phexgeweihte Dienst tun. Die wohlhabenderen Bürger finanzieren einen Traviatempel. Ich selbst werde morgen nach Thornwal aufbrechen, da gegen das Handelsmonopol der IHC nichts auszurichten ist. Die Compagnie weigerte sich mir wenigstens einen Söldner zur Verfügung zu stellen. So mache ich mich zusammen mit unserem Gehilfen allein auf den Weg. Der Kommandeur versicherte mir, daß der weg sicher sei...

Kultur im Standard, Standard der Kultur

von Ihrer Magnifizenz, Cellhana von Khunchom

In Gareth konnte sich an der dortigen Fakultät für Denkkunst an der befindlichen Akademie der gottgefälligen Künste erst-mals ein Sohn unserer Stadt Thormal mit der als bahnbrechend bezeichneten Arbeit „Über das Wesen des Thormalers an und für sich“ habilitieren. Die Arbeit enthält nach übereinstimmender Meinung des Lehrkörpers den ersten ernstzunehmenden Versuch, daß Wesen unserer geliebten Heimat in wissenschaftlich haltbarer Thesen zu fassen. Der Autor Husquarna Dorschklüter, übrigens ein Bruder des bekannten Ottaführers, Döbel, kommt in seiner Arbeit zu dem bedeutenden Schluß, daß die „Verbundenheit des Thormalers mit der Natur, die eine instinktive Auffassungs-bereitschaft für die Gesamtheit der natür-lichen Botschaften impliziert mit einschließt, den größten Teil des Erfolges der Thor-waler und damit eben auch einen wesentlichen Bereich des thormal'schen Wesens an und für sich zu erklären vermag.“ Dieser radikal naturdenkerische Ansatz ist erstmalig auf ein Volk angewandt worden. Laut Dorschklüter geht er auf einige Thesen Ro-hals des Weissen zurück, der es vermieden hätte, dem Wesen der Völker ergründend und eben auch wertend nachzugehen.

Heftige Kontroversen löste eben dieser wertende Teil der Schrift Dorschklüters aus. So wurde allgemein in der denkerischen Literatur der analytische Ansatz hoch gelobt, aber beispielsweise lehnte der tulamidische Denker Mirco Dannunzio (in: hesindische Schriften, Nr. 23, S. 45-59, 17 Hal) die Anwendbarkeit der Methode auf Thormal ab, solange nicht die prägende Rolle der Tulamiden im Bezug auf die aven-turische Natur geklärt sei.

Ernstzunehmender war der Einwurf Sithilf, Sohn des Röber (in Der Zwerg denkt! - programmatische Schriften zum Zwergen-tum, Nr. 238, S.2 - 44, 17 Hal), der die allgemein als am naturverbundensten geltenden Elfen (s. Adamant Scheinwerfel, „Elfen in ihrer natürlichen Umgebung, Verlag Wissen ist Macht, Warunk, 13 Hal) insbesondere in ihrer machtpolitischen Erfolglosigkeit als Gegenbeispiel darstellte. Dieser Einwurf konnte mit dem Hinweis auf die prinzipielle Verschiedenheit von Mensch und Elf entkräftet werden, wie ihn H. Dorschklüter in seiner Arbeit auf S. 32ff ausführlich dargelegt hat. Zudem haben sich laut Dorschklüter die Elfen niemals mit der gewaltigen Kraft des Meeres messen müssen, dessen volkscharakterprägenden Einfluß Dorschklüter nicht müde wird vorzustellen.

Eine weitere Parallele zieht Dorschklüter aus der auffallenden Synchronizität des Aufstrebens von Thormal und des Born-landes. beide Völker seien der nördlich-rauen Natur und eben als 2. Prägungs-komponente den Weiten des Meeres in besonderem Maße ausgesetzt. Allerdings

überwiege bei den Bornländern das „Agraische“, weshalb sie z.B. im Vergleich zu den Thormaler Schiffen eine signifikant geringere Kaperquote gegenüber den Gale-ren der Sklavenstaaten haben. Auch Al'An-fa sei als seefahrende Nation leider zu eini-gem befähigt, wie die letzten Monate zeig-ten, denn sie errangen die Siege über die bezeichnenderweise meeresunerfahrenen Novadis mit erstaunlicher Leichtigkeit. Al' Anfa hätte aber schon von der überlegen machenden Prägungskraft der Natur her, der die nördlichen Gegner ausgesetzt sei-en, keine Chance. Er zitiert, nach seinen Thesen treffend, Kaiser Hal: „Dieser Krieg war für den Feind verloren, noch bevor er begann!“ (Hal, Kaisersprüche, Gareth)

Überraschenderweise kommt die härteste Kritik an dem Werk vom Bruder des Autors. Gedanken, die ich Ihnen, liebe Leser, nicht vorenthalten möchte, weil aus ihnen echt thormal'sche Erfahrung, doch auch eine be-klagenswert denkefeindliche Haltung spricht. Döbel erklärte, wir zitieren wörtlich aus beglaubigten Abschriften eines Thekenmitschriebs, daß das Buch seines Bruders „verquirelte Seeschlangenscheiße“ sei. Er habe sich tagelang durch das Werk seines „durchgeknallten“ Bruders gequält, und sei „dabei seekrank wie nie gewesen!“ Als erster Schritt habe er ihm den monatlichen Wechsel nach Gareth gesperrt. Sowas käme dabei rum, wenn man daß Brüderchen gewähren lasse und ihn nach Gareth schicke. Heute hätte er eine bessere Methode, „jeden Tag ein paar hinter die Lüstern, wenn er nicht spurt und ab auf die Otta!“ Döbels Ansicht nach ist dieser „ganze Stubenhockererguß reif für den Orkus“.

Abschließend bleibt zu bemerken, daß die Arbeit Husquarna dorschklüters einen sehr interessanten analytischen Ansatz bietet, den zu verfolgen sich lohnt. Insbe-sondere bietet er einen erfrischend nichtre-ligiösen Erklärungsansatz. Alles in allem also eine große Leistung, die in verschie-denen Publikationen der geistigen Eliten Aventuriens bereits ihren Niederschlag ge-funden hat und sicherlich weiterhin Impulse geben wird.

Nachrichten

Guerilla-Krieg im andergastisch-nostrischen Grenzgebiet? Ein Kadegast I., der sich selbst für den legitimen König von Nostria und Andergast hält, wirbt zur Zeit Söldner an, um seine wunderlichen Krönungsansprüche durchzusetzen.

Die Gesandten Andergasts und Nostrias wurden beim obersten Hetmann vorstellig, um ihn zu bitten, die Werbeaktionen des dubiosen Kadegast I. zu unterbinden.

Nachruf auf Jever Beckson

Wir gedenken
einem edlen Skalden, gestorben am Anfang einer Lauf-
bahn, die fern von der Heimat aufging wie ein Komet, doch
so schnell und unbegreifbar ein Ende fand. Wir gedenken
der Zierde seiner Junft (na, so jung und schon so toll? – der
Setzer) (das wohl, das wohl – der Chefredakteur), dem
blutjungen Skalden Jever Beckson, dessen Leib nun im
kühlen Grab ruht, dessen Stimme, seien wir gewiß und
getröstet, an Swafnirs Tafel Beifall gewinnen wird. Ge-
rade in dieser großen Zeit erreicht uns wie ein Zeichen
Swafnirs die Sammlung seiner wichtigsten Lieder, die ei-
nem seiner Befährten unverfälscht erinnerlich waren. Möge
der Geist, auch der Frohsinn, dieser unbedingt thormal –
befahende Tenor der Epen unseren Lesern Freude, Mah-
nung und Forderung zugleich sein. Wir dokumentieren hier
vollständig, mit den Erklärungen, die sein Kamerad zu den
herrlichen Zeilen schrieb:

Wir hatten gerade eine recht ekelige Sache im hohen Nor-
den hinter uns, betraten eine Pinte und waren beim ersten
Bier, als Freund Jever uns noch einmal die letzten Tage
vor Augen führte:

Im hohen Norden

Im Lande der Firnenelfen
lag es an, Nivesen zu helfen
und es tat uns gar sehr schocken
zu heilen waren Zorganpocken.

Doch mit Hilfe der Travia
sind alle Helfer wieder da.
Die Göttin schloss die Wunden
und weiter ging's mit Schlittenhunden.

Nach den Befahren allerlei
ist der Norden nun vorbei
und trieb den hellen Barden
hinein in Tannenzäpfers Laden.

Einige Tage später, wir sprachen in trauter Runde von
den Lieben daheim, stimmte Jever Beckson seine Sack-
pfeife und bot einige melancholische Weisen dar. Mitten
darin unterbrach er sich und sagte, er wolle einmal viele
Söhne haben, die... (zwei Zeilen tränenverschmiert, d. Re-
daktion),... den kleinen Kerls nun dieses in der Wiege sin-
gen.

Das thormal'sche Wiegenlied

Schlafe, mein Möwlein, schlaf ein
Swafnir läßt keinen herein.
Und viele Ottas rauschen
die Segel sich prächtig bauschen.

Schlafe, Du Muschel, schlaf ein
der Papa kommt bald wieder heim
kommt aus bunten, fernen Landen
hat geschlachtet Al'Anfas Banden

Schlafe, mein Bernstein, schlaf ein
bald wirds ruhig um Dich sein.
Morgen darfst Du Äxte werfen
und Mamas Säbel schärfen.

Es befand sich in unserer Mitte eine bildhübsche Travia –
Beweichte, die so gar nicht verhuscht und ihrer Göttin eine
aufrechte Streiterin und tapfere Bekennerin ist. Sie rührte
wohl an der zarten Saite, die von Swafnir in der Brust
eines jeden rechtfühlenden Skalden gespannt wurde.

Die Travia-Preisung

Es schweift mein Geist durch Borons Räume
und zeigt mir meine Wünsche auf.
Auch wie ich am Tag träume
davon sei dieses Liedes Lauf.

Nach einer ewig langen Reise
kam ich nach Hause wunderbar.
Ich den Herd im Langhaus preise
der mich nun wärmt, dank Travia.

Und dann ihr Ihr Bild in blanken Fliesen
mit sanften Blicken immerdar.
Sie nie gekannt jedwelche Krisen
zu Hause sorgend, dank Travia.

Wollt mein Glück mit Händen packen
meiner Kinder reiche Schar,
so hell die roten Backen
sind gutgenährt, dank Travia.

Hach, so wär's nach meinem Herzen
wie ich wollt' es würde wahr,
doch nie es tut mich schmerzen

ich weiß es wird – dank Travia.

(gewidmet der Travia-Geweihten Shaya)

Eja, und dann ein Abend, so wie wir alle ihn schätzen. Es gab Bier, ein wenig Ablenkung und eine mächt'ge Schlägerei. Wir Freunde entschieden den Streit für uns, nicht zuletzt durch dieses Lied. Ein kurzes zwar nur, aber wer erwartet von einem echten Skalden, nur singend zuzuschauen. Er konnte seine Weisen auch unter das Volk trommeln, mit den Fäusten!

Das Sauflied

Wer hat ein echt thorwal'sches Wesen
wo jeder Zweifler kann genesen.
Wer haut zu mit ries'gem Zoffa?
Das wohl, das Wohl, der Offa!

Ein alter, kühner, kühle Recke,
er ließ viel Leichen auf der Strecke.
Wer haut zu wie mit der Flosse der Wal?
Das wohl, das wohl, Balfens Heimendahl!

Dann wieder auf See, hier waren wir alle, doch besonders
er in seinem Element. Ich weiß es noch wie heute, gerade
verschwand der Strand hinter der Kimm, wir dachten an
den Hafen, ans Bier..., und da brachte uns dieses Lied
wahrhaftig auf Vordermann.

Das Landlied

Wenn ich am Lande wäre
zög' es mich hin zum Meere,
es käme das große Fernenweh
wär' ich jetzt nicht auf See.

Die Welle am scharfen Bug
mit hellem klang sie schlug
läutelt hinfort den Zug
es schwindet ländischer Trug.

Auf See wird der Hafen erst schön
ich hab' noch im Ohr ihr Gestöhn.
Dennoch, erst in der Ferne
hab' ich das Mäd'el gerne.
Es klären sich die Sinne,
ich stündlich Freiheit gewinne,
der Wässer salz'ge Luft
des freien Menschen Duft.

So fuhren wir denn hinan und sein letztes Lied soll, kann
und muß sich jedem Thormaler ins Herz bohren. Es war
ein politisch wacher, ein sehender Mann. Lassen wir uns
und unseren Kindern dieses Lied Wunsch und Ziel sein,
dem Jever Beckson zu gedenken.

In den Krieg

Es brennt, Al'Anfa brennt
da sehet, Tar Honak rennt.
Sie kämpfen mit Swafnirs weihe
laut gellen der Feinde Schreie

Auf, auf ins Gefecht
voran, Du stolzes Geschlecht.
Hau drauf, is' dein recht
und danach wird gezech.

Sinweg fegt ihr Sturm
legt jeden stolzen Turm.
Und siehe, feste Mauern fallen
wenn Thormaler darauf prallen.

Ja, es zieht die Masche
Al'Anfa sinkt in Asche.
Mit Schätzen beladen sie geh'n
nach Hause, nach Thormal, nach Prem.

Wir wollen unseren Lesern nicht die Totenrede vorenthal-
ten, die der Boron-Geweihte Fondor unserem Freunde zu-
gedachte.

Efferdmadamal, 17 Hal

Für seine Gefährten unfaßbar ging er unverhofft früh in
Borons reich ein. Doch am 27. Rondra 17 Hal mußte er
die Übermacht der Dämonen erkennen. Möge er noch lan-
ge auf Swafnirs Flossen reiten. Bis zum letzten Atemzug
hatte er noch ein aufmunterndes Liedchen auf den Lippen.
Er war eine Pracht seiner Gilde. An ihm können sich viele
ein Beispiel nehmen. Möge einst seine vollständige Ge-
dichtsammlung große Verbreitung finden.

gez. Fondor (Boron-Geweihter 7. Stufe, dank ihm)

Jever Beckson hinterläßt Eltern, einen Bruder und eine
charismatische Schwester.

III - Thormal Top Ten

Impressum

Travia, 17 Hal:

- 1.(-) Dreckig, feige und gemein, ja so muß ein Schwarzmops sein
„Die Heilkundigen“
- 2.(1) Wir sind die Welt
„USA - Unierte Skalden für Abenteuerien“ (Der Erlös kommt dem Sklavenhilfswerk zugute)
- 3.(3) Wir lagen vor Maraskan
„Windfänger-Chor“
- 4.(6) Geboren wild zu sein
„Steppenelf“
- 5.(9) Irgendwann gibt's ein Wiederseh'n
„Sieglinde“
- 6.(5) Klingelling-Klingelling
„Agnetha und Anafried“
- 7.(4) Sand in den Stiefeln aus Thalusa
„Die Windjungs“
- 8.(2) Kenn ein Land
„Die Abenteurer“
- 9.(-) Der Tag an dem Van Haftern starb
„Das Olport Quartett“
- 10.(-) Erinnerungen werden mit Äxten gemacht
„Die Sex Armbrüste“

Hesinde, 18 Hal

1. (-) In den Krieg
„Jever Beckson Wiedergängergruppe“
2. (10) Erinnerungen werden mit Äxten gemacht
„Die Sex-Armbrüste“
3. (1) Dreckig, feige und gemein, ja so muß der Schwarzmops sein
„Die Heilkundigen“
4. (-) Laßt uns Vulpo gedenken
„Kjaskar Knallfaust“
5. (-) Rondra, laß mich rein, laß mich raus
„Die Efferd Chöre“
6. (-) Das Klistier mit Waskier
„Die Mastdarmzotten“
7. (4) Geboren wild zu sein
„Steppenelf“
8. (-) Mein warmer weicher Olporter
„Das Olport Quartett“
9. (-) Frau am Herd ist nie verkehrt
„Die Wiedergänger“
10. (-) Wir wollen unseren alten Hal wiederhaben
„Die Exilanten“

Der Thormal Standard erscheint im Aufbau Verlag
Thormal, Hetfrau Barthelt Str. 10, Freie und alte Raperstadt
Thormal.

Herausgeber: Gurt Bucerison, Rudolfske Lugfindling

Verantwortlicher Chefredakteur: Hjalmar Karlson-
Dhnepropeller

Politik: Eva-Maria Slime-Beutel-Schüberling

Kultur: Ihre Magnifizenz Cellhana von Rhonchom

Anzeigenaquisesse: Wanka Speckseite

(Es gilt die Anzeigenpreisliste vom 3. Rondra 15 Hal)

Die einzelnen Beiträge geben diesmal meistens, aber trotzdem
nicht unbedingt die Meinung der Redaktion (und des
Setzers!) wieder.

Druck: Aufbau Verlag

Einem Teil der Ausgabe liegen Prospekte der Firmen
Holzbeinbau Heimdahl und der Neulandverwertung GmbH
bei. Wir anempfehlen diese Beilagen der gefälligen
Aufmerksamkeit der werten Leserschaft.

Anzeigen

Galerenterror, Bierzwang und Widerstand! Neue
Flugschrift der thormalerInnen radikalen! Themen: Sozio-
kulturelle Aspekte der Sklaverei - Ist der Sklave innerlich
frei? Gegen Ottamuff; Lale Traviata über die Urschrei-
Kommune auf Skerdu; Alternative Küche: Ganzheitliche
Aspekte beim Kinderhack; Farbstoffreies Essen in der
Bordküche. Lieferung nur per Boten bei Ann-Archy
Isswatt-Anners, Bitzel-Batzel-Butzelgäh-chen, Thormal

Traditionsotta „Passusia Premitivia“ sucht konservative
Thormaler, die an einer Kreuzfahrt nach alter Väter Sitte
nichts Schlimmes finden. Vorrangig werden entlang der
aventurischen Küste gelegene Kleinstädte angefahren, die
durch schöne Frauen, prächtige Bauten, Reichtum etc. pp.
geeignet sind, den Sinn unserer Besatzung für das Schöne
an Sich zu schärfen. Auskunft beim Förderverein „Gutes,
altes starkes Thormal“ c/o Schmissfliege Mensurenensens,
Auriler.

Bist Du auch

- aus einer Otta verstoßen
- Überlebender einer untergegangenen Otta
- entrechtet und vertrieben aus ehemaligen thormal'schen
Niederlassungen

Dann werde Mitglied im Bund der Heimat - und
Ottalosen und Entrechteten (BHE), Hetfrau Barthelt
Str. 12, Thormal. Wir kämpfen für Deine Rechte als
freier Thormaler.

TANZEN

BIS DIE FETZEN

FLIEGEN



STEPENELF

„Der Woityla“

Wie angekündigt folgt hier ein neuer Dämon, der große schreckliche Bruder des gar grauslichen Millowitsch, der furchterregende gehörnte Dämon Woityla*

Name: Woityla

MU: 3 KL: 17 CH: 19 GE: 8 KK: 5

LE: 100 RS: 6 MR: 20 AT/PA: 0/0

TP: 1SP/KR (Krallen) GS: 2/20 MK: 20

Herrausragende Talente:

Bekehren, Betören, Feilschen, Transversalis beherrscht er perfekt.

Er ist 0,3 Schritt groß, von hellblauer Farbe und hat zwei Hörnchen die aus seiner Strickmütze hervorragen. Er trägt am liebsten dicke Thorwaler, die seine zwei Stummelflügelchen auf dem Rücken verdecken. Mit seinen Klauen kann er sich auf den Schultern seiner Opfer festkrallen.

Am liebsten hält er sich bei Mama auf und traut sich wegen seiner Feigheit nicht aus seiner Spähre, deshalb ist es auch so schwer ihn zu beschwören. Allerdings verfügt er über einen ausgeprägten Familiensinn, weshalb er immer dann ungerufen erscheint, wenn sein Bruder „Der Millowitsch“ ihn ruft. Einmal erschienen, überzeugt er seine Opfer von der Sinnlosigkeit ihres Daseins und Tuns.

Für die Beschwörung muß dem Magier eine Probe auf Heptagon und Krötenei + 6 gelingen. Danach legt er drei MU-Proben ab, die um seinen Aberglauben erschwert werden, um ihn zu beherrschen. Die Beherrschung kann nur solange aufrecht erhalten werden, wie Sichtkontakt besteht. Gelingt die Beherrschung nicht, gelten die Regeln für mißlungene Beherrschungen. Bei Gelingen muß der Magier 5 ASP/SR aufwenden und er kann nun das jeweils nächste Opfer des Woityla bestimmen. Er teleportiert sich dann auf die Schulter seines Opfers wo er sich mit 1 SP/KR festkrallt. Der Woityla fängt sofort an sein Opfer davon zu überzeugen, daß es keinen Sinn hat seine begonnene Aktion fortzusetzen, da sowieso alles viel zu gefährlich, zu schwierig, zu hoch etc. sei. Typische Redewendungen: „Hör' doch auf, schaffst Du ja doch nicht! - Laß' es bleiben, die anderen sind viel stärker als Du! - Du wirst höchstens einen Arm verlieren oder Dir ein Bein brechen!“ Die Folge dieser defätistischen Reden, ist die Halbierung des Mut-Wertes beim Opfer.

Das Opfer kann jede 3. KR durch eine bestandene MU-Probe (Achtung: Neue Werte) seinen Mut um 2 Punkte wieder erhöhen. Ist der Mut wieder auf dem ursprünglichen Wert, kann der Magier ein neues Opfer



bestimmen. Mißlingen die ersten drei Proben, so muß das Opfer den Verlust eines permanenten Mut-Punktes hinnehmen, was von Woityla mit der Bemerkung quittiert wird: „Tja hättest Du bloß auf mich gehört. Jetzt siehst du was du von Deinem sinnlosen Tun hast.“ Sollte das Opfer gleich erkennen, daß der Woityla Recht hat und nur sein Bestes will, so bleibt es vom möglichen permanenten Verlußt eines Mut - Punktes und tragischen Verletzungen verschont, ist aber für den Rest des Tages so demoralisiert, daß es sich selbstzweiflerisch in eine dunkle Ecke verzieht und sich ausschließlich mit dem Sinn des Lebens an und für sich beschäftigt. Einzig der Zauber Verwandlung beenden befreit das Opfer von seinen Depressionen (Der Heldentypus „Drewermann“ erhält nur halben Schaden).

Sollte ein Held so vermessen sein den Woityla mit einer magischen Waffe oder mit Magie angreifen zu wollen, so schreit er wehklagend: „Papa hilf mir!“. Und was dann passiert könnt Ihr im nächsten Standard lesen.

Anm. : * Ähnlichkeiten mit nichtaventurischen Personen können nicht ausgeschlossen werden

Pflanzenökologie nach Betul

Die Pflanzenauflistung im Anhang des Reisehandbuches ist nicht geeignet, ein „realistisches“ Pflanzensuchen zu spielen. Keiner sucht nur nach einer Pflanze und übersieht dabei den Rest. Man schaut doch: Was blüht denn da? So wittern die Helden durch die Pampa und pflücken Blüten und Blätter, zerreiben, riechen und durchpflügen die Tiefen des Hirnes: Hat der goldene Kifferling nun vielgefingerte, zart gezähnelte Blätter? Endlich konfrontiert der Zufall die Helden mit allen Pflanzen, das ewige „Suche Wirselskraut“ hört auf!

Der Meister muß die Region aufblättern (s.u.) und die Pflanzen der Geländeform im Auge haben, wo die Helden gerade sind. Die Pflanzen sind in der Reihenfolge des Reisehandbuchs (Anhang III) durchnummeriert. Grenzfälle sind durch Hinzuziehen oder Mischen zweier Regionen/Geländespalten lösbar.

Der Meister beachte, daß sich die Helden mit 2 Pflanzenkundeproben um Verarbeitung, Konservierung und Lagerung bzw. Transport der grünen Muntermacher verdient machen. Ein Verfallsdatum und die Zubereitungsart gehören nach der kaiserlich-garethischen und all-aventurischen Medizinalordnung zu jedem Fund!

Ablauf:

Nach einer gelungenen Pflanzenkundeprobe gibt der Held seinen Probenüberschuß (d.h. wieviele Augen besser als „gerade bestanden“) dem Meister bekannt und würfelt 2W10, 1W20 und 1 W6. Die 2 W10 ergeben nach sinniger Reihung Zahlen zwischen 0 und 99. Die Pflanze, deren Nummer (s. Spalte: No) am nächsten an dem Ergebnis 2W10 +/- 2 liegt, ist dann gefunden:

- wenn die Pflanzennummer im Bereich 2W10 +/- 2 liegt und
- wenn der Pflanzenkunde-Überschuß $\geq$ der Zahl in der Wissenspalte und
- wenn 1W20 $\leq$ der Häufigkeitszahl in der Landschafts-Spalte ist.

Bei gleichen Abständen des 2W10-Wurfes zu zwei Pflanzennummern entscheidet der Zufall, welche Pflanze es ist. Falls der 2W10 Wurf > 65 findet der Held sogar 2 Pflanzen (wenn zusätzlich zu denen im Handbuch aufgezählten Pflanzen noch andere verwendet werden, erhöht sich logischerweise die Zahl ab der man zwei Pflanzen findet), also 2 x 2 W10 und 2 x 1W6 würfeln, mit Glück (nochmals 2W10 > 65) noch mehr 1W3 (1W4 / 1 W6) Portionen/Blätter/Wurzeln werden gefunden.

Beispiel:

Alrik befindet sich in der grünen Ebene, mithin in der „Kaltwinter Region“. Er macht eine Pflanzenkunde-Probe mit einem Überschuß von 15 (inkl. nichtverbraucher TaW). Daraufhin würfelt er mit den 2W10 eine 75. Da es aber nur 65 offizielle Pflanzen gibt, könnte er zwei Pflanzen finden und würfelt diesmal 2x die 2W10. Jetzt hat er die Ergebnisse 22 und 65. In der Tabelle der Kaltwinter Region gibt es aber weder die Pflanze 22 noch 65, folglich wird nun überprüft, welche Pflanzen in dem Trefferbereich +/- 2 liegen; also 20 - 24 und 63 - 65 (weil es ja nur 65 gibt). Am nächsten an 22 ist die Pflanze Nr. 21, hier wäre aber eine Überschuß von 18 bei der Pflanzenkundeprobe nötig gewesen, folglich denkt Alrik, es handle sich um Gras (nicht das zum rauchen - der Setzer). Im Bereich der 65 liegt lediglich Pflanze Nr. 63, den nötigen Überschuß von 8 hat er mit 15 übertroffen, er würde sie also finden, wenn er mit dem W20 5 oder weniger würfelt (Häufigkeit in der Steppe), wieviel er von dem Kraut dann findet bestimmt der W3.

Aventurie wurde vom wohlbekannten, pflanzenkundigen Waldelf Betul in drei botanische Regionen eingeteilt, deren Übergänge fließend sind.

Die „Region kaltwinterlicher Pflanzen“ erstreckt sich etwa der Linie Thorwal -Festum. Danach folgt die „Region warmwinterlicher Pflanzen“ mit der südlichen Grenze entlang der Linie Kuslik-Perrikum. Südlich dieser Linie liegt die „Region sommerlicher Pflanzen“

Der gelehrte (deswegen hält er sich immer so vornehm zurück - der Setzer) Elf teilte jede Region nach den geomorphologischen

Gegebenheiten grob in einige Geländeformen ein. Das u.U. arg vereinfachende System mußte zum Erreichen einer ersten aventurischen Pflanzenökologie in Kauf genommen werden. So fällt unter „Wald“ auch dessen feuchter Rand, „Steppe“ umfaßt alles von der nassen Wiese bis zu großen Graslandschaften, zum „Sumpf“ zählen auch Auen, Wasser und Uferbereiche, zum „Gebirge“ gehören Hochebenen und Berghänge

Die Pflanzen der Kaltwinter-Region

No/Wissen	Wald	Steppe	Sumpf	Gebirge
1/15	2	1	1	
3/10			4	
5/15	6	2		
6/8	4	1		
7/5	1	1	5	
14/6	1	1	8	
15/8	3	4		1
21/18			1	
30/8	1	2		
31/18	2			1
34/6	1	1		3
35/18	2	2	3	
37/18	1	1	2	1
40/25	1		1	
44/12	3		1	1
45/12			4	
46/8	2	4		
48/15				6
49/4	6	12	7	2
51/16	1	2		
52/6	8		3	
53/5	5			
54/8	11	6	1	1
56/18				3
58/4	1	8		1
63/5	7	5	1	2

Die Pflanzen der Warmwinter-Region

No/Wissen	Wald	Steppe	Sumpf	Gebirge
1/15	2	1		
6/8_	4	1		
7/5			6	
8/6	4	8		2
11/7	4	8	12	
20/10	5	3		1
25/18	4	1		
27/6		3		2
28/10			6	
29/7	5	4		2

30/8	1	2		
32/25	1	1		1
34/6	1			2
35/18	2		3	
40/25	1		1	
46/8	2	4		
48/15				6
49/4	6	12	7	2
52/6	8		3	
53/5	4			
54/8	11	6	1	1
57/12		8		
58/4		8	1	
62/4	8			
63/5	7	5		2

Die Pflanzen der Sommer-Region

No/Wissen	RW	W	St	Su	Ge	Wü
2/12	5	2		4		
4/6		5	1	3	1	
7/5				6		
9/5	2	1				
10/9	1			3		
11/7	6	4	5	12		
12/4	2		4		5	
13/5	3	4	2			
16/7	5			3		
17/12			3			1
18/10	6	4				
19/18		2				
22/21	1	1		1		
23/12	3			1	1	
24/12				1		
26/10					1	2
27/6			3		2	1
30/8		1	2			
33/12	3	1				
36/5		4	1		6	
38/10	8	5	1			
39/7		3				
41/10		2			3	
42/15					5	
43/18	5	2			2	
46/8		2	4			
47/4	3	1				
48/15					6	1
49/4		6	12		6	2
50/7			2		8	
55/21	5	4			4	
58/4		7	1			
59/15	2	1				
60/21	1					
61/6		6			2	
62/4	6	8				
63/5		7	5		2	

Wer weitere Pflanzen benutzen möchte, dem sei das bei MoA erschienene Kompendium Nr. 3 empfohlen.

Ergänzungen zum Kreaturenbuch Rubrik: Haarige Freunde

Diese aventurischen Lassies sind endlich meisterfreundlich!

Der Schwarzmops, Orkhund

1. Stufe 2. Stufe 3. Stufe

MU:	1W+2	+6	+3
GE:	1W+3	+5	+4
KK:	1W	+5	+2
NG:	1W+4	-2	-1
HA:	1W+5	-1	-1
RA:	1W	-1	-2
LE:	1W+3	+14	+12
RS:	0	+1	+1
AT:	5	+7	+3
PA:	0	+2	+1
GS:	6	+3	+1
AU:	35	+35	+35
MK:	3	+8	+6
TP:	1W-2	1W+4	1W+5

Traglast: 0

Fährtsuche: Geheimbefehl der Orks, derzeit unbekannt

Schulterhöhe: 0,35 - 0,45 Schritt

Gewicht: 650 - 750 Unzen

Der Schwarzmops ist ein unglaublich häßlicher Hund, so häßlich, daß ihn leicht pervertierte Zeitgenossen (Magiere, Druiden, Zwerge, etc) schon fast wieder reizend finden. Wenn er nur nicht so stinken würde. Weshalb ihn Elfen und alle anderen aventurischen Hunde nicht riechen können, was für seinen Besitzer immer wieder muntere Szenen mit allen erreichbaren Dorfkötern bedeutet. Der Schwarzmops ist dabei genauso willig zugange, wie bei allem anderen, was den Hundefreund an Ungemach treffen kann.

Nur Orks können ihn richtig zähmen, für die karge Zahl meist alleinstehender menschlicher Liebhaber sind ein hoher Talentwert „Abrichten“ oder /und unglaublich gute Nerven vonnöten, allein bis der Kleine mal stubenrein ist...! Der Mops tritt im und um das Orkland auch in freien Rudeln auf (3W4+2 Tiere), wobei der nivesische Steppenhund als Erzfeind immer angegriffen wird. Was dem Schelm allerdings auch kaum abzugewöhnen ist.

Für den Schwarzmops gilt immer: Klein, giftig und gemein! Ab Stufe 2 beißen sie sich (W20; bei 1-10) nach gelungener AT und gescheiterter PA gerne am Opfer fest (pro KR 6 SP) und bekommen Maulsperre, die sie selten freiwillig (pro KR W20; bei 1- 5), oft posthum lösen „Faß“ macht er immer willig und sofort. Es sei denn die allgemeine Gefechtslage wendet sich zu seinem Nachteil, wofür er einen untrüglichen Instinkt hat Dann lernt der Besitzer die zweite Seite seines Lieblings kennen Der Schwarzmops ist ein Meister im Verpissen, keine Jauchegrube, die er nicht schwimmend zwischen sich und die Verfolger bringen würde. Alles in allem: Ein Hund für eingefleischte Individualisten.

Wehrheimer Doge

(s. auch „Schatten über Traviass Haus“)

1. Stufe 2. Stufe 3. Stufe

MU:	1W+3	+5	+4
GE:	1w+1	+7	+3
KK:	1W+3	+6	+4
LE:	1W+4	+15	+13
NG:	1W+2	-1	-1
HA:	1W	+0	-2
RA:	1W+4	-1	-1
RS:	0	+1	+1
AT:	5	+6	+3
PA:	1	+3	+2
GS:	8	+2	+2
AU:	30	+50	+25
MK:	5	+10	+5
TP:	1W	1W+4	2W+2

Fährtsuche: 1W +3 +4

Schulterhöhe: 1 -1,5 Schritt

Gewicht: bis zu 100 Stein

Tragkraft: 60/240/400 Unzen

Das herrschaftliche Kalb ist bei reichen Herren des Nordens beliebt. Und reich müssen sie sein, denn was ein Welpen kostet und wieviel der Kleine bis zum Großsein frißt, kostet ganz viele Dukaten.

Ansonsten ein normaler Hund, weder bissig noch feige, weder schnell noch langsam, halt nur groß. Viel hängt von der Erziehung ab. Ein perfides Herrchen erzeugt mit ziemlicher Sicherheit ein übles, kraftstrotzendes Dukatengrab mit viel Beißlust.

Im Kampf ist er nicht allzu geschickt, aber wenn der Gute zulangt, kostet's halbe Unterarme. Er läßt sich auf alles hetzen, was ihm lohnend erscheint, was dem Herrchen oft nicht klar ist. Mit Kleinzeug wie anderen, ausgewachsenen Hunden spielt er wie mit Welpen, es sei denn sie riechen wie Schwarzmöpfe. Die Dogge ist sehr ruhig, es muß sich eben lohnen, die 100 Stein in Wallung zu bringen. Er spielt mit ihm vertrauten Menschen. Die sollten sich durch geschicktes Ausweichen den Liebkosungen entziehen.

Die Dogge eröffnet nach reiflicher Überlegung den Kampf gerne mit einem unverhofften Riesensatz, gegen den nur Körperbeherrschung oder eine Langwaffe helfen_ Ist beides nicht verfügbar, gibt es gleich zwei unparierte Attacken für die Dogge. Sie kämpft bis zum Umfallen (LP <5, oder Gegner umgefallen) und läßt nur nach gutem Abrichten wieder vom Opfer ab.

Wenn die Dogge hungrig ist, wird sie munter. Dann schätzt sie Kälber, Schafe und sonstige Tiere, die ohne allzu große Anstrengung zu erbeuten sind. Hier muß das Herrchen schon sehr gut abrichten. Überhaupt läuft bei der Dogge die Zuneigung zum Besitzer über den Magen. Fertigfutter und ähnliches Aas lehnt die Dogge entschieden ab, frisch vom Metzger soll's schon sein.

Thorwaler Windhund

(Zucht der Vogtvikarin Odelinde von Salza, Phextempel zu Thorwal)

1. Stufe 2. Stufe 3. Stufe

MU:	1W	+1	+3
GE:	1W+2	+5	+3
KK:	1W+1	+4	+3
NG:	1W+3	-1	-1
HA:	1W+4	-1	-2
RA:	1W+5	-2	-1

LE:	1W+2	+10	+10
RS:	0	+1	0
AT:	7	+7	+3
PA:	1	+1	+1
GS:	13	+2	+2
AU:	55	+35	+30
MK:	2	+4	+4
TP:	1W-3	1W	1W+2
Fährtsuche:	1W	-1	-1
Schulterhöhe:	0,5 - 0,6 Schritt		
Gewicht:	bis zu 20 Stein		
Tragkraft:	40 Unzen		

Der Thorwaler Windhund ist eine Mischung aller schnellen, leichten Hunde, deren die Besitzerin in langen Jahren des Züchtens habhaft wurde. Der nivesische Steppenhund stand am Anfang der Zucht, die dann Dank der Hafennähe schnell zur allaventurischen Kreuzung, Hauptsache Tempo, ausuferte. Es hat sich eine

sehr schlanke, dunkelhaarige Rasse ausgebildet, mit großen Pfoten zur Hatz auf dem Schnee. Der Hund sieht schon irgendwie nach Windhund aus, aber nichts stimmt.

Das in südlichen Adelskreisen gerne als „Barbaren-Windspiel“ verunglimpfte Tier ist neugierig und zur Hetzjagd auf kleine Beute (Schneehuhn, Hasen, Fasane etc.) gut geeignet. Leider jagt der Hund auf Sicht, was ja bei o.a. Beute noch praktisch ist. Sollte der Sprinter aber z.B. einer Wildkatze angesichtig werden, hört die Jagd abrupt auf. Der Hund beweist sofort seine Anhänglichkeit, die von Liebhabern als Treue interpretiert wird.

Auch im Kampf steht der Hund am liebsten beiseite, nix „Faß“!

Das grausliche Blinken blanken Stahls, spiegelnde Pfützen, Eisflächen etc. belasten sein empfindliches Gemüt. Wird er direkt angegriffen oder sein Herrchen arg zermetzelt, dann schnappt er mit einer für Hunde wohl einmaligen Treffsicherheit zu.

Der Hund braucht sehr viel Zuwendung seines Besitzers. Es ist bislang kein Fall bekannt, wo er Haus und Hof intensiv verteidigt hätte. Ebenso wenig geht er Familienmitglieder, erst recht nicht Katzen aggressiv an.

Auf der Rennbahn ist er aasig schnell, sehr wendig und vor allem sicher im Schnappen der Köder. Vom besten Rüden der Zucht behauptet

Odelinde glaubwürdig, daß er einen Pfeil schnappt, bevor dieser nach wuchtigem Abschluß in flacher Bahn die Erde berühren kann.

Nivesischer Schlittenhund

	1. Stufe	2. Stufe	3. Stufe
MU:	1W+1	+6	+2
GE:	1W+3	+7	+3
KK:	1W+2	+6	+4
NG:	1W+1	-1	-1
HA:	1W+1	-2	-1
RA:	1W+4	-1	-2
LE:	1W	+10	+10
RS:	0	2	2
AT:	5	10	12
PA:	0	3	4
GS:	8	10	11
AU:	50	90	130
MK:	2	8	12
TP:	1W-3	1W+1	1W+3
Fährtsuche:	1W	+3	+1
Tragkraft:	0	100	300
Zugkraft:	0	800	1250
Gewicht:	bis zu 30 Stein		
Schulterhöhe:	bis 0,8 Schritt		

Als Leithund kommt nur in Betracht, wer folgende Voraussetzungen erfüllt: MU mind. 6; NG max. 5; Fährtsuche: mind. 4

In der 2. Stufe sinkt der NG Wert um 2 und der Fährtsuchenwert steigt um 4.

In der 3. Stufe steigen AT/PA zusätzlich um 1 Punkt.

Nach den etwas zweifelhaften Hunden nun ein Hundi so richtig zum Liebhaben und nützlich sein. Der nivesische Schlittenhund, meist liebevoll NSH genannt, hat nur gute Eigenschaften. Schon die Werte sprechen für sich, weshalb in unserer Runde jeder Held mindestens einen davon hat (Ich habe meinen verrecken lassen - der Setzer.). Allerdings nur solange wir im Norden sind, denn schon in Gareth verträgt er den Sommer nicht und er fühlt sich unwohl, was kein Herrchen/Frauchen diesem wunder-schönen Tier antun

kann. Sein herrlich weiß-grau geschecktes, manchmal sogar marmoriertes Fell wird stumpf. Die ewig feuchte, treue Nase, die er dem Herrchen so gerne in die Handhöhle steckt, wird trocken und schrumpelt. Sein unbändig-nördlicher Appetit und damit seine unglaubliche Ausdauer und Zugkraft leiden erheblich. Seine Leibspeisen Karenkeule und Stockfisch sind im Süden nicht zu beschaffen, zumindest nicht angenehm kalt bis gefroren. Und dann wird das Fell stumpf ... Schrecklich! Der NSH beißt nie, verteidigt sich und das Herrchen aber kräftig, wenn's sein muß (Mit 8 bissigen Hunden allein in der Eiswüste? So blöd sind die Nivesen nicht!). Er ist immer brav, gehorcht sofort und ab und zu gibt's einen Leithund (NSLH; s.o.).

Die Wombels oder Wombligen

Geklärt werden soll: Was sind Wombels? Wie sehen sie aus? Was machen sie? Welches sind ihre Feinde? Was kosten sie und was bekommt man dann für sein Geld?

(Leider ist es uns nicht möglich Euch ein Bild dieser „Monster“ zu zeigen, da unser Illustrator anderweitig beschäftigt ist, aber bis zum Standard #3 kriegen wir ihn rum. - Leider haben wir ihn nicht herumbekommen.)

1) Die Aufgabe der Wombligen:

Wombels sind die „Müllabfuhr“ Aventuriens. Wer fegt die Rüstungsteile in den Höhlen zusammen? Wer reinigt die Picknickplätze der Praiostagsausflügler? Wer bürstet die Nadelbäume?

Dies und vieles andere besorgen diese kleinen possierlichen Tierchen. Sie fegen, putzen, scheuern, wienern und räumen überall auf.

2) Das Äußere der Wombels:

Je nach Gattung wird ein Wombel zwischen einem und zwei Spann groß und ähnelt einer Mischung aus Gürteltier und einer Schuhbürste. Alle Wombligen haben am Bauch eine Unzahl borstiger Haare, mit denen sie den Schmutz entfernen können. Ihre Schnauze und ihr Schwanz ist je nach Einsatzbereich unterschiedlich gebaut. Der Verdauungstrakt der Wombligen ist noch nicht genau erforscht, so können wir noch nicht sagen, was mit dem Ausgeschiedenen geschieht. Möglich ist es aber auch, daß sie wegen ihrer Reinlichkeit überhaupt nicht koten müssen. Wir unterscheiden den Höhlen-, den Berg- und den Waldwombel. Auf Grund seiner unlöslichen Aufgabe, erlitt die Gattung der Wüstenwombel einen kollektiven Herzinfarkt und starb somit aus.

2a) Der Höhlenwombel

Er ist der größte und widerstandsfähigste Vertreter seiner Gattung (MU:4, LE:20). Das ist auch nötig, um den Kampf mit seinem größten Feind, der Ratte, zu überleben. So erkennt man auch gleich, wer diesen Kampf überlebte:

Ist eine Höhle sauber und gepflegt waren es die Wombels; ist sie jedoch dreckig und verkommen, behielten die Ratten die Oberhand. So hält sich auch jeder anständige aventurische Höhlenbewohner seine Wombelkolonne. Der Höhlenwombel ist der einzige, der sich im Rudel aufhält, denn nur so können sie überleben. Der Kopf hat einen Rüssel, der sie befähigt, bis zu einem halben Liter Blut aufzusaugen und zu entsorgen. Der Schwanz besteht meist aus einer Art Klobürste, die dann bis in den letzten Winkel kommt.

2b) Der Waldwombel:

Er ist der schwächste aller Wombligen (MU:2, LE:10). Tagsüber verkriecht er sich auf Bäumen oder in kleinen Erdlöchern. Er ist, bis auf die Paarungszeit im Peraine, ein Einzelgänger. Deswegen ist er auch nur selten anzutreffen; und wenn, dann hauptsächlich in den nördlichen Wäldern, was man an den glattgebürsteten Nadeln der Tannen oder an den glänzenden Blättern der Eichen feststellen kann. Sein Schwanz ist ideal zum Bürsten geeignet und hat am Ende noch zusätzlich einen Dornfortsatz, der zum Aufpicken von Picknickresten dient.

Leider hat sich der Brauch verbreitet Jagd auf diese nützlichen Feger zu machen, um mit den Schwanz die Lanze zu schmücken. Möge Firun die Frevler strafen.

2c) Der Bergwombel

Er ist eine Mischung der beiden anderen (MU:3 LE:15). Er reinigt meist Felsen, indem er sie von Moos befreit.

3) Die Vermehrung

Hinter dieses Geheimnis ist die Redaktion leider noch nicht gekommen. Zum einen liegt es an der Scheu dieser possierlichen Tierchen, zum anderen hat es auch mit der eigenartigen Anatomie der kleinen Kerle zu tun. Wir nehmen an, daß die Geschlechtsteile an der Unterseite liegen und beim Akt sich eine „Borste“ vergrößert bzw. die Borsten eine Lücke freigeben. Allerdings sind diese Teile nur im erregten Zustand erkennbar und so ist noch viel Forschungsarbeit nötig. Ein Zwitterdasein kann aber auch nicht ganz ausgeschlossen werden.

4) Handel und Vertrieb

Voraus geschickt werden muß, daß eine Abrichtung der Wombels extrem schwierig ist. Die einzigen, die überhaupt an Menschen gewöhnt werden können, sind die Höhlenwombels. Wie uns berichtet wurde, plant Horst's und Roberts Kontor in Havena den Vertrieb der Wombels (sofern sie den Trümmerhaufen wieder aufbauen - der Setzer)).

Die Tranktüte

Deine Spieler räumen gerade mal wieder den Tränkevorrat eines Alchimisten aus und erwarten sofortige Angaben über Inhalt, Haltbarkeit und genaue Wirkung.

Vorbei damit!

Mit der Tranktüte kannst Du Deine Spieler künftig Tränke tütenweise finden lassen, ohne daß dabei der Reiz des Unheimlichen, Unbekannten verloren ginge.

Nehme einen Zettel, schreibe darauf die genaue Wirkung des Trankes; diesen Zettel verschließt Du in einem Umschlag (um den Verbrauch von Briefumschlägen nicht eskalieren zu lassen, kannst Du ihn ersatzweise mit Altpapier umkleben). Auf diesen Umschlag gibst Du die Infos, die ein beauftragter Magier nach einer Analyse weiter geben soll (z.B. Haltbarkeit, ob heilende oder giftige Wirkung) je sparsamer die Angaben, desto größer der Überraschungseffekt. So ein Magier kann ja auch mal einen schlechten Tag haben und sich irren (z.B. ist in einem „Berserkerelexier, Stufe unbekannt“ leider nur ein mißratener Heiltrank der W6 SP gibt)...

Dieser so beschriftete Umschlag wird nun seinerseits in einen Umschlag verschlossen, darauf kommen allgemeine Infos (z.B. Farbe, Geruch, eventuelle Beschriftungen des Trankbehältnisses). Diese Umschläge werden alle in eine Tüte getan, woraus der betreffende Spieler nun die Anzahl der gefundenen Tränke zieht.

Dies ist abgewandelt natürlich auch Anwendbar für den Getränkeeinkauf bei einem Händler, etc. . Dort erübrigt sich logischerweise der Umschlag mit den allgemeinen Infos. Aber auch hier ist der Spieler nicht vor negativen/positiven Überraschungen sicher. So kann sich ein gekaufter Heiltrank als Risikotrunk erweisen bei dem es mit 50% Wahrscheinlichkeit entweder W3 permanente Abzüge oder Zuschläge zur Lebensenergie usw. gibt.

Unsere Spielgruppe hat diese Tranktüte jedenfalls dankbar angenommen. Das blinde Ziehen von Tränken (bei Artefakten ist dieses Verfahren natürlich auch anwendbar) die keiner genau identifizieren kann und deren Trinken auf Verdacht hat bei uns für einige witzige Situationen gesorgt (wobei der betroffene Spieler dies unter Umständen natürlich nicht ganz so witzig findet).

Das geheimnisvolle Buch

von Sascha Teuber

ein DSA - Abenteuer für einen Geweihten und seine Helfer mittlerer Stufen

Hintergrund:

Vor langer Zeit, noch bevor die Gûldenländer sich auf Aventurien niederließen, bannte ein Magier, dessen Name im Laufe der Äonen längst in Vergessenheit geraten ist, die mächtigsten Monster in ein Buch und so gelang es ihm das Leben auf Dere sicher zu machen. Dieses Buch, welches in dunkelrotes Leder gebunden und mit altgûldenländischen Runen versehen wurde, wird mit einer silbernen Schnalle mit Schloß gesichert; glücklicherweise ist es mit einem starken Verschlussszauber gesichert. Um dieses Buch geht es also in diesem Abenteuer!

Zwischenzeitlich verschollen, wurde es seit vielen Generationen im Kusliker Hesindetempel aufbewahrt und nur dem/der Höchstgeweihten war der Inhalt und somit auch die Gefahr bekannt, die das Buch beinhaltet. Denn durch das Öffnen (was tunlichst zu unterlassen ist) werden Kreaturen frei, die so ungeahnt mächtig sind, daß selbst eine Hand voll erfahrene Krieger im Kampf gegen nur ein Monster unterlegen wären. Bis vor 2 Tagen war die Magisterin der Magister Haldana von Ilmenstein im Besitz des Buches und bewahrte es sicher an einem geheimen Ort auf, der nur ihr bekannt war. Mittels telepathischer Fähigkeiten erfuhr der Magus „Skagerrak“ von der Existenz der Schrift und brachte es durch Kombination mehrerer Zaubersprüche in seinen Besitz. Die Aufgabe der Heldengruppe ist es nun das Buch wieder zurück zum kusliker Hesindetempel zu bringen (selbstverständlich unter strenger Geheimhaltung).

Einführung:

Da Haldana von Ilmenstein auf Diskretion Wert legt und auf die absolute Verschwiegenheit der Heldengruppe baut, sollte die Hauptperson der Helden und einziger Eingeweihter ein Geweihter einer der Zwölfgötter sein, wobei er sich verpflichten muß, nur Personen für diese Aufgabe betrauen, die ihrerseits bereit sind einen Eid auf alle Zwölfe abzulegen (d.h. also keine Elfen, Druiden, Hexen und sonstige Ungläubige). Wie er das macht, bleibt ihm überlassen. (Hier bietet sich neben dem freien Rollenspiel die Möglichkeit eine schlagkräftige Gruppe zusammenzuführen.) Der Geweihte darf seiner Gruppe wirklich nur das allernötigste sagen. Er persönlich wird den Auftrag sicher mit Freude annehmen, für seine

Mitstreiter erhält er von Haldana eine Unkostenpauschale von bis zu 8 Kusliker Rädern pro Nase.



Die Frage, die sich stellt, ist natürlich folgende: Wo ist das Buch jetzt?

Zur Zeit hält sich der Geweihte des Boron FONDOR in Kuslik auf, der von der Hesindengeweihten gebeten, seinen Gott um Borons nächtliche Weissagung nachsuchte: Er erzählt dem Geweihten von einem Gebirgszug, wahrscheinlich die Goldfelsen, wo er einen Berg sah, von dem manchmal seltsame vogelähnliche Geschöpfe (Harpyien) wegfliegen. Etwa eine Meile westlich davon sah er einen Bergbauern und einen kleinen Jungen mit einer Ziegenherde. Er rät zur Anreise über Vinsalt. Mehr kann er auch nicht sagen.

Haldana drängt auf eine rasche Abreise und stellt, wenn nötig, noch Pferde zur Verfügung. Da sie jede Aufmerksamkeit vermeiden möchte, sieht sie sich selbst nicht in der Lage die Gruppe zu begleiten, da sich sonst Unruhe innerhalb der Geweihtenschaft und somit auch der ganzen Stadt ausbreiten könnte. Sie bietet allerdings an, einen engen Vertrauten mitzuschicken (Sorge als Meister dafür, daß er unbedingt mitgeht, warum siehst Du später).

Werte Alrik: Geweihter der 10. Stufe Alter:43

MU: 13 KL: 16 CH:15 GE: 13 KK:11

MR: 12 AT/PA:11/13 (1W+1) LE:52 KE:48

Hinweis:

Ich habe das Abenteuer recht nüchtern und informativ geschrieben, so daß es leicht nachzuvollziehen ist. Mir ist es auch auf Grund von Platzmangel nicht möglich Dir noch Atmosphäre rüberzubringen, denn das ist Deine Aufgabe als Meister. Viel Spaß!

Die Reise:

Falls nicht alle Helden ein Pferd benutzen, so wird ihnen eines gestellt. Mit Hilfe des Regionenheftes über das liebe Feld, sollte eine problemlose, aber doch interessante Reise zu gestalten sein.

Nach insgesamt 5 Tagen müßte die Gruppe in die Nähe des Berges kommen. Ob und wie schnell sie das Ziel erreichen bleibt Dir überlassen. Falls die Helden ihre Ausrüstung bei dem Bergbauern unterbringen wollen können sie das auch tun, allerdings kann der Bauer Simon keine Informationen weitergeben, da er taubstumm ist. Sein Sohn Kurt freut sich sooo tolle Helden zu sehen und geht mit seinen Fragen ziemlich auf die Nerven. Er kann nur sagen, daß der Berg von Orks und Menschen bewohnt ist und daß 1-2 Mal die Woche ein Mann kommt, um Fleisch und Gemüse zu kaufen. Schlafen können die Helden im Stall, wo noch 2 Elenviner stehen, das Essen ist einfach, gut und billig.

Der Berg:

besteht aus schroffem Gestein und ist etwa 100 Schritt hoch. Die Spitze ist abgeflacht und teilweise sind bis zu 5 Harpyien zu sehen. Die Harpyien sind nicht von Skagerrak erschaffen worden, sondern stammen aus der Zeit als die damals nur eingeschossige Höhle noch von einem Orkstamm bewohnt wurde.

Von außen sind kleine Öffnungen zu sehen, die eine Art Luftschacht für die Räume im Innern sind und keinen Zugang bilden, weil sie zu klein sind. Man kann auch nicht durch sie hindurchsehen. In manchen Räumlichkeiten sind Höhlenwombels zu finden, die hier für Sauberkeit sorgen.

Der Eingang: E1

Der Eingangsbereich ist 3 Schritt breit und verjüngt sich nach innen, wo eine Treppe 4 Schritt nach oben führt. Er wird ständig von 2 Orkfrauen bewacht. Zusätzlich werden nachts noch 2 Fackeln angezündet, die sich vor einem silberbedampften Pergament befinden, so daß Angreifer im Lichtschein besser auszumachen sind.

Der Wachraum: E2

Je nach Tageszeit halten sich dort bis zu 4 Orkfrauen auf. Sie stammen von dem Stamm der Korogai, von dem sich ein kleiner Teil vor Jahrhunderten hier ansiedelte. Als vor 30 Jahren Skagerrak kam, heuerten sie bei ihm als Wachen an und sind bis jetzt recht zufrieden mit seiner Bezahlung, da es bisher nicht viel zu tun gab. Sie haben den Rang einer Khurkach und werden ihr Bestes geben ihrer Pflicht nachzukommen, allerdings werden sie einen aussichtslosen Kampf aufgeben.

Hier die Werte:

MU:6 LE:26 AT:11 PA:7 TP:1W+3 (Säbel)

RS:3 MR:-10 MK:12

Es besteht eine 25%ige Chance, daß sie von ihrem Anführer Azetel (näheres zu ihm bei seiner Raumbeschreibung) unterstützt werden.

Bei einer Durchsuchung des Raumes sind insgesamt 30 ST zu finden. In der Truhe hinter der Tür sind Waffen, im Regal an der Südwand stehen einige Beutestücke nach Deinem Ermessen, im Schrank liegen einige Flaschen und Spielutensilien.

Der Schlafrum der 6 Wachen: E3

Je nach Tageszeit sind hier die restlichen Orkfrauen. In den Schränken sind die Lederrüstungen der Schlafenden, typische Orkmieder und Kleinkram. Hinter dem Doppelbett ist eine Geheimtür nach E5. Hinter der Tür ist eine Falltür in der einige Orkdelikatessen sind u.a. auch ein kürzlich an Altersschwäche gestorbener Höhlenwombel!

Die Latrine: E4

Hier ist die Latrine. Du glaubst doch nicht, daß ich sie Dir näher beschreibe!

Der Gang:

Im Gegensatz zu den anderen Stockwerken ist dieser klar von orkischer Bauweise. Die anderen wurden filigran unter der Leitung der im Keller bestatteten Zwerge gehauen. Trotzdem bietet auch diese Etage seine Überraschungen (dazu „die Falle“). Alle Gänge und Zimmer haben eine Deckenhöhe von fast 3 Schritt.

Die Falle: E5

Dieser Raum ist nur über die Geheimtür hinter dem Bett von E3 zu erreichen. In ihm ist eine Abschußvorrichtung eingebaut, von der 20 Armbrustbolzen abgefeuert werden, falls der Lichtvorhang hinter dem Gangknick durchbrochen wird. Man kann der Falle nur entkommen, wenn man sich zu diesem Zeitpunkt nicht auf dem Gangstück aufhält. Bedenke aber, daß Helden, die sich näher an der Südwand befinden auch eher getroffen werden.

Die Küche: E6

Hier bereitet der Koch die Speisen für alle Bewohner des Berges zu (was sonst). Die Küche

verfügt über eine eigene Pumpe. Hier ist alles zu finden was man so zum Kochen braucht. Die Getränke im Flaschenregal haben schon Klasse, die Töpfe im Schrank sind vom Feinsten und die Purpurmeisen im Tierkäfig sind richtig saftig. Dies ist der Traum eines jeden Kochs, deshalb arbeitet er auch gerne hier.

Der Koch Hugo Bohrtisch: E7

Das Zimmer ist spärlich, aber dennoch geschmackvoll ausgestattet. Im Schrank sind neben Kleidung auch noch einige Sibermünzen zu finden. Sie dienen als Haushaltsgeld. Ein Pergament ist unschwer als Lebensversicherung der Kuslik/Grangorer zu erkennen und beläuft sich auf 100 GD. In der Truhe befinden sich Bücher über Kräuter- und Pflanzenkunde, sowie alte Liebesbriefe, die von seiner Ex-Frau stammen, die leider vor 11 Jahren in Borons Reich einging. Ihr Antlitz ist auch auf einem großen Gemälde zu sehen, daß an der Westwand hängt. Unter dem Bett ist seine gesamte Habe, die sich auf 31 GD 44 ST 52 H und 143 K beläuft. Im Gegensatz zu allen anderen aventurischen Köchen greift Hugo die Helden nicht sofort an. Du wirst sicher einsehen, daß Kochlöffel gegen Schwerter etwas ungleich ist; siehst Du, das erkennt Hugo auch. Er bittet die Helden ihn am Leben zu lassen, aber er hält sich mit Infos sehr zurück, da er Skagerrak sehr verbunden ist.

Die Wendeltreppe: E8

Eine Wendeltreppe. Sie führt nach oben und unten. Sie ist Zwergenarbeit. Sonst noch keine Besonderheiten.

Der große Kellerraum: K1

In der Mitte steht ein Busch, der es schafft, trotz des spärlichen Lichtes zu wachsen; Früchte trägt er jedoch nicht, aber vielleicht gelingt es eines Tages dem Koch, daß er hier ernten kann.

In der Südwestecke sind 2 Altäre errichtet worden, jeder hat Inschriften in Angram mit der Übersetzung in Rogolan. Sie sind die Grabstätten der zwergischen Baumeister Hoch, Sohn des Tief, sowie Stahl, Sohn des Beton.

Sie haben die Planung und den Ausbau des Berges vorgenommen.

Die Zellen: K2

Die Zellen sind nur notdürftig eingerichtet. Den passenden Schlüssel zur hinteren Zelle ist in

Raum S5, zur vorderen gibt es keinen Schlüssel. Beide sind mit einer einfachen Probe zu öffnen. In der vorderen ist ein kleiner Junge eingesperrt. Das hat seinen guten Grund: Ich nehme an, daß Deine Spieler diesen armen Kerl sofort befreien werden. Er schließt sich auch sofort dem Helden mit dem höchsten CH-Wert an, um sich in einer passenden Situation (ca. halbe Stunde) in ein Skelett zu verwandeln. Dieser dicke Illusionszauber soll die Gruppe schwächen, denn die Werte sind:

MU:30 LE: 50 AT/PA:12/8 TP:1W+5
(Tuzakmesser) RS:3 MR:12 MK:25

Nach dessen Tod ist nichts mehr übrig. In der hinteren Zelle ist ein halbverwester Mann zu sehen (man könnte ihn wohl als Zombie bezeichnen). Allerdings hat auch er ein Schicksal: Er ist nur aus Vorsichts-gründen hier eingesperrt. In Wirklichkeit ist das nämlich Knittels Bruder (s. O3), der schwer verwundet von der Jagd kam und versehentlich von der Magierin Anna Bolika (s. Raum S2) mit einem Zombietrank, statt einem Lebenstrank „geheilt“ wurde. Er bewirkt den langsamen, aber unaufhalt-samen Verfall seines Körpers. So versucht Skagerrak noch ein Gegenmittel zu finden, ehe es zu spät ist.

Geräteraum K3:

Hier sind Arbeitsgeräte für Haus und Garten aufbewahrt.

Brunnen: K4

Neben dem Springbrunnen (ohne Abfluß - der Setzer), der momentan nicht „springt“, da er voll ist, stehen 3 Statuen. Es sind selbstverständlich Gargyle, die nur friedlich sind, wenn jemand ein Amulett trägt, das mit den Zaubern Paralü+Bannbaladin belegt ist. Ein solches tragen Hugo und Skagerrak. Sonst kommt es natürlich zum Kampf. Sie wohnen hier übrigens schon länger als Skagerrak, sie sind eine richtige Familie: Vater (schon versteinert), Mutter und Sohn. Sohn Gargyl hat 2 AT/KR, Mutter Gargyl hat AT:4, aber RS:10 (Denk an den Bruchfaktor) (s. Kreaturenbuch).

Vorratsraum: K5

Hier befinden sich die Lebensmittelvorräte. Im Flaschenregal ist vom Premier bis zum Bosparanjer alles zu finden; Im Regal stehen eingemachte Früchte, im Schrank ist neben

vielen anderen Dingen auch Greifenfurter Goldsirup und reifer Sembel-quast; außerdem hängen über den Kartoffeln noch Hartwürste und Schinken. In einem Faß befinden sich eingelegte Gurken und in einem anderen Sauerkraut.

Latrine und Bad K6:

Außer einer Badewanne mit etlichen Orkhaaren und Orkparfüm im Schrank gibt es hier nichts Tolles. Im anderen Raum steht die klassische Doppellatrine Marke „Schnacken+Kacken“.

Vergnügungszimmer K7:

In diesem Raum sind die beiden einzigen männlichen Orks eingesperrt, nachdem sich die in der Mehrheit befindlichen Frauen auflehnten und die orkische Tradition umdrehten. Es ist wirklich ein derber Verlust für Aventurien, wenn die einzigen emanzipierten weiblichen Orks niedergestreckt werden, oder? Der Schlüssel hängt an der Wand im Gang. Hier erholen sich die weiblichen Wächter von der Arbeit bei einem netten Getränk und einer Intimmassage. Die Orks sind selbstverständlich unbewaffnet. Die Tür jedoch besitzt einen interessanten und zugleich schmerzhaften Mechanismus: Sobald die Türschwelle überschritten wird, also ein Bein im Zimmer und ein Bein im Gang steht, wird ein Eisenstab in der Schwelle herausgerissen und bleibt im Schritt des Neugierigen hängen.

Falls dieser männlichen Geschlechts ist, besteht eine 5%ige Chance, daß der angerichtete Schaden von Dauer ist. Sonst nur 2W+4 SP und kurzzeitige Ohnmacht (W6 Minuten).

1. Obergeschoß/Wendeltreppe

Auf dem nach oben führenden Teil ist auf der 2. Stufe eine Rune eingelassen, die bewirkt, daß nur eine Person hinaufgehen kann. Denn sobald einer hochgeht, bildet sich um diesen Teil der Treppe eine unsichtbare Wand, die für 1W20 SR bestehen bleibt. Mit einem Destructibo Arcanitas für schlappe 11 permanente ASP kann man diese Falle zerstören.

Speisezimmer O1

Dieses Zimmer kann durch 2 Türen vom Gang her betreten werden. Es zeugt von schlichter Eleganz. Ohne Schickschnack wird hier alles aufbewahrt, was man zum gepflegten Diner braucht: Porzellange-schirr, Silberbesteck, Weine, Kerzen, und und und. Sonst keine Besonderheiten.

Folterkammer O2

Da Farviriol erst vor kurzem hierherkam und Skagerrak prinzipiell dagegen ist, befinden sich hier noch keine Martergeräte. Falls einer Deiner Helden jedoch auf sowas steht, kannst Du ihn trotzdem ein paar Daumenschrauben o.ä. finden lassen.

Knittel+Knittels Bruder O3

Dieser Raum besitzt noch eine Tür, die zur Latrine führt. Allerdings müssen die beiden sich den Abort mit Azetel teilen. Zur Zeit wohnt Knittel hier alleine, da sein Bruder leider in einem verwesenden Zustand ist (s. Gefängnis). Er wohnt hier erst seit 2 Jahren und wird wohl nach der Genesung seines Bruders wieder auf Abenteuersuche gehen. Noch wird er aber sein und das Leben aller mit allen Kräften beschützen: Seine Werte: Krieger der 5. Stufe:

MU:13 LE:43 AT/PA:14/11 TP:1W+6 RS:4
MR: -5 MK:20

Nachdem die Gruppe ihn fertiggemacht hat, können sie folgende Gegenstände finden: 2 Schwerter aus Zwergenstahl (1W+5, BF:1), Schmuck, Steine und Bares im Wert von 80 GD, Bücher und Magazine, sowie ein schöner Teppich aus dem Tulamidenland.

Azetel O4

Azetel ist entstanden, nachdem seine Mutter von einer umherziehenden Oger-bande vergewaltigt wurde. So wurde er weder von Orks noch von Ogern respektiert. Deshalb „unterschrieb“ er einen Arbeitsvertrag bei Skagerrak, der seine kämpferischen Fähigkeiten zu schätzen weiß. Er greift sofort ein, wenn Knittel attackiert wird (auch umgekehrt) und kämpft bis zum Ogertod. Seine Werte:

MU:18 LE:45 RS:3 AT/PA:12/9 TP:2W+3 mit Keule MR:-1 MK:25

Er haust auf Stroh; Wertgegenstände gibt's nicht

Falle O5

Dieser Raum wird durch eine schwere Eisentür betreten, die sich nur mit viel Kraft öffnen läßt. Man kann sie auch nicht offen halten (Gegenstände, die in die Tür geklemmt werden, zerbrechen). In der Nische des Raumes steht eine 2 Spann hohe goldene Statue auf einem Sockel (GG-Proben). Sobald die Gruppe, oder ein Teil davon, im Raum ist schlägt die Tür zu. Die Helden spüren ein plötzliches

Schwindelgefühl, wo alles kurzzeitig zu verschwimmen scheint und stehen auf einem freien Feld, wo sofort 3 Oger zum Angriff übergehen. Sollten diese besiegt sein, schwimmt wieder alles und sie stehen im Wald, in dem sie von 2 Baumdrachen angegriffen werden. Dann im Sumpf mit Schlingern, im Eis mit Frostwürmern usw. Natürlich ist das ein (wenn auch perfekter) Illusionszauber, der zerstört wird, sobald ein Held das ausdrücklich mitteilt. Schäden werden als real empfunden. Nach der Zerstörung der Falle bleibt eine Erschöpfung, die 10% der LE kostet (beim Tod 20%). Falls alle sterben, müssen sie solange warten bis jemand die Falle zerstört, und das kann dauern. Die Statue kann durchaus mitgenommen werden, ist aber nur aus vergoldetem Blei und bringt etwa 20 GD.

Farvirio Krähenschwinge S1

Hier wohnt seit gut einem Jahr der Waldelf, der aus Neetha geflüchtet war, als die dortige Corsettagen-Manufactur ausgehoben wurde. Falls ihr das DSA-Abenteuer „Findet das Schwert der Göttin“ gespielt habt und der Waldelf dabei getötet wurde, ersetze Farvirio durch einen anderen Charakter mit ähnlichen Eigenschaften oder durch einen Gegner, der die Helden schon lange plagt. Sein Zustand ist trotz dem gesunkenen AG-Wert immer noch hochgradig badoc, was darauf zurückzuführen ist, daß er vor weit über 100 Jahren eine unheimliche Begegnung mit dem Zauberkönig Mordor (s. Schiff der verlorenen Seelen) hatte. Diesem Treffen verdankt er außer seinem Zustand und seinem Leben noch die Fähigkeiten der Borbaradmägie. Er hat es Skagerrak zu verdanken, daß er auf dem Wege der Besserung ist, trotzdem ist sein Alkoholkonsum kaum zurückgegangen und aller Wahrscheinlichkeit nach ist er ziemlich betrunken, wenn die Helden auf ihn treffen. Falls er mal nüchtern ist, so tauscht er mit Skagerrak und Anna Bolika arkane Künste aus. Alle Eindringlinge greift er rücksichtslos an und kämpft dann bis zum bitteren Ende.

Seine Werte:

Waldelf der 16. Stufe Alter: über 200

MU:15 KL:17 CH:14 GE:15 KK:13

AG:4 HA:1 RA:1 GG:6 TA:1 MR:11

LE:64 AE:54 AT/PA: 18/13 (Knute, 1W+3)

Sein Zimmer ist sehr nobel eingerichtet und er besitzt viele Kostbarkeiten (Schmuck, Gold, Silber, Teppiche) im Wert von über 400 GD.

Anna Bolika S2

Wie schon aus dem Plan ersichtlich, ist ihr Raum komfortabel ausgestattet und mit allem eingerichtet was das Leben standes-gemäß gestaltet. Die Tochter reicher Kaufleute aus Bosparan ist seit langer Zeit schon Mitglied des „Harbaliom Bosparani“, das für die Kaiserwürde des lieblichen Feldes kämpft.

So findet man auch im Schrank der hübschen, schlanken Alchimieschülerin mit den zurückgekämmten blonden Haaren auch Pergamente, die darauf hindeuten. Ihr Gemach ist wirklich prächtig ausgestattet, was nur zu verständlich ist, wenn man weiß, daß sie pro Monat 30 GD Lehrgeld entrichtet. Die Ausstattung reicht vom Ledersessel über Kissenecke bis zum Himmelbett und eigener Wanne.

Im Wandschrank steht eine komplette Parfümerie und im Regal sind allerlei Unterlagen zur Philosophie, Geschichte, Geographie, Sternkunde usw. In dem Vogelkäfig krächzt ein Buntschreier, der sogar spricht und Stimmen imitiert.

Unter dem Bett steht eine Schatulle, in der sie ihren Schmuck und ihr Taschengeld aufbewahrt. Der Wert des Inhaltes beträgt annähernd 150 GD. Sie wird ihre Besitztümer nicht mit viel Widerstand verteidigen, aber dafür ihren Liebhaber Farvirio, aber in aussichtsloser Lage teleportiert sie sich ins Freie und reitet dann auf ihrem Eleviner, das beim Bau-ern steht, davon (dabei kann sie selbst mindestens ebenso schnell rennen - der Setzer).

Ihre Werte:

Anna Bolika, Magierin der 5.Stufe, 25 Jahre

MU:12 KL:14 CH:15 GE:13 KK:11

AG:3 HA:4 RA:2 GG:4 TA:5 MR:6

LE:36 AE:43 AT/PA: 11/10 (Stab, 1W+2)

Bibliothek S3

Lese- und Studierstube von Skagerrak. Bücher über Flora und Fauna, Zeitschriften aus dem alten und neuen Reich, Zauberbücher entsprechend seiner Stufe und alte Ausgaben des Spiegels der Schwarzmägie, den er jedoch abbestellte, als sie unter sein Niveau sanken, außerdem fand er die Zustellungsart recht lächerlich. Zudem bewahrt er im Schrank die Bestellungen seiner Kunden, sowie die Rechnungen auf. Allerdings ist die Tür noch für mindestens 24h mittels „Claudibus Clavistibor“ verschlossen. Alrik weiß um die Dringlichkeit des Auftrags und drängt die Helden zum Aufbruch.

Labor S4

Hier bereitet Skagerrak seine Mixturen vor, die er hauptsächlich im lieblichen Feld verkauft, aber auch in Havena und Punin werden seine Tränke feilgeboten. Was hier alles an Zutaten und Tränken steht, kann ich hier nicht ausführen, aber es wird schon reichlich sein. (Übrigens bietet sich hier die „Tranktüte“ an, S.31) Dieser Raum ist eine Möglichkeit wo Skagerrak sich aufhalten kann, falls es nicht allzu spät ist. Die Einrichtung siehst Du auf dem Plan; die Tür nach S8 ist verschlossen, einen Schlüssel gibt es nicht. Um für die nötigen magischen Bücher zu sorgen, stehen im Schrank die drei Bände des Lexikons der Alchimie.

Skagerrak S5

Nun zur Hauptperson des Abenteuers:

Skagerrak ist ein 58-jähriger Magier, der seine Ausbildung in Fasar und später in Brabak machte. Er ist nicht der typische böse Schwarzmagier, sondern nur einer, der von seiner Gesinnung her nach Wissen und damit auch nach Macht strebt. Deswegen stahl er auch das Buch, über dessen Inhalt er aber noch im unklaren ist, da es noch nicht zu öffnen vermochte. Zur Zeit kann er sich auch nicht damit beschäftigen, da er noch einen Trank für Knittels Bruder mischen muß.

Er entdeckte diesen, von Orks bewohnten Berg vor über 30 Jahren und mit Hilfe seiner Zwergenfreunde baute er die Höhle zur ansehnlichen Burg aus. Das sah der Orkschamane nicht so gerne, und so verfluchte er einen der Zwerge (für mehr reichte es wohl nicht - der Setzer). Wie es dem Zwerg geht, siehst Du in Raum S8. Die beiden anderen starben auf natürliche Art und Weise und wurden im Keller begraben.

Warum aber stellte er Wachen ein und baute in seinen Berg mechanische und magische Fallen, wenn er sich nichts zuschulden kommen ließ? Ganz einfach: in seiner Jugend ließ er sich in Fasar aus der Hand lesen, dort prophezeite ihm eine Wahrsagerin, daß eines Tages eine Gruppe käme, die seinen Aufenthaltsort durchsuchen und plündern würde (wie jetzt) und das galt es zu verhindern.

Dies genau ist sein einziger Aberglaube. Seinen Lebensunterhalt verdient er mit Alchimie und Artefakten, von denen auch einige zu finden sind:

- 1) Die magische Brille. Sie ermöglicht es dem Träger für 7x in einer durch einen Druiden geschaffenen Dunkelheitszone zu sehen.

- 2) Mit dem magischen Wander-stock, den er wegen seiner Rosshaar-allergie braucht, kann er 6h so schnell wie ein Pferd laufen, ist aber danach 12h zu nichts mehr fähig.
- 3) Durch „Zagibu“ umgewandelte Schätze kann er wieder zurückverwandeln, wenn er den Staub in den Schatzbeutel legt.
- 4) Seine magische Schaufel schafft es 3x eine bärengroße Fallgrube in sekundenschnelle zu graben.
- 5) Falls er dazu kommt auf seiner Zauberflöte zu spielen, enden alle Kämpfe, wenn den Betroffenen keine Probe auf ihre Magieresistenz gelingt und zwar noch 2x.
- 6) Das Amulett, mit denen er gefahrlos den Raum der Gargyle betreten kann, trägt er um den Hals.

Da werden sich Deine Helden aber freuen, wenn sie so mit Artefakten zugeschissen werden, gelt? Aber Alrik der Hesinde-geweihte freut sich noch viel mehr, und wird deswegen auch eindrucksvoll dafür plädieren, die Artefakte in Kuslik im Tempel abzugeben. (Immerhin haben sie bei den Zwölfgöttern geschworen.) Das eine oder andere kannst Du trotzdem als Belohnung überlassen. Gegen gute Bezahlung ist er zudem noch bereit sein Wissen an begabte Schüler weiterzugeben. Das auffälligste in seinem Zimmer ist wohl die Hesinde - Statue in der Südwestecke. Sonst ist es weniger luxuriös eingerichtet als das seiner Schülerin, aber trotzdem nicht ohne Stil. Die Möbel sind rustikaler Stil und die Teppiche sind für tulamidische eher schlicht. Im Schrank hängen mehrere Garnituren Kutten für alle Anlässe, sowie die passenden Schuhe und Hüte dazu. Das gesuchte Buch befindet sich im Tresor hinter dem Wandteppich an der Ostwand. An der 1 Schritt hohen, massiven Stahltür sind 3 Zahlen einzustellen (4-8-2). Bei der richtigen hört man ein leises Klicken. Wenn die Tür geöffnet wird, kann man bei absoluter Stille ein Ticken wie von einer Uhr hören. Nun gilt es nicht sofort hineinzugreifen, sondern abzuwarten: Der Mechanismus dient dazu nach 20 KR ein Fallbeil zu blockieren. Erst dann kann der Betreffende gefahrlos hineingreifen, andernfalls wird das wohl oder übel seinen Arm kosten. Hier liegt also das gesuchte Buch (nicht aufmachen!), ein Sparbuch der Güldenlandbank (leider gesichert mit einem Daumenabdruck) über 6745 GD, eine Heldenversicherung der Khunchomia und Bares (214GD).

Der Heldensteuerjahresausgleich

Toilette und Bad S6+S7

Nett, aber nichts Besonderes (Seife, Parfüm, Handtücher, Zahnbürsten u.a.)

Abgeschlossener Raum S8

Seit der verfluchte Zwerg hier als Gefesselte Seele herumirrt, ist die Tür verschlossen. Sein Verhalten ist im Kreaturenbuch näher erläutert. Die geheime Falltür führt zu den Gargylen.

Falle S9

Hier reicht schon das Herumfingern am Schloß, um die Falle auszulösen. Dann schwingt die Tür auf (liegt wohl an der Blattfeder dahinter) und für den Glücklichen gibt's 3W+4 TP! Sonst nix!

Das Ende?:

Ob das Abenteuer „klassisch“, also durch Abschlachten oder ob es dem Geweihten vielleicht gelingt als Gast aufzutreten und ihm so das Buch abzuschwatzen (eher unwahrscheinlich), sollte es je nach Verhalten bis zu 300 AP pro Nase geben. Als Überraschung wurde meine Gruppe auf dem Rückweg durch die Lutt und Lesse Bande (s. Regionenbuch) überfallen. Ob nun gerade diese Diebe oder andere ist eigentlich egal, aber toll.

Anhang:

Nicht verschweigen will ich, daß die Fallen und einige Illus dem Buch „Palast der drei mal sieben Fallen“ (saga Reihe) entnommen sind. Vielen Dank

Es gab zwar bisher schon wage Angaben über verschiedene Steuerarten in Aventurien und über die steuerliche Gesamtbelastung der Helden (zusammen mit notwendigen Spenden), nämlich 50 - 90% der Einnahmen. Da die meisten Helden aber nirgendwo niedergelassen sind meinen sie, sich vor Steuerzahlungen drücken zu können. Das wird jetzt anders!

In jeder Stadt über 500 Einwohner ist es künftig nötig, sich im jeweiligen Stadthaus bei Ankunft zu melden, zwecks Erteilung einer Aufenthaltsgenehmigung. Hierbei wird jeweils überprüft, ob der Held eine Bescheinigung über gezahlte Steuern im laufenden Kalenderjahr vorweisen kann. Der Heldensteuerjahresausgleich ist jeweils in der Stadt des Aufenthaltes im Praios zu erklären, bis zum letzten Werktag. Der dann festgestellte Steuerbetrag wird zum letzten Werktag im darauffolgenden Rondra fällig. Die Zahlung der Steuer in einer Stadt wird in ganz Aventurien akzeptiert, gegen Vorlage - des nach Zahlung - mit Stadtsiegel quittierten Steuerbescheides. Bei Verlust der Urkunde wird der Held natürlich wieder steuerpflichtig (mit Strafgebühr, da er nach Ansicht des jeweiligen Stadtwaigels die Frist versäumt hat), es sei denn, er beschafft sich in der Stadt, in der seine Steuern entrichtet hatte eine Abschrift seines Steuerbescheides.

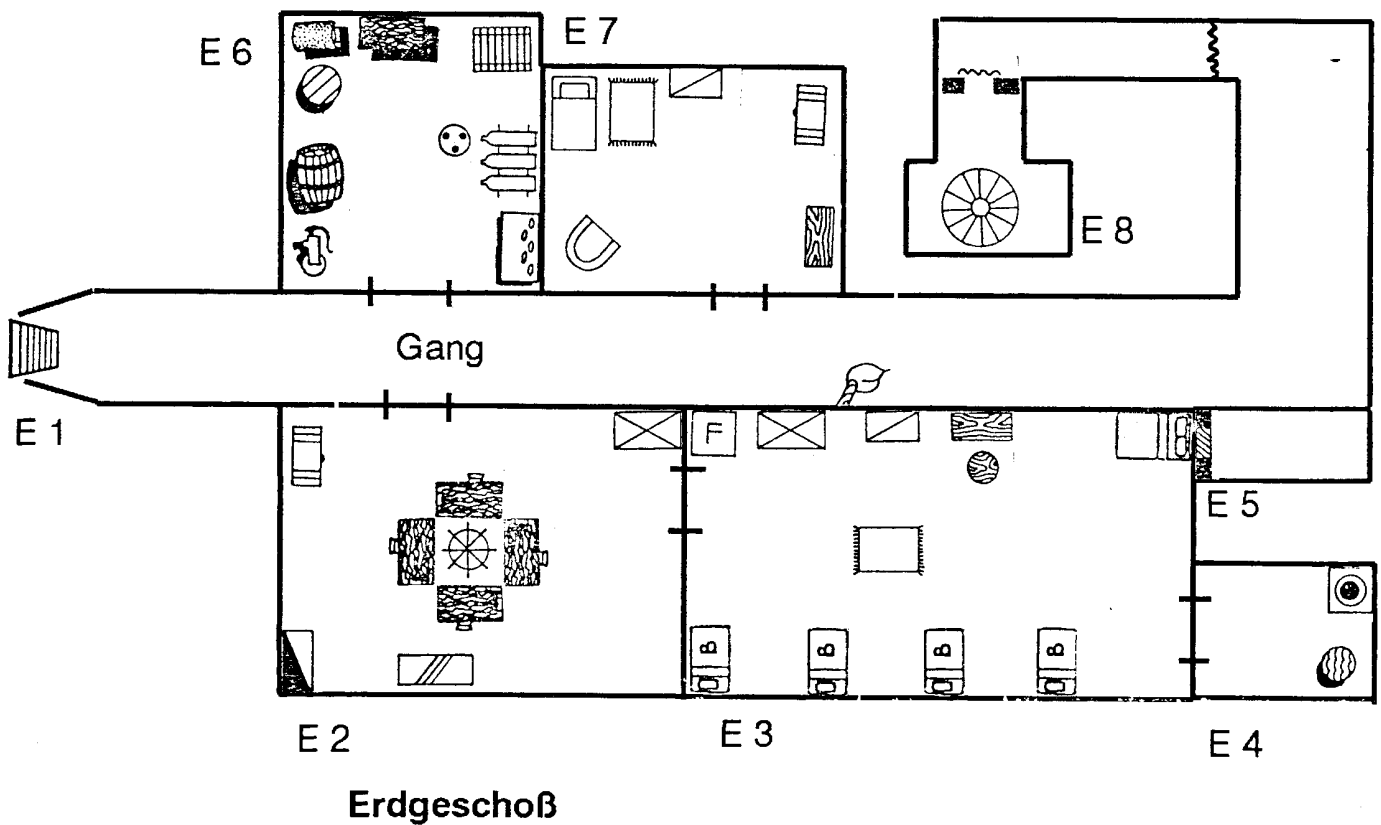
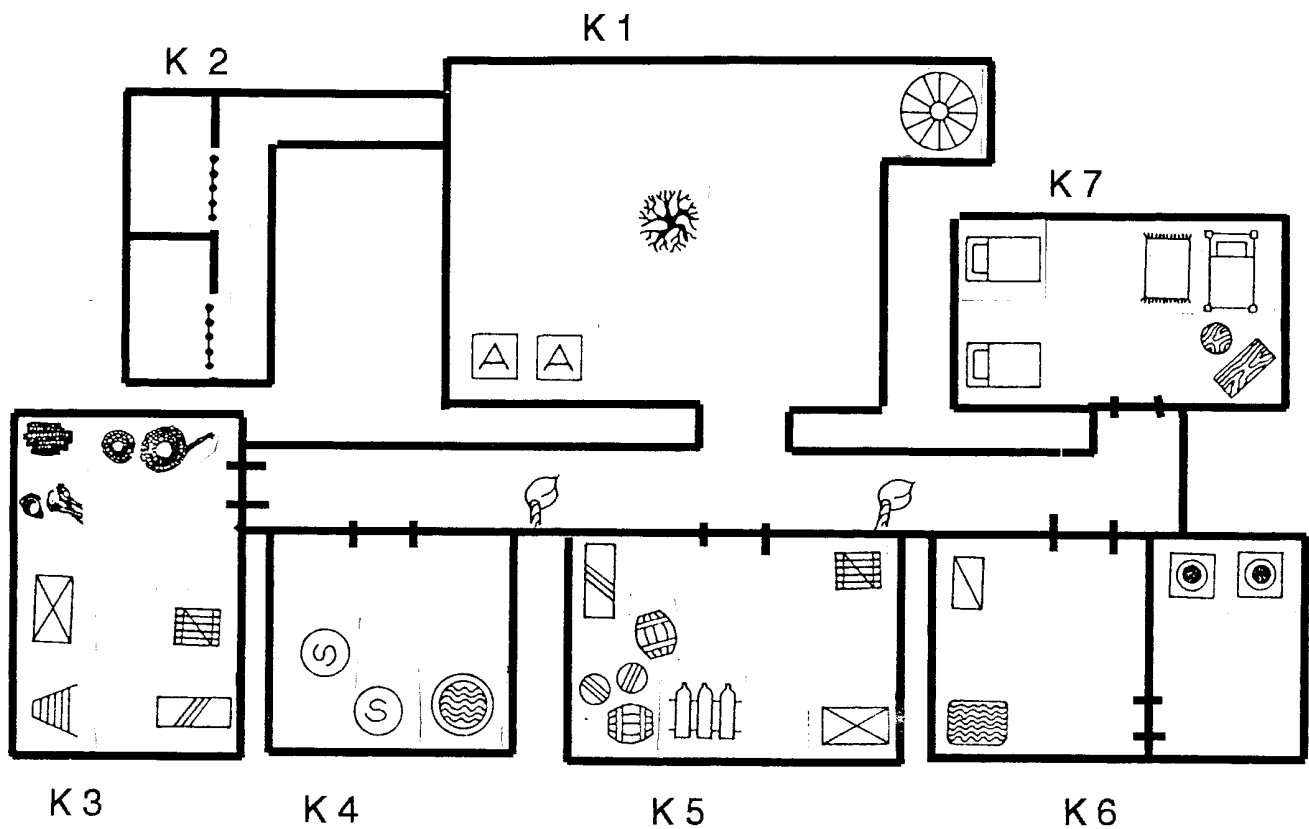
Der Heldensteuersatz berechnet sich nach dem allaventurischen Heldensteuergesetzbuch (HSG), welches durch Staatsverträge in ganz Aventurien (mit Ausnahme Al'Anfas) gilt; wobei es je nach Landesrecht unterschiedliche Begünstigungsklauseln gibt. Die Formel lautet: Ein Prozent der Abenteuerpunkte plus Stufe in Dukaten.

Der Stadtwaigel:

Wie aus vorigem Artikel ersichtlich, ist die Heldensteuer in jeder Stadt zu entrichten, so ist es nur natürlich, daß jede Stadt einen Beamten hat, der die Anträge auf Minderung

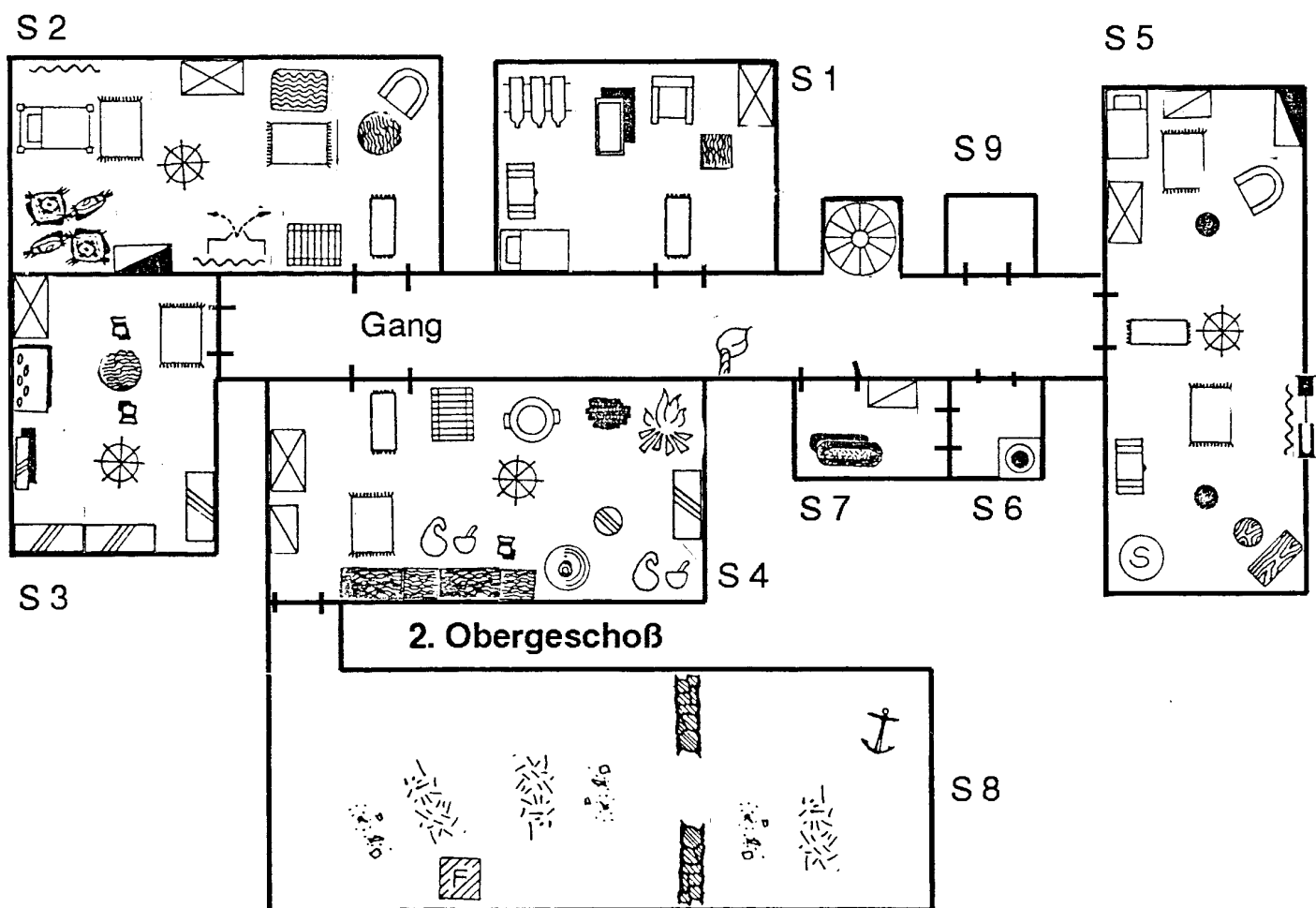
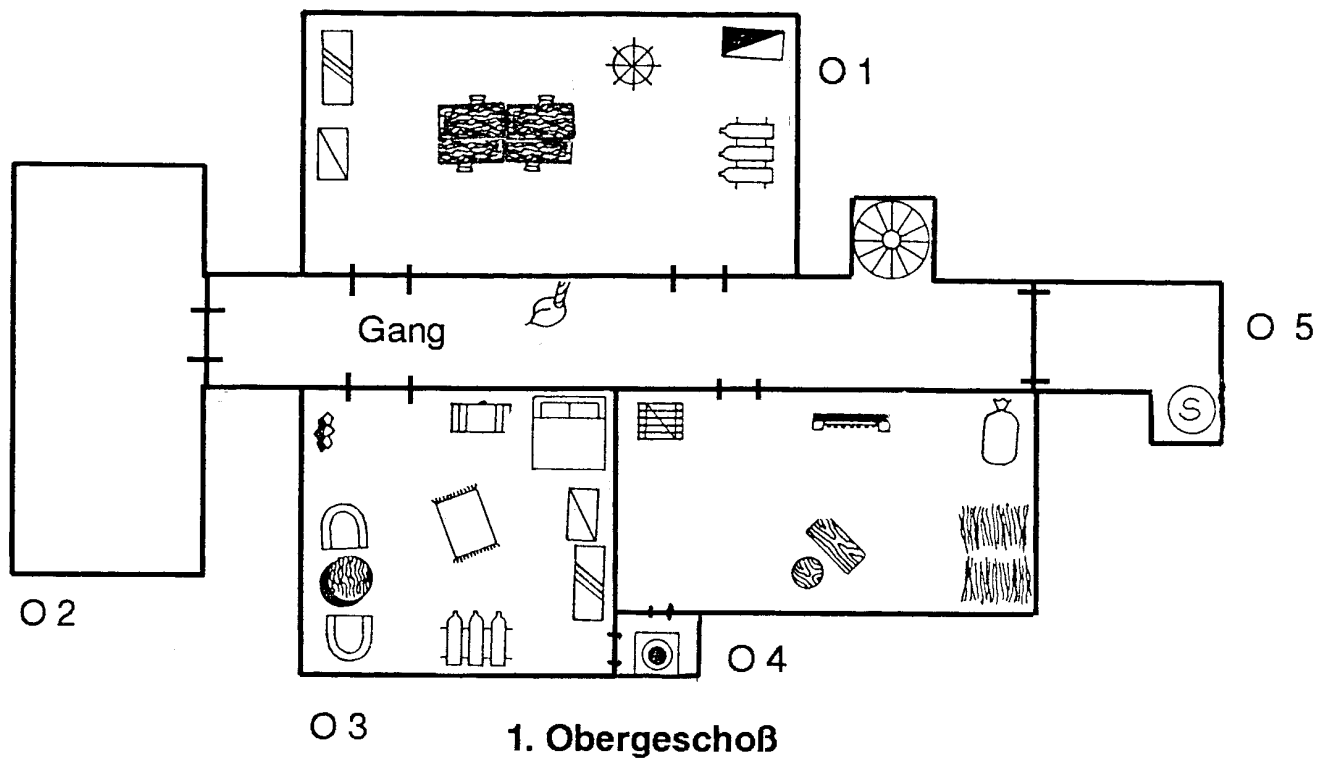
der Heldensteuer bearbeitet. Dies macht der sog. "Stadtwaigel". Er ist einer der erfahrensten Finanzbeamten der jeweiligen Stadt. Es ist zu bedenken, daß nur Stadtwaigel werden kann, wer über die nötige Erfahrung im Finanzwesen verfügt, daß aber in anderen (weniger zivilisierten) Städten dieser nur etwa die 10. Stufe erreicht hat.

Keller



+++Anzeige+++

Auch diese Dungeon wurde mit Blutgullis von "Horst" ausgestattet.



Tips und Anregungen für den Meister:

Massenkampfregeln des Thorwal-Standard

Früher ein Problem, jetzt ist's eine Lust! Die Massenschlacht - ganz einfach. Man nehme eine Anzahl Helden und bilde den Mittelwert aller kampfrelevanten Werte (AT/PA, RS, TP etc). Diese Werte sind die Werte der Einheit, die geführt wird wie eine Person. Es gibt einen Einheitenchef und dessen Stellvertreter (vom Meister oder den Spielern bestimmt, deren Charaktere in der Einheit drin stecken), der die Einheit befehligt (Ortswechsel, Taktik etc.). In der Regel sind es die Charaktere mit dem höchsten Kriegskunstwert. Der Einheitenchef entscheidet ohne Debatte der restlichen Mitspieler. Für jede angefangene Debatte (es reicht: Ey, nee ...) gibts gleich je 1 AT/PA-Abzug für die Einheit durch den Meister, wegen Inhomogenität vor dem Feind! Lediglich die Trefferpunkteverteilung wird anders geregelt, was dem Heldenverschleiß zugute kommt und das Herzchen der Heldeneltern auf Trab bringt. Zur Sache:

Mittelung der AT, PA und des RS. Dabei ist schei egal, womit die Leutchen im einzelnen klopfen und rüsten (Regelfanatiker können ja gerne Unausgewogenheitsmali geben, wenn 2 Ochsenherden neben Vulkanglasdolchen rumwirken). Dabei werden die auch W6-Angaben der Waffen gemittelt. D.h. 10 Alaric's kämpfen mit je 5 mal $1W+4$ und 5 mal mit $2W+6$. Im Mittel also $1.5W6 = 1W6 + 1W3$ plus dem Aufschlag 5. Fernkampf läuft analog. Der ganze Kram wie "Patzer", "Ansagen", "Serie" und AT/PA-Abzug etc. fällt weg. Auf einem Zettel werden die Einheitenleutchen durchnummeriert und darunter deren LE eingetragen.

Nun geht's los mit dem Meucheln. Die 10 Alaric's gegen die Standard-Orkbande aus 12 Orks. Die Alaric's treffen nicht, die Orks sammeln mit $1W+4$ und Multialaric schafft keine Parade. Damit kassieren die Alaric's $12 * 1W+4$, sagen wir satte 84 TP. Davon geht der kollektive Multialaric-RS von $10 * 2$ ab, bleiben 64 SP.

Und die werden nun verteilt, was der W6 entscheidet, bei 1, 2 und 3 verteilen sich die SP

auf alle gleichmäßig (immer kaufmännisch runden), hier also 6 pro Alaric.

4 und 5 verteilen sich die SP auf die Hälfte der Alaric's, wobei der W10 die Opfer bestimmt.

Hier also 13 SP für 5 Alaric's.

6 verteilen sich die SP auf 3 Leute, wieder mit dem W10 bestimmen. Also 21 SP pro Alaric. Dageht der Heldenstift auf Grundeis.

Es kommt recht schnell zu (tödlichen) Verlusten. Wer unter $LE = 10$ ist, darf nach hinten zum Feldscher. Bei Standardorks mit gleichen Individualwerten geht dann nur der Multiplikator Anzahl runter. Bei inhomogenen Gruppen sitzen ja meist Helden mit drin, so da schon aus Eigeninteresse die Mittelwerte nach Ausfall einer Person neu berechnet werden (sollten).

Noch was zur Führung der Einheit. Der Meister läßt in schwierigen Situationen (ggf. verdeckt) den Kriegskunstwert des

Einheitenchefs entscheiden. Am Anfang hebt eine gelungene Kriegskunstprobe des Einheitenchefs den AT/PA je um 1, wegen guter Führung. Fällt der Einheitenchef, muß sich der Stellvertreter mit einer Kriegskunstprobe profilieren, sonst fällt der AT/PA-Wert der Einheit je um 1. Er führt in jedem Fall die Einheit weiter. Fällt auch der Stellvertreter aus, sinken AT/PA (nochmals) um je 1. Erst dann entscheiden die Helden selbst, was zu tun ist.

Sex in Aventurien

Ab 18

1. Sexuelle Fertigkeiten und Sexuelles Bedürfnis

Da das Ausspielen sexueller Bedürfnisse meist zu zeitaufwendig ist und der Meister bei zuvielen attraktiven Meisterpersonen überfordert wäre, haben wir die "schlechte Eigenschaft" Sexuelles Bedürfnis (SB) und das Talent "sexuelle Fertigkeiten" eingeführt (IN/FF/KK). Dies entlastet nicht nur den Meister (und kann Spannungen aus Beziehungen der SpielerInnen nehmen), sondern kann auch für abwechslungsreicheres Rollenspiel sorgen. ;-) Zumindest sorgt es für einige witzige Szenen.

1.1 Einsetzbarkeit

1.1.1

Feststellen des sexuellen Bedürfnisses anhand von SB

a) in konkreter Situation durch eine Probe (evtl erleichtert oder erschwert, je nachdem)

b) durch den Eigenschaftswert, denn der Wert gibt auch an, wieviele Orgasmen die HeldInnen pro Monat brauchen

1.1.2

Notwendige TAW Proben beim nichtkindwollenden Beischlaf geben Anhaltspunkte, wie gut einem derselbe gefällt bzw. wie gut man/frau drauf ist.

1.1.3

Notwendige TAW Proben beim kindwollenden Beischlaf siehe im nächsten Kapitel.

1.2 Scheitern

Aus 1.1 ergibt sich, daß das Scheitern einer Probe höchst unterschiedlich zu bewerten ist.

In der 1. Fallkategorie bedeutet das Scheitern, daß man/frau in der konkreten Situation keine Lust hat.

In der 2. Fallkategorie muß hingegen darauf abgestellt werden, welcher der 3 Würfelwürfe die Probe zum Scheitern brachte:

Gelingt die KK-Probe nicht (aber zuvor die

Geilheitsprobe), heißt das, daß der Held trotz vorhandener Lust, (z.B. wegen unpassendem Ambiente) keine Erektion bekommt, bzw. den Heldinnen keine Vaginalsäfte fließen.

Gelingt die FF-Probe nicht, kommt es beim Mann zu ejaculatio praecox, bzw. bei der Frau vorzeitig zum Finalorgasmus.

Sollte IN, scheitern, heißt dies, daß der Beischlaf zwar vollzogen wurde, aber er oder sie zu früh gekommen ist. D.h. natürlich auch, daß beim coitus interruptus der Schuß in die warme Grotte losgegangen ist, was zur Schwängerung führen kann (s. nächstes Kapitel). Oder man/frau geht, nur auf's eigene Vergnügen bedacht, zu stürmisch ans Werk.

1.3 Sex als Talent

Das Talent ist bei den Körperbeherrschungstalenten einzureihen, woraus sich eine Steigerungsmöglichkeit von 2 Punkten pro Stufe ergibt. Das Erlernen ist logischerweise nur durch Praxis möglich, daher gilt als Faustregel 1 Tag und x GD (je nach Spende im Rahja-Tempel, bzw je nach Anspruch im Bordell) pro Punkt. Dies kann der Meister je nach den Erlebnissen seiner Lieb-linge ggf. modifizieren.

Bis zum TAW 4 fördert jeder Beischlaf oder andere besondere sexuelle Erlebnis das Steigern. Danach ist das Steigern nur noch möglich nach intimen Zusammensein mit einer Person, deren TAW mind. 2 Punkte über der Lernenden liegt. D.h., daß Eheleute nur begrenzt von einander lernen können, falls nicht ein Teil über herausragende Fertigkeiten verfügt. Ein gemeinsamer Besuch in einem Rahja-Heiligtum kann dem natürlich Abhilfe schaffen. Beim Besuch von Bordellen muß mindestens der TAW der Kurtisane/des Lustjungen in Dukaten übertroffen werden.

1.4. Das Talent im Spiel

Wie oben schon geschildert, ist das Talent bzw die neue Eigenschaft SB vielseitig einsetzbar. Sollte ein/e Held/Heldin z.B. längere Zeit seine/ihre Bedürfnisse nicht befriedigt haben, kann der Meister überraschende Sex-Proben abverlangen und bei deren Bestehen Malis auf andere Proben verlangen.

1.5. Modifikationen für das SB

Zwerge starten mit dem Wert 1W-1. Streuner

müssen mindestens 4 und Mohas mindestens 6 als Startwert haben.

1.6. Die Startwerte für das Talent sexuelle Fertigkeiten

Amazonen: -1; Gaukler: 2; Händler: 0; Jäger: -1; Krieger: 0; Medicus: 2; Moha: 3; Nivese: 2; Norbarde: 0; Novadi: 1; Seefahrer: 1; Sharisad: 2; Skalde/Barde: 1; Söldner: 1; Streuner: 3; Thorwaler: 0; Zwerg: -1; tulamidische Modifikation: +1; Auelf: 1; Druide: -3; Firnelf: 0; Hexe: 2; Magier: -1; Scharlatan: 2; Schelm: 4; Waldelf: 2; Geode: -3; Praios G: 0; Rondra G: -1; Efferd G: 0; Travia: -2; Boron G: -3; Hesinde G: -1; Firun G: 0; Tsa G: 1; Phex: 2; Peraine G: 1; Ingerimm G: -1; Rahja G: 6; Swafnir G: 0; H'Ranga G: 1 (auf Echten bezogen)

2. Der Akt der Zeugung in Aventurien

Der Imperativ des "fanatischen Realismus" fordert Erklärungsmodelle für den Heldennachschub. In der Denkwoche "Macht Aventurien realistischer" wurde der Akt der Zeugung eruiert. Wir gliedern unseren Exkurs in den "kindwollenden Beischlaf" (s. 2.1) und den "nicht-kindwollenden Beischlaf" (s. 2.2). Das Kapitel "Das Wunder der Zeugung" (s. 2.3) hat Allgemeingültigkeit. Es gibt zeugungswillige (zu 2.1) und prinzipiell zeugungsfähige (zu 2.1 und 2.2) Partner. Bei ungewollt ausbleibendem Nachwuchs wird ein Besuch bei einer Beratungsstelle der "pro-tsa" e.V. empfohlen.

2.1 Der kindwollende Beischlaf

Die aventurische Frau wird jeden Monat von ihrem Geburtstag an 5 Tage lang fruchtbar. Während dieser Zeit führen von beiden Partnern erfolgreich abgelegte Sexproben zur Schwangerschaft. Der Geburts-Tag erfolgt dann 270 - 1W20 + 1W6 Tage (Elfen 360 - 1W6 + 1W20; Zwerge 450 + 1W20 - 1W12) später. Letztere Regelung gilt auch für Resultate aus Kap. 2.2. Es wird klar, da der Geburtstag für Frauen eine zentrale Rolle spielt. Die fünf fruchtbaren Tage können von Hebammen und Tsa-Geweihten festgestellt werden. So findet man während "der fünf Tage" die Rahja-Geweihte in stiller Andacht und Amazonen besonders allergisch gegenüber Männern. Auf dieses nützliche Wissen gibt es von Seiten weltlicher Mächte und radikal-religiöser Strömungen ständig Angriffe. Besonders die "Klerikalisten", zölibatär lebende "Verehrer der Travia" und "Bräute des Praios" wollen die Zeugung dem "göttlichen

Willen", sprich Zufall übereignen. Diese Irrlehren werden von der Masse der Praios- und Traviageweihten abgelehnt. Rondra- und Rahjageweihte bekämpfen aktiv die Klerikalisten.

2.2 Der nicht-kindwollende Beischlaf

Die aventurische Frau ist sich der Terminierung ihrer Fruchtbarkeit in der Regel bewußt. Daher sind unerwünschte Zeugungen, trotz allgemein regen Verkehrs, selten. Wenn doch, hilft zum einen der ehrbare Stand der Abtreiber weiter. Zum anderen ist ein Kind Beweis gerngesehener Fruchtbarkeit. Es bringt der Frau Ehre und Ansehen, unabhängig vom Samenspende.

Beim nicht-kindwollenden Beischlaf (während der "5 Tage" natürlich) entscheidet, ebenfalls nach beidseitig bestandenen Sexproben, je ein 1W20 für Sie und Ihn über einen neuen Aventurier. Wenn die Würfel gleichzeitig in einen gewissen Bereich fallen, dann passiert eben:

1W20-Sie 1W20-Er

1 1 Wenn sog. "Kontra-Tsativa" benutzt werden, z.B. er den "Thorwaler" (sehr dünn gerbte Penishülle aus Fischblasen) überzieht. Dergleichen ist immer beliebt, besonders bei ungestümen, jungen Paaren, die nicht "fünf Tage sinnlos verstreicheln" wollen. Weiterhin das "normale Risiko" bei jeglichem Beischlaf.

1-2 1-2 Der Gelegenheitsfick. Der gestiegene Hormonpegel läßt die Vorsicht leichter in Vergessenheit geraten.

1-3 1-3 Wenn beide vergeßlich oder hemmungslos geil sind (Selbstbeherrschung?) Oder sie stehen unter Drogen (Zechenproben?) Auch bei und nach schweren Krankheiten und böswilligen Meistern.

1-20 1-18 Während der fünf fruchtbaren Tage, wenn Sie ein Kind will und er nicht. Amazonen mit Babyauftrag linken z.B. gerne zeugungsunwillige Krieger, besser noch Rondrageweihte ab! Diese können höchstens unterbewußt Gründe zur Verweigerung wahrnehmen, schlechte Karten!

2.3 Das Wunder der Zeugung

Im Erfolgsfalle von 2.1 oder 2.2 tritt Kapitel 2.3 in Kraft.

Die Frau ist schwanger. Der Ablauf: Der erste 1W20-Wurf (direkt nach der Zeugung) entscheidet bei:

1 gibt's Drillinge. Ein 1W6-Wurf zeigt bei 1-2 eineiige, bei 3-4 einen zweieiigen und zwei eineiige sowie bei 5-6 dreieiige Drillinge an.

2 und 3 gibt's Zwillinge. Bei einer 2 sind sie zweieiig, bei einer drei eineiig.

4 bis 20 gibt's ein Kind.

In Drillingen und Zwillingen wird eine besondere Gnade Tsas erblickt, die den Erzeugern Ruhm und Ehre (z.B. kostenlose Arztbesuche etc.), aber auch besondere Pflichten bringen. So wird sich bei unerwünschten Zwillingen kaum ein Abtreiber finden, erst recht nicht bei Drillingen. Nur bei Vorliegen der sog. "Peraine-Indikation" wird der Mutter durch Peraine-Geweihte Gefahr für Leib und Leben attestiert, so da die Abtreiber - nach Zustimmung der Mutter - ihre Pflicht tun.

Der zweite 1W20-Wurf (im dritten Monat, vorher kann von zygotärem Leben, nicht jedoch vom Kind ausgegangen werden) entscheidet über den Verlauf der Schwangerschaft und die Entwicklung des Kindes. Er muß für jeden Zwilling/ Drilling extra gerollt werden.

Ist der Würfel für den zweiten Wurf gerollt, wird kein Abtreiber mehr in die Nähe der Schwangeren kommen, es sei denn, um Ihr Leben zu retten (Boronindikation). Es gibt aventurienweit ein Tabu, die unerforschlichen Wege Tsas zu durchkreuzen. Der zweite Wurf bestimmt, das Kind wird bei:

1 - 10 ein Junge oder bei 11 - 20 ein Mädchen und bei

1 + 11 kräftig und clever 6 + 16 normal

2 + 12 kräftig

7 + 17 schwächlich

3 + 13 clever

8 + 18 Frühgeburt (4 W20 Tage eher)

4 + 14 normal

9 + 19 Totgeburt (9 W20 Tage eher)

5 + 15 normal

10 + 20 schwere Geburt (1 W20; bei 1 Kind und Mutter, bei 2 nur Kind, bei 3 nur Mutter tot!)

Die Bedingungen mögen auf den ersten Blick unangemessen hart erscheinen. Der Autorenkreis (er bestand aus genau 1 Person - der Setzer.) war sich dennoch darin einig, daß diese Regelung im Hinblick auf die hygienischen Bedingungen des gemeinen Aventuriers eine positive Utopie darstellen.

3. Die persönlichen Daten zum Auswürfeln

Für alle diejenigen, die bei ihren Körpermaßen lieber den Würfel entscheiden lassen, als ihre Eigenen zu übertragen (das kann sich schließlich nicht jeder leisten) wurden folgende Regeln entwickelt und für gut befunden. Sie gehören zur unverzichtbaren aventurischen Helden-ausstattung.

3.1 Penislänge

Würfeln von 2W20: der höhere Wert zeigt das Maß des erigierten Gliedes an, der niedrigere den "Schlaffi". Die Spannbreite der Werte gibt meist zu unverhofftem Gelächter Anlaß.

3.2 Brustumfang (weibl.)

Für alle Frauen gilt Oberweite = 85cm +1W20. Der Hängegrad (HG) wird mit dem W20 bestimmt.

3.3 Brust- und Rückenbehaarung

Beide Werte werden mit dem W100 (%) ausgewürfelt, wobei beim Rücken 40 abgezogen werden. Alle Werte über 80 zeigen, daß dieser Mensch Ähnlichkeit mit einem Bornbär hat.

3.4 Modifikationen

Andere Völker - andere Werte:

Zwerge zu 3.2.1: W6+1 und W6+4; zu 3.2.2: W20+65

Elfen zu 3.2.2: W12+80; HG W20- 4, min. aber 2;

3.2.3: Brust: W100/2, Rücken: (W%/2)-20

Mohas zu : 3.2.1 jeweils W20+5

Der Abtreiber

Der Abtreiber Aventuriens absolviert eine etwa zehnjährige Ausbildung, wobei das Wissen innerhalb des Standes an den ältesten magiebegabten Sohn weitergegeben wird (Frauen sind eher selten anzutreffen). Das Geschäft des Abtreibens ist reine Familiensache und so ist es nicht verwunderlich, daß ihr Wissen strenger Geheimhaltung unterliegt. Im Norden sind Abtreiber prinzipiell häufiger anzutreffen (was schon ein Blick auf die Geburtsstatistiken zeigt). Der Abtreiber ist ein stets willkommener Gast in den Städten und Dörfern, was auch damit zusammenhängt, daß er sich auch als fahrender Heiler betätigt, deshalb bekommt er immer Unterkunft und Verpflegung. So ist er auch streng peraine- und borongläubig. Travia Geweihte sind höchst selten in seiner Begleitung, dafür aber Nivesische Schlitten- oder Steppenhunde, denn er zieht als einsamer Wanderer mit einem kunstvoll geschnitztem Wanderstab durch die Lande. Gekleidet ist er meist mit einem unauffälligen Kapuzenmantel, der durch ein großes Kreuz gekennzeichnet ist, wodurch er auch von Wegelagerern nicht belästigt wird. Dazu trägt er Lederhosen. Seine Ausrüstung verstaut er in einem geräumigen Rucksack.

Der Lohn seiner segensreichen Tätigkeit (hauptsächlich für Kurtisanen) richtet sich nach Stand und Einkommen seiner Patientinnen.

Was muß man mitbringen um Abtreiber zu werden?

MU:11KL:11CH:12 GE:12 KK:9 IN:12 FF:13 AG:<4
TA:<3 NG:6 AE:20 LE:30

Bei jeder Stufensteigerung verteilt der Abtreiber 1W+1 auf Lebens- und Astralenergie. Meist ist er ohne Waffen anzutreffen, höchstens ein Dolch begleitet ihn. Auch sein Wanderstock kann eine gefürchtete Waffe sein. Rüstungen lehnt er ab.

Er legt auf folgende Talente besonderen Wert:

Pflanzenkunde, um auf botanische Weise Schmerzen zu lindern; Sexuelle Fertigkeiten, da er auch gern als Berater konsultiert wird; Stimmen imitieren, da er mit diesem Talent Spannungen lockert; Alchimie, um seine Heilkünste zu verbessern; Etikette, um den Angehörigen den Verlust der Nachkommen schonend beizubringen; Geschichten erzählen, s. Stimmen imitieren; Menschenkenntnis, um seine Behandlungsmethode zu wählen; Sternenkunde, um zu wissen, ob das Kind unter einem guten Stern geboren würde; Mechanik zur

Herstellung seiner Apparaturen, sowie alle Heilkundetalente.

Zauberfertigkeiten:

Am Beginn seines Daseins als Abtreiber besitzt er die Zauberfertigkeit: 2 auf seinem Hausspruch (kann um 2 Punkte pro Stufe gesteigert werden):

Regulus Duo Uno Octus - Die Frucht aus diesem Leib muß

Durch auflegen je einer Hand auf den Bauch und die Vagina der "Mutter" ist es ihm möglich, auf magische Weise den Fötus zu entfernen.

Zauberdauer: 15 Minuten

Kosten: 8 (+ Woche des Fötus) ASP

Durch den Zauber ist die Frau den Balg los, patzt der Abtreiber jedoch, so wächst das werdende Kind doppelt so schnell heran, beim Doppelpatzer wird die Frau unfruchtbar.

Startwerte anderer Zauberfertigkeiten (können um 1 Punkt pro Stufe gesteigert werden):

Halluzination: -5, womit er in schwierigen Fällen der Patientin ablenkende Trugbilder vorgaukeln kann.

Ängste lindern: -3, um TA der Frau zu senken.

Balsam Salabunde: -4, um der Patientin im Falle einer Boronindikation das Leben retten zu können.

Ruhe Körper, Ruhe Geist: -1, um die Frau in erholsamen Schlaf zu versetzen.

In dein Trachten, Fühlen: -5, um eine bessere Diagnose stellen zu können.

Oculi Penetrictas (Penetrizzel): 0, um die Woche und den allgemeinen Zustand des Fötus zu erfahren.

Ermutigen und Stärken: -6

Salander Mutanderer: -5, um aus der Nachgeburt z.B. ein Kaninchen machen zu können.

Silentium Silentille: -7; damit die Schmerzensschreie der Patientin ungehört verhallen.